

Escuela portátil gracias a las aplicaciones educativas para niños

Libros y webs alaban la proliferación de aplicaciones móviles que fomentan nuevos modos de aprendizaje en los niños

Vida | 02/05/2012 - 07:37h

J. L. MICÓ

MÁS INFORMACIÓN

[El libro se vuelve híbrido](#)

[Las mejores 'apps' para iPhone e iPad del año](#)

La mayoría de profesionales de las industrias culturales son conscientes de que los **niños** son un público complicado. Y es que los menores, además de ser muy exigentes y nada esnobes, venden muy cara su atención y, aún más, su fidelidad. Sin embargo, la historia está plagada de ejemplos en los que ciertos libros, películas, canciones, etc. han conseguido vencer esta dificultad sin renunciar a la calidad, el rigor y la responsabilidad. El actual despliegue **digital** y

la popularización de aparatos tecnológicos como los teléfonos móviles y las tabletas han abierto otro campo que explotar por parte del subsector dirigido a la audiencia infantil.

Manuales como *Apps para dispositivos móviles: casos de estudio* (Taschen) dedican un buen espacio a experimentos educativos para chavales sobre nuevas plataformas. Eso sin contar los juegos y los páginas de relaciones sociales, claro está, donde los pequeños y los adolescentes, respectivamente, continúan gozando de una atención preferente. Según el criterio de los editores del libro de Taschen, Rob Ford y Julius Wiedemann, tres iniciativas servirían para sintetizar esta tendencia a escala internacional: *Alice for the iPad*, *How Rocket Learned to Read* y *Everything Falls*.

La primera es una versión para la tableta de Apple de *Alicia en el país de las maravillas*, escrita por Lewis Carroll e ilustrada por el dibujante John Tenniel hace un siglo y medio. Sin traicionar el espíritu del original, esta producción, que se mantuvo 20 semanas en el top ten de libros de iPad, está pensada para embelesar tanto a menores como a adultos por su combinación de artefacto antiguo y de simulación física puntera. La presentadora de televisión estadounidense Oprah Winfrey dijo de este encargo de Atomic Antelope que iba "a cambiar el modo de **aprendizaje de los niños**".

Ése era también el objetivo de la multinacional Random House con *How Rocket Learned to Read*, otra adaptación **móvil** exitosa, en esta ocasión de un superventas de *The New York Times*, el cuento infantil homónimo. Su propio tema, la lectura, fue un reto para los técnicos de Domani Studios, que lograron equilibrar lo **didáctico** y lo lúdico, sin olvidar las fortalezas del soporte digital, gracias a [animaciones que se activan mediante el micrófono](#), juegos para escribir sobre la nieve o salpicar con barro... Como *Alice for the iPad*, fue distinguida con el [premio FWA](#) al sitio web del día.

El tercer proyecto, *Everything Falls*, para la empresa [Woongjin ThinkBIG](#), obtuvo igualmente una excelente acogida: fue la **app** número 1 para iPad en la tienda de la marca de la manzana en Corea del Sur. Con ella, los consumidores debían familiarizarse con el fenómeno científico de la gravedad, a través de elementos dinámicos que no podían transmitirse con los medios impresos tradicionales. Pues bien, no sólo lo hicieron sino que su versión en inglés tuvo la función extra de ilustrar a los escolares del país asiático en el uso de este idioma extranjero.

Estos materiales se añaden a la larga lista de **aplicaciones** prestigiosas, cuyos contenidos cubren desde **asignaturas** clásicas, como las matemáticas –*Mathboard* ([Pala Software](#))–, hasta disciplinas más específicas, como la astronomía –*Star Walk* ([Vito Technology](#))–. Infinidad de libros –*Five-Star Apps: The best iPhone and iPad apps for work and play*, de Glenn Fleishman, es uno de los más difundidos– y portales en castellano –[Apple & Educación](#), [Appsmama](#)...– e inglés –[Education Apps Review](#), [Education Week](#)...– rastrean a diario las soluciones que, con imaginación e ingenio, se preocupan de que los alumnos más menudos adquieran conocimientos y se introduzcan en los dispositivos móviles sin dejar de divertirse. Tampoco las librerías permanecen ajenas a la agitación del mercado. Así, la cadena [Barnes & Noble](#) ya se ha aliado con Microsoft para el desarrollo y la comercialización de **ebooks educativos**.