

# APP LÚDICAS INFANTILES: CREACIÓN DE DIGITAL STORYTELLING Y DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

M<sup>a</sup> Esther del Moral Pérez

Departamento de Ciencias de la Educación  
Universidad de Oviedo  
Oviedo, España  
emoral@uniovi.es

M<sup>a</sup> Carmen Bellver Moreno

Instituto Universitario de Creatividad e Innovaciones  
Educativas  
Universidad de Valencia  
Valencia, España  
m.carmen.bellver@uv.es

*Abstract—La presente investigación adopta una metodología cualitativa centrada en el estudio de casos. Concretamente, se evalúa la potencialidad educativa de 11 app lúdicas infantiles comerciales, centradas en el diseño de digital storytelling o relatos digitales, y su contribución al desarrollo de la creatividad de los menores. Desde esta perspectiva, para efectuar el análisis de las app, se adopta un instrumento creado a partir de diez indicadores de carácter cualitativo inferidos a partir de las cinco dimensiones que a nivel teórico definen la creatividad: flexibilidad, originalidad, fluidez, capacidad para elaborar productos y promover la resolución de problemas. Tras la valoración del conjunto de app analizadas, se identifican sus fortalezas y debilidades, rescatando las oportunidades que estas herramientas digitales ofrecen a los docentes para utilizarlas como recursos didácticos creativos.*

*Keywords—app lúdicas, desarrollo de la creatividad, educación infantil, relatos digitales*

## INTRODUCCIÓN

Las metodologías ligadas al desarrollo de la creatividad fomentan la motivación del alumnado e implican una gran cantidad de beneficios al estimular su lado más creativo, pues impulsan el espíritu crítico y promueven un aprendizaje más activo y participativo [1] a diferencia de metodologías convencionales memorísticas y lineales. Por ello, que pueden erigirse en tanto impulsoras de la transformación social [2]. Se hace preciso apostar por fórmulas metodológicas que activen los procesos creativos del alumnado, así como promover espacios y escuelas creativas donde se favorezca el desarrollo de habilidades creativas en los estudiantes para que sean capaces de elaborar productos originales, donde plasmen lo que imaginan. Sin duda, urge preparar a los jóvenes para que se enfrenten a un mundo en permanente cambio, sujeto a variables emergentes -especialmente de índole tecnológica- que condicionan la realidad en la que viven, por lo que se les debe

formar para que sepan adaptarse y dar respuesta a los nuevos retos que ello les plantea.

Así pues, los más jóvenes no sólo precisan adquirir la competencia digital para manejar las nuevas herramientas tecnológicas atendiendo a las distintas funcionalidades para las que están concebidas, sino también aprovechar su potencial para desarrollar su creatividad al tiempo que adquieren otras habilidades de diverso tipo. En concreto, a tenor de la proliferación de aplicaciones (*app*) digitales dotadas de un marcado carácter lúdico, y su gran aceptación entre las jóvenes audiencias, se constata cómo se están convirtiendo en unas potentes estrategias tanto para favorecer su inmersión en el mundo digital [3][4], como para activar el desarrollo de múltiples habilidades de forma implícita.

En este sentido, están apareciendo propuestas que permiten a los jóvenes usuarios no solo realizar lecturas o paseos interactivos en entornos coloristas de gran atractivo, especialmente orientadas a promover la competencia lectora [5][6], sino a personalizar y contextualizar sus interacciones garantizando una mayor implicación en el diseño de productos creativos de diversa índole [7]. Estas aplicaciones lúdicas, utilizadas desde una perspectiva educativa, pueden convertirse en herramientas potenciadoras tanto de las competencias básicas, como de habilidades de carácter socio-emocional y creativo, entre otras, especialmente aquellas *app* centradas en la creación de relatos digitales o *digital storytelling* [8] [9].

La creatividad es una capacidad que puede ser desarrollada en la escuela. Se entiende por creatividad el modo con el que los sujetos se enfrentan, analizan y modifican la realidad con la intención de buscar un cambio cualitativo y crear un futuro mejor, puesto que el pensamiento creativo puede transformar



la vida cotidiana [10]. Por ello, al extrapolar este pensamiento a la escuela, se considera indispensable diseñar escenarios capaces de promover los procesos creativos, de tal modo, que el sujeto pueda adquirir y desarrollar habilidades que le prepare para un mundo en cambio permanente.

El desarrollo de la creatividad en las aulas tiene gran trascendencia, al estar ligada a la construcción de la personalidad de los sujetos, y debe orientarse al logro de los fines más importantes de cualquier sistema educativo [2]: a) posibilitar el desarrollo integral de la personalidad (desarrollo cognitivo, afectivo y social), y b) conseguir que la institución educativa no se conforme con reproducir el sistema social vigente, sino que sea capaz de transformarlo.

En un intento de acotar este estudio, nos referiremos a las que tienen una finalidad marcadamente lúdica o de entretenimiento, especialmente a las dirigidas al público infantil [11], y aquellas que presentan actividades orientadas al diseño de relatos digitales, por considerar que su gran capacidad interactiva y sus interfaces atractivas las han convertido en escenarios lúdicos por excelencia para los más pequeños [12] [13], capaces de propiciar el incremento generalizado de las Inteligencias Múltiples [14] -definidas por Gardner [15]-. Y, pueden contribuir en gran medida a desarrollar la creatividad, plasmada a partir de los productos creativos que, en ocasiones, se derivan de las interacciones con el entorno y las herramientas que estas *app* integran [16].

Sin duda, la combinación de elementos multiformato (audio, vídeos, imágenes..) junto al dinamismo de los recursos interactivos que integran las *app* lúdicas suponen fórmulas atractivas que facilitan la inmersión de los usuarios en las misiones o tareas propuestas y, simultáneamente, la adquisición de numerosos aprendizajes ligados a la ejecución de las mismas [17]. Lo cual las dota de un gran potencial educativo, de ahí que se contemple su integración en la escuela ligadas a prácticas innovadoras, que aprovechan su condición lúdico-formativa. Sin embargo, los docentes precisan de instrumentos idóneos para seleccionar las *app* más idóneas [18].

En concreto, existen *app* como *Toontastic 3D*, *Imagistory*, *Telestory*, *Marina y la luz*, *Creappcuentos*, *Easy Studio*, *Toca Town*, *Infiniscroll*, *Com-Phone Story Maker*, *Dr. Seuss Story Maker*, *Hipercuentos*, *Cuentos locos*, *Armacuentos*, *Storytelling with Maps*, *MapSkip*, *Book Creator*, etc., que invitan a la creación de relatos digitales o *digital storytelling* activando múltiples competencias: comunicativas, lingüísticas y narrativas [19] [20], propiciando aprendizajes ligados tanto al manejo e integración de diferentes lenguajes con soporte tecnológico (audiovisual, cinematográfico, multimedia, etc.) [21], como al desarrollo de habilidades de carácter socio-emocional y creativo [8] [22]. E

incluso, incorporan la realidad aumentada generando relatos aumentados, en donde los personajes toman vida emergiendo de escenarios tridimensionales [23].

#### OBJETIVO

La presente investigación se centra en el análisis de once casos de *app* lúdicas infantiles (N=11) que potencian la creación de relatos digitales o *digital storytelling* activando múltiples competencias, tales como las comunicativas, lingüísticas y narrativas. Concretamente, se pretende analizar en qué medida los once casos favorecen e impulsan cada una de las dimensiones que definen la creatividad: flexibilidad, originalidad, fluidez, elaboración de productos y resolución de problemas; así como, valorar si pueden considerarse óptimas para el desarrollo de la creatividad desde una perspectiva global.

#### METODOLOGÍA

Se ha adoptado una metodología mixta: a) cualitativa, en tanto se analiza el contenido de una selección de once *apps* lúdicas infantiles -con las mencionadas características-, para determinar el grado en que potencian cada una de las cinco dimensiones que integran la creatividad, a partir de unos indicadores de carácter cualitativo. Y, b) cuantitativa, dado que se adoptan técnicas estadísticas de tipo descriptivo que permiten definir la muestra.

#### INSTRUMENTO

Para facilitar el análisis de contenido de la *app* seleccionada, se ha simplificado el instrumento CRE-APP [24] para permitir identificar el grado de desarrollo de la creatividad potenciado con las mismas, atendiendo a las cinco dimensiones, y a partir de un total de diez indicadores de tipo cualitativo, medidos a través de una escala tipo likert (1=nada a 4=mucho). En concreto:

- 1) *La flexibilidad* de las *app* se mide en tanto facilitan por un lado, la manipulación e intercambio de elementos, y por otro, a través de la versatilidad de los objetos que ofrecen.
- 2) *La originalidad*, en la medida que fomentan la representación de hechos inéditos e inesperados, y activan la imaginación de los sujetos para diseñar elementos diversos.
- 3) *La fluidez*, en tanto favorecen la generación libre de relatos y posibilitan múltiples usos de los objetos que incluyen.



- 4) *La capacidad para elaboración de productos*, es decir, si ofrecen fórmulas y herramientas para la construcción de historias o narraciones, y para la fabricación de determinados objetos.
- 5) *La capacidad para la resolución de problemas*, se valora en qué medida ofrecen la presentación de retos o problemas a resolver, y si posibilitan la formulación de diferentes respuestas por parte de los usuarios.

## RESULTADOS

Los principales resultados obtenidos se pueden organizar atendiendo a las dimensiones mencionadas:

### *Dimensión flexibilidad*

Tras analizar los once casos en relación a la dimensión *flexibilidad*, se constata que algo más de la mitad (55%) de las *app* lúdicas analizadas promueven mucho o bastante la manipulación y el intercambio de elementos, al incluir herramientas dentro de la aplicación que lo favorecen. E igualmente, se puede afirmar que incorporan objetos con gran versatilidad.

### *Dimensión originalidad*

Respecto a la dimensión *originalidad*, se constata que únicamente una cuarta parte (27%) de las *app* lúdicas analizadas promueven la representación de hechos inéditos mucho. Aunque, tienen una gran potencialidad para fomentar el desarrollo de la imaginación para diseñar y crear elementos (73%).

### *Dimensión fluidez*

En relación a la dimensión *fluidez*, tras el análisis de los once casos, se constata que más del 80% de las *app* estudiadas promueven la generación libre de relatos mucho o bastante. No obstante, solo la mitad de ellas facilitan la multiplicación de los usos de los elementos que incluyen.

### *Dimensión Productos elaborados*

La totalidad de las *app* seleccionadas favorecen la creación de relatos digitales, unas desde una perspectiva más abierta que otras. Algunas con una mayor riqueza de recursos expresivos, mientras otras poseen una estética más sobria ponderando las

aportaciones y elaboraciones personales de los usuarios y la incorporación de recursos digitales adicionales como la geolocalización, redes sociales, etc.

### *Dimensión Resolución de problemas*

La mayoría de las *app* analizadas implican un entrenamiento para su uso, por lo que su manejo supone una ocasión para el aprendizaje por descubrimiento, explorando las herramientas que incorporan y las oportunidades que ofrecen para desarrollar proyectos de narración digital creativos. Sin duda, promueven la resolución de problemas a partir del ensayo-error, y de la experimentación en cada una de las fases del proceso creativo de los relatos.

## CONCLUSIONES

Del análisis de las 11 *app* lúdicas infantiles dirigidas a la creación de relatos infantiles o *digital storytelling* analizadas en el presente estudio, se concluye que por sí solas estas *app* no garantizan el desarrollo de la creatividad en la etapa infantil. Es necesaria una intervención didáctica sistematizada para introducir las *app* en los escenarios de educación formal de los menores, y con ello activar la creatividad a partir de la creación de sencillos relatos digitales fruto de la manipulación de las herramientas digitales. Todo ello implica una formación de los docentes en programas y estrategias de desarrollo de la creatividad en el aula.

## REFERENCIAS

- [1] V.A.Taj, J.Teja, & M.Sirkova, Creative Management Techniques and Methods as a Part of the Management Education: Analytical Study on Students Perceptions". [on line][Procedia. Social and Behavioral Sciences vol.197, pp. 1918-1925,2015. Disponible en:10.1016/j.sbspro.2015.07.563
- [2] I.Rodrigo, y L. Rodrigo, "Creatividad y educación. El desarrollo de la creatividad como herramienta para la transformación social", *Prisma Social*, no. 9, pp. 311-351, 2012.
- [3] E.Copete, & G. D.Ricardo, *Producción de contenido infantil aprovechando el contexto actual de la televisión interactiva en Colombia enfocado a un público entre las edades de 4 a 8 años*. [on line] Tesis doctoral, Santiago de Cali, Colombia: Universidad ICESI,2012. Disponible en: [http://repository.icesi.edu.co/biblioteca\\_digital/bitstream/10906/71876/1/producci%c3%b3n\\_infantil\\_aprovechando.pdf](http://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/71876/1/producci%c3%b3n_infantil_aprovechando.pdf).
- [4] N.Sanz-Pilar, & A. García-Rodríguez, "Los desarrolladores de libros app infantiles y juveniles: radiografía, perspectivas y modelo de negocio", *Anales de documentación*, vol.17, no.2, 2014. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.6018/analesdoc.17.2.192131>



- [5] S.Arango, *Cuentos Infantiles Interactivos. Herramientas lúdico-didácticas para niños entre 3 y 5 años. Caso de Estudio PlayTales*[online]. Tesis de maestría. Facultad de Diseño y Comunicación, Buenos Aires, Argentina: Universidad de Palermo, 2014. Disponible en: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/blog/docentes/trabajos/22011\\_74995.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/22011_74995.pdf)
- [6] M.M. Ruíz-Domínguez, “Nuevas formas de la literatura infantil: del libro impreso a las aplicaciones digitales”, *Impossibilia*, vol.8, pp.230-246, 2014.
- [7] M. R. Rodrigo-Canet, “Desarrollo de un cuento infantil interactivo, personalizable y sensible a la contextualización de usuario para dispositivos Android”, Tesis Doctoral, Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2017.
- [8] M.E. Del Moral, L.Villalustre, & M.R.Neira, “Habilidades sociales y creativas promovidas con el diseño colaborativo de digital storytelling en el aula”, *Digital Education Review (DER)*, vol.30, pp. 30-52, 2016.
- [9] J. L. Rodríguez-Illera, & G. Londoño, “ Los relatos digitales y su interés educativo”, *Educação, Formação & Tecnologías*, vol.2, no.1, pp.5-18, 2009.
- [10] R. Judkins, *The art of creative thinking: 89 ways to see things differently*, Perigee Books:NY, 2016.
- [11] C. M. More, & J. C. Travers, “What’s app with that? Selecting educational apps for young children with disabilities”. *Young Exceptional Children*, vol.16, no.2, pp.15-32, 2013.
- [12] C.Chiong, & C. Shuler, *Learning: Is there an app for that. In Investigations of young children’s usage and learning with mobile devices and apps*. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop, 2010.
- [13] E. O’Hare, *Mobile apps for children. Criteria and Categorization*. Cinekid,[online] 2014. Disponible en: <https://www.cinekid.nl/sites/cinekid.nl/files/bijlage/Research%20Report%20-%20Mobile%20Apps%20for%20Children.pdf>
- [14] M.E.Del Moral, A.P. Guzmán, & L.C. Fernández, “Serious games: escenarios lúdicos para el desarrollo de las inteligencias múltiples en escolares de primaria. E-Edutec”, *Revista Electrónica de Tecnologías Educativas*, vol. 47, pp.1-20, 2014.
- [15] H.Gardner, *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*, Paidós: Barcelona, 2005.
- [16] E. R.Christophersen, , & S. M.Vanscoyoc, *Treatments that work with children: Empirically supported strategies for managing childhood problems*. Washington, DC, US: American Psychological Association, 2013. Disponible en:<http://dx.doi.org/10.1037/14137-000>
- [17] G.Revelle, & E.Reardon,,” Designing and testing mobile interfaces for children”, *Proceedings of the 8th International Conference on Interaction Design and Children* ,pp. 329-332. ACM, June, 2006.
- [18] R. Bonnsetter, & D. VanOverbeke, “APPlications for mobile computing in K-12 and pre-service education”, *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, pp. 3428-3433, Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), 2012.
- [19] M. Nilsson,,” Developing voice in digital storytelling through creativity, narrative and multimodality”. *Seminar. Net: Media, Technology & Life-Long Learning*, vol. 6,no.2, pp.148-160, 2010.
- [20] J.B.Ohler, *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*, Corwin Press:California,, 2013.
- [21] R.Godwin-Jones, Emerging technologies: “Mobile apps for language learning. . *Language Learning & Technology*, vol.15,no.2, pp. 2-11, 2011.
- [22] M.E.Del Moral, L. Villalustre, & M.R. “Neira, Competencias comunicativas y digitales impulsadas en escuelas rurales elaborando digital storytelling” *Aula Abierta*, no. 45, pp. 15-24, 2017.
- [23] Y. Kim, & D. Smith, “Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children interactive learning environments”, *Interactive Learning Environments*, vol. 25,no.1, pp. 4-16, 2017.
- [24] M.E.Del Moral &M.C. Bellver, 2017 inédito