



Comunicación y Hombre

ISSN: 1885-365X

j.conde@ufv.es

Universidad Francisco de Vitoria  
España

MAINER BLANCO, Belén

My Preschool Monsters, una aventura de narración transmedia en el ámbito educativo

Comunicación y Hombre, núm. 11, noviembre, 2015, pp. 36-49

Universidad Francisco de Vitoria

Pozuelo de Alarcón, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=129442878003>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Revista interdisciplinar  
de Ciencias de  
la Comunicación  
y Humanidades

Comunicación  
y Hombre

Artículo extraído del número 11 de *Comunicación y Hombre*  
**NOVIEMBRE 2015**

11

ESTUDIO

## My Preschool Monsters, una aventura de narración transmedia en el ámbito educativo

MAINER BLANCO, Belén  
(Universidad Francisco de Vitoria)



Universidad  
Francisco de  
Vitoria

UPV-Madrid

# My Preschool Monsters, una aventura de narración transmedia en el ámbito educativo

My Preschool Monsters, a transmedia storytelling adventure in educational field

El proceso de la creación y de la recepción ha evolucionado hacia procesos comunicativos basados en la transmedialidad y remediación coordinada. Este hecho comienza a aplicarse en diversos ámbitos, incluso en la configuración de escenarios tan específicos como el ámbito educativo, donde conceptos tan relevantes como la gamificación y la simulación pueden ayudar en el proceso de maduración de las personas. My Preschool Monsters es un ejemplo de desarrollo local español ambicioso e innovador de narración transmedia que aprovecha las ventajas del juego y de la narración multimedial con objetivos formativos.

PALABRAS CLAVE: My Preschool Monsters, videojuego educativo, narración transmedia.

Creative and reader process has developed into communication process for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. The fact starts to be seen in different projects, including some specific ones as educational field, where significant ideas such as gamification and simulation may help peoples' training. My Preschool Monsters, an ambitious and innovating Spanish transmedia storytelling project, makes the best of game experience and narration across multiple delivery channels with educational goals.

KEY WORDS: My Preschool Monsters, educational videogames, transmedia storytelling.

## 1. Objetivos del estudio

El juego educativo, entendido como un cambio en la capacidad o disposición humana relativamente duradero mientras los usuarios se divierten, aprovecha las ventajas del entretenimiento para facilitar el aprendizaje de conocimientos y destrezas. En este sentido, los videojuegos, como versión tecnológica del juego tradicional, ofrecen asimismo mundos posibles que pueden constituir una excelente combinación para la formación de los individuos. Gracias a la vivencia de experiencias relajadas y entretenidas, sin un objetivo práctico aparente en un entorno de cuasi juego, los individuos pueden adquirir conocimiento orien-

tado de hechos nuevos y de sí mismos en la medida en que juegan.

Este estudio tiene el objetivo de realizar, en primer lugar, una breve e introductoria aproximación teórica al concepto de juego educativo y su evolución tecnológica en el campo de los videojuegos educativos. Para ello, se ha tomado como referencia, mediante el análisis cualitativo de tipo teórico y práctico, el videojuego: *My Preschool Monsters*, un ambicioso proyecto transmedia de tipo formativo emprendido por una empresa española de desarrollo local lanzado al mercado en 2015.

En segundo lugar, el estudio persigue mediante el análisis del videojuego conocer su intención creativa por incorporar al ámbito del juego educativo proyectos de evolución narrativa, ya que en esencia se trata de un proyecto transmedia. Para ello, el estudio realiza una aproximación teórica a las nuevas formas de narración fragmentada de hoy y analiza la capacidad multimodal y multimedial del objeto de estudio con objetivos formativos.

En definitiva, nos hemos planteado si proyectos como *My Preschool Monsters* pueden ser una referencia de cómo productos con objetivos empresariales y de ocio como los videojuegos, las series de TV y los juguetes físicos conectados, pueden aspirar a desarrollar en su plan de negocio contenidos que impliquen un salto cualitativo en cuanto a la constitución de formatos adecuados para conseguir una experiencia de inmersión al servicio de la adquisición de aprendizajes y destrezas.

## 1.1. Metodología

Este estudio se ha propuesto la aproximación a *My Preschool Monsters* a través del análisis de la estructura de esta narración transmedial, desde el punto de vista de la creación de los contenidos de ficción y desde la perspectiva de la recepción de los mismos, por la cual se induce al jugador a abandonar su marco de referencia, su contexto vital, y entrar de forma libre y voluntaria en un mundo de contenidos educativos, el videojuego, convirtiéndose personalmente en sujeto que aprende.

En este sentido, se ha llevado a cabo un proceso metodológico de carácter cualitativo mediante los métodos de investigación documental y de análisis retórico, narrativo y discursivo que permitirán la descripción y comprensión del fenómeno. Para ello, se ha abordado la descripción y el estudio del caso, el videojuego, y se ha procedido al análisis de su estructura narrativa, según los principios desarrollados en el decálogo de narración transmedia y multimodal determinados por el mediólogo estadounidense Henry Jenkins en su post *Transmedia Storytelling 101*, publicado en 2007 en su blog “Confessions of an Aca-Fan” para comprobar el viaje de aprendizaje emprendido por los usuarios cuando asumen el control de los monstruos protagonistas del juego educativo. De este modo, y en función del octavo principio de dicho decálogo, donde se determina el rol fundamental que ejercen los jugadores mediante su actuación para lograr los fines educativos del proyecto, este estudio ha investigado la capacidad de los desarrolladores para propiciar mundos que invitan a la inmersión y extraíbilidad hacia el espacio virtual creado. De ello, se ha estudiado si es una

obra de creación configurada hacia el aprendizaje orientado donde los jugadores superan obstáculos y asimilan conceptos mientras juegan, desde su marco de realidad.

## 2. Innovación en el ámbito educativo

My Preschool Monsters es una creación de las productoras Big Bang Box y KD Productions que, tras más de ocho años haciendo videojuegos educativos, habiéndose constituido como expertos en la materia y en el sector, tomaron la decisión de realizar un primer proyecto orientado para los niños.

Así, el proyecto ofrece al público infantil contenidos de formación y aprendizaje enfocados a niños de 2 a 6 años a través de juegos educativos, donde los jugadores aprenden y refuerzan las materias que se adquieren en la etapa preescolar. Para ello, My Preschool Monsters combina las mecánicas de juego tradicionales con contenidos de enseñanza gamificados, con lo que el proceso de adquisición de conocimiento se produce mientras los niños juegan.

La idea, según nos cuenta Fernando Alcaraz (2015), director de operaciones Big Bang Box, surgió a partir de tres de los socios de Big Bang Box: "Somos padres y detectamos la falta de juegos educativos de calidad y, por otra parte, sabíamos que los padres lo están demandando". Por ello, con la idea de dar una respuesta al mercado con contenidos de calidad y su gran experiencia en el campo de los videojuegos educativos, los creadores emprendieron un proyecto de fusión de los juegos tradicionales y las nuevas plataformas de aprendizaje online para que los más pequeños pudieran aprender jugando.

Una de las singularidades más destacadas e innovadoras del proyecto es la combinación que se efectúa entre el juego educativo y la narración transmedia, habiendo previsto la distribución de los contenidos fragmentados desde el origen. Es decir, el proyecto empresarial, no solo innova en cuanto a oferta de contenidos para un público infantil muy concreto, sino que ha elaborado un ambicioso plan estratégico desde el punto de vista de la creación mediante la distribución de los contenidos a través de varias plataformas: un videojuego distribuido en smartphone y tabletas, una aplicación que enseña a los niños de preescolar desde los colores o partes del cuerpo humano, hasta los métodos de higiene, la dieta equilibrada y el cuidado de los animales; un juguete físico conectado, con capacidad de relación con smartphone, tabletas y smart tv, y una serie animada, enfocada al conocimiento de los personajes del proyecto.

Por su planteamiento innovador y su respuesta a una demanda del mercado, los creadores de My Preschool Monsters obtuvieron en la pasada edición del FICOD 2014, el Foro Internacional de Contenidos Digitales organizado por el Ministerio de Industria, Energía y Turismo a través de Red.es, evento de referencia en el sector de los contenidos digitales, el "Premio FICOD al Proyecto Transmedia Español Más Innovador" en la gala de clausura de 3D Wire, elegido entre un total de 131 proyectos seleccionados.

### 3. Objeto de estudio

El videojuego My Preschool Monsters, una aplicación distribuida en tabletas y smartphones, se inspira en grandes proyectos como Pocoyo y JellyJam, Dora la exploradora, Little Einsteins, Monsters S.A., Toca Boca, Sago, para la configuración de un mundo posible enfocado a los niños en etapa preescolar (Alcaraz, 2015). En este sentido, se han fijado en producciones para niños, de contenido educativo, de colores vivos y tramas sencillas, orientado a la mayor conexión de los niños con los contenidos.

El mundo de My Preschool Monsters se inicia con la configuración de una aparente pantalla de inicio, que realiza las veces de menú contextual, donde hay una diferenciación inicial de públicos. De un lado, los contenidos jugables para los niños, y de otro, los contenidos de control e información para los progenitores.

Así, el niño tiene la opción de elegir por dónde empezar entre tres caminos posibles: actividades, monstruos y cocina. De esta forma, desde el inicio del juego, se empieza el fomento de la ejercitación en la toma de decisiones y organización de los recursos. Sus resultados de elección resultan prontamente visibles, ya que mediante la elección de su recorrido a seguir en el mundo posible configurado por el juego, se accede a nuevas pantallas.

En la sección Monstruos, el niño accede a la selección del monstruo que le acompañará durante la partida y al que deberá ir enseñando los contenidos superados. Así, se permite una elección entre Haha y Hohó, como concepto de simple avatar, que más adelante ahondaremos, provocando una mayor identificación del jugador con la narración, lo que resulta esencial para generar el compromiso y la fidelización del niño con el videojuego. Es decir, el juego incentiva la toma de decisiones de los usuarios y sus consecuencias afectarán a la percepción del desarrollo de la partida y, por tanto, al aprendizaje. La selección del personaje permite dos maneras de probar diferentes formas de actuación, aunque este aspecto en el videojuego es más estético que conceptual, puesto que la diferencia en el recorrido del juego apenas varía con la elección de uno u otro monstruo, pero sí en el imaginario del niño que ha elegido a su personaje. La definición estética de los monsters, como nos cuenta Fernando Alcaraz, es esencialmente mediante la configuración de los colores, rosa para Haha y verde para Hohó. Ellos, como descubriremos en la serie para TV que están preparando los creadores, "son dos amigos que están deseando aprender todo lo que se les ponga por delante. Cada uno tiene una personalidad bien definida, Hohó es bonachón y tranquilo mientras que Haha es más orgulloso y activo. No tienen sexo, pero los nombres vienen de la manera por la que se ríen" (2015). Para ello, los creadores tomaron referencias de varios universos: series de TV, cuentos, aplicaciones y videojuegos. "Después creamos tres líneas de diseño y las testamos con niños. Con una muestra de 36 niños. Una vez decidida la línea de diseño se fueron refinando los diseños hasta llegar a Haha y Hohó. El proceso con los escenarios fue parecido, aunque cabe destacar que los personajes en 3D y 2D tienen estilos distintos", nos cuenta Alcaraz (2015).

Aun así, tanto el uno como el otro vienen definidos con elementos diferenciadores: cuer-

nos, alas, ombligo, etc. Es decir, tanto la selección del color, Haha y Hoho tienen cada uno un color básico, como la definición de atributos responden a la búsqueda de los creadores de facilitar que los niños de dos años puedan identificar claramente a su monstruo favorito. No obstante, uno de los atributos más destacados del orgulloso y activo Haha son sus cuernos, que simbólicamente podrían recordarnos a las armas de defensa de los animales así como las espinas lo son de los vegetales (Cirlot, 2004). Por su parte, el bonachón Hoho, se caracteriza por unas alas de murciélago, símbolo en la cultura oriental de felicidad y buenos augurios y, en la antigüedad, símbolo de vigilancia o alerta que protegía contra la somnolencia (Chevalier. 2013: 736).

A partir de la elección del monstruo, el niño tiene la posibilidad de recorrer con su personaje el resto de las secciones.

Así, podrá elegir acceder a la sección de actividades, dividida por zonas, con 20 actividades por cada una<sup>1</sup>. Cada zona es un mapa del tipo tablero con casillas de avance en el juego que el monstruo debe recorrer. Una vez supere la actividad de la casilla correspondiente, el monstruo avanza en el tablero y es recompensado con una fiesta, donde el monstruo baila al son de la música, y el niño puede bailar también desde su marco realidad, y es recompensado con dulces, en una clara asignación de premios basados en los conceptos de gamificación.

El recorrido del tablero está subdividido a su vez por puertas, cada puerta es la entrada a una nueva zona de aprendizaje que conlleva contenidos del currículo oficial por nivel (geomotricidad, relaciones de medida, los números, las formas, lógica, pictogramas, conocimiento de uno mismo, ordinal y cardinal, etc.), que recoge los elementos comunes del currículo en Europa y EEUU para garantizar llegar al mercado internacional. La puerta ha sido elegida por los creadores como símbolo de entrada al aprendizaje, en una manera de hacerle ver al niño que es algo organizado pero sin que él lo perciba claramente. “Al pintarlo como la puerta de entrada a una nueva zona también sienten más curiosidad para saber que hay detrás y les piden a los padres que les abran esa puerta” (Fernández 2015).

Los contenidos de las actividades se realizan mediante el aprendizaje de manera natural, ya que mientras avanzan en el tablero, los alumnos van superando pruebas fundamentadas en el currículo oficial, con tecnología innovadora. Así, mediante elementos de motivación, avanzar en el tablero y celebrar fiestas con el monstruo con cada avance, y funcionalidades creadas especialmente para niños, las fiestas tienen globos, dulces...etc., se ofrece un divertido entorno de aprendizaje.

Los creadores lo indican en la misma información de la aplicación: “La meta es que todos los niños vayan contentos a clase y tengan una actitud positiva hacia el estudio y hacia el aprendizaje”. Es decir, se combina, incentiva y motiva la relación establecida entre la aptitud con la actitud positiva en un entorno gamificado de juego.

---

1/ De momento, los creadores solo han activado la primera zona, pero está prevista la pronta incorporación de la zona 2 y 3.

Este enfoque se alinea con teorías relevantes del juego educativo, como la del psicólogo norteamericano Robert Gagné (1992), que defiende que el aprendizaje debe ser significativo para el alumno, va de lo general a lo específico, cuenta con ciertas estructuras cognitivas organizadas jerárquicamente y se adquiere por descubrimiento en función de metas (1992). Basándonos en la teoría de Gagné, y empleando la plataforma digital como medio de aprendizaje, podemos decir que los niños en *My Preschool Monsters* adquieren aprendizajes a medida que van destapando las zonas del juego, abriendo puertas, antes desconocidas. Es un reto superar las fases y llegar a la meta, mediante la resolución de problemas y planteamiento de cuestiones. Perseguir la meta se convierte en una satisfacción en sí misma. El niño prueba, falla, acierta, avanza, es premiado y recorre el camino lleno de obstáculos a través del monstruo seleccionado. Así, gracias al videojuego, los niños adquieren habilidades de aprendizaje por sí solos, aumentando la confianza en sus posibilidades, puesto que son ellos quienes encuentran la manera de superar los problemas que se les presentan.

En la sección Cocina, los niños también encuentran una zona de aprendizaje de contenidos mediante el conocimiento de formas básicas de cocinar los alimentos. El monstruo elegido se enfrenta a la sartén, acción de freír, a la cazuela, acción de hervir, y al robot de cocina, acción de triturar. Dependiendo de cómo se cocinen los alimentos, de tipo básico ofrecidos en un catálogo de productos, le gustará más o menos la comida al monstruo.

Nos dice Alcaraz (2015): “Desde un primer momento hemos querido que el juego sea educativo no solo en lo que se aprende en clase sino en las buenas costumbres de los niños. Nos pareció que empezar por la cocina es importante, pero luego vendrán más escenarios como la habitación de juegos, el baño y el dormitorio”. Así, el niño enseña al monstruo los buenos hábitos y, en este sentido, los creadores, después de realizar un análisis de mercado, confirmaron que la cocina tiene buenos ejemplos de éxito. “Pronto los niños podrán, disfrutar igualmente al lavarse los dientes, jugar, ir a la cama, etc.” (Alcaraz: 2015).

Por último, las opciones del menú principal dirigidas a los padres, de acceso restringido solo mediante la resolución de un simple cálculo matemático, pero no posible para niños de entre 2 y 6 años, podemos encontrar: información del juego, acceso a la tienda para la compra de nuevas zonas de actividades y los informes de aprendizaje de los recorridos de los niños, donde se produce un control efectivo del seguimiento de las tareas realizadas y del tiempo empleado. Sin duda, una sección fundamental en cuanto a la configuración de mundos posibles y responsables, donde las opciones del control parental se efectúa con total normalidad.

En cuanto al diseño de juego, *My Preschool Monsters*, como con la selección del arte del juego, pone las mecánicas del juego al servicio de comandos sencillos e intuitivos, de fácil manejo para niños de entre 2 y 6 años de edad, y para ello se inspira en las mecánicas de juego elaboradas en otros productos infantiles como *Sesame Street*, juegos de gran éxito comercial como *Toca Boca*, y otros de tipo educativo como *Agnitus* o *Pupitre*.



## 4. Una aventura multimodal y transmedial

My Preschool Monsters es una marca que nace para ser desarrollada en varios medios: videojuego, juguetes físicos conectados, libros, aplicaciones y serie de TV. Una coproducción internacional orientada a un mercado global sin barreras centrado en Europa, EEUU, Oceanía y Latinoamérica y orientada a un segmento de la población muy determinado, dentro de la totalidad del mercado que abarca el denominado público infantil. Como indica el director de operaciones del proyecto, “el target es de niños y niñas de 2 a 6 años, siendo el target principal 2-4 años. Pero los clientes son los padres preocupados por la educación de sus hijos y que quieren darles contenido de calidad y seguro” (Alcaraz, 2015).

Del proyecto inicial, han configurado de salida la web, el videojuego, el juguete físico conectado y la serie de TV.

De esta manera, resulta ambicioso e innovador en el campo del desarrollo local español que desde el origen del proyecto se haga uso de los dispositivos conectados permitiendo comunicar los contenidos entre distintos medios y demuestra también como los jugadores, los niños, pueden rastrear la fragmentación narrativa en aras a llegar al todo propuesto. Todo un desarrollo de contenidos transmedia, concebido desde el mismo planteamiento de la idea, desde el punto vista de la creación de los diversos contenidos a través de las diferentes plataformas y desde el punto de vista de la recepción. Según Alcaraz, “este proyecto es complejo, creativo, donde cada uno de los medios es económicamente rentable por separado, pero que cuando se consumen en conjunto mejoran la experiencia del usuario” (Alcaraz 2015).

Desde la teoría realizada por Henry Jenkins, como nueva forma de transmisión actual y moderna de historias, My Preschool Monsters demuestra que es posible la aplicación práctica al ámbito educativo del concepto multimodal, en una clara contraposición con las posturas crossmedia, basado en la transmisión de los contenidos por plataformas de forma paralela. Por el contrario, este proyecto da un paso más mediante la incorporación de experiencias tan complejas de configuración narrativa, donde que cada fragmento distribuido aporta una pieza clave del mundo creado. Como diría Jenkins (2006), es un ejemplo de narrativa transmediática, que bien podría haberse iniciado con una novela, y extenderse con películas, series de televisión, cómics, videojuegos y hasta juguetes y parques temáticos.

Es decir, cada fragmento, cada elemento dividido, nos lleva al todo, por lo que resulta necesaria la actuación y motivación de los jugadores en su recolección de las piezas que les proporcionarán una visión integrada del conjunto narrativo. En este sentido, los creadores de My Preschool Monsters han planificado un proyecto continuista, que responde a una lógica de la narración y donde hay también configurado un plan de expansión de contenidos (Jenkins 2007). Si los niños quieren saber quién es su monstruo, deberán ver la serie, si quieren enseñarle a aprender, deberán recurrir al videojuego y si quieren conectar su juego en una experiencia 360 deberán recurrir a las bondades del juguete físico conectado. Es decir, cada elemento de la historia es distribuido con lógica continuista y consonante con el

todo narrativo, donde las funciones de recopilación y recolección resultan esenciales para procurar cerrar el proceso comunicativo. Según la teoría de Scolari (2013), la creación de la obra está determinada por los principios de construcción multimodal y transmedia ejercida por la aportación fragmentada de las piezas que componen la historia.

Los objetivos y principios de concepto de la narración transmedia (Jenkins 2007), pueden desembocar en múltiples campos, como el educativo, donde se emprende una búsqueda intencionada del proceso de la inmersión del jugador con unos propósitos orientados. Según nos comentan los creadores: "Cada medio tiene su peculiaridad, en la serie de TV vamos a desarrollar la personalidad de nuestros personajes, en el videojuego trabajaremos una parte más educativa y el lado más curioso de los monstruitos y el juguete conectado servirá de nexo de unión entre todos los medios y conseguirá que el niño se sienta identificado con nuestro producto" (Alcaraz, 2015). En definitiva, se planifica una búsqueda activa hacia experiencias transmedia, donde se inculca la idea de compromiso y fidelización de los niños con los contenidos.

En primera instancia, hemos analizado desde un análisis de la estructura transmedial MPM aplicación, un videojuego educativo para dispositivos móviles, smartphones y tablets, basado en un modelo de negocio de descarga de pago, que permite a los niños consolidar en los contenidos educativos de preescolar. Así, en su planificación, la inmersión hacia el proceso formativo se ha orientado hacia el aprendizaje de conocimientos mediante la configuración de dos módulos principales: uno para enseñar al monstruo a través de actividades y otro para cuidarle.

El primero, está basado en el contenido curricular oficial, donde los niños acceden y avanzan en función de su capacidad, no por su edad. Así, se plantean contenidos de la etapa preescolar como son: colores, números, sumas, trazos, escritura, el cuerpo, la familia, idiomas, etc.

Por otro lado, el segundo módulo presenta uno de los valores diferenciales de My Preschool Monsters, puesto que evoluciona el concepto de la app educativa convencional al incorporar funcionalidades de cuidado de los monsters, lo que se denomina *nurturing*, y mecánicas de juego que hacen que el aprendizaje sea entretenido y motivador para los niños. Así, su planificación está orientada hacia labores que implican la responsabilidad parental de los niños para con su personaje: dándole de comer y, en fases de posterior incorporación, bañándole, lavándole los dientes y jugando con él. Así, los niños asumen el rol de cuidadores con la responsabilidad de inculcar buenos hábitos de alimentación, higiene y cuidados en general. "Los niños tendrán que dar de comer a su monstruito en la app. De esta manera aprenderán a responsabilizarse de su mascota y descubrirán que hay alimentos que cocinados de distinta manera nos gustan más o menos", comenta Alcaraz (2015).

En esta app las mecánicas de juego son tradicionales, simples e intuitivas, en línea con la configuración de los elementos estéticos, puesto que el arte seleccionado en el videojuego ha sido la imagen en 2D, más amigable para los niños y, por tanto, más eficaz en cuanto a los propósitos de jugabilidad establecidos (Alcaraz 2015). Ello indica que tanto el diseño

conceptual como el diseño artístico han sido mezclados con el contenido gamificado de tipo educativo, de modo que los niños aprenden mientras juegan, mediante una interfaz sencilla y de fácil empleo.

En segundo lugar, los creadores han desarrollado, en colaboración con la empresa tecnológica israelí Seebo, un juguete físico conectado con capacidad para cobrar vida una vez detecte un dispositivo conectado (smartphone, tablet o smart TV), siendo otra de las innovaciones abordadas en el proyecto, ya que es la primera vez que se realiza un juguete de estas características en el ámbito de la educación.

El juguete físico puede interactuar con la app y la serie de animación de MPM. Por ejemplo, cuando el niño haga bien una actividad en la app el juguete le felicitará o si el niño abraza al peluche en la app el monstruito estará más contento.

Así, los juguetes físicos se comunican con el juego tanto en la parte de enseñanza como en la de nurturing. Los juguetes reaccionarán a lo que pase en la app y la app registrará lo que pase en el juguete. "Si le enseñamos al monstruo a contar hasta 6 dentro de la app, el juguete físico se alegrará, bailará y contará hasta 6. Cuando al juguete físico le demos de comer, en la app nos dirá que está lleno", asegura Alcaraz (2015). Es decir, el juguete físico también acompaña al niño en su aprendizaje de tal forma que reacciona a los tipos de comida, muestra sus emociones y manifiesta deseos, si no le gusta dirá que quiere otra cosa. También será agente de motivación en el aprendizaje de los niños, ya que cuando el niño haga bien una actividad el muñeco gritará contento y si se equivoca le animará a seguir practicando. "El juguete conectado va a ser el compañero de viaje de los niños en su proceso de adquisición de conocimiento, será ese amigo que se alegra cuando lo está haciendo bien y le anima cuando se equivoca, pilar fundamental en la actitud positiva de los niños hacia el aprendizaje" (Alcaraz, 2015).

Según cuenta Alcaraz (2015), su primera idea estuvo orientada al videojuego y los juguetes conectados, "pero se quedaba coja la pata para explicar la personalidad de nuestros personajes". En este sentido, los creadores tomaron la decisión de realizar una serie de TV con el objeto de exponer los contenidos de profundización en la construcción narrativa a través de un nuevo medio y llegar a un público difícilmente alcanzable a través del marketing digital (Alcaraz, 2015).

La serie de animación, estructurada en formatos cortos de cuatro minutos, desarrolla contenidos que permite un mayor conocimiento de las personalidades de los monsters. En este sentido, se profundiza en la relación de identificación del usuario con los personajes que pueblan a través de su control el mundo de ficción de My Preschool Monsters.

Además, también se contempla desde la perspectiva de la conectividad multimodal, ya que además de poder visualizarse en las TV tradicionales, permite interactuar con los juguetes conectados cuando se reproduzca en una smart TV, en un smartphone o en una tablet.

Por su parte, se hace más compleja la configuración de los elementos estéticos, basados en imagen en 3D, en aras a lograr una mayor sensación de realidad con una clara orientación a aumentar la identificación de los niños con los juguetes físicos.

En términos generales, se trata de un proyecto transmedia, de tipo convergente instrumental y comunicativo, con varios productos coexistiendo e interactuando a la vez, donde podemos decir que se ha configurado una dinámica convergente de creación digital. Cada medio (app, juguete conectado, serie de TV) puede consumirse y disfrutarse por separado, pero al juntarlos la experiencia del niño mejora significativamente mediante el aprovechamiento que las bondades de cada medio puede ofrecer a la narración y que incentiva el rol del jugador activo mediante su participación en el mundo de ficción creado.

## 5. Integración de las tecnologías de la información en el ámbito educativo

Como vaticinó De Kerckhove (1997), los videojuegos son un nuevo medio interactivo que representa nuevas formas de comunicación y abarcan un gran potencial de entretenimiento y educativo”. En este sentido, *My Preschool Monsters* es un claro ejemplo transmedial y multimodal de cómo las nuevas formas de narrar sirven a propósitos de formación de una colectividad infantil, de 2 a 6 años de edad. Así, según los creadores, es una combinación de juego puro, donde el niño tiene que cuidar de los monstruitos y de gamificación del contenido educativo, que se ha llevado a cabo a través del mapa ascendente que motiva a los niños a llegar al final (Alcaraz, 2015). En un claro sentido del fomento de la autonomía e independencia, el proceso del aprendizaje se produce en un entorno donde los jugadores se mueven entretenidos con la posibilidad de corregir desviaciones conductuales durante el recorrido. En este sentido, se alinea con los teóricos que han abordado históricamente la evolución del juego educativo, puesto que los efectos educativos descritos se fundamentan en la influencia que el juego ejerce sobre el desarrollo psíquico del niño y sobre la formación de su personalidad (Elkonin 1980:273).

El videojuego permite introducir de manera natural elementos como la motivación, *Haha* y *Hoho* bailan y se alegran cada vez que se acaba con éxito una actividad, la exploración, cambiando entre cocina y mapa, y la satisfacción lo que permite que los niños tengan una actitud positiva hacia el proceso de aprendizaje, los monstruitos manifiestan alegría cuando la comida es saludable. Dice Alcaraz (2015): “Esto ya sucedía hace muchos años con las canciones, los juegos,..., nosotros nos limitamos a aplicar estas técnicas a la tecnología ya que es el lenguaje de las nuevas generaciones”.

Así, el videojuego es una manera de conducir al alumno en el mundo del conocimiento en la etapa preescolar y sirve para mejorar a los individuos y para racionalizar sus aprendizajes. De esta forma, funciona como una combinación que ayuda a absorber contenidos educativos, a veces de manera inconsciente y otras de forma totalmente consciente. “Queremos quitar, dentro de lo posible, esa sensación de que el niño está repasando otra vez el contenido de clase. Por eso también es el niño el que le da de comer al monstruito y lo tiene que hacer bien”, dice Alcaraz (2015).

Así, los creadores abordan la transmisión de conocimiento, ámbito ampliamente estudiado por Ball (1978), uno de los pioneros en el campo del videojuego educativo, que en su estudio "Telegames Teach More Than You Think", comprueba la potencialidad de los videojuegos para desarrollar las capacidades espaciales de los niños, con especial incidencia en los aspectos tridimensionales y de simulación de mundos reales. Al simular una experiencia, se favorecen diversas destrezas intelectuales como la asimilación de conceptos numéricos, la comprensión lectora, el estímulo de la lectura, un incremento de la captación de la atención de los usuarios y el desarrollo de habilidades para la identificación de objetos y colores, entre otros (Ball, 1978). Del mismo modo que My Preschool Monsters aborda contenidos, por un lado, de tipo geomotricidad, relaciones de medida, números, formas, lógica, pictogramas, conocimiento de uno mismo, ordinal y cardinal, etc.; y, de otro, la inmersión de un entorno conectado de aprendizaje multimodal.

My Preschool Monsters ofrece a los jugadores un entorno controlado y controlable, donde hay opción de abandonar cuando la tarea requerida va más allá del nivel de habilidad del jugador, donde hay periodos cortos de actividad intensa, y donde se programa en tiempo flexible para el aprendizaje, con posibilidad de dominio como motivador interno.

Hoho y Haha son personajes que constituyen una motivación para la mejora de destrezas y habilidades de los jugadores tales como la coordinación óculo-manual, los tiempos de respuesta, etc., como ya descubriera en los años 80 otro pionero de la materia, J. Griffith (1983), que investigó aspectos relacionados con la destreza óculo-manual con un grupo de estudiantes de enseñanza primaria que demostraban que aquellos que jugaban con videojuegos lograban adquirir una mayor destreza en la coordinación visual y motora que los otros compañeros que no jugaban.

Además, se fomenta un proceso deductivo para la mejora de los resultados del juego ya que se omiten las causas de los errores en favor de la toma constante de acciones por repetición (Gifford, 1991), donde los niños usuarios refuerzan su aprendizaje de contenidos al mismo tiempo que juegan y progresan en el juego mediante un sistema de reconocimientos, por ejemplo, subir de nivel.

En definitiva, estaríamos ante un homo ludens cibernético, una evolución del homo ludens de Huizinga (1972), que adquiere estrategias fundamentales para el aprendizaje a través del juego virtual My Preschool Monsters como son la resolución de problemas, aprendizaje de soluciones, razonamiento deductivo y memorización, además de experiencia del nurseringy aprendizaje basado en las resoluciones de tareas.


A la observación y análisis sobre los elementos de gamificación del videojuego, se une la interactividad/inmersión que viven los niños mientras juegan y que resulta clave en la propia adquisición del aprendizaje. La simulación es un factor clave a la hora de conseguir la inmersión del jugador, puesto que implica mayor involucración con el desarrollo de la partida. En este sentido, la simulación también es un factor fundamental a la hora de conseguir los objetivos didácticos que persiguen los videojuegos educativos. El proceso de inmersión del jugador en My Preschool Monsters sirve a las indicaciones recibidas de los pedagogos

para convertir al objeto del videojuego en un aliado en cuanto a la conducción del niño en el mundo del conocimiento, ya sea para el aprendizaje de normas, contenidos, adquisición de aptitudes individuales..., etc. Según Alcaraz (2015), “hemos querido darle la vuelta a la tortilla y no son los niños los que aprenden, sino que son los niños los que enseñan a los monstruitos”. De esta forma, Haha y Hoho manifiestan deseos de aprendizaje y son los jugadores, los niños, los que asumen el rol de orientación en la enseñanza y de satisfacer las necesidades de sus personajes.

Existe en el videojuego un feedback continuo e inmediato, tanto visual como sonoro, que también excita, motiva y reta al jugador a un esfuerzo mayor en función del conocimiento del contenido del juego y de la comprensión de las consecuencias de las distintas estrategias de actuación o las denominadas formas de performance de la narración transmedial de Jenkins (2007). Así, existe una anticipación de acontecimientos y un desarrollo de estrategias de actuación a medida que aumenta el conocimiento del videojuego. Los niños, mediante el concepto de simulación, protagonizan sus métodos de aprendizaje en un espacio controlado, donde ellos son los orientadores de la actividad. Mediante el concepto de simulación, los niños desarrollan su capacidad de motivación, en una interacción constante y en tiempo real con la realidad de ficción que le rodea. Y lo que resulta más interesante, pueden trasladar los aprendizajes obtenidos mediante simulación en el mundo virtual en el marco realidad, según la teoría de frames de Bateson (1972).

## 6. Conclusiones

El resultado de My Preschool Monsters es una pieza de creación en formato transmedia y multimodal que demuestra como el campo educativo es también un terreno donde pueden evolucionar las experiencias de los usuarios mediante nuevas formas de conexión, reconfigurando los marcos tradicionales del juego educativo y enriqueciendo las oportunidades de las nuevas formas narrativas al servicio de formas que motiven la maduración, en fases incipientes, de los seres humanos.

Como obra de creación transmedia, My Preschool Monsters incorpora en el campo del juego educativo una producción, con objetivos de rentabilidad, trascendente en cuanto a su aspiración de combinar los objetivos empresariales con los objetivos formativos, en un ambicioso viaje de inmersión del niño para la adquisición de aprendizajes y destrezas. Es un ejemplo de los propósitos descritos en este estudio pues genera contenidos innovadores por su finalidad, experiencia participativa en el jugador y fragmentación narrativa del todo. Un ejemplo de evolución del concepto transmedia en el campo del juego educativo, una posibilidad actual solo gracias a la capacidad multimodal y multimedial en la transmisión de las narraciones actuales. 

## Bibliografía / Bibliography

---

### Recursos directos

ALCARAZ, Fernando. Director de operaciones de Big Bang Box (entrevista 1 de junio 2015).

Libros:

BATESON, Gregory. *Pasos para una ecología de la mente*. Barcelona: Gedisa, 1972.

CIRLOT, Juan Eduardo. *Diccionario de símbolos*. Madrid: Siruela, 2004.

BALL, Howard G. *Telegames Teach More Than You Think*. Audiovisual Instruction, 1978.

DE KERCKHOVE, Derrick. *Inteligencias en Conexión. Hacia una sociedad de la Web*. Barcelona: Gedisa, 1997.

ELKONIN, Daniil B. *Psicología del juego*. Madrid: Editorial Aprendizaje Visor, 1980.

GAGNÉ, Robert. *Las condiciones del aprendizaje*. Madrid: Aguilar, 1970.

-----Gagne, R., Briggs, L. & Wager, W. *Principles of Instructional Design* (4th Ed.). Fort Worth, TX: HBJ College Publishers, 1992.

CHEVALIER, Jean. *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder, 1986

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial, 1972.

JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.

----- *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Editorial Paidós Comunicación, 2009.

SCOLARI, Carlos. *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto, 2013.

### Recursos electrónicos

BIG BANG BOX [en línea] [Consulta: 20 mayo 2015]. <<http://www.bigbangbox.es/>>

TRANSMEDIA STORYTELLER. Episode 50. *My Preschool Monsters*. [en línea] [Consulta: 20 mayo 2015]. <[http://transmedia.podomatic.com/entry/2014-10-29T02\\_44\\_18-07\\_00](http://transmedia.podomatic.com/entry/2014-10-29T02_44_18-07_00)>

SOCIOS E INVERSORES. *My Preschool Monsters*. [en línea] [Consulta: 20 mayo 2015]. <<http://www.sociosinversores.com/proyecto/My-Preschool-Monsters>>

CHALES EN LA RED. Entrevistamos a Fernando Alcaraz socio fundador de Big Bang Box, Premio FICOD al Proyecto Transmedia Español más Innovador [en línea] [Consulta: 20 mayo 2015]. <<http://www.chaval.es/chavales/comunidadtic/entrevistamos-fernando-alcaraz-socio-fundador-de-big-band-box-premio-ficod-al-proyecto>>



Universidad  
Francisco de Vitoria  
UFV Madrid

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

**REVISTA CIENTÍFICA INTERNACIONAL INDEXADA EN:**

**BASES DE DATOS  
INTERNACIONALES SELECTIVAS**

IEDOYT  
EBSCO TOC Premier

**PLATAFORMAS DE  
EVALUACIÓN DE REVISTAS**

IN- RECS  
MIAR  
Latindex. Catálogo y directorio

**DIRECTORIOS SELECTIVOS  
ULRICH'S**

**OTRAS BASES DE DATOS  
BIBLIOGRÁFICAS**

DIALNET  
UNEvistas  
Jaume I  
CIRC

**HEMEROTECAS SELECTIVAS**

Redalyc

**PORTALES ESPECIALIZADOS**

Red Iberoamericana de revistas  
de Comunicación y Cultura  
Comarbatario.com  
Portal de la Comunicación  
Universia

**BUSCADORES DE LITERATURA  
CIENTÍFICA OPEN ACCESS**

DOAJ  
Dulchess  
E- REVISTAS  
La crilla  
Google Académico  
Google Books

**CATÁLOGOS DE BIBLIOTECAS**

REBIUN  
New Jour  
ZED  
WORLDCAT  
COMPLUDOC  
COPAC  
CISNE

ISSN: 1885-365X | E-ISSN: 1885-9542

2015