

En los e-libros las historias cobran vida sólo con deslizar un dedo por la pantalla

Consuelo (5 años) toca la pantalla del iPad y el libro electrónico de Rapunzel abre sus páginas. Una casa y un hermoso jardín emergen de la tableta. La voz del narrador le va contando la historia, hasta que uno de los personajes le pide ayuda. Entonces, Consuelo toca la pantalla y mueve de un lado a otro un saco de semillas y las desparrama sobre el jardín, luego toma una regadera y las empapa de agua. Su trabajo hace que crezcan las flores y que la historia pueda continuar.

Es la magia de los libros interactivos, que gracias a las tabletas han resurgido con mayor fuerza. Lo que antes venía en un CD-ROM para el PC, ahora se puede descargar en dispositivos móviles, como tabletas y teléfonos inteligentes.

El libro que lee y manipula Consuelo lo usa Apple para mostrar las potencialidades de su tableta iPad por sobre los e-readers como el Kindle, cuyos libros no permiten mayor interactividad; se trata más bien de textos planos.

Otro libro que saca aplausos es la versión para iPad de Alicia en el País de las Maravillas, que invita al niño no sólo a leer, sino a tocar la pantalla o mover el dispositivo de un lado a otro para lograr algún resultado. Esto gracias a que aprovecha las potencialidades del acelerómetro y el giroscopio que reconocen los movimientos del aparato.

Con espantacuco

"Los cuentos infantiles son ideales para convertirlos en este formato. Ya no se puede concebir un texto digital para niños sin interactividad. Es como hacerlos leer un libro en papel con la letra enana y sin ningún dibujo", dice Daniel Escudero, director de proyectos de Mundo Mono, una de las empresas chilenas que han creado este tipo de textos para iPad y cuyo libro "Bean Bag Kids" fue elegido por Apple como una de las mejores aplicaciones para niños, y destacado en el iTunes español.

El primer libro de Mundo Mono es Caperucita Roja (ver ficha), pero en diciembre lanzarán uno sobre Pinocho que está diseñado para que el niño lo lea en la cama. Incluirá un espantacuco para hacer dormir a los pequeños una vez que terminen de leer el cuento. "Se trata de una escena tranquila -por ejemplo, Pinocho alrededor de una fogata-, con una música que relaja y en la que la luz del fuego se va apagando de a poco. Así, los personajes comienzan a quedarse dormidos", cuenta Escudero.

Colorear con el dedo

En el Instituto de Informática Educativa (IEE) de la Universidad de la Frontera también experimentan con libros interactivos. Son adaptaciones de textos de papel que originalmente fueron publicados por la editorial Editare. Como expertos en educación, además de hacerlos entretenidos le han sumado actividades que sirven a los padres para saber si el niño comprende lo que lee.

Por ejemplo, el libro pregunta de qué color es la pelota de Daniel y les muestra pelotas de distintos colores. El niño tiene que lanzar la pelota correcta dentro de un cajón. Para hacerlo aún más interactivo, agregaron una aplicación que sirve para colorear, pero para pintar la imagen el niño no usa lápices sino que su propio dedo. Puede elegir entre decenas de colores y borrar con una goma virtual.

Ya tienen tres libros y también un diccionario interactivo, "VocabuLand", para que los niños más pequeños aprendan inglés repitiendo frases y palabras con juegos tradicionales como el memorice.



Para Ana María Raad, del portal EducarChile, lo digital sólo cobra valor en la medida en que ayuda en el proceso de aprendizaje, y llama a no perder el foco ante la tentación de abusar de la interactividad.

"En Corea, el país más avanzado en la materia, ya están trabajando en la segunda generación de libros interactivos. Ellos se dieron cuenta de que mucha interactividad distrae a los niños del contenido, por lo que están quitando elementos y dejando sólo aquellos que refuerzan el objetivo del aprendizaje", explica Hans Iost, gerente de innovación tecnológica del IEE.

Corea ya pasó de los cuentos infantiles a los textos escolares, y anunció que en 2015 todos los libros en las escuelas serán digitales e interactivos.

No se trata de un mero traspaso de formato, dice Hugo Martínez, ex director de Enlaces y actual director de Desarrollo Digital de la Editorial Santillana. "Son libros donde hay animaciones que recrean experimentos de biología, muestran videos, incluso con aplicaciones que pueden hacer gráficos a partir de datos que ingresa el alumno", dice.

Pero según Martínez, el gran cambio es que el profesor -usando toda esa interactividad y la posibilidad de que el niño haga pequeñas evaluaciones en la tableta- podrá tener toda esa información "en la nube" para detectar en forma temprana cuando los niños están teniendo problemas de aprendizaje.

Así, el libro ya no será un objeto que se compre, sino que una suscripción a un servicio, vaticina Martínez.

4 veces aumentarán las ventas de libros digitales e interactivos en el mundo en los próximos cinco años, según el estudio "Publishing in the digital era", realizado por encargo del Foro de Avignon.

26/11/2011