

¿El uso de los iPads y los iPhones hace que los niños sean más inteligentes y empáticos? Sesame Street cree que sí.

Remco Tomesen
ÁMSTERDAM

‘¿Ha visto alguna vez a un niño de tres años jugar con una BlackBerry? No podrá hacer muchas cosas con ella. Pero si le damos un iPhone le pillará el truco inmediatamente’. Los iPhones tienen pantallas táctiles, y sí: las pantallas táctiles y los niños combinan a la perfección. Así es para Michael Levine, que investiga el uso de los medios digitales para Sesame Workshop, la organización que desarrolla el programa infantil Sesame Street (Barrio Sésamo). Levine está en los Países Bajos esta semana, invitado por Cinekid y la Fundación Bernard van Leer.

Cualquier persona que haya visto a un niño jugar con la pantalla táctil de un teléfono inteligente o de un iPad sabe que Levine tiene razón. Mi sobrina de dos años y medio sabe ya cómo realizar una fotografía con un iPhone, y cómo verla y ampliarla en el álbum de fotos. Simplemente, presiona el botón y arrastra la imagen sobre la pantalla.

Sesame Workshop vigila muy de cerca el auge de las pantallas táctiles. Hace cuatro años, la organización abrió un centro especial –el Centro Joan Ganz Cooney–, que lleva a cabo una investigación acerca del impacto de los medios digitales sobre el desarrollo infantil. Levine es el fundador del centro. Ya existen aplicaciones de Sesame Street con las que puedes crear tu propio personaje Elmo, por ejemplo, así como películas y libros electrónicos de Sesame Street. Pero se necesitan muchas más aplicaciones, y mejores.

Sesame Street comenzó como un programa infantil en el año 1969. Era un concepto nuevo, pues se sirvió de numerosas conclusiones pedagógicas de la ciencia. El resultado: un programa educativo y revolucionario dirigido a los niños. Sesame Street desea ahora alcanzar el mismo nivel de evolución partiendo de los dispositivos con pantalla táctil.

¿Qué es para Levine tan importante en un iPad? Su pantalla táctil e intuitiva, por supuesto. Es un medio para estimular la creatividad. El dispositivo puede ser llevado a cualquier sitio, incluso fuera de casa. Al mirar a través de la cámara, la realidad aumentada permite a los niños aprender sobre todo aquello que le rodea. ¿Cómo se llama este animal? ¿Qué tipo de planta es esa? También es importante la comodidad de poder apoyar la tableta informática sobre las rodillas, sin mayor complicación, evitando una pantalla que actúa a modo de muro entre un niño y el resto de la estancia. Los padres y los niños pueden jugar juntos con ella. Y eso es importante porque, en la filosofía original de Sesame Street, los niños aprenden más cuando interactúan con un adulto. Un ordenador portátil es un dispositivo ‘más individual’.

En sí mismo, un iPad es un objeto inanimado. Que los niños aprendan de él o no depende de las aplicaciones infantiles que se desarrollen específicamente. Un vistazo a la tienda iTunes de Apple o de Android revela que existen muchas de esas aplicaciones. Se dividen en tres tipos: libros electrónicos, juegos, y aplicaciones con las que puede hacerse algo (aplicaciones creativas). Una aplicación popular en los Países Bajos es *Leren met Woezel en Pip* (aprende con Woezel y Pip), con la que los niños aprenden colores, números y formas.

No todo el mundo cree que las pantallas táctiles son buenas para los niños: algunos científicos creen que son perjudiciales para el desarrollo y la concentración infantil, y la Academia Americana de Pediatría ha emitido una declaración recientemente en la que afirma que los niños muy pequeños (de hasta dos años de edad) se desarrollan mejor ‘lejos de la pantalla’. El contacto humano es mejor que el contacto con una pantalla, sostiene la AAP.

'No cabe duda de que las pantallas táctiles tienen sus peligros', admite Levine. En su opinión, el aspecto digital de Sesame Street se centra en un grupo de niños ligeramente mayor (de 4 a 11 años) que el de los programas de televisión (de hasta 4 años). 'También tenemos en cuenta la seguridad. No queremos que los niños accedan a sitios con imágenes o información no apropiada para ellos'.

Pero en última instancia, Levine vislumbra algunas posibilidades: 'Con las aplicaciones puede estimularse el desarrollo cerebral. El noventa por ciento del cerebro se forma en los primeros cinco años de vida. Y no se limita a las habilidades cognitivas: la creatividad, la empatía y las habilidades sociales son algunas de las cosas que pueden aprenderse a través de las aplicaciones. Actualmente estamos investigando profundamente en esta línea'.