



Linkimals™

Vinculados entre sí para enseñar a los más pequeños

Los juguetes Linkimals™ de Fisher-Price® se "vinculan" entre ellos para ayudar a los bebés y a los más pequeños a aprender de una forma completamente nueva. Cada uno de estos animalitos musicales interactivos incluye un montón de juegos de aprendizaje por sí solo. Pero, gracias a la tecnología Linkimals™, los juguetes reconocen a otros Linkimals™ que haya cerca y, de esta forma, crean un espacio de juego único con música sincronizada y espectáculos de luz muy coloridos que hacen que aprender sea más divertido (ya que hay más de uno).



Nuestro estudio

Los juguetes Linkimals™ están inspirados en la forma de jugar de bebés y niños en nuestro Laboratorio de Juego. A medida que las familias ampliaban su colección, empezamos a investigar cuestiones específicas:

- 1 ¿Cómo interactúan y juegan los niños y las personas que los cuidan con los juguetes vinculados?
- 2 ¿Cómo reaccionan los niños cuando un juguete pronuncia una frase o un mensaje?
- 3 ¿Con qué tipo de funciones de los juguetes Linkimals™ juegan y cuáles llaman más la atención?

Nuestro objetivo era comprender mejor las distintas formas en que los niños interactúan con estos divertidos amigos que cantan y juegan ¡al estilo Linkimals™!



La ciencia del juego



Tecnología de seguimiento ocular

La tecnología de seguimiento ocular ha demostrado ser fundamental para ayudar a los investigadores del Laboratorio de Juego a aprender de nuestros pequeños en las primeras fases de desarrollo de los juguetes. Como los bebés y los más pequeños todavía no pueden hacernos llegar sus comentarios con sus propias palabras, registramos y analizamos los movimientos oculares de los niños cuando miran y juegan con un juguete con la ayuda de gorros o gafas especiales y un software de análisis. De este modo, el equipo de nuestro Laboratorio de Juego puede ver los juguetes literalmente a través de los ojos de un niño.



Herramienta de software Observer XT

El software Observer XT de Noldus Information Technology recopila datos en una línea de tiempo visual que ofrece a nuestros investigadores herramientas para registrar, anotar y analizar científicamente lo que observan. Así, pueden empezar a establecer conexiones entre la ciencia y el juego para dar respuesta a nuestras preguntas. En este estudio, utilizamos el software Observer XT para codificar y analizar todas las sesiones de juego con el objetivo de determinar los hábitos de juego y el uso del lenguaje entre los niños y los adultos.

Resultado: se demuestra que fomentan el aprendizaje



Los datos recopilados con estas tecnologías en nuestro Laboratorio de Juego determinaron que los juguetes vinculados por medios electrónicos pueden reforzar las conexiones de aprendizaje temprano en el cerebro de los más pequeños. Los juguetes Linkimals™ interactúan para presentar conceptos de aprendizaje de forma colectiva a medida que los niños crecen. Al pulsar la letra "P" en la barriguita de la nutria, esta se vincula al perezoso, que empieza a cantar y bailar canciones sobre la letra "P". La investigación reveló que los movimientos oculares de los niños iban y venían de la letra "S" de la nutria al perezoso repetidamente. Ese tipo de interacción motiva a los niños a descubrir nuevas formas de aprender y jugar, que no habrían existido si estos juguetes no estuvieran vinculados de forma electrónica.

Al utilizar el software Observer XT de Noldus Information Technology para examinar los hábitos de juego y el uso del lenguaje entre adultos y niños, dedujimos de los datos obtenidos que la interacción entre estos juguetes vinculados también fomentaba las conversaciones entre los niños y las personas que los cuidan. Esto refuerza importantes oportunidades de aprendizaje mediante interacciones divertidas, lo que fomenta el desarrollo del lenguaje y da lugar a momentos de conexión entre ambos.

Ayuda a tu pequeño a explorar diferentes habilidades de aprendizaje con cada uno de los amigos de Linkimals™



Koala ¡Vamos a contar!

Enseña
Números, formas, contar del 1 al 10



Tortuga Sienta y Gatea

Enseña
Abecedario, contar, formas



Panda

Enseña
Contar, formas, modales, amabilidad



¡Llévate a toda la pandilla de Linkimals™ a casa!

[COMPRAR LA FAMILIA LINKIMALS](#)