

¿Cómo transforma el *Ipad* las prácticas lectoras literarias?

Un estudio etnográfico sobre los efectos del soporte digital en las experiencias de lectura infantil en el contexto familiar¹

Ana María Margallo², Universitat Autònoma de Barcelona, AnaMaria.Margallo@uab.cat

Cristina Aliagas Marín³, The University of Sheffield, C. Aliagas-Marin@sheffield.ac.uk

Introducción

Los estudios sobre las prácticas lectoras de los niños en situación no escolar (Lankshear & Knobel 2003; Marsh 2006) confirman que, aunque la enseñanza de la lectura se sigue centrando en las habilidades lectoras en papel, muchos niños desde edades tempranas participan en un gran conjunto de prácticas sociales letradas y literarias en el mundo digital. Indudablemente, ésta es una tendencia que seguirá consolidándose, puesto que leer y escribir son actividades cada vez más mediadas por la tecnología. Por todo esto, las prácticas lectoras infantiles en soporte digital constituyen un tema de investigación de gran interés por su actualidad y por su relevancia desde un punto de vista antropológico y educativo.

Desde los años 80, las prácticas letradas en el hogar constituyen un área de investigación bien establecida en la investigación sobre la literacidad infantil y, dentro de este campo, el evento de lectura compartida niño-adulto ha sido uno de los fenómenos más estudiados, sobre todo el denominado “lectura compartida de cuentos antes de ir a dormir” (*bedtime stories*, Heath 1983). Hoy día, las

1 Las autoras queremos reconocer la valiosa cooperación, amabilidad y buena disposición de las familias y las niñas que han participado en este estudio. Además, también queremos agradecer la colaboración de Rafel Prohens López en la parte técnica de grabación de algunas de las situaciones lectoras con las familias que forman parte del corpus de este estudio.

2 Forma parte del proyecto de investigación de I+D financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación en España “Literatura digital infantil: producción, usos lectores, recepción y prácticas de enseñanza (EDU2011-26141; Universitat Autònoma de Barcelona), coordinado por Dra. Teresa Colomer.

3 Con el soporte de la Secretaria de Universidades e Investigación del Ministerio de Economía y Conocimiento del Gobierno de Catalunya y el programa co-financiado por la Unión Europea mediante las Acciones Marie Curie del 7º Programa Marco de I+D (Beatriu de Pinós 2011-A). Además, forma parte del proyecto de investigación de I+D financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación en España “Instituto 2.0: prácticas letradas digitales. Materiales, actividad de clase y recursos lingüísticos en línea” (EDU2011-28381, del 1-1-2012 al 31-12-2014; Universitat Pompeu Fabra), coordinado por Dr. Daniel Cassany.

interacciones familiares alrededor de los libros ilustrados infantiles se están enriqueciendo con la lectura en pantalla y, por tanto, las experiencias literarias de los niños son cada vez más diversificadas, puesto que incorporan textos literarios en papel y en soporte digital.

Aunque la emergencia de nuevos dispositivos electrónicos de lectura está teniendo un fuerte impacto en las concepciones y el uso de la literatura en el día a día de los niños, aún se sabe poco sobre el uso de estos dispositivos en el contexto familiar y sobre qué aportan a la experiencia literaria infantil. ¿Cómo son estas cada vez más frecuentes interacciones familiares alrededor de los libros ilustrados digitales? ¿Qué aportan los libros digitales a las experiencias literarias infantiles? En esta comunicación se abordan estas cuestiones desde tres estudios de caso recientes de familias españolas en las que los padres y los niños usan con frecuencia el dispositivo *Ipad* para jugar, leer o conectarse a Internet.

Partiendo de una aproximación sociocultural al estudio de las prácticas digitales literarias emergentes en el caso de preescolares y niños de primaria, este estudio también se nutre de trabajos previos sobre los eventos de lectura alrededor de cuentos en papel (Heath 1983; Colomer 2010; Duran & Fittipaldi 2010) y sobre las prácticas literarias digitales en el hogar (Smith 2002; Marsh 2006; Kim & Anderson 2008; O'mara & Laidlaw 2011).

El trabajo de campo: datos y análisis

El objetivo de este estudio de corte etnográfico es documentar las experiencias literarias mediadas por el *Ipad* en las que los niños participan en el hogar. Con el objetivo de documentar la naturaleza de las experiencias literarias de lectura en soporte digital se estudiaron situaciones “naturales” de lectura de tres familias con sus hijas de 3, 4 y 5 años. La recogida de datos por observación directa se llevó a cabo mediante la grabación en video de un total de diez horas de interacción espontánea entre uno de los progenitores y sus hijas, siempre en el contexto de eventos letrados de lectura de cuentos con sus propias tabletas (en todos los casos de la marca *Ipad*). Además de la lectura, algunas narraciones incluían extras que implicaban el juego o el dibujo.

En todos los casos, las niñas leían en casa sentadas en el sofá, al lado de uno de sus padres. El investigador tuvo distintos grados de participación en el proceso de recogida de datos. En algunos de los encuentros, la situación lectora se orientaba a mostrar al investigador la biblioteca de cuentos electrónicos o a explicarle lo que las niñas solían hacer con sus cuentos o juegos preferidos. En otras ocasiones, el investigador se colocaba detrás del sofá mientras la niña y el progenitor se sumergían en la lectura.

El análisis de los datos se focaliza en dos aspectos interconectados. En primer lugar, hemos analizado las características de los álbumes ilustrados leídos por las niñas, atendiendo sobre todo a cómo la historia incorpora la interacción con el lector. En segundo lugar, hemos observado los procesos de lectura literaria de las niñas con el objetivo de obtener información sobre los aspectos que los cuentos electrónicos potencian (por ejemplo, algunos libros electrónicos hacen que el niño viva la historia como si fuera una experiencia real) y también sobre otros aspectos que parecen entorpecer

la interpretación (por ejemplo, algunas acciones de entretenimiento ponen nerviosos a los niños y los distraen de la historia). En esta presentación mostraremos los efectos de la interacción de cuatro libros electrónicos que eran los favoritos de Helena, Lucía y Chloe.

La interactividad con el lector en los cuentos digitales

El análisis de los tres casos se articula en torno a los siguientes aspectos: i) información sobre los patrones lectores, obtenida tanto en el proceso de documentación de las aplicaciones (a partir de ahora “apps”) de las niñas implicadas en este estudio, como de entrevistas realizadas a los padres sobre las situaciones de lectura familiar; ii) análisis literario de las apps que formaron parte de las experiencias de lectura grabadas, focalizando en la incorporación de la interactividad a la narración; iii) presentación de los efectos del tipo de interactividad de cada app en las experiencias lectoras de las niñas. Debido a las restricciones de espacio, en este escrito nos limitamos a presentar los dos últimos aspectos.

Helena y la influencia de los juegos de ordenador

Helena empezó a participar en este estudio cuando tenía 2 años y medio. Es de Palma (Mallorca) y la lengua de su familia es el castellano, aunque en la escuela también aprende mallorquín e inglés. Sus padres solían animarla a jugar con apps que aprovechaban el juego para socializarla en la lengua inglesa, como en el caso de *Dora Exploradora*.

Dora exploradora

Helena era una fan del personaje de Dora Exploradora, una niña mejicana de 7 años a quien le ocurren muchas aventuras en compañía del mono Botas. En su biblioteca digital, Helena tenía algunos capítulos y otros recursos para pintar dibujos de Dora. Una de las particularidades de *Dora Exploradora* es que la app saca partido de la interactividad con el usuario para crear situaciones comunicativas que favorecen el uso del inglés: esta lengua se introduce en la vida de los niños a través de canciones y también de palabras que se repiten a lo largo de todos los capítulos (por ejemplo, “hello”, “I’m Dora”, “thank you”).ç

Los capítulos de Dora, que se basan en el tipo de dibujo de los juegos interactivos de ordenador (estilo gráfico sencillo colores primarios, dibujo superpuesto a un fondo de pantalla), pertenecen a un tipo de app muy frecuente que da más importancia a la interacción con el lector que a la historia. La historia se difumina porque las pantallas en las que el lector “hace cosas” para ayudar al personaje principal son lo que realmente importa. El rol secundario de la historia se corrobora con el comportamiento de Helena, que ignora sistemáticamente las explicaciones de cada pantalla o se salta las pantallas que no son interactivas para detenerse en las que activan los juegos, que repite una y otra vez.

La Blancanieves de Playtales

Otra de las apps preferidas de Helena era la versión de la editorial *Playtales* de Blancanieves: le encantaba el personaje de la bruja hasta el punto de convertirse, en palabras de su padre, en “cómplice de la bruja”. Tenía distintas versiones de este clásico (*Smart Books*, *Playtales*) que consumía insistentemente, así como el libro en papel.

Esta Blancanieves es representativa de otro tipo de app muy frecuente donde la interacción se superpone al cuento sin aportar nada realmente significativo para la historia. Las acciones del lector generan movimientos o sonidos cuya función es exclusivamente ornamental. Durante la lectura de esta app, Helena tocaba la pantalla para intentar activar todos los personajes y objetos. En algunas escenas en las que la activación del movimiento sobre su personaje favorito era marcadamente irrelevante, Helena expresaba su impaciencia ante el sinsentido de la interacción. En el siguiente ejemplo (ver fragmento 1) Helena estaba tocando a la bruja cuando ésta le da la manzana a Blancanieves, provocando un movimiento de cuerpo ambiguo, similar a un balanceo. Helena, al no poder dar sentido al movimiento, empezó a hacer preguntas sobre este movimiento en particular. Al final, concluyó que la bruja era “tonta” porque “la bruja hace nada”.

- Padre:** ¿Qué le da la bruja a Blancanieves? ((Silencio)) ¿Qué es esto que le da?
- Helena:** Una manzana
- Padre:** ¿Y cómo está la manzana? ¿Qué le pasa a la manzana?
- Helena:** ¡Envenenada!
- Padre:** ¡Está envenenada! ¿Ah que sí? ¿Por qué?
- Helena:** ¿Por qué hace así? ((Blancear el cuerpo))
- Padre:** ¿El qué?
- Helena:** Así... ¡La bruja!
- Padre:** ¿La bruja hace así? Porque está contenta, porque le ha dado la manzana ((a Blancanieves)). ((Silencio)). Porque le ha engañado. ¿Y qué hace Blancanieves con la manzana? ((Silencio))
- Helena:** ¿Por qué está muy cansada?
- Padre:** ¿Quién dice que está cansada, la bruja?
- Helena:** Pero ¡no hace nada!
- Padre:** ¿no hace nada, la bruja esta? Pero toca a Blancanieves, a ver qué hace Blancanieves. Oh, Blancanieves a lo mejor se come la manzana ((Helena toca el personaje de Blancanieves y luego otra vez la bruja, con más fuerza))
- Helena:** No hace nada, la bruja. ¡Qué tonta!
- Padre:** Es un poco tonta esta bruja, ¿a que sí? ¡No hace nada!
- Helena:** ((Helena toca otra vez la bruja, desesperadamente)).
¡La bruja hace nada! ((Silencio)) ¿Y la bolsa?
- Padre:** ¿Y la bolsa tiene más manzanas?
- Helena:** ¡y la bolsa hace nada!

Es significativa esta frustración de Helena que, habituada a las apps que siguen un modelo de videojuego, se desespera cuando se enfrenta a un relato en el que la interacción es un mero añadido.

Lucía y la influencia de los juegos de rol

Lucía es de una ciudad próxima a Barcelona y empezó a participar en este estudio cuando tenía cuatro años y empezaba a escribir frases cortas. Algunos días antes de la grabación, Lucía había descubierto *El ladrón de estrellas* de ALPIXEL, una historia con 54 versiones que dependen de las decisiones del lector. Esta historia representa otro grupo de cuentos en los que la acción está integrada en la historia. El lector puede escoger entre dos identidades para el personaje principal, un chico (Yalot) o una chica (Nidia), opción que fuerza al lector a asumir el rol del protagonista, tal y como pasa en los juegos de rol. En esta app las decisiones del lector determinan la ramificación de la historia. Este modelo narrativo se inspira en la colección destinada al público infantil “Escoge tu propia aventura”, en el que el lector decide la dirección de progreso de la historia.

El fragmento 2 muestra los efectos que las decisiones del lector tienen en el desarrollo de la historia. En este caso, Lucía tiene que escoger los tres objetos que podrá usar, durante la aventura, para recuperar las estrellas del reino de Leuman, y que determinarán la estrategia para vencer a los enemigos. Al analizar la interacción de esta escena nos dimos cuenta de que generó mucha tensión en Lucía. Ella quería que su padre se implicara en la decisión y su padre quería que fuera ella la que asumiera la responsabilidad de escoger los objetos.

- Narrador:** Nidia escogió los tres objetos que más le gustaron.
- Padre:** ¿Cuáles escoges, tú?
- Lucía:** ((Escoge, con el dedo, las setas gruñonas))
- Narrador:** ¡Setas gruñonas!
- Lucía:** Pero- pero escoge una cosa papi
- Padre:** No... ¡Las escoges tú! [Ya has escogido las setas gruñonas]
- Lucía:** Pero... pero-pero...] escoge una cosa
- Padre:** ¿Cuál escojo, yo? ¿el espejo?
- Lucía:** No sé... ¡escoge la que quieras!
- Padre:** ((Clica en el espejo))
- Lucía:** ((Impulsivamente, clica la lanza))
- Padre:** ¡La lanza!
- Narrador:** La lanza perteneció a un guerrero que nunca regresó a por ella
- Padre:** ¿con estas tres ((cosas)) te vas a ir a buscar las estrellas? ((Lucía asiente ligeramente con la cabeza)). ¿Estás segura? ((Lucía mantiene la mirada en la pantalla. El padre pasa la pantalla))

Fragmento 2 extraído de L1_6:03-43 (Lucía tenía 4 años)

Esta experiencia de vivir el cuento despertó sensaciones muy fuertes en Lucía: indecisión, miedo, sorpresa. En otro momento de la historia, la protagonista llegó al final del bosque y allí tuvo que

elegir entre dos caminos. El narrador explicó que el de la izquierda se encaraba a “una burbujeante y maloliente ciénaga” y que el de la derecha hacia “un árido y misterioso desfiladero”. Lucía experimentó esta decisión como un momento dramático y cuando finalmente escogió el paso de la derecha, se alejó del *Ipad* tapándose los ojos con las manos.

Chloe y el teatro como juego literario

Chloe vive en Barcelona y tenía 5 años y medio cuando participó en este estudio. Es trilingüe (francés, catalán y castellano) y en el momento de la grabación su dominio progresivo de la lectura la inducía a usar el *Ipad* de manera autónoma.

Uno de los cuentos preferidos de Chloe era la versión de Blancanieves de *Talesapart*. Le gustaba especialmente uno de los juegos que acompañan la app, “Teatro”, que propone al lector que dramatice la historia. Para ello, proporciona fondos de escenarios y las figuras de los personajes que, al activarse, aparecen sobre el fondo como marionetas de palo.

Chloe utilizó la interacción que proponía el juego del teatro como base para reconstruir la historia. Es interesante observar cómo conviven distintas tendencias: por una parte, la niña sigue la linealidad del relato y se concentra en reunir los personajes y el atrezzo adecuado a cada escena del cuento. Por ejemplo, cuando tiene a Blancanieves en el interior de la casa de los enanitos con la madrastra disfrazada de bruja y pretende utilizar la manzana, acepta la imposibilidad de activar la manzana y, a sugerencia de la madre, vuelve a la pantalla anterior, en la entrada de la casa, que es cuando se produce el ofrecimiento de la fruta envenenada. Por otra parte, el juego estimula

la creatividad de la niña que da rienda suelta a su expresividad y, a partir de algunas escenas, recrea la historia añadiendo elementos argumentales que no aparecen en esta versión y entregándose a la representación con una gran riqueza gestual. Así ocurre en el siguiente fragmento en el que un error involuntario de la madre, que introduce un fragmento de otra historia (*Ricitos de oro*), desencadena la reacción de la niña, que la corrige impulsivamente y dramatiza la escena de Blancanieves con sus propias aportaciones.

- Madre:** Y cuando ha comido, se pone a dormir. Y en éstas que cuando duerme, aparecen... ((mientras tanto, Chloe sobre el fondo de la casa de los enanitos hace aparecer a Blancanieves en postura horizontal y a los siete enanitos)) y aparecen, siete enanos. Y, “oh, ¿quién se ha bebido mi bebida?”
- Chloe:** No, “¿quién se ha bebido mi bebida?” No. No dicen eso...
- Madre:** ¿No dicen eso?
- Chloe:** No, porque...dicen... Los primeros, van, vienen de su trabajo ((Chloe deja la pantalla y acompaña la historia con gestos)) y después “Un monstruo en la casa!”. Y después tienen mucho miedo y van escondiéndose. Y los pájaros dicen “pío, pío, pío“ para que tengan miedo y, y, y, ¡Ahhh!

El hecho de que la niña introduzca elementos nuevos, como la intervención de los pájaros, procedentes de la versión de Blancanieves de Disney, muestra que este tipo de interacción estimula la participación del lector, que toma la voz para ser el autor de su propia versión de la historia. El ejemplo anterior muestra que estos juegos literarios desencadenan la apropiación creativa de los cuentos clásicos, con un uso relevante de la transmediación entre el lenguaje visual y el oral en este caso.

Apuntes finales

El soporte digital parece favorecer la asunción de un rol activo por parte de los niños que unas veces potencia la inmersión en la experiencia literaria, como en el caso de Lucía con *El ladrón de estrellas*, otras favorece la creatividad, como Chloe en el juego de teatro propuesto por su versión de Blancanieves, o redundan en el entretenimiento con voluntad educativa, como en el caso de Helena con la colección *Dora Exploradora*.

La relación entre los efectos interactivos de los libros digitales analizados y la respuesta lectora va muy ligada a la intencionalidad y relevancia de cada tipo de efecto. En este sentido, sería interesante explorar situaciones de lectura en torno a tipos de libros con diferentes funcionalidades de la interactividad para entender en qué medida y de qué maneras los libros digitales moldean las experiencias literarias de los lectores en edad temprana, en situaciones de lectura al margen de la escuela.

Referencias bibliográficas

- Colomer, T. (2010). *Introducción a la literatura infantil y juvenil* (pp. 62-64). Madrid: Síntesis.
- Durán, C. & Fittipaldi, M. (2010). *La literatura como experiencia compartida*. *Lectura y vida* 31(3): 20-28.
- Heath, S.B. (1983). *Ways With Words*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kim, J. E. & Anderson, J. (2008). Mother-child shared reading with print and digital texts. *Journal of Early Childhood Literacy* 8: 213-245.
- Lankshear, C. & Knobel, M. (2003). *New Literacies: Changing Knowledge and Classroom Learning*. Buckingham: Open University Press.
- Marsh, J. (2006). Global, local/public, private: Young children's engagement in digital literacy practices in the home. En K. Pahl y J. Rosell (eds.), *Travel notes from the New Literacy Studies* (pp. 19-38). Clevedon: Multilingual Matters.
- O'mara, J. & Laidlaw, L. (2011). Living in the iworld: Two literacy researchers reflect on the changing texts and literacy practices of childhood. *English Teaching: Practice and Critique* 10(4): 149-159.
- Smith, C.R. (2002). Click no Me! An Example of How a Toddler Used Technology in Play. *Journal of Early Childhood Literacy* 2(5): 5-20.