

4 TECNOLOGÍA

PARA PADRES,
PARA NIÑOS

Hay aplicaciones disponibles para padres, pensadas para la seguridad de los chicos, aunque no todas se pueden usar en Uruguay. También existen webs que crean una Internet amigable para los niños, que limita el acceso a la web y los juegos, como *Famigo*. También hay otras que requieren una conexión previa entre el celular de los padres con sus hijos. *Mamabear* es una especie de GPS infantil y además verifica si el pequeño tiene suficiente carga; muchos cuestionan que lesiona la privacidad de los chicos. Otros como *Stop Bullies*, *Near button* y *Bully Button*, contactan directamente con los padres o el 911, grabación incluida, en caso de bullying.



Con el auge de las plataformas móviles de **Internet**, cada vez proliferan más las **apps** pensadas para niños, que se hallan más cómodos con este tipo de hardware. Hay demasiado para elegir.

Mi primera aplicación

Cada vez más temprano se da el contacto de los chicos con Internet. La difusión de plataformas portátiles, como celulares o *tablets*, ha contribuido a esto. Más que por lo móvil, eso se debe a lo táctil: para un pequeño, usar un teclado o un *mouse* puede ser muy complicado, mientras que tocar o arrastrar los íconos le resulta mucho más natural. De acuerdo con una encuesta realizada este año en ocho países de la región por Kidbox, un servicio web uruguayo pensado para niños, ya se ha conectado a la Red 42% de los chicos latinoamericanos entre 0 y 8 años que viven en hogares con Internet; de hecho, la quinta parte de quienes tienen entre 0 y 2 años ya sabe lo que es navegar.

Así, cada vez surgen más aplicaciones (o *apps*) pensadas para los más pequeños. Algunas tienen un fuerte componente educativo, que permiten la interacción con sus padres, y otras son simples juegos sin otra función aparente que mantenerlos tranquilos en la sala de espera del pediatra o en un viaje largo en auto. Conviene conocer algunas, más ahora que se acercan las vacaciones.

En la encuesta de Kidbox, *Talking Tom Cat*, un simpático gatto que repite todo lo que se le dice, y *Temple Run 2*, un juego de aventuras en el que básicamente hay que correr, saltar y sortear obstáculos, aparecen como las *apps* preferidas (por los padres) para chicos de 2 a 5 años y de 6 a 8, respectivamente. "Hasta que tienen cuatro o cinco años, los niños son mucho más de ver videos en los celulares o *tablets* que de jugar. Y luego de esa edad les gustan mucho los que tienen una marca atrás (Disney, Nickelodeon), los puzzles interactivos, o esos que realmente no se entiende cómo pueden gustar tanto", señala Martín Larre, CEO de Kidbox.

La empresa española Softonic, una de

las principales guías de software a nivel mundial, colocó a *Multi Touch Paint*, para pintar con los dedos sin manchárselos, eligiendo fondos, colores y grosos, y a *Toca Hair Salon 2*, para jugar a ser peluqueros virtuales, como las dos aplicaciones preferidas para el público preescolar y en edad de Primaria, respectivamente. La gran mayoría de estos programas son gratis, o tienen un costo de entre uno y dos dólares, señalan los expertos.

Esa firma calificó a *Fruit Ninja*, una adictiva *app* en la que básicamente se corta fruta, como la mejor para disfrutar "en familia". Esta es una característica también de estos entretenimientos. Gonzalo Frasca, catedrático de Juegos de la Universidad ORT, sostiene que en este mundo de la diversión virtual y portátil "lo interesante es que padres e hijos encuentren actividades para hacer en común, dejar que los más chicos les enseñen a los grandes".

Si de interacción entre padres e hijos se habla, entre los preferidos de Frasca, quien también es editor del portal educativo tecnológico *escuelaLAB*, están los llamados *hidden object games* (juegos de objetos ocultos), que son todo un submundo propio de las *apps*. Así como antes se armaban puzzles, ahora pueden buscarse animales, letras o fantasmas. Y si de juegos "a la vieja usanza" se habla, a este especialista le resulta particularmente atractiva la serie de aplicaciones *Rayman*: "Son muy parecidos al *Mario Bros*. El protagonista va rescatando distintos amigos dependiendo de la aventura. Es un juego simpático con ilustraciones muy poco convencionales, muy estilo europeo, muy francés, algo bastante lavado. Los estadounidenses diseñan cosas mucho más recargadas".

EDUCATIVO. Lo educativo y lo divertido también se dan la mano en este mundo. La clave para tener una aplicación exitosa que trascienda al juego "es formar un equipo multidisciplinario de trabajo, que incluya educadores junto a los progra-

LAS CIFRAS

60%

De los niños entre 6 y 8 años en hogares con acceso a Internet se conectan a la red, según encuesta de Kidbox.

40

Son los minutos diarios que navegan en Internet los niños de hasta 8 años, de acuerdo con ese mismo estudio.

63%

Del tiempo dedicado a juegos que destinan esos niños en plataformas móviles, según la misma fuente.

35%

Es el tiempo destinado a ver videos. El dos por ciento restante se utiliza navegando en sitios determinados.

madores y los diseñadores", señala Nicolás Amarelle, director de la firma uruguaya de software Código del Sur.

Frasca está particularmente entusiasmado con el *Dragonbox*. En un artículo que publicó en *escuelaLAB* lo describió como un videojuego que "enseña en pocas horas elementos de álgebra que normalmente los niños tardan semanas o meses en aprender en la escuela". *The human body*, una excelente *app* pensada para enseñar el funcionamiento del cuerpo humano, es otra de sus favoritas.

Amarelle indica que Código del Sur ha desarrollado aplicaciones específicas para niños para iPad o iPhone. *Count the animals*, que enseña a contar de uno a veinte en veinte idiomas distintos (incluyendo chino y sueco), surgió originalmente para un cliente holandés; *Fun time timer*, nacido a partir de la inquietud de una madre, está pensado para chicos autistas o con trastorno generalizado del desarrollo (TGD) y les ayuda a adquirir la noción del tiempo.

Muchas personas son aprensivas con dejar Internet al alcance de sus chicos. Si bien en Estados Unidos hay *apps* pensadas para los padres y destinadas a la seguridad de sus hijos (*ver nota aparte*), estas aún no están muy difundidas por acá. En contrapartida, Kidbox creó una aplicación homónima para plataformas móviles, que bien puede resumirse como una red para (muy) menores de edad. Tiene dos versiones: la gratuita y la premium, que ofrece muchas más posibilidades, a 30 dólares por año.

"Es una aplicación que tú abris y se la das al niño, que no puede salir de ahí sin una clave. No te podrá llamar ni entrar en Internet. Y dentro de ese ambiente seguro es Internet personalizada para cada niño. Se le pide a los padres un perfil de su hijo, edad y sexo, y le seleccionamos y ofrecemos los mejores juegos", señala Larre. Internet a medida, para chicos y transportable.

¿Y qué aprenden más?

■ En América Latina, 32% de los chicos entre 0 y 8 años en hogares con acceso a Internet desarrollan sobre todo los sentidos y la capacidad de pensar a través de las *apps*. 29% aprende valores, 15% fomenta su creatividad y su imaginación, y 11% se conecta con las lenguas extranjeras. Estos son los principales aprendizajes de esta población, de acuerdo con la investigación que realizó Kidbox,

en 60 mil hogares de ocho países de la región (Argentina, México, Uruguay, Chile, Perú, Colombia, Ecuador y Venezuela) con conexión a Internet, entre abril y mayo de este año. El resto de los aprendizajes detectados incluyen: "habilidades para la vida" (4%), números y formas, letras y cuentos (3%), ciencias naturales (2%) y ciencias sociales (1%). Cada padre instala en promedio cuatro *apps* para su hijo.



Mucho para destacar

■ Del aproximadamente millón y medio de aplicaciones para niños que hay en la red, algunas merecen especial destaque.
► Por cuatro esquinitas de nada, sumamente simple, educativa, en la que una banda de "redonditos" tienen que ayudar a su amigo "cuadrado", ganó el premio BolognaRagazzi 2013; ayuda a formar el concepto de solidaridad.
► Las aventuras de Don Quijote

es una interesante introducción al clásico de la literatura en español, pensada para niños. Se puede interactuar con Don Quijote y con Sancho Panza.
► *Art of glow* es una aplicación de dibujo que permite incluir animaciones y brillo a los trazos.
► *My baby piano* es un teclado sencillo pensado para desarrollar la creatividad musical en niños todavía en edad preescolar.