

# ANÁLISIS DEL DISEÑO INTERACTIVO DE LAS MEJORES APPS EDUCATIVAS PARA NIÑOS DE CERO A OCHO AÑOS

Lucrezia Crescenzi-Lanna  
Mariona Grané-Oró

<https://doi.org/10.3916/C46-2016-08>

## 1. INTRODUCCIÓN

Los dispositivos móviles (smartphones y tablets) son herramientas para la comunicación, el juego, la creación y el aprendizaje de los niños, que se han apropiado de ellas.

Papert (1993)

EEUU 2013\*



72% de los niños de entre dos y ocho años, y 38% de los menores de dos años, utilizan asiduamente los dispositivos móviles.

\*Common Sense Media

## 2. MATERIAL Y MÉTODOS

Muestra **100** **7**

ANÁLISIS DEL CONTENIDO DE 100 APPS CONSIDERADAS EDUCATIVAS PORTALES SELECCIONADOS POR SU CALIDAD

### 2.1 Dimensiones incluidas en ficha de análisis

- EL DISEÑO VISUAL
- LA ADAPTABILIDAD
- EL DISEÑO DE LA INTERACCIÓN
- LA ESTRUCTURA Y NAVEGACIÓN

## 3. RESULTADOS

### Diseño interactivo



Figura 1. Tipo de interferencias detectadas en la muestra.

### Adaptabilidad



Figura 3. Gestualidad necesaria en las aplicaciones analizadas.

## 5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Claras problemáticas centradas en el diseño visual e interactivo, la adaptabilidad, la estructura y navegación y pone en evidencia su escasa calidad y adaptación al desarrollo infantil.

El diseño de la interacción presenta dificultades destacadas en la búsqueda de la simplicidad, por la elevada presencia de distractores y de elementos activos en pantalla, a menudo, innecesarios.



# Comunicar

[www.revistacomunicar.com](http://www.revistacomunicar.com)