



UNSAM
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
SAN MARTÍN

IMAGINARIOS DE PRIMERA INFANCIA DESDE UNA APUESTA DIGITAL DESARROLLADA EN EL MARCO DE LA POLÍTICA PÚBLICA DE ATENCIÓN INTEGRAL A LA PRIMERA INFANCIA EN COLOMBIA

Inés Andrea Buitrago Romero
Maestría en Educación Lenguajes y Medios

Director:
Mg. Isaac Lima Díaz
Profesor Asistente Facultad de Ciencias y Educación
Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Escuela de Humanidades
Universidad Nacional de San Martín
Julio de 2019

DEDICATORIA

*Nada de esto hubiera sucedido en mi vida, si no los hubiera elegido desde antes de nacer.
A ti Luis Arturo, que te herede la pasión por los libros y las ganas de saber y preguntar sobre los fenómenos
de la vida cuantas veces fuera necesario.*

*A ti Martha Cecilia, que siempre me enseñaste el valor de perseverar y entender que todo lo que se
empezaba, se tenía que terminar. A ti, que siempre me influenciaste de manera positiva, con control y
disciplina. Repitiéndome que tenía que levantarme una y mil veces si fuera necesario. A ti que deseabas con
ansias verme culminar este proceso.*

Hoy desde la infinidad de las estrellas, gracias por tanto... Siempre juntos hasta la eternidad.

AGRADECIMIENTOS

En este largo proceso de culminar esta tesis, son demasiadas las personas a las que tengo que agradecer. Pues, en definitiva, nada en la vida lo logramos solos, siempre hay alguien que nos brinda sus consejos y su experiencia. También están los que nos acompañan con toda su motivación, ayudándonos paso a paso con otras acciones mientras concretamos cada uno de nuestros sueños.

En primer lugar, quiero agradecer a la Doctora Mónica Pini, por su paciencia y comprensión. Por brindarme todo el apoyo que he necesitado en su calidad de directora de la Maestría en Educación Lenguajes y Medios. Solo tengo respeto, admiración e infinito reconocimiento.

A Isaac Lima, quien me acompañó este proceso desde el principio hasta el final.

Quiero también agradecer a la profesora Mariana Landau, nada de lo que se pensó en esta tesis hubiera sido posible sin esa primera batuta de ella para entender realmente cuál era mi interés, que era necesario para realizar una tesis y por donde me debería enfocar.

En consecuencia, también agradezco el acompañamiento a la profesora Johanna Hernández, en todo el esboce metodológico para dar estructura a este documento.

Por otra parte, quiero agradecer a las personas que me han acompañado en el día a día, en cada momento, con su presencia constante desde la cercanía y la distancia.

No hubiera podido tomar la energía necesaria para finalizar esta tesis sin la compañía de Charly, ha sido como un padre para mí. Gracias por estar ahí, por cada café, por cada mate cocido.

A mis Tías Rosa y Maria E, como esa extensión de la presencia de mi madre; y que en definitiva jamás entendían el porqué de mi obsesión con esto.

A mis amigas: Carolina Cubillos, Carolina Hernández, Diana Vargas, Carolina Carvalho y Catalina Escobar. Siempre dándome ganas, y entendiendo lo que significaba esto para mí.

A Manuela, por ser esa amiga incondicional, mi mejor amiga argentina.

A Gastón, por su amistad, por cada conversación ... por cada mano extendida.

A Viviana Sepúlveda, mi amiga de la maestría

Y, por último, a la Tato, a Camila, a Betty, a Rocío y Karol; por siempre estar ahí, por confiar y no tener claro en que estaba tan metida y concentrada.

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	7
1. EL DESARROLLO DE CONTENIDOS DIGITALES PARA LA PRIMERA INFANCIA Y LOS IMAGINARIOS QUE SE RECONSTRUYEN	9
1.2 Problema de investigación	9
1.2 Preguntas de investigación.....	11
1.3 Objetivos	12
1.4 Justificación	13
2. ESTADO DE LAS INVESTIGACIONES EN CONCORDANCIA CON EL PROBLEMA Y LOS OBJETIVOS 15	
2.1 Imaginarios de Infancia de cara a propuestas digitales o su relación con las tecnologías..	16
2.2 La Relación entre Educación y Tecnologías de la Información en La Primera Infancia.....	18
2.3 Análisis de las Apuestas Digitales para la Infancia	22
2.4 Estudios Sobre los Avances y Balance de la Política Pública de Atención Integral a la Primera Infancia en Colombia	24
3. PERSPECTIVAS CONCEPTUALES PARA ABORDAR LOS IMAGINARIOS EN TORNO A LA PRIMERA INFANCIA	29
3.1 Imaginarios de Infancia	30
3.2 Tecnología, Interactividad e Infancia.....	35
3.3 La Educación Infantil	42
3.4 Fundamentos de la Política de Atención Integral a la Primera Infancia en Colombia.....	46
4. MARCO METODOLÓGICO	55
4.1 Enfoque metodológico	55
4.2 Proceso metodológico.....	56
4.2.1 Definición del corpus desde el reconocimiento de la apuesta digital	56
4.2.2 Recolección de los datos.....	60
4.2.3 Premisas para el Análisis de los datos.....	64
4.4 Sistematización, análisis y hallazgos	67
5. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE LOS IMAGINARIOS DE PRIMERA INFANCIA DESDE LA POLÍTICA DE ATENCIÓN INTEGRAL: POSICIONAMIENTO DEL DISCURSO EDUCATIVO	78
5.1 Descripción y análisis de los imaginarios de primera infancia que surgen desde la apuesta de comunicación digital y su relación con la política de atención integral a la primera infancia	78
5.1.1 La primera infancia desde el Derecho de espacios propios para la interacción y la exploración digital	78
5.1.2 La primera infancia potencia su desarrollo a través del juego	85
5.1.3 La primera infancia etapa crucial para el desarrollo del lenguaje y la lengua materna	88
5.1.4 La primera infancia construye la identidad y se reconoce desde los espacios que habita	91
5.1.5 La primera infancia reconoce, disfruta y necesita de las expresiones artísticas	96

5.1.6 La primera infancia necesita ser guiada y acompañada. La necesidad de la mediación del adulto	98
5.1.7 La primera infancia no es vulnerable, tampoco participativa. Conoce y explora el espacio en el que se encuentra	100
5.1.8 La primera infancia no produce, consume. Los consumos culturales inician desde la primera infancia.....	102
5.2 Orientaciones conceptuales sobre el sentido de la educación inicial que puedan estar incorporadas en la estrategia digital.....	105
5.2.1 El Ambiente es un Potenciador del Aprendizaje y Educa desde un Espíritu Científico.....	105
5.2.2 La Educación Infantil desde Nuevos Espacios Ganados para el Desarrollo	107
5.2.3 Preceptos que Caracterizan la Educación Infantil: Experimentación, Interacción, Juego, Personalización, Diversidad y Familias.....	108
5.2.4 Los niños y niñas necesitan tener acceso a la libre expresión donde accedan a expresiones artísticas	110
6. APORTES Y CONCLUSIONES	112
6.1 Aportes: Condiciones necesarias para la creación de contenidos digitales pertinentes de interés para niños y niñas de primera infancia.....	116
6.1.1 Producción	117
6.1.2 Divulgación.....	119
6.1.3 Acceso	121
6.2 Conclusiones. Los alcances de la política pública, los discursos sobre primera infancia y la construcción social desde las apuestas mediáticas un sistema reconocimientos y voluntades .	123
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	127
ANEXOS.....	131
ANEXOS I. TABLAS GENERALES DE RECOLECCIÓN DE CONTENIDO	131
ANEXOS II. TABLAS RECOLECCIÓN DE DATOS POR UNIDAD DE ANÁLISIS Y MUESTRAS.....	131
ANEXOS III. MATRICES DE ANÁLISIS DE LAS TRES VARIABLES.....	131

INTRODUCCIÓN

La presente tesis tiene como objeto de estudio la descripción y el análisis de los imaginarios de primera infancia de la estrategia digital MaguRED y Maguaré del Ministerio de Cultura de Colombia, enmarcada en política de atención integral a la primera infancia y desde postulados de educación infantil.

Esta investigación persigue dar cuenta sobre los imaginarios que se tienen de la primera infancia para el desarrollo de una política pública, que surgen a partir de la necesidad de producir contenidos digitales para la primera infancia; lo cual remarca la importancia de la participación infantil desde edades muy tempranas en el acceso a la comunicación. El interés surgió en la importancia de detallar por qué desde la atención integral como marco, se desarrollan contenidos digitales para el alcance de los niños y las niñas y cómo el Ministerio de Cultura tiene otros referentes desde su misión.

En este sentido, fue imperante reconocer si la propuesta digital del Ministerio de Cultura ha forjado su implementación de cara al posicionamiento del Estado y sus instituciones, y cómo se relaciona con imaginarios de primera infancia en la actualidad. Si bien, la política forma medidas regulatorias en torno a una necesidad visible con fundamentos políticos y de gestión que enmarcan sus propuestas y acciones, pues desde las nociones conceptuales y las dinámicas sociales, también existen otras apuestas que dejan entrever imaginarios sobre la población objeto que son importantes de reconocer y describir.

De esta manera, se fue necesario indagar sobre las dinámicas que intervienen en el posicionamiento de las estrategias de comunicación digital y cómo se relaciona con otros conceptos e identidades que caracterizan la vida infantil. Es el caso de los entornos y actores que hacen parte fundamental de este ciclo vital que también dan identidad a las acciones que se desarrollan para el cuidado, aprendizaje y disfrute en la primera infancia.

Es por esto, que la tesis centró uno de sus objetivos en la educación, para pensar si a partir de los contenidos digitales se desarrollan acciones desde el sentido de la educación inicial. En el primer capítulo se define el problema de investigación, se posiciona el objetivo principal y se plantea la idea de describir los imaginarios que pueden surgir de primera infancia, desde la política, el desarrollo de contenidos digitales específicos, y el posicionamiento que pueden tener estos contenidos de cara a elementos educativos, para identificar aspectos necesarios a la hora de producir piezas digitales y comunicativas que tienen esa salvedad de ser exclusivas para la primera infancia.

En el segundo capítulo, se presentan la pertinencia del estudio a partir de su relación con otras investigaciones desde cuatro núcleos principales: investigaciones que tuvieran como objeto de estudio imaginarios de infancia

de cara a propuestas digitales y tecnológicas, la relación entre educación y tecnologías de la información en la primera infancia, análisis de apuestas digitales para la infancia; y por último, estudios sobre los avances la política de atención integral a la primera infancia colombiana. La búsqueda de estas investigaciones concluye que muchos de los estudios no están catalogados específicamente hacia un constructo de primera infancia, solo en el campo de la política, donde en la mayoría de los casos, el objeto de estudio han sido las distintas modalidades de atención para este rango de edad. También, se descubrió que varias investigaciones se han desarrollado en el marco de las tecnologías y su relación con la educación infantil en el aula.

En el capítulo tres, se presentan las perspectivas para abordar los imaginarios de primera infancia, con foco en el campo de la infancia, la tecnología y la educación; desde los imaginarios de infancia, como categoría que antecede a primera infancia; asimismo, el papel que juega la tecnología y la interactividad de cara a la población infantil, la educación infantil y los fundamentos técnicos y conceptuales de la política de atención integral a la primera infancia.

El cuarto capítulo está destinado al enfoque metodológico donde se define que la página web de Maguaré será el objeto de estudio, por ser la que desde sus formas y contenidos está diseñada para la interacción infantil; y se define un diseño metodológico acorde a las expectativas ya generadas en el problema de investigación, detallando el análisis de contenido de cada uno de los componentes de la página objeto de estudio.

El quinto capítulo describe los imaginarios de primera infancia desde las orientaciones conceptuales que aparecen desde el sentido de la política, en consonancia con el sentido de educación inicial como fundamento técnico, y las conceptualizaciones teóricas de la educación infantil en coherencia con los distintos autores citados.

Por último, en el capítulo seis se presentan los aportes y conclusiones que deja esta tesis; donde en una primera instancia se suscitan unas preguntas sobre; qué en definitiva implica la construcción de piezas digitales para niños y niñas a edades muy tempranas, qué papel juega lo político, y qué implica la perspectiva de desarrollo en conjunción con un discurso de educación infantil. Donde Luego se deduce lo que realmente necesita una estrategia de comunicación digital para la primera infancia, para así llegar a las conclusiones definitivas de esta tesis.

1. EL DESARROLLO DE CONTENIDOS DIGITALES PARA LA PRIMERA INFANCIA Y LOS IMAGINARIOS QUE SE RECONSTRUYEN

“Los científicos confrontan permanentemente sus esquemas teóricos con la realidad y, en esa confrontación, surgen conflictos que los llevan a formular nuevos interrogantes. Tales interrogantes son los problemas de investigación y la resolución de ellos se orienta todo el proceso de investigación científica” (Yuni y Urbano, I 2014 p 60).

En este capítulo se aborda el problema de investigación que permite el desarrollo de esta tesis. En primer lugar se plantea el problema de investigación para posteriormente, establecer las preguntas de investigación que dan paso al planteamiento de los objetivos y la justificación del trabajo realizado.

1.2 Problema de investigación

La comunicación digital es una de las formas predominantes de interacción social y acceso a redes de información y conocimiento para toda la población en general. Para el caso de la población infantil ha existido un interés de generar contenidos multimodales desde las etapas de desarrollo, intereses y consumos culturales actuales. Esto no quiere decir que el acceso a la información y las formas de comunicación de los niños y las niñas estén sujetas solo a contenidos desarrollados para ellos, pero sí denota un interés en producir materiales acordes a su edad que tenga en cuenta quienes son. En efecto, el universo de contenidos digitales desarrollados para niños y niñas varía de las necesidades propias de comunicación, el posicionamiento de contenidos y el empoderamiento que se quiere de ellos sobre la apuesta digital. Esto pone en un papel preponderante la intención comunicativa de quien desarrolla esos contenidos y el imaginario que se construye del niño y la niña.

En Colombia, la primera infancia es un tema de la agenda política centrado en la necesidad de garantizar los derechos de los niños y niñas desde su gestación hasta sus seis primeros años de vida. Además, ha puesto a las instituciones del Estado a pensar desde su propia función cuáles son las acciones más pertinentes para atender a esta población. En cumplimiento a este tema de la agenda, el Estado Colombiano constituyó la Comisión Intersectorial para la Atención Integral a la Primera Infancia mediante el Decreto 4875 de 2011, conformada por el Ministerio de Salud y Protección Social, el Ministerio de Educación Nacional, El Ministerio de Cultura, el Departamento Nacional de Planeación, El Departamento para la Prosperidad Social y el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar; con la Coordinación de la Alta Consejería para Programas Especiales de la Presidencia de la República.

Esta Comisión ha tenido como objeto coordinar y armonizar las políticas, planes, programas y acciones necesarias para la ejecución de la atención integral a la primera infancia, siendo esta la instancia de concertación entre los diferentes actores Involucrados (Presidencia de la República, 2013). Cada una de las instituciones mencionadas tienen un objeto propio en concordancia con su propia misión y la responsabilidad social que conlleva:

- *Ministerio de Salud y Protección Social:* Define políticas, planes, programas y proyectos para la promoción de la salud materno infantil, la prevención de la enfermedad y la vigilancia de la salud pública. También vigila y hace control al Sistema General de Salud y Seguridad Social a través de las entidades nacionales.
- *Ministerio de Educación Nacional:* Define políticas, planes, programas y proyectos para el reconocimiento de la educación inicial como derecho fundamental de las niñas y los niños. Estructura y pone en marcha el sistema de seguimiento niño a niño.
- *Ministerio de Cultura:* Define políticas, planes, programas y proyectos dirigidos a preservar, promover y reconocer los derechos culturales de las niñas, los niños y sus familias en el marco de la Estrategia sobre el reconocimiento de la diversidad poblacional, territorial étnica, lingüística y social del país. Da directrices para el fomento de los lenguajes y expresiones artísticas, la literatura y lectura en primera infancia, la participación infantil y el ejercicio de la ciudadanía.
- *Departamento para la Prosperidad social:* Apoya los procesos de territorialización, propende por la articulación de acciones con los programas gubernamentales dirigidos a la erradicación de la pobreza extrema, el manejo de víctimas y otras vulneraciones.
- *Instituto Colombiano de Bienestar Familiar:* Es la entidad encargada de generar la línea técnica y prestar los servicios directos a la población, coordina e implementa en su mayoría la prestación de los servicios de educación inicial. Define para la protección integral, la garantía, la prevención de la inobservancia y la restitución de los derechos de las niñas y los niños en corresponsabilidad de la sociedad y la familia y aporta a la definición de lineamientos de orientación o acompañamiento a familias.
- *Departamento Nacional de Planeación:* Acompaña técnicamente la formulación, implementación y evaluación de la Estrategia en su componente financiero, territorial y de política pública.
- *Presidencia de la República:* Preside la comisión intersectorial, hace la secretaria técnica y coordina el diseño, puesta en marcha y seguimiento de evaluación a las acciones contempladas en el plan de acción de la política de primera infancia. (Presidencia de la República, 2013).

En consecuencia, el Ministerio de Cultura colombiano ha desarrollado la Estrategia Digital de Cultura y Primera Infancia Maguare y Maguared, sustentada en una propuesta para la creación, circulación y difusión de contenidos culturales dirigidos a la primera infancia, sus cuidadores y mediadores, y de acuerdo con las disposiciones de la política. Por esto se asume que el objeto central de la estrategia digital tiene diferentes enfoques para el desarrollo de sus contenidos; un primer enfoque desde el reconocimiento de los niños y niñas en el marco de la Política de Atención Integral a la Primera Infancia, en segundo enfoque desde la misionalidad del Ministerio de Cultura que pone en escena el fomento de la cultura y los lenguajes expresivos; y un tercer enfoque donde la forma y disposición de los contenidos en la estrategia digital infiere en el interés y necesidades propias de la primera infancia.

Ahora bien, desde el fomento de los lenguajes expresivos, las necesidades de los niños y las niñas y la permanencia del Ministerio de Educación en la Comisión Intersectorial; es que se cree que pueden existir postulados de educación inicial implícitos y explícitos en la estrategia digital, lo que genera un interés en esta tesis de identificar si cumplen un papel preponderante en la construcción de los contenidos y la constitución de imaginarios sobre quienes son los niños y niñas durante la primera infancia, donde se hace necesario identificar y definir cuáles son esos imaginarios de primera infancia que surgen de la apuesta digital y que trascienden en las conceptualizaciones de una categoría como Primera Infancia en un momento, social y político particular por medio de la proliferación de recursos mediáticos.

1.2 Preguntas de investigación

En concordancia con el problema y de manera general, surge la siguiente pregunta:

¿Cuáles son los imaginarios de primera infancia que surgen en la estrategia de comunicación digital y primera infancia MAGUARE y MAGUARED, su conexión con la política pública de atención integral a la primera infancia, y que elementos serían necesarios para la producción de contenidos pertinentes y de interés para los niños y las niñas?

Esta pregunta se enmarca en las pretensiones de indagar los factores que posicionan las estrategias digitales en relación con su población objeto, pero que trasciende en otras condiciones de contexto importantes de indagar. Es de ahí que surgen las siguientes preguntas integradoras.

- ¿Cuáles son los imaginarios de primera infancia desde las disposiciones de una política pública y a partir la comunicación digital en este momento histórico y actual desde la apuesta de comunicación digital MAGUARE y MAGUARED?
- ¿Existen orientaciones conceptuales y técnicas desde el sentido de la educación inicial, de que tipo y que incidencia tienen en el contexto de la estrategia digital producida desde el Ministerio de Cultura?
- ¿Qué elementos serían necesarios en la creación de contenidos digitales para la primera infancia desde lo que significa ser niño y niña de cara a una interacción y el acercamiento a contenidos pertinentes?

Estos cuestionamientos dan significado, no solo al papel que juega la primera infancia en este momento en Colombia, sino de cara a los escenarios en que se desarrolla la vida infantil y la forma en que se materializa la política pública valiéndose de la comunicación digital para el cumplimiento de su apuesta.

1.3 Objetivos

La presente investigación se plantea el siguiente objetivo general:

Describir y analizar los imaginarios de primera infancia que se despliegan de la estrategia de comunicación digital Maguare en relación con la política pública de atención integral colombiana, su posicionamiento frente a otros discursos como el educativo y las condiciones necesarias para la creación de contenidos digitales pertinentes para la interacción de niños y niñas.

Para dar alcance se plantea los siguientes objetivos específicos.

- Analizar los imaginarios de primera infancia que surgen desde la apuesta de comunicación digital MAGUARE y MAGUARED, y el nivel de relación con las disposiciones de la política de atención integral a la primera infancia.
- Identificar las orientaciones conceptuales sobre el sentido de la educación inicial que puedan estar incorporadas en la estrategia digital y su nivel de incidencia en un contexto donde el Ministerio de Cultura es el productor de los contenidos.
- Proyectar una propuesta que tenga en cuenta indicaciones y condiciones necesarias para la creación de contenidos digitales pertinentes de interés para niños y niñas de primera infancia.

Estos objetivos son fundamentales para entender un momento actual y específico de la primera infancia no solo en el contexto colombiano, sino en las dinámicas humanas existentes, de las que participan y con las que empiezan a interactuar con el entorno que habitan.

1.4 Justificación

La presente investigación toma en cuenta los imaginarios que se tienen de la primera infancia para el desarrollo de una política pública, en consecuencia con una posible necesidad de producir contenidos digitales para esta población. Esto posiciona la importancia de la participación infantil desde edades muy tempranas desde el acceso a la comunicación, donde es importante detallar por qué de cara a una política de atención integral se desarrollan contenidos digitales para el alcance de los niños y las niñas y cómo el Ministerio de Cultura desde su misionalidad desarrolla contenidos multimodales.

En este sentido, es imperante reconocer si la propuesta digital nominada Maguaré y MaguaRED, rescata en su desarrollo las políticas y fundamentos técnicos del Estado y sus Instituciones; y cómo estos se relaciona con imaginarios sobre la primera infancia en la actualidad. Si bien la política genera medidas regulatorias en torno a una necesidad visible con fundamentos políticos y de gestión para el desarrollo de estrategias; desde propuestas conceptuales y dinámicas sociales es muy probable que también se reconstruyan los imaginarios, y se hace necesario indagar sobre las dinámicas que intervienen en el posicionamiento de las estrategias de comunicación digital y como se relaciona con otros conceptos e identidades que caracterizan la vida infantil. Es el caso de los entornos y actores que hacen parte fundamental de este ciclo vital que también dan identidad a las acciones que se desarrollan para el cuidado, aprendizaje y disfrute en la primera infancia.

Por lo anterior, esta investigación también tiene el interés de centrar uno de sus objetivos en identificar posibles elementos que se articulen con discursos educativos, y pensar si a partir de los contenidos digitales se desarrollan acciones desde los postulados de la política y el Ministerio de Educación sobre el sentido de la Educación Inicial; para así identificar si existe relación entre las entidades que pertenecen a la comisión intersectorial y si de esta manera se posiciona el concepto de la integralidad. También, hacer foco en la educación permite identificar si existen otros modos de promover y dar alcance a los principios de la educación inicial más allá de la institucionalidad educativa, ver cómo se desarrollan, su grado de complejidad y si se correlacionan con la promoción de contenidos culturales. Es necesario identificar si la política y varios de sus elementos se articulan, si existen correspondencias en los contenidos que promueve el Ministerio de Cultura y otros elementos constitutivos de la vida infantil.

De igual forma, este interés permite reconocer si las estrategias en realidad tienen en cuenta a los niños y niñas, desde múltiples imaginarios de primera infancia que permiten generar acciones que beneficien su calidad de vida y permitan su participación. Hacer un análisis de estas situaciones evidencia lecciones aprendidas sobre qué otros campos se pueden indagar en torno a la primera infancia, el desarrollo de contenidos digitales y que es importante focalizar en la política pública, lo que hace a esta investigación pertinente, porque en un momento en el que el acceso de los niños y las niñas a los contenidos digitales se hace cada vez a edades más tempranas; es ineludible reconocer sus intereses, la conveniencia de los contenidos y la interacción para la producción de estos. Además, la pertinencia también está en reconocer que la política pública se ha definido e implementado en la segunda década del siglo XXI y desde su ejecución deja lecciones en torno al reconocimiento de los niños y las niñas, las dinámicas sociales, las necesidades de la población y las formas de comunicación y acceso a la información.

2. ESTADO DE LAS INVESTIGACIONES EN CONCORDANCIA CON EL PROBLEMA Y LOS OBJETIVOS

“Muchas veces es importante conocer el problema que se estudia desde una dimensión histórica diferente, porque ello puede ayudar a establecer una mejor relación entre lo diacrónico y sincrónico. El recuerdo histórico es importante en la medida en que este nos ilustre sobre las diferentes fases por las que ha pasado un objeto de estudio en su desarrollo hasta llegar al estado en que se encuentra en nuestro estudio” (Cerdeña, 2011, p 227)

A continuación, se presentan los resultados de las principales investigaciones que anteceden a esta tesis en relación con el problema de investigación. La selección de antecedentes se realizó en el marco de cuatro categorías con el fin de identificar investigaciones que se hayan adelantado en el campo de la infancia en general, de cara a los medios de comunicación y la tecnología. También, investigaciones que han tenido como objeto de estudio elementos o campos de acción de la política pública de atención integral a la primera infancia en Colombia.

- La primera categoría para la búsqueda y selección de antecedentes está relacionada con los imaginarios de infancia desde el acceso a la tecnología, de cara a observar si han existido investigaciones que indaguen sobre cómo se ve al niño y la niña desde y hacia las producciones comunicativas multimodales desarrolladas para esta población.
- La segunda categoría consulta sobre la relación entre educación y tecnologías de la información, donde se identifica que varios investigadores se han preguntado por el papel de la tecnología y las mediaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la primera infancia y el sistema educativo.
- La tercera, hace referencia a los análisis que se han realizado de las apuestas digitales para la infancia, en contexto con el objeto de esta investigación, esta categoría lleva a reconocer los estudios que se han tenido sobre piezas digitales y comunicativas desarrolladas para la primera infancia desde diferentes preguntas de investigación.
- La cuarta categoría responde a la pregunta sobre qué investigaciones dan cuenta de los avances de la política pública de atención integral a la primera infancia en Colombia o sobre alguno de sus componentes. Entendiendo que la unidad de análisis de esta tesis es una pieza comunicativa construida en el marco de la política y es importante observar desde donde surge el interés por estudiar la política y si existen antecedentes en línea con los objetivos de esta tesis.

A continuación, se describen cada una de las cuatro categorías donde se presentan las investigaciones de las más antiguas a las más recientes, con el fin de observar los avances y cómo se ha transformado el campo de la indagación.

2.1 Imaginarios de Infancia de cara a propuestas digitales o su relación con las tecnologías

Para la definición de esta categoría se pensó en la necesidad de identificar si han existido investigaciones que hayan definido quienes son los niños y las niñas en relación con la tecnología, contenidos multimodales y medios de comunicación. Se encontraron tres investigaciones y las unidades de análisis toman en cuenta la infancia como categoría general, donde solo una de las investigaciones está centrada en un estudio de caso de un niño de primera infancia.

En esta categoría se describen los modos sociales de la realidad sobre la infancia, cómo están vistos y su relación directa a edades muy tempranas con las prácticas de consumo y el acceso a contenidos culturales que permiten ver a niños y niñas de una manera determinada por el momento de vida en que se encuentran. Las investigaciones son distantes en su objeto de estudio, pero centran su mirada en cómo se conciben las infancias desde los videojuegos, el acceso y acercamiento a la tecnológica a menor edad y cómo desde los consumos culturales y el desarrollo de contenidos para los medios de comunicación se identifica una forma de caracterizar la infancia.

Herrera, Piñero y Rebollo (2012), realizaron la investigación "*Mi pc a los dos años de edad*". La investigación parte de un caso real de un niño de dos años y tres meses que interactúa con el computador de su mamá. La investigación tuvo como objetivos, conocer cómo los avances tecnológicos forman parte del sujeto desde edades tempranas, definir las características del niño a los dos años y saber qué aportan las nuevas tecnologías en la etapa infantil.

Herrera et. Alt (2012) resaltan que la personalidad se va definiendo por el contexto donde el niño y la niña se desarrollan y si desde las primeras etapas de vida se puede tener acceso a las Nuevas Tecnologías, y si serán herramientas partícipes del crecimiento que definen su desarrollo. Defienden la postura de que el entorno donde nace y crece el niño o la niña van a definir la forma en que se desarrolla en un contexto donde la tecnología es accesible a ellos.

En el 2013, Espinosa realizó un estudio denominado: "*Configuración de la subjetividad en la primera infancia en un momento posmoderno*", donde pone a consideración que la infancia como una categoría social, supone a un sujeto niño-niña como agente social dinámico y cambiante en el marco de una sociedad que se transforma

históricamente y que muta hacia otras realidades y condiciones sociales. Describe que existe un agotamiento de la infancia moderna que no solo está asociado a las mutaciones de las instituciones que la configuraron, sino también al dominio de la cultura instituida por el discurso.

La categoría sujeto niño y niña fue vista desde sus propios procesos de subjetivación que le permiten constituirse y reconstituirse continuamente desde la lógica del discurso y la experiencia de sí. El niño y la niña son producidos por una serie de prácticas discursivas desde familia, escuela, discursos de los medios masivos, lógicas del mercado y el consumo, la tecnología, la perspectiva de derechos; y atravesado por influencias sociales, políticas, culturales, históricamente determinadas. También, se reconstruye esta categoría desde la experiencia histórica y cultural que incluye dispositivos para la formación de sujetos que viven experiencias. El sujeto niño o niña se observa, se descifra, se interpreta, se describe, se juzga, se narra, se domina, en la relación reflexiva consigo mismo.

Para Espinosa (2013), abordar el problema de la subjetividad infantil, en un momento posmoderno, implica estudiar la infancia en el marco de una sociedad determinada por condiciones históricas, sociales, políticas, económicas y culturales. Señala que la infancia necesita ser entendida como una categoría social que es transformada y, a su vez, transformadora de las mismas condiciones que la configuran. Lo que implica es reconocer a los niños y las niñas como sujetos permeados por discursos y prácticas que emergen en la contemporaneidad, como son los medios de comunicación masiva, las lógicas de mercado, el consumo, la era de la tecnología y la vigencia de una perspectiva que los concibe como sujetos de derechos.

La existencia del juego se resalta como un espacio fundamental en la subjetividad de la infancia que permea diferentes espacios tanto virtuales como no virtuales y se observa en: videojuegos, películas, programas de televisión, espacios de recreación y de entretenimiento todos ellos caracterizados por la influencia marcada de dispositivos desde los discursos de los medios masivos y estrategias de consumo que no solo están presentes en los juegos de los niños y las niñas, sino en otras formas relacionadas con celebraciones de cumpleaños, Halloween, Navidad, y otros espacios de la vida cotidiana.

En 2014, Alvarado realizó la investigación "*Club Pengüin de Disney; Los nuevos modos de construcción social de la infancia a través de plataformas masivas multijugador en línea*", en el marco de su tesis doctoral. Un análisis e identificación de evidencias de los nuevos modos de construcción social de la realidad de la infancia a través de la plataforma masiva multijugador en línea de Disney, Club Pengüin. Esta investigación se propuso como objetivos, analizar los nuevos modos de construcción social de la realidad de la infancia a través de la plataforma multijugador, observar las libertades y los límites que ofrece la plataforma masiva en línea, conocer

a profundidad la visión de los niños y las niñas como usuarios; así como la de sus padres, y la relación de ellos con la plataforma. Para su desarrollo se contempló como diseño metodológico el uso de la etnografía virtual como una vía práctica para entender el fenómeno Club Pengüin.

La principal conclusión, fue que los contenidos y las temáticas manejadas por la plataforma son diversos, pero en general todos apuntan al mismo objetivo; explorar, conocer y evolucionar en cada uno de los entornos donde el avatar que construyen los niños y niñas se pueda desenvolver. Se encontró que el mundo de Club Pengüin está delimitado por tres categorías: lugares, juegos y tiendas que son definidos como espacios de entretenimiento y adquisición de bienes y servicios. El avatar va a cualquier espacio y puede disponer de diversos sitios: cafés, restaurantes, teatros, tiendas; y a su vez, tener la posibilidad de adquirir bienes y servicios para participar en los juegos que se encuentran en la isla de los pingüinos, ganar monedas y condecoraciones que permiten al niño o la niña que juegan evolucionar e incrementar su conocimiento de Club Pengüin.

En relación con los modos de ser niño y niña, la investigación resalta que la plataforma proclama discursos que pueden ser nocivos. El factor “*querer ser*,” la diferenciación sobre el “*ser mejor que*”, se vuelven los detonantes de un discurso Disney donde para ser un avatar con influencia se requiere no solamente de una suscripción, sino que implica una navegación continua. Una competencia con otros, que, si bien parece inofensiva, apunta a reafirmar el imaginario sobre los bienes adquiridos para poseer un estatus dentro de un contexto determinado.

Al observar estas tres investigaciones, se pone en contexto como el niño y la niña participan de las prácticas de consumo y en algunos casos los contenidos incitan de manera significativa en esas prácticas. Las investigaciones también rescatan el papel del juego como experiencia fundante de la vida infantil. Esto pone en evidencia que lo mediático y tecnológico son elementos constitutivos de los modos de vida actual para la infancia, y que las apuestas desarrolladas definen un niño o niña, lo que enmarca una necesidad de cómo se regulan los medios y cómo son vistos en otros modos o contenidos para la interacción. Además, si la infancia se piensa desde la garantía de derecho, cómo esto realmente se ve en el acceso a la tecnología y que diferencias se encuentran en apuestas que no son comerciales.

2.2 La Relación entre Educación y Tecnologías de la Información en La Primera Infancia

La relación tecnología y procesos de enseñanza, está ligada en gran medida en cómo los recursos tecnológicos son un facilitador de las prácticas pedagógicas en el aula. En esta categoría es donde se encontraron el mayor número de investigaciones, pues existe un interés en ver como los recursos tecnológicos o estrategias de comunicación digital apoyan las mediaciones pedagógicas en las aulas de educación infantil.

Ha existido un interés en observar cómo metodológicamente la tecnología y las apuestas digitales favorecen el aprendizaje en los niños y las niñas, desde los intereses propios de la educación infantil en garantía del desarrollo, donde se permite el acceso tecnología para favorecer un *habitus* de cara a un imaginario sobre la eficacia y eficiencia en los procesos de enseñanza. Es por eso por lo que la relación con la tecnología ocupa el mayor centro de la investigación, desde las mediaciones o los contenidos, el trabajo que realiza el maestro y la forma en que la tecnología traspone lo que se espera sea visto de cara a los contenidos curriculares.

En el 2014 el Colectivo educación Infantil realizó la investigación, *“Recursos educativos digitales para la educación infantil, una investigación para la creación diseño y publicación del primer banco de recursos educativos digitales para primera infancia en Colombia”*. La investigación tuvo como objetivos diseñar un espacio virtual de recursos educativos digitales para el desarrollo de competencias en los niños y niñas de 5 a 7 años que se encontraban cursando transición y primer grado e Identificar los fundamentos teóricos que sustentan el diseño del espacio virtual de recursos educativos digitales y publicar un espacio virtual para que las maestras tuvieran acceso a diferentes recursos.

Se partió de una revisión bibliográfica donde se encontró que en Colombia no existía un banco de recursos educativos digitales, con sus guías de trabajo para la primera infancia; razón por la que se buscaron fundamentos teóricos que sustentarán la propuesta. Asimismo, se elaboró un método de evaluación que tuviera en cuenta el desarrollo de competencias en la primera infancia como: matemática, científica, comunicativa, ciudadana y las siete dimensiones en concordancia con los referentes técnicos del Ministerio de Educación Nacional para el 2010. En las conclusiones, se creó una herramienta de acceso gratuito para maestras, conformada por un banco de recursos digitales y una serie de actividades categorizadas por cada una de las competencias. Se concluyó sobre la importancia de la mediación, rescatando que es más importante que las propias herramientas tecnológicas.

En 2014, Cardona, García, Pulgarín y Saldarriaga realizaron la investigación, *“El videojuego como recurso multimedial para la formación en competencias artísticas y ciudadanas en la educación preescolar”*, entorno a la creación de videojuegos para la primera infancia que permitieran la formación de competencias artísticas y ciudadanas en niños y niñas. El objetivo general fue desarrollar una multimedia educativa para la formación en competencias en educación artística y competencias ciudadanas en niños y niñas de preescolar de instituciones educativas públicas y privadas de las regiones antioqueñas del Valle de Aburrá, Oriente y Urabá; en Colombia.

La investigación se sustentó en un trabajo de campo que respondió a las sugerencias que hicieron algunos niños y niñas en un taller lúdico reflexivo, que tuvo como finalidad conocer sus percepciones sobre las

competencias artísticas y ciudadanas. La apropiación tecnológica se realizó con la posibilidad de que pudieran elegir el tema que más les llamara la atención, entre las leyendas colombianas o la historia de un robot que buscaba ayuda después de que su nave impactará en la tierra, donde prefirieron un videojuego con la leyenda del Robot. El trabajo de campo también contó con la participación de padres de familia quienes aportaron en algunos de los contenidos y actividades para el videojuego.

Las conclusiones dedujeron que Integrar las actividades analógicas y virtuales en el ambiente de aprendizaje permitió trabajar el principio holístico para la formación de competencias por medio del videojuego, mostrando cómo los niños y niñas movilizan sus afectos, sentimientos, emociones, conocimientos, actitudes, valores, habilidades para realizar representaciones reales en una situación ficticia. En cuanto a los padres, respondieron que les gustaría que la multimedia incluyera temas sobre el cuidado de la naturaleza, la formación en valores, la no violencia y que invitara a la interacción con las personas en el mundo físico.

En 2015 Briceño realizó la investigación, *“Usos de las tic en preescolar: hacia la integración curricular, con el fin de comprender los usos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el grado transición en una institución educativa distrital de la ciudad de Bogotá”*, a través de la identificación de los saberes y prácticas de las maestras, los intereses de los niños y las expectativas de sus familias. El objetivo general fue Comprender los usos de las Tecnologías de la información y la comunicación en preescolar a partir de la identificación de los saberes y prácticas de un grupo de maestras, expectativas de las familias e intereses de estudiantes del grado transición de una Institución Educativa Distrital para construir unas recomendaciones generales de integración curricular. El alcance de la investigación fue descriptivo-comprensivo en el reconocimiento de las prácticas que se desarrollaban con las TIC y se quiso reconocer las expectativas de los padres de familia sobre sus usos en esta edad.

La investigación concluyó que, aunque las experiencias encontradas en el uso de TIC no corresponden precisamente a innovaciones metodológicas, son experiencias que buscan aportar en el aprendizaje de los niños y las niñas desde sus intereses y la interacción que produce de cara a el análisis de las prácticas de las maestras, que se puede producir entre quienes participan en la actividad mediada por el uso de las TIC. Otro hallazgo importante, fue el reconocimiento que hacen la mayoría de las familias sobre los beneficios al usar el computador, la tableta, la televisión, entre otros dispositivos; para el aprendizaje y desarrollo de diferentes habilidades de los niños y las niñas.

En el año 2017, Pérez realizó la investigación, *“Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre Innovación Educativa con TIC, un análisis de las experiencias del proyecto de innovación educativa y*

elaboración de productos audiovisuales como recursos educativos digitales”, desarrollado con estudiantes de los grados de Comunicación Social de la Universidad Autónoma Metropolitana –Xochimilco (UAM-X) en la Ciudad de México, y con los alumnos de Magisterio en Educación Primaria y de Magisterio en Educación Infantil de la Universidad de Cantabria en Santander, España. Los objetivos fueron desarrollar debates teóricos sobre el uso de las tecnologías en contextos educativos como facilitadores del proceso de enseñanza aprendizaje, en cuanto herramientas multiplicadoras de lenguajes didácticos capaces de motivar cambios o mejoras educativas; experimentar el diseño, la preproducción, producción y postproducción de productos audiovisuales originales como posibles innovaciones educativa.

Entre las conclusiones se destaca que, la propuesta de elaborar recursos digitales como materiales didácticos no es una actividad nueva, se identifica que la calidad de las tecnologías en las dinámicas escolares resulta luego de conocer y apropiar las potencialidades de estos recursos como medios para transmitir determinados contenidos. La inclusión de prácticas con TIC en formaciones de grado es insuficiente para cambiar o mejorar metodologías por parte de los maestros desde las mediaciones en los procesos de enseñanza- aprendizaje donde se privilegia el rol del profesor como principal transmisor de la información. En las actividades que contempló el proyecto para el uso de las tecnologías no se encontraron desarrolladas en los documentos curriculares oficiales. Si bien se resaltó la importancia de formar en el uso de recursos tecnológicos a los futuros maestros, no se encontraron manifestaciones sobre la importancia de promover el análisis y la interpretación de la información digitalizada para transformarla.

Sánchez en (2017) realizó la investigación, *“Desarrollo de valores a través de los cuentos, con metodologías tradicionales o tics”, en la etapa de educación infantil*. Un trabajo para observar cómo los cuentos infantiles con formatos análogos o digitales son herramienta para la transmisión de valores. Tuvo como objetivos determinar la opinión de las maestras, tanto en ejercicio como en formación; sobre la transmisión de valores en diferentes narrativas infantiles mediante las TIC. Concretamente la televisión o recursos tradicionales para conocer la opinión de los profesores de la etapa de infantil. Entre las principales conclusiones se estimó que la limitación del estudio ha sido la escasez de estudios similares respecto al trabajo con cuentos en Educación Infantil, que desarrollen el aprendizaje de valores y que a su vez, utilizan diferentes metodologías de implementación en las aulas. Sánchez (2017), afirmó que el mundo digital y el acercamiento a las tecnologías cada vez a edades más tempranas encuentra gran representatividad en Internet, donde la imagen unida al texto cobra más importancia de la que ya tenía en otros medios de comunicación.

En estas cinco investigaciones se rescata la importancia de las mediaciones y el trabajo que realizan los maestros frente a la tecnología y el favorecimiento de procesos de aprendizaje desde la planeación y en

concordancia con los contenidos. En estas, el foco ha sido la relación de la didáctica con la puesta de contenidos, pero no, si los contenidos por si solos propician un proceso de aprendizaje. Se hace importante observar cómo funcionan las estrategias mediáticas y tecnológicas que no precisamente están diseñadas para el trabajo en el aula, así como observar si en el imaginario de la vida infantil los contenidos están puestos en favorcimiento de un discurso de aprendizaje de manera implícita o explícita. El acceso a la tecnología no es solamente en el aula, y en definitiva se da en mayor medida en hogares. Por esto, es importante observar como desde el conocimiento de quienes son los niños y las niñas las propuestas tecnológicas tienen en cuenta el discurso educativo, desde la herramienta o la forma de incidir en la interacción hacia el posicionamiento de otros discursos alusivos a la vida infantil.

2.3 Análisis de las Apuestas Digitales para la Infancia

En la actualidad existen muchas páginas web o aplicaciones desarrolladas para público infantil desde diferentes situaciones de comunicación y múltiples contextos. Hasta el momento el interés por indagar estos espacios no tiene tanta relevancia, como sí, los contenidos desarrollados para otros dispositivos como la televisión. El estudio específico sobre contenidos en Internet o formato digital se ha enfocado en las prácticas de consumo y las actividades infantiles como objeto de posicionamiento o estrategia de procesos de identificación. Se encontraron tres investigaciones y centraron su interés en el valor que tienen los videojuegos, la publicidad y las trasposiciones de la televisión infantil del formato análogo al formato digital.

En el 2010 Melgarejo y Rodríguez realizaron la investigación, *“Las Nuevas Tecnologías y los menores: análisis de las páginas web de los canales temáticos infantiles de televisión digital”*. El trabajo constituyó un análisis sobre el panorama existente de páginas web de los canales infantiles de televisión digital y de las herramientas utilizadas para la interacción con los niños y las niñas. Esta investigación fue un estudio descriptivo desde el análisis de contenido, con un tiempo preciso en la recolección de los datos y el diligenciamiento de los instrumentos, que para este caso fueron tablas de análisis que tomaron como punto de referencia otros estudios de páginas web de canales de televisión, pero no de televisión para público infantil.

Las principales conclusiones que se obtuvieron, resaltan que la utilización de los recursos multimedia permite a niños y niñas acceder a un tipo de información más global y completa, donde se unen la fuerza de la comunicación visual, la sonora y el texto escrito bajo una misma finalidad: mantener al usuario entretenido e informado donde las tecnologías han permitido aunar bajo un mismo entorno, educación, entretenimiento e información. La segmentación de audiencias aparece como un recurso a la hora de estructurar y diseñar las páginas web de canales temáticos de televisión infantiles, porque así se permite la adecuación de cada contenido a un determinado público objetivo y potencial consumidor. Se rescata que es fuerte la presencia de

publicidad en estos espacios infantiles, tanto en forma de banners emergentes sobre todo de promoción y venta de los propios productos del canal de televisión. Se enfatiza que las páginas web de los canales temáticos infantiles de televisión digital en España tienen como finalidad entretener y divertir. El componente educativo de estos espacios se hace presente bajo el parámetro del juego infantil, la presencia importante de videojuegos o espacios virtuales creados expresamente para el entorno web.

En el 2011, Uchôa desarrolló la investigación: “*Valores Diseminados por la Muñeca Barbie en la Página Web Barbie.com y en Facebook*”, con el fin de identificar los valores comunicados por la muñeca en la página web española de su marca y medir el grado de identificación de las fans infantiles con la muñeca en Facebook. Los datos se generaron a través de la observación y recogida de material del sitio barbie.com y de la página de la marca Barbie en Facebook durante los meses de abril a junio de 2011. La metodología elegida fue el análisis de contenido y entre las principales conclusiones se destaca que, el personaje de Barbie actúa como agente mediador que funciona como un transmisor de la identidad de la marca, estableciendo un vínculo con su público de consumidores infantiles. La muñeca mantiene una relación con sus fans en el sitio barbie.com de manera de que la niña que accede a la página Web no sea tratada como una consumidora más de las muchas que acceden al sitio.

El personaje comunica sus mensajes de manera para que cada niña sea reconocida como única desde las declaraciones, las actitudes; y la forma en que se comporta amplía el acercamiento con su público y la identificación con los valores de la marca. La repetición de elementos como: el color rosa, el logo o la marca, su mascota, entre otros; generan familiaridad y facilitan el reconocimiento de los productos y servicios ofrecidos. Las actividades de entretenimiento predominan en la página Web y también funcionan como un mecanismo de aproximación entre personaje y público. Por tanto, la marca usa la muñeca virtual en el sitio web para estrechar la relación con sus consumidores infantiles y establecer una comunicación que sea adecuada y eficiente.

También, en el 2014 Uchôa realizó su tesis doctoral titulada; “*Juegos y publicidad Online, un análisis de la recepción de la publicidad exhibida en los sitios de juegos desde la perspectiva de niños y niñas brasileños y españoles*”. Esta investigación tuvo como objetivos conocer los hábitos de acceso a Internet de un grupo de niños brasileños y españoles, saber a qué sitios accedían a jugar y conocer lo que piensan sobre la publicidad que se muestra en los sitios donde juegan. Permitted identificar las principales características, temáticas, estrategias de persuasión y formatos de los anuncios exhibidos; así como, construir una propuesta con temas a ser abordados para construir canales de diálogo con ellos sobre la publicidad en línea e impulsar su capacidad crítica sobre esta.

Uchôa (2014), confirmó la existencia de una cultura lúdica global común que ejerce influencia en el juego infantil y conecta a niños y niñas de diferentes regiones del mundo. Se observaron más semejanzas que diferencias en los hábitos de juego digital entre los niños y niñas brasileños y españoles; y describe que los mundos virtuales pueden promover una educación dirigida a su público objeto sobre el consumo. Resalta que realizar investigaciones en las que niños y niñas son el centro, enriquece el análisis de los adultos interesados en temas de infancia, donde su participación como principales fuentes de información posibilitó una visión sobre la recepción infantil de la publicidad en los juegos en línea menos centrada en el rol del adulto y más cercana al universo infantil.

Las investigaciones descritas en esta categoría se han hecho preguntas sobre las prácticas de consumo en internet y han mantenido desde un principio la hipótesis de que los contenidos digitales desarrollados para los niños y las niñas ponen en evidencia el objetivo de multinacionales o empresas de entretenimiento para incentivar fidelidad hacia productos y prácticas encaminadas al consumismo. Han centrado su mirada en la relación de otros discursos de la vida infantil como son los juguetes y la televisión, donde las unidades de análisis han sido páginas web comerciales, quizás a las que niños y niñas tienen más acceso por evocación. Sin embargo, las investigaciones no centran el interés en cómo pueden ser otro tipo de recursos, que no necesariamente están desarrollados por multinacionales o grandes sistemas de medios.

2.4 Estudios Sobre los Avances y Balance de la Política Pública de Atención Integral a la Primera Infancia en Colombia

En concordancia con el problema que define esta investigación, al indagar sobre las causalidades en torno a la política de atención integral a la primera infancia en Colombia y el análisis de los componentes de esta política, las investigaciones que se han encontrado han tenido como foco de estudio los avances de esta, el campo educativo en coherencia con la transición que han tenido los modelos de atención a la infancia y los balances de su implementación. El ejercicio de indagar sobre esta categoría identificó que no se han hecho investigaciones desde el reconocimiento de las acciones que realiza el Ministerio de Cultura como miembro de la comisión intersectorial, y, en consecuencia, tampoco de las apuestas digitales desarrolladas para los niños y niñas. Sin embargo, el acercamiento a estas investigaciones permitió ver cuál ha sido el interés del campo académico.

En 2013 Galvis, Morales y Olarte realizaron la investigación, *Calidad de la educación en primera infancia desde la Estrategia de Cero a Siempre*¹, con el fin de Identificar las creencias de veinticinco coordinadores, que trabajaban en jardines del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar ICBF, donde se ha desarrollado la propuesta de atención integral a la primera infancia, y su relación con la calidad educativa. Se planteó analizar las creencias de los coordinadores de estos jardines y la relación entre calidad y educación; así como sustentar los fundamentos conceptuales y describir los elementos legales que existen sobre calidad educativa para la primera infancia en Colombia. La investigación se desarrolló con la técnica de grupos focales y el análisis documental desde la teoría fundamentada.

Entre las conclusiones se destacó que, la infancia como un concepto se ha ido modificando a lo largo de la historia y ha cobrado una representación colectiva producto de las formas de cooperación entre grupos sociales también en desafío de estrategias de dominio, desde el campo educativo, en tanto, el niño o niña es visto como un sujeto de derecho y el cual se desarrolla en las diferentes dimensiones. También se concluyó, que la calidad educativa tiene que ver con diferentes factores, entre ellos, la fundamentación conceptual y pedagógica, la infraestructura, las relaciones entre las maestras, las políticas, los recursos, los procesos de formación, la actualización pedagógica y el clima escolar de calidad. La calidad educativa en la primera infancia es la base para lograr que los niños y niñas tengan una formación sólida, implicando una concepción diferente sobre el valor del contexto educativo en la primera infancia como una etapa fundamental de la vida donde los sujetos son seres activos con derechos y necesidades particulares.

En 2015, Ramírez realizó un estudio, *Impactos de corto plazo de la estrategia "De Cero a Siempre" sobre el desarrollo nutricional, cognitivo y socioemocional de los niños y niñas beneficiarios*. Para llevar a cabo esta evaluación de impacto, contó con los datos de la Encuesta Longitudinal Colombiana de la Universidad de los Andes (ELCA 2010 y 2013), que correspondió a una muestra de hogares colombianos compuesta en un 40% por hogares rurales y en un 60% por hogares urbanos dentro de los estratos uno, dos, tres y cuatro, a nivel regional y territorial. El estudio concluyó que La Estrategia de Atención Integral "De Cero a Siempre" busca promover el desarrollo de la primera infancia en Colombia a través de la transición de la atención tradicional a la atención integral para lograr mejoras en las dimensiones cognitivas, nutricionales y socioemocionales de los niños de 0 a 5 años.

¹ La Estrategia de Atención Integral a la Primera Infancia: De Cero a Siempre, nace en el año 2011 por disposiciones del gobierno Nacional, y en 2016 pasa a ser proyecto de ley, para luego ser avalada como Ley 1804 de 2016; Por la cual se establece la política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre

Se halló que, para los niños y las niñas más grandes de la zona urbana, el riesgo socioemocional se reduce considerablemente respecto a los más pequeños. Los resultados de la zona rural en términos de la dimensión socioemocional arrojaron que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los efectos sobre niños y niñas. De los indicadores de talla y peso para la edad, se reportaron impactos positivos sobre las niñas, niños con madres más educadas, y sobre hogares en donde la madre no es jefa de hogar, es decir, hogares biparentales.

En el 2016, Piñeros realizó la investigación, *“Factores sociales y políticos de la estrategia de Cero a Siempre: Logros y limitaciones en el primer cuatrienio de implementación, un análisis de los logros y limitaciones la Estrategia de Cero a Siempre para la Atención Integral a la Primera Infancia en el cuatrienio 2010 -2014 a través de factores políticos y sociales”*. El estudio se realizó por medio de la recolección de información a nivel nacional y departamental, y tuvo como foco la identificación de dimensiones, aspectos o componentes de este fenómeno con el fin de identificar los logros y las limitaciones en los factores sociales y políticos. Se identificaron tres grandes grupos de dificultades: sistemas de información, inversión, lineamientos y acompañamiento técnico.

En 2017 Castillo, Gómez y Obregón realizaron la investigación, *“Sistematización de la experiencia de la Estrategia De Cero a Siempre en los centros de desarrollo integral en Solita-Caquetá, desde el rol de las madres comunitarias que transitaron de los hogares infantiles a los Centros de Desarrollo Infantil”*. Esta investigación fue evaluativa y se asoció a la observación del proceso entorno a la implementación de la estrategia en Hogares Comunitarios del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar ICBF en cuanto al cumplimiento de sus objetivos desde el enfoque cualitativo. Se revisó la información disponible en bases de datos, documentos y políticas entorno a la atención de la primera infancia y las experiencias de las instituciones; así como se caracterizaron los actores clave en cada una de las modalidades a través de entrevistas y diálogos informales.

Entre las principales conclusiones se destaca que las madres comunitarias, que ahora se desempeñan como maestras en los Centros de Desarrollo Infantil, vieron en las estrategias de la política una oportunidad de cambio que mejora sus condiciones de vida y las de los niños y niñas que atienden. Sus aportes para fortalecer las estrategias les permitieron contextualizar y entender su labor como una responsabilidad social que va más allá de un trabajo remunerado. Desde el proceso de sistematización de las experiencias, se encontró que aunque son muchos los beneficios que se están generando, también son visibles las falencias e inconformidades de las maestras que sienten que no se cumplen las expectativas en garantía por los derechos de la primera infancia.

En el 2018 Arias y Blanco realizaron la investigación, "*Descripción desde un tipo de evaluación, de saberes de madres comunitarias en la profesionalización para el desarrollo infantil, como medio de valoración de la atención a la primera infancia en Colombia*". El universo poblacional del estudio estuvo conformado por un grupo de madres comunitarias de Hogares Comunitarios de Bienestar inscritas en el programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil. Uno de los instrumentos de investigación previstos para la descripción de saberes y prácticas, fue la entrevista a grupos focales, donde se realizó un balance para el mejoramiento de la formación a maestra en educación infantil y las prácticas de las madres comunitarias en los centros de desarrollo infantil. Al observar a varias madres comunitarias, se hizo evidente la construcción de conocimiento que realizan de forma colaborativa entre ellas y con los niños y las niñas. Se presentaron vacíos en la fundamentación, argumentación e importancia de los conceptos de desarrollo, infancia y atención integral que ellas manejaban; así como el conocimiento de las políticas públicas.

Estas cinco investigaciones tuvieron como centro el trabajo que se realiza en los centros de desarrollo infantil, espacios que cuentan como jardines infantiles, pero que en concordancia con la política brindan el servicio de educación inicial en el marco de la atención integral y sus componentes. Sin embargo, los entornos donde se desarrollan los niños y las niñas van más allá del educativo, y la política pública de atención integral a la primera infancia los tiene en cuenta. Esta mirada en los centros de desarrollo infantil y sus actores está justificada por ser el espacio donde los niños y las niñas están la mayor parte del tiempo, pero se hace necesario hacer la pregunta sobre cómo trascienden otros elementos de la atención integral, cuál es la fortaleza de estos elementos en el marco de la política y cómo hacen un reconocimiento por la primera infancia. En estas investigaciones el centro está delimitado a los procesos estructurales que se generan en la implementación de la política, más no, en el papel o reconocimiento de los niños y las niñas como objetivo y justificación de la existencia de la misma política.

En cuanto a los antecedentes en general, y retomando específicamente al tema de las estrategias tecnológicas desarrolladas para la primera infancia, es pertinente ampliar el panorama y dar una mirada a las construcciones mediáticas de carácter público y que centran su mirada en el desarrollo de políticas para las garantías sociales de los niños y las niñas. En el amplio universo tecnológico existen propuestas que no necesariamente tienen que ver con las estrategias de consumo de los medios masivos y el mercadeo, lo que permite otra mirada con los imaginarios de lo que es ser niño y niña en la primera infancia y el valor que pueden tener los contenidos tecnológicos en otros espacios.

Por otra parte, es válido cuando se hace un acercamiento a los estudios sobre la infancia y ,la primera infancia donde el discurso educativo es preponderante y resalta la hipótesis de que existe una necesidad fundada en reconocer la importancia de la educación desde los primeros años de vida. Ahí se hace necesario observar si el discurso puede dejar de ser hegemónico y si se liga con otros aspectos de la vida infantil y humana como la recreación, el esparcimiento, entre otros. Igualmente, es importante abrir un universo hacia las investigaciones en torno a reconocer cuál es el papel de la tecnología en la primera infancia como un ciclo vital con características específicas; y cómo se reconstruyen los imaginarios de los niños y las niñas desde la experiencia interactiva fuera de las herramientas que se pueden usar en el aula, teniendo en cuenta los panoramas de la vida cotidiana y en una propuesta que está al margen del mercado. Es necesario reconocer, identificar y describir cuales son los elementos constitutivos de una apuesta tecnológica responsable, de interés y acorde a los niños y niñas en sus primeros años de vida.

3. PERSPECTIVAS CONCEPTUALES PARA ABORDAR LOS IMAGINARIOS EN TORNO A LA PRIMERA INFANCIA

“Los niños pequeños, prendidos a su momento narcisista y mágico, a sus impulsos, a sus ansias de placer, de inmediatez y de poderío, están en un continuo palpar la realidad, en un continuo movimiento hacia unas cosas y otras, en un curioso seguir los dictados de su curiosidad” (Diez Navarro, 2013 p. 117)

El presente marco teórico posiciona la primera infancia como una categoría emergente, con un significado propio, definida por varios discursos que describen quienes son los niños y las niñas, los entornos donde se desarrollan y los actores más importantes con los que se relacionan. Reconocer a la primera infancia, es comprender que no son solo los primeros años de vida de un ser humano, sino que cobra significado en relación con el mundo contemporáneo y las expectativas que se tienen sobre esta.

Hablar de primera infancia tienen en cuenta un campo histórico y discursivo en relación con las miradas que se han tenido sobre distintas formas de vivir la infancia, y que definen aspectos desde las necesidades particulares del momento y los entornos donde se desarrolla cada niño y cada niña. En ese posicionamiento la construcción social de infancia es relevante en la forma en que se han concebido, observado y estudiado los niños y las niñas en su relación con el mundo, y las expectativas del mundo adulto. Para Carli (2006), la construcción social de la infancia la realiza el otro y no las mismas infancias en su reconocimiento. En este orden de ideas, para hablar de donde surgen las nociones en el campo de la primera infancia y en relación con las infancias en general, se abordan cuatro categorías que son acordes con el problema de investigación planteado en esta tesis, y que tienen en cuenta una mirada general de esa categoría que emerge y que posiciona a los niños y niñas desde la educación, la interacción y los medios y el planteamiento de las políticas públicas.

La primera categoría es la construcción de *Imaginarios de infancia*, fundamentada en el concepto de imaginarios social, las cosmovisiones, aspectos discursivos y creencias. Entendiendo que la noción de primera infancia es una construcción social muy reciente. La segunda categoría, es *La Interacción Tecnológica y la Infancia*, donde los elementos de la comunicación que permiten la interacción y están desarrollados para niños y niñas, se representan por imágenes del mundo social y otros aspectos propios de la vida infantil. La tercera categoría, *Educación Infantil*, definida como una etapa educativa con sentido propio que caracteriza y pone en escena quienes son los niños y las niñas, junto con los actores que acompañan estos procesos educativos en los primeros años de vida. Y la cuarta, *Los Fundamentos de la política de atención integral a la primera infancia en Colombia*, desde sus fundamentos técnicos en el reconocimiento de los primeros años de vida, la perspectiva de desarrollo infantil, los estructurantes y entornos donde se desarrollan.

Estas categorías, permiten observar cómo ese campo discursivo se ha especializado en la forma misma de ver las infancias y la importancia de un sistema de relaciones denominado primera infancia.

3.1 Imaginarios de Infancia

Para abordar los imaginarios de primera infancia, como pretensión de esta tesis, es necesario tener en cuenta el campo discursivo y la construcción social que se ha tenido de la infancia como categoría general, desde un marco histórico, social y político con sus propias ópticas; en concordancia con el orden social de cada momento. Cada período y contexto ha descrito de una manera particular a la infancia y por eso no existe una única forma de evocarla; por el contrario, existe un universo de formas, modos y sentidos en reminiscencia de la vida infantil y todo lo que ella implica.

Para entender lo que significa un imaginario, es importante reforzar la idea de que el imaginario social es construido, reconstruido y deconstruido desde un contexto social y un entramado de redes de sentido. Hablar de un concepto de imaginario lleva a referenciar varios autores que han analizado este constructo a partir de lo epistemológico y en relación con el campo de la semiótica. La construcción social sobre un imaginario está representada por los signos y cobra sentido mediante los signos.

Para Gómez (2001), los imaginarios se hacen posibles por medio de las representaciones, donde los discursos sociales materializan el imaginario social y es simbolizado por los objetos de conocimiento. En este sentido, el imaginario toma fuerza al momento en que algún campo del conocimiento pone en evidencia esa construcción o forma de definir ese algo de lo que se habla. Para Carli (2006), hacer una reconstrucción de la infancia no viene de una filiación temática única, sino de distintos campos conceptuales y discursos que hablan de la infancia. Por eso, hablar de una única construcción social y conceptual de la infancia no tienen sentido, pues desde distintos campos existen disímiles formas de observar los niños y las niñas, donde coexisten múltiples infancias. Para hablar de una representación social de la infancia que deviene de un imaginario, es porque, en definitiva, ha existido una materialización conceptual de lo que define la infancia y de que manera explícita está representada en varios discursos y con diferentes símbolos.

Los imaginarios y el campo discursivo de la infancia han tenido una construcción histórica de los modos en que han sido vistos los niños y las niñas, esto en relación con las tensiones sociales de cada periodo, pero también por el momento de pensamiento filosófico en que cada construcción social se realiza. Los cambios de paradigma definen de manera concreta las formas de subjetivación de los sujetos y están enmarcados en los cambios sociales atiborrados, que en las últimas décadas han tenido una gran aceleración. Para Marín y

Noguera (2007), en el periodo de la contemporaneidad es donde surge un interés por la infancia como problema, teniendo varias perspectivas del pensamiento enfocadas en problematizar los temas de la infancia desde una óptica puesta en el campo del pensamiento. En el siglo XX la forma predominante de concebir la infancia fue desde el campo de la pedagogía, las problemáticas de abandono y necesidades infantiles. Pero en las últimas cuatro décadas, gracias a la aceleración tecnológica, la proliferación y especialización de los contenidos; ha existido un campo discursivo de las disciplinas que hacen de la infancia su objeto de conocimiento como son; la pedagogía, la psicología infantil y la pediatría; en articulación con la comunicación, los medios y otros discursos alternativos que se atreven a hablar de la infancia. (Marín y Noguera 2007)

Los imaginarios sociales no son, ni pueden ser construcciones vagas de lo que es la primera infancia a través del momento, son juicios conceptuales fuertes. Se da cuenta de los imaginarios sociales a través de la materialización discursiva de textos concretos a través de representaciones efectivas (Gómez 2001). La construcción de un imaginario social sobre las infancias ejerce su mirada sobre prácticas, formas de ver y relaciones de la vida infantil. Esto, en forma efectiva desde el concepto de la memoria colectiva; pero teniendo en cuenta la validez sobre el discurso, quién lo dice, cómo lo dice, y de qué forma está representado. La construcción de la infancia tiene un campo amplio pero fundamentado en el momento histórico en el que se han visto las infancias, pero también en el derecho de oportunidad. Este derecho de oportunidad puede ser visto en perspectiva de derechos, las prácticas emancipadoras, el consumo, el cuidado, el constante aprendizaje, entre otros.

Para Carli (2006), *“el discurso de la infancia se ha constituido desde el sentido de las problemáticas infantiles y los cambios históricos; “la emergencia de nuevas problemáticas infantiles a partir de los fenómenos, como la crisis del estado de bienestar, las transformaciones de la relación estado sociedad civil, la expansión del mercado transnacional, los acelerados cambios científicos y tecnológicos, de la cultura global... se tratan de transformaciones en el estatuto del conocimiento y transformaciones en los procesos de constitución de lo social, que revierten sobre las condiciones de la infancia y demandan nuevas investigaciones (p.14).* Cada problema cuenta con un campo de conocimiento que decide hablar de ese niño y esa niña, con la responsabilidad que cada campo tiene. De esta manera, la construcción social sobre el imaginario está dada desde la forma misma en que se pone en juego el discurso, la construcción social y su validez; sea desde el campo de conocimiento o desde las propias instituciones sociales. El caso es, cómo el imaginario social se valida y tiene en cuenta un fundamento conceptual. Cuando se observan las concepciones de infancia, y un imaginario sobre la misma, sobresalen los discursos de cuidado, crianza, salud y aprendizaje, no como los únicos, pero si como elementos preponderantes y necesarios que evocan una responsabilidad en torno a la vida infantil.

Esto no deja de lado el papel del imaginario social en la reconstrucción desde el papel que juegan las instituciones tradicionales como familia, escuela y Estado en resonancia con las estructuras de otras entidades sociales que tienen alta representación en el momento actual. Tal es el caso de los consumos culturales, el acceso a la información, la representatividad del mundo infantil desde y para los medios de comunicación que, en su propia especialización, caracteriza y segmenta a los niños y niñas. En este juego de significados, sigue siendo preponderante un modelo que tienen en cuenta a las infancias como centro de la atención y de visión futurista donde los niños y las niñas son el porvenir (Marín y Noguera 2007); visiones encontradas donde los consumos culturales definen la infancia en un momento preciso, donde los Estados la ven como el momento justo de inversión para la construcción social y económica de un país.

Los imaginarios sociales son la base de representaciones de la realidad con una validez que dan sentido social a las cosas, son esquemas de significado desde donde se entiende la realidad y se sustenta en estructuras bien definidas como son las instituciones (Randazzo 2012). Esto, conjunto a la postura de imaginario de Gómez (2001), dan validez al imaginario en la construcción conceptual y en la fundamentación sobre el quehacer y la acción. Un imaginario se reconstruye para tomar acción sobre lo que se recrea y define, en este caso el imaginario de infancia sustenta el accionar y formas de proceder de las instituciones, pero más allá, de quienes las representan. Es un sistema entre las relaciones y el momento o tiempo particular en el que se valida una construcción, que, de manera colectiva, los sujetos se hacen sobre el imaginario.

“El imaginario no es la suma de todos los imaginarios individuales, no es un producto acabado y pasivo, sino que se organiza como una compleja red de relaciones sobre lo que se sostienen... los discursos y las prácticas sociales... El imaginario social se sustenta en lo simbólico, el lenguaje, y en el accionar concreto de la praxis social ... lo imaginario comienza a trabajar como tal, cuando adquiere independencia de las voluntades individuales, aunque necesite de ellas para materializarse” (Gómez, 2001 p 200-201)

El imaginario sobre la infancia es el que permite generar unas apuestas sobre las acciones entorno a los niños y las niñas, pero de igual manera delimita las acciones de quienes han decidido hacerse cargo de los temas de la infancia. La construcción social sobre la infancia está íntimamente relacionada con todo aquel que tienen un papel protagónico sobre la vida de la población infantil, y así las cosas, el esquema de relaciones parte desde los más cercanos: familias, maestros y cuidadores; los ocasionales: profesionales de la salud, psicólogos, trabajadores sociales, entre otros; los generales: quienes definen la política, la línea técnica de implementación de las políticas, los estudiosos conceptuales de la infancia; y por último y no menos importante, los productores de contenidos para la infancia. En la sociedad de la información, este último actor es crucial en la conformación

de los modos que se reconocen a la infancia más allá de la escuela y los aprendizajes, que configuran los modos de entretenimiento y espacios de esparcimiento. En concordancia, la producción conceptual y las formas de representación de la infancia están figuradas en lo que aquí se identifican como cinco modos de percibir el mundo infantil en la actualidad que proporcionan una mirada representativa de lo que es el niño y la niña.

-La infancia desde la pedagogía, el discurso educativo y la importancia de la educación en garantía de buenos ciudadanos y la forma en que se ejerce la formación sobre niños y niñas, el campo con mayor representación histórica es el campo de la educación y hoy en la actualidad sigue predominando. Desde cuatro siglos atrás se ha definido la infancia en un contexto que ha delimitado la vida infantil defendiendo lo que los niños y niñas necesitan. En las discusiones pedagógicas se entiende cómo la infancia se constituyó en objeto y sujeto de dispositivo de saber-poder y en centro de las discusiones actuales. (León y Marín 2018). La pedagogía es el primer eslabón de la cadena que permite hacer una mirada en retrospectiva y en contexto del imaginario de niño y niña y se ve materializado en los modelos pedagógicos, en las formas en que ahora se conciben los entornos educativos, las escuelas, los jardines infantiles, los recursos educativos, materiales pedagógicos, entre otros. En estas formas modos y procedencias yace un contexto amplio que para ser construido tiene en cuenta un imaginario de infancia y otro sobre el aprendizaje. Desde el campo de la pedagogía el imaginario de infancia ha sido construido y deconstruido en algunos casos es preponderante el discurso educativo, más sobre el imaginario que se tienen del niño y de la niña. En otros casos la deconstrucción del imaginario no concibe el discurso pedagógico sin entender quiénes son los niños y las niñas, una especie de mutualismo y reciprocidad en la conceptualización de la pedagogía y las infancias. Para Martínez y Muñoz (2014), en los contextos educativos, muchas veces tiene mayor relevancia la conceptualización pedagógica sobre la importancia que debe tener el imaginario que se reconstruye en torno al sentido que toma la educación en la infancia; es como si prepondera el conocimiento como tal más que el reconocimiento de quienes son los niños y las niñas y lo que implica un proceso educativo en un momento preciso.

-La infancia desde el peligro y la necesidad de cuidado y protección, este discurso emancipador, entendido desde la necesidad de proteger a los niños y las niñas, la forma en que se exponen los principales peligros y los abusos a los que la infancia está sometida. Este modo de percibir la infancia se enfrenta con tres ejes: el primero está representado por la visión tierna de cuidado y protección, donde la debilidad de la población infantil pasa a leerse como la incapacidad para cuidar de sí mismos (León y Marín 2018); el segundo eje se caracteriza por los peligros actuales a los que se enfrentan las niñas y niños en la actualidad y que han sido bandera de distintos movimientos acciones y discursos en favor de su protección; y el tercer eje se distancia de los dos anteriores y se destaca en el imaginario social de cómo los niños y niñas también se han convertido en sujetos peligrosos para la sociedad por la participación en actividades delictivas cada vez edades más tempranas.

En este momento histórico estas formas de ver la infancia ponen en resonancia otros contextos, como es el caso de la calle como lugar de peligro, y los medios como espacios emancipadores que validan estos tres ejes, los peligros que acechan a niños y niñas, la responsabilidad social de cara al cuidado y la población infantil como foco de la delincuencia. Estos tres discursos son transversales y constantes, sin embargo, Marín y Noguera (2007), se cuestionan qué tan real y actual son estos discursos y de qué manera llevan a una sobreexposición de la infancia en la alta generación de estrategias para trabajar entorno a ellos. Definen, que estas son situaciones que realmente han existido siempre, pero la pregunta es necesaria hacerla en torno a, si estas situaciones siempre han existido y en ese número, o si por el contrario ahora tienen más resonancia y repercusión. Por otra parte, en cuanto el cuidado y la protección, el eje está centrado en mayor medida en el bienestar, no desde el asistencialismo, sino desde la garantía del derecho, que es otro de los modos que describe los imaginarios de la infancia.

-La infancia no inocente, el consumo y la participación, está representado en el empoderamiento que ha tenido la infancia, principalmente en la forma de relación con el mundo adulto, el acceso a la información y las formas en que puede manifestar y poner su punto de vista sobre la mirada de quien lo cuida. La infancia cada vez interpela más las acciones, normas y modos de proceder, los discursos y el acceso a múltiples servicios e información colocan a la infancia de tú a tú, aunque sea el mundo adulto el que habla de la infancia y el que moviliza su accionar. Para León y Marín (2018), existe un debilitamiento entre la frontera infancia y el mundo adulto donde aparece la emergencia de un nuevo sujeto infantil desde la postmodernidad y esta relación se conecta con la proliferación de medios y las nuevas prácticas de consumo desde la fuerza que tienen los medios y la tecnología y la capacidad para usarlos.

A partir de las últimas décadas del siglo XX la posmodernidad ha generado una forma paralela de ver la infancia y de construir un imaginario social entorno al acceso a la información, las prácticas de consumo excesivo y las incidencias del capitalismo como modelo económico. Es desde este enfoque que aparece un campo conceptual interesado en definir la infancia, la importancia de la cultura y cómo los consumos culturales ponen a la infancia como receptora, o bien como partícipe de los procesos. Desde el campo discursivo se define un problema, y es si desde el papel de los medios, la infancia cuenta con una participación preponderante; o si solo es una participación pasiva y caída en un activismo pragmático para el interés de ese otro y de la institucionalidad representativa. Para Carli (2006), existe una uniformización de la cultura infantil como resultado de una cultura global.

- La infancia desde la garantía de derechos, donde encuentra un nicho de configuración en el papel que juega la sociedad civil desde la resonancia y postura que toma el Estado y las formas en que se implementan

las políticas públicas que reconstruyen imaginarios de infancia y modos de representatividad entorno a la vida infantil y lo que está bien para garantizar sus derechos. “*el niño como sujeto de derecho fue enunciado en un discurso de democratización de las instituciones de menores y de la interpretación de los gobiernos nacionales, esta se constituyó en una figura global, en un escenario de aumento de la vulnerabilidad de la infancia*” (Carli, 2006 p. 21)

El imaginario entorno a los derechos tiene relación con el campo de la protección, pero la garantía de derecho no pone en resonancia una infancia desvalida, por el contrario, pone en evidencia el niño y la niña como ciudadanos partícipes de la sociedad que habitan y en responsabilidad de otros que son garantes de ese derecho. Es ahí, donde se hace reiterativo el discurso y el empoderamiento que da voz a la infancia desde ese otro que esté interesado en ella; donde gracias a los nuevos modos, y la interdisciplinariedad en el campo de la infancia, es momento histórico en el que existe un gran interés por las cuestiones de infancia para la vida adulta (Carli, 2011). Existe una reconfiguración de las prácticas políticas, sociales y culturales entorno a la vida infantil, elementos que colocan en la cotidianidad a la infancia y centran acciones entorno a ella.

En consecuencia, la constitución del imaginario de la infancia está determinada por una línea histórica, el interés de los campos conceptuales representados por el mundo adulto que dan validez al discurso sobre la infancia, las transformaciones sociales que se han ocurrido desde las últimas décadas del siglo XX y las primeras décadas del siglo XXI, las tecnologías de la información y la importancia de las instituciones. Desde este marco y en contexto con una categoría de infancia en general es que emerge de manera habida definirse desde sus imaginarios, la primera infancia.

3.2 Tecnología, Interactividad e Infancia

Los cambios tecnológicos acelerados de las últimas décadas han transformado las formas de comunicación e interacción entre los sujetos. Las infancias contemporáneas cuentan con una cantidad de dispositivos tecnológicos y contenidos desarrollados en varios formatos con los que pueden interactuar y pasar sus ratos de ocio, investigar tareas, entre otras acciones. Este modo de vida es la consecuencia de varios factores: la variedad de dispositivos tecnológicos que favorecen prácticas personalizadas tal como celulares, tabletas, notebooks; las formas en que se desarrollan los consumos culturales, y la convergencia tecnológica. Esta última genera nuevas formas de divulgación de los bienes culturales, donde Internet se convirtió en el medio más importante en la actualidad para transmitir y resguardar información (García Canclini, 2007).

La convergencia ha puesto muchos de los contenidos que antes se encontraban en distintos formatos o dispositivos en un solo lugar con facilidad de acceso y movilizados por un factor esencial que permite actuar

desde el deseo, la inmediatez y la individualización de cara a los consumos culturales que focaliza el acceso desde la interactividad. La interactividad permite un punto de relación con los contenidos, con el otro y está caracterizado por el valor que poseen los símbolos y el lenguaje para quien interactúa. La validez de la interacción y la garantía de acceder al contenido está acorde al mensaje de quien produce los contenidos y para quien los produce. Si bien se habla de una práctica individualizada, existe una conexión con el contenido, la forma en que se produce, cómo está puesto en internet, en el reconocimiento de su población objeto y la interpelación para garantizar la interactividad. Esto pone en evidencia la importancia del lenguaje, los símbolos y la retórica para que la interactividad sea fluida.

Para Minguell (2002), desde la proliferación de Internet, parece que todo tiene que ser interactivo, lo que esté acompañado a este adjetivo tiene más valor y lo vuelve máspreciado. Se reafirma en que lo interactivo no está situado únicamente en el poder que tienen los dispositivos desde la apuesta digital electrónica y su configuración; el papel que juega el contenido y la forma en que se expresa para la interacción es el que repercute en si realmente existe o no un interés para interactuar sobre él. La interactividad está inmersa por la capacidad técnica que brinda el mayor número de posibilidades de comunicación entre el artefacto y el usuario, y el tiempo de respuesta que el dispositivo o artefacto brinda en dar esas posibilidades comunicativas (Minguell, 2002). En ese orden de ideas, la posibilidad mediática está descrita por la forma en que está desarrollado el material multimedia.

En concordancia con esta postura, existen dos factores que hacen que la interactividad – interacción se den: en primer lugar, la forma en que se programa el contenido y la disposición a la inmediatez; y la segunda la trasposición de los contenidos para que generen una interacción de manera fácil y atrayente. En este sentido, el desarrollo multimedia tiene un alto grado de incidencia en la situación de comunicación que subyace en el propio contenido. Lo que existe en el ámbito multimedia y en el universo de Internet, es una forma paralela de formas de la vida cotidiana real o segmentada. Para Landau (2011), *las pantallas son una interfaz de representación y comunicación de la vida social, tanto en lo relativo a los aspectos culturales como económicos* (Landau, 2011 p. 139). Esa interfaz es simbolizada por los mecanismos que direcciona Internet, conocido también como la web y el ciberespacio, que desde los propios lenguajes técnicos tienen distintos significados donde construyen metáforas que se utilizan para dar cuenta de actos, acciones y actividades que se realizan por medio de las pantallas, que se nutre de los espacios no virtuales, prevaleciendo las imágenes, lo pictórico y el sonido; pues la escritura no siempre es el modo dominante de los textos, y se caracteriza por cómo habla la imagen.

Estas formas sociales que se adhieren a las innovaciones tecnológicas no están fuera de las transformaciones políticas y económicas, (Buckingham 2007). Por eso, desde el campo de los consumos culturales, la

construcción del lenguaje, el empoderamiento de los discursos en los materiales multimedia y la situación de comunicación; son las formas que definen el acercamiento y acceso. La interactividad está garantizada por el desarrollo del discurso, del contenido y su relación con la población objeto, las formas de identificación y filiación de los sujetos y cómo convergen las posiciones sociales junto a las relaciones en torno a ellas. La convergencia más que un proceso tecnológico y de digitalización, está encaminada a una transformación cultural junto a las prácticas que permite Internet, que propiciaron una revolución en la cultura del ocio y la comunicación (Igarza, 2008); además de su relación con otras acciones de la vida humana donde la convergencia empodera a los usuarios desde las libertades de la participación y el acceso a la información, donde es evidente un modelo de cultura global y una masificación de las acciones.

Es en este aspecto que la producción de contenidos mediáticos ocurre a edades muy tempranas en una masificación de las prácticas a nivel de la población en general, donde niños y niñas están y hacen parte de una cultura global. El acercamiento a esta cultura no está lejos de la convergencia tecnológica y cultural, porque en definitiva las trasposiciones se acercan a los consumos culturales y las prácticas cotidianas que tienen relación con la vida infantil. Teniendo en cuenta a autores como Buckingham (2007) y Duek (2013a, 2013b el al), estas relaciones están puestas desde el papel que tienen el juego en la vida infantil, la música y los contenidos desarrollados para la televisión. Además, existe una correspondencia en estos contenidos y en el cómo repercuten en las prácticas de consumo, la filiación por objetos y la identificación; elementos caracterizados en los medios de comunicación. La fuerza de los contenidos para la interactividad e interacción infantil están desarrollados desde un contexto que antecede y reconoce los intereses y particularidades del mundo infantil.

Para Duek (2013), la interacción y el acceso a la tecnología ha dado un grado de independencia a la población infantil, esto porque existe una nueva forma de mediación con el mundo adulto que permite o niega unas prácticas de acceso, dependiendo de los contenidos, los dispositivos y la forma en que se accede a la tecnología y el valor agregado que el adulto vea en ello. En definitiva, del aval del adulto depende el modo de acercamiento y cuáles son los contenidos a los que el niño y la niña acceden para interactuar. Esto, desde otros aspectos circundantes como: qué tan beneficioso es al contenido que se accede en momentos de ocio o esparcimiento; y de qué forma propician un aprendizaje. Para Duek (2013), los contenidos digitales mandan un mensaje directo hacia las infancias, pero también a los adultos cuidadores, maestros y familias.

“Si bien todos los sujetos hacen parte de la era digital en mayor o menor escala, distintas conceptualizaciones han enfatizado en la idea de que los niños y las niñas hacen parte de una generación digital que opera de manera muy distinta a la forma en que actúan las generaciones que le precedieron, tanto desde el punto de vista social como psicológico” (Buckingham, 2007 p. 106). Para la población adulta ha existido una transición;

para la población infantil este fenómeno ha sido parte de su historia, ha sido una forma predominante de comunicación, acceso a información y modo de entretenimiento. Lo que sustenta que las prácticas individualizadas hacen parte de las formas de accionar de la infancia; esto, teniendo en cuenta que el acceso desde gusto y filiaciones ha acrecentado la producción de contenidos para la infancia y una especialización cada vez más directa en su mensaje y emancipación.

La tecnología hace parte de los nuevos juguetes, artefactos que invitan a actuar, buscar información, jugar; estos dispositivos propician el acercamiento a acciones propias de la vida infantil, pero de manera digital. La interactividad incide en la participación de las audiencias infantiles y el acercamiento a los contenidos disponibles en Internet. Por lo general los videojuegos, sin importar el tipo de programación que contengan, son una constante en los contenidos multimodales realizados para niños y niñas, se vinculan con otros recursos tecnológicos de la comunicación, hacen parte de otros discursos; es decir, alimentan otros escenarios u otras situaciones comunicativas que complementan la interactividad (Duek, 2013).

En este orden de ideas, se definen cuatro elementos constitutivos que se observan como articuladores de la acción interactiva y de la composición de los elementos multimedia desarrollados para población infantil: el juego, la televisión, elementos de consumo desde la identificación y la necesidad de aprendizaje.

-El Juego: los juegos interactivos se validan desde el papel que tienen el juego como elemento recurrente de la vida infantil. Es por lo que los contenidos multimodales tienen una construcción donde el juego es constante y un elemento predominante para garantizar la interacción del público infantil. El videojuego es entonces el modelo recurrente de contenido puesto en plataformas digitales, especialmente en páginas web desarrolladas para niños y niñas. Es entonces el videojuego uno de los espacios de ocio, por así decirlo, a los que más se accede en edades cada vez más tempranas.

Los videojuegos están cargados de valores, representaciones y significados; son textos y discursos que exponen contenidos y percepciones del mundo social. Constituyen un tipo de alfabetismo que no solo está ligado a la codificación y comprensión del lenguaje, sino que existen otros lenguajes que juegan un papel importante a la hora de interpretar un texto (Gee, 2005). El videojuego es el foco de la relación con otros contenidos que por lo general los niños y niñas ya reconocen, por una forma particular de ser desarrollado y el tipo de juego que propicia la interacción. Los videojuegos recogen elementos que convergen de otros espacios en relación amplia con la televisión, la escuela, la literatura, el cine, los comics, entre otros elementos de la cultura. En este caso, estos son los elementos constitutivos que le dan vida al videojuego.

Sin embargo, existen otros elementos que le dan representatividad a los videojuegos. Uno de esos aspectos es la transformación de los dispositivos tecnológicos que han modificado cambios en el acceso, espacio y

momento en que se puede llevar a cabo el juego. Desde las consolas hasta los celulares, ha existido una amplia gama para el acceso de los videojuegos que permite jugar en un tiempo determinado o la portabilidad del juego. Están los videojuegos que necesitan conectividad en Internet y los que vienen en soportes de almacenamiento, en el universo de los videojuegos como industria, como elemento constitutivo de los contenidos digitales para niños, la variedad es algo importante para el consumo.

Otros de los aspectos que dan representatividad a los videojuegos son el desarrollo, la programación y el diseño; elementos que también se han transformado con los avances de la era digital. Como se mencionaba con antelación, la garantía de la interacción está mediada por la forma en que se desarrolla el contenido, y esto en el éxito que tendrá al adquirir el interés de los niños y las niñas. El desarrollo de la plataforma definirá los niveles e interés por la interacción y alcance del propio videojuego, y si permitirá de manera constante el acceso al mismo pasando niveles o posibilitando estrategias. Para Duek (2016), existen aspectos del juego que se relacionan con la competitividad y los modos de exposición, esto especialmente cuando niños y niñas juegan en las redes sociales. Los videojuegos son formas de representación y reconocimiento en las pantallas acorde a las modalidades y recurrencias que cada jugador adopta.

La posibilidad del juego está mediada por un nivel de autonomía y la facilidad con que los niños y niñas tienen interacción con las plataformas, el videojuego permite una autonomía que evidentemente otros juegos no virtuales también permiten, pero que garantiza un espacio de ocio en su relación con la pantalla y el contenido, mediado por sus gustos. El videojuego permite un reconocimiento del otro si es mediado por una red social, pero de no ser así la conexión es propia, una práctica individualizada. “Conexión, inmediatez, miniaturización y portabilidad: cuatro características de este ecosistema en el que se está más conectado que comunicado” (Duek 2013, p. 59). En síntesis, el juego es el modo que prevalece en la interacción, pero se conecta de manera directa con el disfrute y los consumos culturales.

La televisión: uno de los elementos representativos del ocio y esparcimiento infantil de las últimas cuatro décadas ha sido la televisión. La televisión como dispositivo, contenido audiovisual y como experiencia, ha dejado de ser una práctica colectiva para ser una práctica propia, íntima y personal, gracias al auge de dispositivos tecnológicos, la convergencia, la producción y el acceso. Esto ha especializado los contenidos por medio de los géneros y las audiencias; así como la forma en que son expuestas las narrativas audiovisuales para la interacción con ellas.

La televisión en este momento hace parte de una cultura global desde sus formas, donde reconoce a sus audiencias, las representa, las identifica, desarrolla contenidos que permite la práctica individualizada, pero a su vez masifican las audiencias por el alcance que tiene la especialización de contenidos. La televisión deja de ser una práctica colectiva para ser una práctica propia, íntima, personal, gracias al auge de dispositivos

tecnológicos, las formas de ver y el acceso, donde la forma de ver contenidos audiovisuales está sujeta a la interacción y el dispositivo de acceso.

Para Scolari (2009), aunque la televisión ha sufrido transformaciones, su lenguaje sigue siendo trascendente, a la vez que su pertinencia como dispositivo; donde las formas de televisión han cambiado, pero continúa siendo fundamental en los procesos de subjetivación e identificación de los sujetos. La televisión no ha perdido en ningún momento poder, puesto que la producción de contenidos prolifera aún más representando situaciones particulares y mundos posibles. Los cambios de orden tecnológico han propiciado una particularidad en la práctica de ver televisión donde el sistema de recepción cambió la experiencia de los usuarios; lo que hace que hoy por hoy la práctica televisiva sea más personal frente a un universo múltiple y variado de contenidos pensados para determinados públicos, y es ahí donde la convergencia e interactividad tienen relevancia en las formas de acceso.

El reconocimiento de las audiencias infantiles y las representaciones de las infancias, han sido materia de estudio desde; la repercusión que tiene la televisión en su audiencia, así como las formas discursivas de los contenidos desarrollados para esta población. Para Buckingham (2011) la infancia hoy se define por los medios desde el acceso a ellos donde predomina la televisión y el acceso a internet; donde internet es un medio público y privado que permite nuevas formas de publicación. De ahí que la proliferación de contenidos audiovisuales esté en disposición inmediata en Internet por medio de videos. Sin embargo, esta no es la única forma en que la televisión aparece en la web y para la interacción; las representaciones del mundo de la televisión están en los ya mencionados videojuegos, la música y otros elementos a los que se accede. Fragmentaciones del mundo de la televisión, reproducidas en varios modelos y contenidos.

El contenido audiovisual desarrollado para público infantil muestra a los niños y niñas en un rol activo de protagonistas; ellos son quienes dominan las situaciones, los discursos y la acción personificada. Lo que caracteriza a la televisión infantil actual es el papel que cumplen los personajes, sean personificados por humanos, niños, súper héroes o animales; cuentan con un animismo propio que acciona de manera especial una atracción por parte de los niños y las niñas. El personaje juega un papel fuerte que hace que se sientan identificados o atraídos por todo lo que tenga que ver con ellos. (Duek, 2013). De ahí que los elementos que componen los contenidos audiovisuales y sus narrativas son foco de otras acciones y de la propia interacción, lo que repercute en el consumo.

-El consumo y la identificación: Lo que se desarrolla en los medios es consecuencia de prácticas sociales y culturales que están inmersas en muchas de las situaciones humanas, y aunque los medios inciten o representen prácticas de consumo, los niños y niñas nacen en un mundo de consumo, (Buckingham, 2011). Esta afirmación pone en resonancia el papel que juegan los medios y la producción de contenidos en la

incidencia hacia su público, la comercialización de objetos, la identificación con prácticas de consumo y a la fidelización por medio de los elementos constitutivos de una cultura global que invita a pertenecer y ha masificar acciones por medio de la tecnología. Para Buckingham (2011), el consumo infantil constituye una actividad cotidiana, los niños y las niñas tienen instalado “el gusto” de consumir, consumen de manera natural gracias a la complacencia de un mundo adulto que desde los primeros días de vida los ha llevado a una práctica social y humana común.

La alianza entre el mercado y la construcción mediática adquirió un lugar relevante en la socialización de las infancias, ya que no solo se busca generar espacios de comunicación y entretenimiento. Desde sus discursos definen modelos sobre cómo ser niño o niña, formas de actuar, lo que será tema de conversación con sus pares, posibles juegos y elementos de diversión. Existe una representación de los elementos que constituyen las apuestas mediáticas con las que niños y niñas se sienten identificados. *“Todos estos elementos tienen que ver con la convergencia, desde esta, existe un marketing integrado impulsado por imperativos comerciales... los contenidos están vinculados entre sí a películas, juguetes, juegos, entre otros”* (Buckingham 2007 p. 110) la conformación del consumo viene en relación con las grandes maquinarias de medios de comunicación y entretenimiento que posicionan el mercado de objetos y productos de cara a los gustos con los que niños y niñas se sienten identificados y quieren acceder a ellos. Ahí la interacción cobra sentido, pues si se accede a un contenido lleno de significado y representación, tienen mayor sentido la acción y la práctica tecnológica. Esto se relaciona con el papel de adultos, familias o cuidadores en el fortalecimiento de las prácticas de consumo, así como la relación que tiene este factor con la validez de contenidos que tratan de enmarcar el aprendizaje como foco de la acción.

-El discurso y la necesidad de aprendizaje: Este elemento es una de las justificaciones que permiten la interacción de niños y niñas de cara a la aprobación del adulto. Los adultos ven en las prácticas interactivas un fuerte potencial de aprendizaje, con el fin de que el ocio infantil sea utilizado para actividades que se definen como enriquecedoras y educativas; acciones que potencian la educación infantil, el desarrollo de los niños y niñas garantizando un bien sobre ellos. Por lo que se generan imaginarios que se conectan con la producción tecnológica y la justificación de los contenidos interactivos. Sin embargo, la tecnológica complementa a la cultura popular y pone en referencia elementos de cotidianidad; cada elemento que se encuentre inmerso en ella es un potenciador adherente de aprendizaje, y de una cadena consecutiva de acciones que conectan con los sujetos.

Los medios y los distintos contenidos multimodales se valen de la cultura popular para tener remembranza, identidad y permanencia, lo que para Silberman (2008), define en el reconocimiento de los aprendizajes, los consumos y la cultura; y la cultura popular como una pedagogía política y pública que exige repensar desde lo

que significa para la educación y el aprendizaje, lo que no pone en duda que puedan existir o procesos de aprendizaje con la interacción; que es muy distinto a formalizar e interpelar con un discurso de aprendizaje para garantizar el consumo de los contenidos digitales desarrollados para la población infantil. Para Buckingham (2007), los contenidos digitales, especialmente el videojuego, pueden ser generadores de aprendizajes informales que parten de la exploración. Para Duek (2013), el juego puede aparecer como elemento *hiperpedagogizado* en la necesidad de hacer visible algunos contenidos en la posibilidad de llevar a cabo algunas destrezas, clasificar y reconocer elementos.

La construcción interactiva es un elemento que toma como punto de partida imaginarios sociales de quienes son los niños y las niñas; así como distintos discursos que en la convergencia centran su mirada de cara a una cultura global que predomina en las formas de comunicación, el acceso a la información, la complementariedad de otras acciones humanas y los espacios de entretenimiento en torno a la pantalla y los dispositivos.

3.3 La Educación Infantil

Para profundizar en esta categoría, se hace referencia al reconocimiento de quienes son los niños y las niñas, lo que implica su educación, las transformaciones en el campo desde el cuidado la protección y en reconocer cuales son las propias necesidades de aprendizaje de los 0 a los 6 años. Existen varias categorías y posturas en el campo de la educación para este rango de edad, una es más escolarizada y determinada por los ciclos de educación que deviene a los grados de la primaria, y la otra está categorizada en perspectiva de desarrollo. La prevalencia de una o de otra, está relacionada con paradigmas e imaginarios sociales del poder de la educación, el conocimiento y la importancia de aportar el mayor número de contenidos a edades cada vez más tempranas, donde la educación es un bien adquisitivo de valor para la vida, el éxito o la garantía de oportunidades.

La educación infantil ha tenido a lo largo del último siglo un valor de reconocimiento, un sentido propio en la garantía de derecho. Pero en las dos últimas décadas, es una categoría que ha tomado valor propio desde el reconocimiento de los niños y niñas, su voz y quiénes son. En el papel que juega educación en la primera infancia precisa un panorama que tienen en cuenta el cuidado, la atención, que a su vez reconoce sus necesidades y como aprenden desde la exploración del mundo que los rodea. Existe una correspondencia en cómo ellos se relacionan con el mundo, lo interpretan, lo interpelan y cómo aprenden. El campo de la educación infantil ha sido transformado, más que otros niveles de la educación, y esto se relaciona con la responsabilidad social de cómo educar en los primeros años de vida y el cómo se garantiza una crianza y cuidado pertinente.

Los niños y niñas de primera infancia cuentan con una representatividad propia en el derecho a la educación que ahora tienen, pero aún existen un gran número de experiencias pedagógicas desarrolladas de acuerdo con las expectativas de los adultos, sin desconocer lo que se ha mencionado reiteradas veces, y es como la representatividad de las infancias está construida por ese mundo adulto que la representa. Si la educación se piensa como un derecho, está acorde a las perspectivas y necesidades de aquel que recibe la educación, es decir el niño y la niña. Pero si la educación es un servicio, un bien o un producto, está cimentada desde múltiples perspectivas que la enfocan y le dan sentido desde la productividad y el valor agregado que puede traer. Esta categorización de lo que significa la educación infantil, centra su mirada en la escuela y las familias como instituciones; de ellas dependen la construcción social que tienen de esta educación desde los imaginarios contruidos de quienes son sus hijos, hijas, estudiantes.

Es en este sentido, que la educación inicial está construida desde una propia identidad pedagógica, que ha retomado postulados de autores que definieron la importancia de la educación infantil a principios y mediados del siglo XX, tales como Decroly, Montessori, las hermanas Agazzi, entre otros; se asume que en los primeros años de vida existe una necesidad de interpretar el mundo, donde el ambiente es un potenciador de aprendizajes y el educa desde un espíritu científico (Frabboni, 1987). Hoy en día, estos postulados no están alejados de lo que da sentido a la educación infantil, sin embargo, se repiensa la relación que de las instituciones y las prácticas sociales contemporáneas subyacen en esa construcción social de la educación y entorno a la primera infancia. La educación infantil vista desde la experiencia contemporánea, pero en concordancia con el desarrollo en los primeros años de vida.

La educación infantil en consecuencia define una postura propia del reconocimiento de la vida infantil, las necesidades y sus intereses; donde necesita proporcionar experiencias e interacciones con el mundo social y físico de forma ajustada a las sucesivas edades que abarca, siguiendo unos principios pedagógicos acordes (Palacios y Paniagua, 2008). En relación directa, tiene en cuenta dos momentos de vida; el primero retoma los primeros tres años, y el segundo de los tres a los seis. Donde los modelos de atención son diferentes, y en la mayoría de los casos, los niños y niñas luego de los tres años ingresan a instituciones escolarizadas. Palacios y Paniagua (2008), manifiestan que la escolarización ocurre cada vez a edades más tempranas, donde la educación que reciben está ceñida a una preparación para la escuela primaria sin tener en cuenta el desarrollo físico, social, cognitivo, emocional; no se trabaja de manera equilibrada y depende del modelo educativo. En algunos casos se asume que los niños y niñas son grandes receptores; donde cree que, a mayor saturación de situaciones y contenidos, mayor aprendizaje tendrán.

Lo anterior define dos posturas, una es que la educación infantil no se relaciona de manera directa con la escolarizada, aunque se entiende que en la mayoría de los casos los niños luego de los tres años acceden a un modelo validado como es la educación preescolar, que se justifica en la necesidad de desarrollar competencias que le permitirán su acceso a los conocimientos planeados desde el currículo para la primaria; y la segunda postura, fundamenta que la educación infantil tiene un sentido propio, un espacio que ha ganado en el reconocimiento y las construcciones sociales desde lo que es ser niño y niña en primera infancia. En concordancia, para Paniagua (2009), la educación infantil es un campo ganado, indiferentemente de las instituciones que la acogen, entendiendo que es el ciclo educativo que más respeta el ciclo de vida, el desarrollo y las capacidades de los niños y las niñas. Esta postura se fundamenta con lo que sustenta Diez (2007): *“los niños y las niñas tienen un cuerpo y una historia... venimos completos, con envoltura y con cáscara. Y eso juega en todo momento de la vida de uno, y como no... también en la escuela”* (p. 24). La educación infantil se basa en las propias necesidades del ser, sus relaciones con el entorno social y el reconocimiento de los otros. Esta educación ha ganado independencia, autonomía y valor propio porque los conocimientos no son el foco de la acción pedagógica; y tiene mayor justificación y representatividad en un momento histórico en que la información y los conceptos trascienden las fronteras, entonces el aprendizaje no se supedita a los contenidos sino a las capacidades propias del desarrollo de cada ser humano.

Palacios y Paniagua (2009) definen seis preceptos necesarios a la hora de caracterizar la educación inicial y definir un modelo pedagógico:

-Experimentación: el propiciar la interacción con objetos permite el aprendizaje sin importar cual sea el conocimiento o el aprendizaje que se lleve a cabo. La representación se encuentra presente en las emociones, el lenguaje y el mundo de las relaciones.

-Interacción: el aprender en la interacción garantiza las relaciones con el otro, sea un par o un adulto. Identifica las acciones de cuidado y protección, el reconocimiento de quienes están presente en la educación de los niños y niñas. El fin y medio de la interacción son la comunicación y las relaciones, permite la empatía en los niños y niñas y el reconocimiento de los otros.

-El Juego: se vislumbra como una necesidad en la infancia y su valor para el aprendizaje y el equilibrio de ideas; como potenciador, planificador y estructurador. La educación infantil necesita propiciar los espacios libres del juego, donde niños y niñas se reconocen, potencian ideas; el juego es un medio de expresión y representaciones del mundo del que están rodeados.

-Autonomía: uno de los aspectos centrales que se espera permita la educación infantil es la autonomía, en la necesidad de potenciarla mientras los niños y niñas van creciendo, reconociendo las necesidades y el momento de la vida en el que están y los procesos o acciones que pueden llevar a cabo.

-Personalización y Diversidad: desde el reconocimiento de las diferencias y la individualidad, un proceso que no permite la masificación de la educación y que garantiza el respeto por las individualidades en el proceso que lleva cada niño y niña para su aprendizaje. La educación infantil necesita alejarse de la uniformización donde el protagonismo de la vida infantil toma relevancia.

-Las familias: como concedores de los niños y las niñas, su evolución en el desarrollo, las expectativas que tienen entorno a los procesos de aprendizaje y en la capacidad de generar reflexiones por ellas mismas y de cara al sistema educativo.

Estos preceptos se relacionan con otros aspectos que son constitutivos y transversales en la educación infantil, y es como la misma educación en su *deber ser*, reconoce la necesidad del niño y la niña como ser creador, que experimenta y necesita de los procesos experienciales para su crecimiento, desarrollo y aprendizaje. Un aprendizaje entorno a su proceso de vida y todas las dimensiones que como ser holístico le reconocen. Por esto, elementos constitutivos como la expresión artística, la experimentación y el juego son experiencias necesarias en la vida infantil. Para Díez (2013), el reconocimiento del niño y la niña en la educación infantil parte del sentido, de su conocimiento, del conocimiento que tienen quienes propician los procesos educativos que permite acercar estos procesos a la vida cotidiana. En esto tienen relevancia el papel de la experimentación y el de las interacciones, más si se reconoce que todo tipo de interacción permite un conocimiento, un aprendizaje.

La educación infantil reconoce a niños y niñas desde su deseo de saber, lo que registra un imaginario social de quienes son, la importancia de su participación en la construcción de sus propios conocimientos. En este sentido, las mediaciones y los recursos necesitan ser reflexivos, pensados y constituidos en relación con las necesidades propias del aprendizaje y reconocimiento de esa primera infancia que está en el primer eslabon de un proceso educativo. Los recursos pedagógicos deben hacer parte del reconocimiento de los niños y las niñas. Díez (2013), define en una frase significativa, lo que es necesario y lo que en definitivamente no es un recurso pedagógico o un objeto preponderante para el conocimiento: “permitir el espacio del juego y los juguetes que dejen jugar”. Las interacciones son elementos que están en la cotidianidad, pero es del deber ser de la educación, identificarlas, potenciarlas y encontrar la relación con las necesidades del aprendizaje. En este sentido Díez (2013), expresa que los niños y niñas necesitan tener una relación con la libre expresión, desde el acercamiento al arte en los primeros años de vida, donde accedan a expresiones culturales y artísticas como la pintura, la música, entre otros.

En conclusión, la educación infantil, parte de un reconocimiento de la primera infancia, un imaginario social que tienen en cuenta su representatividad en un mundo social. Con esto, no se desconoce lo que se mencionó con

antelación, donde existen modelos educativos para la primera infancia que están enfocados en expectativas de cara a propiciar aprendizajes o conocimientos a edades cada vez más tempranas. La educación infantil también cuenta con imaginarios sociales, y está construida desde paradigmas sociales y culturales, como de posturas políticas que también la reglamentan.

3.4 Fundamentos de la Política de Atención Integral a la Primera Infancia en Colombia

La construcción de una política en torno a la primera infancia en Colombia es un ejercicio que se ha venido configurado en una apuesta social y de reconocimiento en las dos primeras décadas del siglo XXI. Esta construcción se ha establecido en estrategias de atención, el perfeccionamiento de una línea técnica que describe no solo modelos de atención, sino los entornos por donde pasan los primeros años de vida, los actores con quienes se relacionan los niños y las niñas y los elementos estructurales necesarios para la atención y garantía de derechos. Esta última, es una concepción fundante en la que se justifica la política y sus estrategias, que justifica la caracterización de la primera infancia para la política desde una teoría de desarrollo integral.

Para profundizar en este aspecto, es necesario partir de la fundamentación general de la política y cronología para su posicionamiento e implementación. El primer punto de partida es la ley 1098 de 2006, por la cual se expidió el Código de infancia y adolescencia, cuya finalidad es: *“Garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna”*

Este Código hace relación a la primera infancia en sus artículos 17 y 29:

Artículo 17. Derecho a la vida y a la calidad de vida y a un ambiente sano. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a la vida, a una buena calidad de vida y a un ambiente sano en condiciones de dignidad y goce de todos sus derechos en forma prevalente. La calidad de vida es esencial para su desarrollo integral acorde con la dignidad de ser humano. Este derecho supone la generación de condiciones que les aseguren desde la concepción cuidado, protección, alimentación nutritiva y equilibrada, acceso a los servicios de salud, educación, vestuario adecuado, recreación y vivienda segura dotada de servicios públicos esenciales en un ambiente sano. Parágrafo. El Estado desarrollará políticas públicas orientadas hacia el fortalecimiento de la primera infancia.

Artículo 29: Derecho Al Desarrollo Integral En La Primera Infancia. La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años de edad. Desde la primera infancia, los niños y

las niñas son sujetos titulares de los derechos reconocidos en los tratados internacionales, en la Constitución Política y en este Código. Son derechos impostergables de la primera infancia, la atención en salud y nutrición, el esquema completo de vacunación, la protección contra los peligros físicos y la educación inicial. En el primer mes de vida deberá garantizarse el registro civil de todos los niños y las niñas.

De estos dos artículos, se inicia una serie de estrategias para atender a la primera infancia desde el nivel departamental hasta el orden nacional. Es cuando en 2011 bajo el decreto 4875 del Departamento administrativo de la Presidencia de la República se constituyó la comisión intersectorial para la atención integral a la primera infancia coordinada por la Alta Consejería para los Programas Especiales de la Presidencia de la República. Las funciones generales de la comisión han tenido como objeto, la orientación de la política nacional entorno a la atención integral, la definición de los lineamientos, la implementación de las estrategias y la articulación de actores públicos y privados. En concordancia, La Comisión Intersectorial construyó los Fundamentos políticos Técnicos y de Gestión publicados en el 2013, línea técnica y operativa en garantía del trabajo articulado de las instituciones del Estado.

La comisión intersectorial y este documento continúa en vigencia, entendiendo que para el año 2016 la Estrategia de Atención Integral a la Primera Infancia pasa a ser proyecto de Ley, y avalado como la ley 1804 del 2 de agosto: *“Por la cual se establece la política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre. Con la que busca fortalecer el marco institucional para el reconocimiento, la protección y la garantía de los derechos de las mujeres gestantes y de los niños y las niñas de cero a seis años de edad, así como la materialización del Estado Social de Derecho”*

Durante el periodo de la Estrategia, las distintas instituciones fortalecieron sus operaciones en garantía de la atención integral, hoy ley, y definieron una línea técnica de acuerdo con el objeto correspondiente. En concordancia con lo que se expuso en el problema de esta tesis y las perspectivas teóricas ya descritas, se toman como punto de referencia tres documentos técnicos de la estrategia que dialogan entre sí: los Fundamentos Políticos, técnicos y de gestión; Los Referentes Técnicos para la Educación Inicial en el Marco de la Atención Integral del Ministerio de Educación Nacional; y Derechos y Orientaciones Culturales para la Primera Infancia: Música, Poesía y Lenguajes Audiovisuales: reflexiones de una política, del Ministerio de Cultura.

En consecuencia, la política constituye unos imaginarios de primera infancia y lo que implica garantizar la atención integral categorizado por los siguientes componentes.

-Concepción de la primera infancia desde la perspectiva de derecho: el primer reconocimiento que hace la política pública en el marco de la atención integral es describir que los niños y las niñas son ciudadanos, sujetos de derechos, seres sociales singulares e inmensamente diversos (Comisión Intersectorial para la Atención Integral a la Primera Infancia [CIPI], 2013). El reconocimiento de la primera infancia como ciudadanos de derecho, se fundamenta en los postulados de la Convención sobre los Derechos del Niño que se llevó a cabo en 1989 y aún repercute en la responsabilidad de las naciones que hacen parte de la ONU en garantizar lo que allí se declaró.

El Estado es el primer garante de los derechos de cada niño y niña ciudadano que habite el país, y su intención es reconocerlos como seres sociales activos de la sociedad.

“Ser Sujeto de derechos desde la primera infancia es afirmar que el carácter de ser social es inherente al ser humano desde los comienzos de su vida y que gracias a él y a las capacidades que poseen, los niños y las niñas participan en la vida de la sociedad y se desarrollan de la interacción con otros” (CIPI, 2013 p. 100)

Esta afirmación reconoce a la primera infancia como seres sociales activos, que llegan a reconocer un mundo por medio de las interacciones sociales con voz y postura propia, gracias a las interacciones que tienen con el resto de los seres sociales que hacen parte de su vida cotidiana. En este sentido, los niños y niñas son responsabilidad del Estado, pero también de todos los actores o sujetos cercanos que comparten con ellos, resaltando que necesitan de personas adultas que garanticen buenas interacciones, les permitan reconocerse como seres sociales activos, con poder de decisión, que crecen en búsqueda de una autonomía.

Desde la primera infancia se reconoce a niños y niñas como ciudadanos, que necesitan sentirse parte de la sociedad e interlocutores propios con los adultos que hablan. Sujetos que deciden y disfrutan sobre las acciones que realizan, en relaciones pertinentes con sus pares, familia adultos y entornos en donde crecen. En consecuencia, quienes estén a cargo del cuidado y crianza están llamados a tener un grado de sensibilidad, reconociendo los sentimientos, dejándolos expresar y permitiéndoles tomar decisiones pertinentes y acordes a su rango de edad. En este aspecto, la estrategia define a los niños y niñas desde la categorización de tres adjetivos o cualidades, que hacen un reconocimiento de los derechos de la primera infancia.

-Niños y niñas, seres sociales: se reconoce que desde el momento del nacimiento los niños y niñas llegan a una familia inmersa en un contexto social y cultural particular con el que empiezan a interactuar gracias a las mediaciones del mundo adulto. Estas interacciones son con otros sujetos o con las mismas instituciones que están representadas por ese mundo adulto, inician un proceso de integración desde sus capacidades para

resolver sus principales demandas y necesidades. Lo que muestra que los niños y niñas nacen con la capacidad de aprender e interactuar con el mundo físico y social, generando relaciones.

-Niños y niñas, seres singulares: al reconocer a los niños y niñas como sujetos de derechos y pertenecientes a un colectivo, definidos por una ciudadanía; también se registran como seres singulares e irrepetibles, donde se hace necesario el reconocimiento de sus capacidades, gustos, intereses, interacciones y procesos. Esto, sustentado en que cada ser humano tiene su propio recorrido, acorde a sus particularidades y las condiciones de cuidado que ha tenido.

-Niños y niñas, seres en la diversidad: desde el reconocimiento del entorno cultural y social al que pertenecen niños y niñas. El reconocimiento de las diferencias tiene en cuenta la cultura diversa, pero también toma a consideración la edad, el sexo, las particularidades de cada sujeto y las condiciones en que vive cada niño o niña. La política pone a consideración el valor de la individualidad, la escala social, las particularidades familiares, el contexto territorial, las diferencias étnicas, costumbres, valores, lenguajes, religión, valores, creencias y expresiones artísticas. (CIPI, 2013)

En concordancia la política pública de atención integral coloca a Estado, familia y sociedad como responsables de cuidado, crianza y protección invitando a la materialización de acciones que reconozcan a la población de primera infancia.

-El desarrollo en la Primera infancia: fuera de concebir los niños y niñas en perspectiva de derecho, la política tiene en consideración las teorías del desarrollo humano como justificaciones de las acciones que están encaminadas para su fin. Esta postura define el desarrollo humano como: “Un *proceso de transformaciones y cambios que posibilitan la aparición de comportamientos novedosos y ordenados, los cuales se generan a través del tiempo y a partir de la propia actividad de los niños y las niñas, de su capacidad para organizar por sí mismos sus experiencias y la información que de ellas derivan*” (CIPI, 2013 p. 105)

La perspectiva de desarrollo en el marco de la política de atención integral a la primera infancia posiciona el reconocimiento del propio ser y los hitos que hacen parte del crecimiento de los niños y niñas, no de manera estricta, sino con una postura de flexibilidad que se articula con la perspectiva de la primera infancia garante de derechos, entendiendo que cada niño o niña es único e irrepetible y que su proceso depende de un ritmo particular. Se reconoce que el desarrollo es un proceso de constantes transformaciones y que no ocurre de manera idéntica en toda la población infantil.

La perspectiva de desarrollo está justificada desde la importancia que recobra en los primeros años de vida, siendo un momento en el que suceden un sin número de transformaciones biológicas y psicológicas que están

en estrecha relación con los aspectos ancestrales, sociales, culturales; así como con las condiciones de los contextos en los que vive cada niño o niña (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2014 No 25 p. 15,16). La posición de garantizar el desarrollo óptimo de los niños y las niñas se suscribe a la importancia que tienen un crecimiento pertinente, entendiendo que estos años son una base para los años posteriores, garantizando inmejorables condiciones de vida para el ciclo vital de cada ciudadano. En concordancia, la política posiciona un discurso entorno al cuidado y la crianza y la responsabilidad que tienen sobre esta todos los sujetos cercanos que hacen parte del crecimiento del niño y la niña; por cuanto se fundamenta que una buena atención y cuidado impacta en: *el mayor número de conexiones cerebrales, el desarrollo de habilidades básicas del lenguaje, la motricidad, el pensamiento simbólico, las formas de aprender, las formas de relacionarse, de comunicarse, de jugar y de transformar su entorno... las bases de sus interacciones sociales tienen un alto de desarrollo antes de que ingresen a la educación formal*" (CIFI, 2013 p. 108)

Estas interacciones están sujetas a la importancia que tiene el ciclo vital en los primeros años de vida, como momentos particulares e irrepetibles, que hace necesario gestionar acciones en favor de la salud, el crecimiento, el desarrollo y bienestar de niños y niñas. Ese en este contexto que la perspectiva de desarrollo la política pública define unas actividades propias de la primera infancia que permiten representar la realidad, las relaciones sociales, el conocimiento del mundo que le rodea y las interacciones con pares y adultos. Estas actividades propias se van a relacionar con el sentido de la educación infantil, denominada educación inicial en el marco de la política, y van a ser pilar de la intencionalidad pedagógica.

-El juego: en reconocimiento a un reflejo de la cultura y la sociedad, donde se representan las construcciones y desarrollos de los entornos y contextos. El juego es un lenguaje natural, siendo los momentos lúdicos donde los niños y niñas sienten más necesidad de expresar y aparecen las emociones, los deseos y los sentimientos. Sustenta la acción pedagógica en la educación inicial y potencia el desarrollo integral de los niños y las niñas, donde por medio del juego los niños pueden tomar decisiones, interactúan, resuelven problemas y participan. (MEN, 2014 No 22)

-La literatura: en el reconocimiento de la sonoridad y sus múltiples sentidos, donde se abarca la tradición oral, las obras literarias escritas y las ilustraciones; donde los símbolos verbales y pictóricos tienen sentido. El trabajo y la experiencia con la literatura como arte que permite expresar la singularidad favorece la comunicación y la empatía. La literatura revela a los niños y las niñas lo que han sentido otros, permite leer y releer en las experiencias acumuladas por la experiencia humana. (MEN, 2014 No 23)

-El arte: como actividad inherente al desarrollo infantil contribuye al espíritu potenciador de la creatividad, la sensibilidad, la expresividad y el sentido estético. El arte permite como integrador de las experiencias de la vida de los niños y las niñas, donde lo artístico se convierten en práctica para habitar el mundo y ponen de manera

simbólica la necesidad del disfrute de la vida. El arte en primera infancia como experiencia vital sustancial de la construcción de la identidad y el desarrollo integral. (MEN, 2014 No 21)

-Exploración del medio: los niños y las niñas llegan a un mundo físico, biológico, social y cultural construido que quieren conocer y al que necesitan adaptarse. A través de su percepción los niños y las niñas necesitan adaptarse, exploran y en la medida que adquieren mayor autonomía tienen mayores posibilidades de exploración. Desde la exploración del medio, los niños y niñas construyen diversos conocimientos, reconocen las distintas formas de relacionarse unos con otros, construyen hipótesis e interacciona con la cultura. (MEN, 2014 No 24)

-Entornos en los que se desarrollan los niños y las niñas: como los espacios físicos, sociales y culturales por donde los niños y niñas transitan y crecen. En los entornos es donde la primera infancia interactúa, siendo espacios visibles con estructura organizativa y representatividad de los sujetos; son espacios diversos con riqueza territorial. La política les da sentido y notoriedad porque son los entornos los que deben favorecer el cuidado, la integridad física, emocional y social; generando tranquilidad y confianza, sensibles ante su interés, inquietudes y sus capacidades; facilitadores de la inclusión, promoviendo la equidad social, la paz y la armonía entre las personas y los ambientes. (CIPI, 2013)

En garantía de la atención integral, la política ha destacado cuatro entornos donde manifiesta que es necesario que se generen acciones para las condiciones óptimas de un crecimiento sano, favorable y en perspectiva de desarrollo.

-El entorno hogar: definido como el entorno más importante donde se relacionan, con un papel crucial por parte de las familias, necesita ser el espacio de acogida y afecto que les proporciona referentes sociales y culturales con los que se empiezan a movilizar en la sociedad. Al ser espacio de encuentro, se reconoce que en el entorno hogar existen conflictos y que los mismos deben ser solucionados de manera óptima. El hogar debe ser un lugar seguro.

-El entorno salud: entendido como un lugar fundamental al ser la primera expresión institucional que acoge a los niños y las niñas. Cumple el papel de la prevención y la atención donde se requiere que sea de manera humanizada con el fin de preservar la salud y vida de los niños y las niñas con plena dignidad y de manera oportuna.

-El entorno educativo: propiciador de manera intencionada de acciones pedagógicas para vivenciar. El entorno educativo es reconocido como en el que mayor tiempo pasan niños y niñas, y esto le da las facultades de ser un entorno privilegiado para promover las formas de convivencia en la sociedad, conjugar acciones relacionadas con la salud, la alimentación, la nutrición, la recreación, la protección y la participación. En este

entorno no solo se reconoce el deber ser de la educación sobre los niños y niñas, sino en las familias, cuidadores y cualquier otro sujeto que haga parte de él; tiene el papel de potenciar el desarrollo infantil desde los primeros meses de vida, donde se educa más no se asiste. En coherencia se espera que todo entorno educativo construya un modelo pedagógico de cara al sentido de la educación inicial, donde se reconocen las particularidades de los niños y las niñas, potencia la crianza que inicia en el entorno familiar, con el fin de favorecer el desarrollo integral y se promuevan las actividades propias de la primera infancia: juego, arte, literatura y exploración del medio. (MEN, 2014 No 20)

-El entorno espacio público: entendido como los espacios abiertos y caracterizados por el libre acceso y lugares con infraestructura y acceso permitido. El espacio público contribuye de manera significativa en la socialización de los niños y las niñas, donde reconocen el funcionamiento de la sociedad, pueden interactuar. Potencia el desarrollo, reconoce, escucha y garantiza el buen trato. (CIPI, 2013)

-Los estructurantes de la atención integral: *La atención integral es entendida como la forma a través de la cual los actores responsables de garantizar el derecho al pleno desarrollo de las niñas y los niños en primera infancia materializan de manera articulada la protección integral... para que ello sea así, las acciones deben ser intersectoriales y darse en los órdenes nacional y territorial. (CIPI, 2013 p. 139)*

La atención integral es concebida como una responsabilidad social, no solo del Estado, sino de todos los actores que hacen parte de los entornos donde se desarrollan los niños y las niñas. Toda acción que se lleva a cabo en el marco de la atención integral necesita ser programada e intencionada, lo que repercute en el reconocimiento de estas y en qué medida garantiza los derechos. La política define unas cualidades en las que se reconoce que la atención integral debe ser intencionada, relacional, efectiva, pertinente, oportuna, flexible, diferencial, continua, complementaria; esto con el fin de garantizar unos mínimos en la atención, y para identificarlos, la política precisó los estructurantes que dan sentido a la atención y que deben ser garantizados en perspectiva de derechos.

-El cuidado y la crianza: Busca favorecer los vínculos entre los niños, las niñas y sus familias, así como con las personas responsables de su cuidado. Para garantizar este estructurante es importante un trabajo de acercamiento y acompañamiento a las familias, así como procesos de cualificación y acompañamiento al talento humano que atiende a la primera infancia.

-Salud, alimentación y nutrición: busca preservar la existencia de los niños y niñas, mediante la promoción, el bienestar, la prevención, el tratamiento de las enfermedades de manera oportuna y con calidez. La salud, la alimentación y la nutrición son derechos fundamentales que están en estrecha relación y favorecen el desarrollo infantil.

-Educación Inicial: reconocida como un derecho impostergable de la primera infancia que tiene como fin potenciar el desarrollo integral desde su nacimiento hasta los seis años, al reconocer las características y particularidades de cada niño y niña, donde se favorecen las interacciones desde las prácticas pedagógicas intencionadas que tienen en cuenta las actividades rectoras de la primera infancia; juego, arte, literatura y exploración del medio.

-La recreación: como el estructurante que promueve la autonomía y la autodeterminación de los niños y las niñas a través del favorecimiento de experiencias que propicien el disfrute, el esparcimiento, la libre expresión y el deseo de ser en relación con el mundo. Por medio de la recreación se orienta al desarrollo lúdico desde la libre voluntad de los niños y las niñas que les permitan opciones concretas de un ejercicio libre, donde el ocio responde a las necesidades humanas de tener momentos que garantizan el goce y el descanso. Se concibe como el estructurante que permite una experiencia de libertad y reconoce la autonomía que se tienen desde los primeros años de vida.

-Participación y ejercicio de la ciudadanía: busca favorecer el sentido de identidad personal y colectiva a través de la participación de los niños y niñas en todos los entornos en que se relacionan, entendiendo que desde que nacen son ciudadanos; lo que significa que deben ser escuchados y tenidos en cuenta. Que son parte activa de las decisiones sobre su propia vida y de los grupos o comunidades a los que pertenecen, por lo que permitir el ejercicio de la ciudadanía desde la primera infancia posibilita la capacidad de imaginar el mundo desde la perspectiva de los otros, sentir interés y empatía por las demás personas y generar el sentido de la responsabilidad en relación con sus actos. (CIPI, 2013)

-Fundamentos de la apuesta del Ministerio de Cultura y su Estrategia Digital para la Primera Infancia

El Ministerio de Cultura se ha hecho la pregunta en torno a lo que significa la alfabetización audiovisual en edades tempranas y en el marco de una política de atención integral, por lo que cuenta con un documento que desde reflexiones conceptuales concibe la forma en que se hace necesario abordar la alfabetización audiovisual, entendiendo que esta última en los primeros años de vida requiere del lenguaje; y este es preponderante en la teoría de desarrollo, donde la lectura y la escritura son herramientas fundamentales para la movilidad social que favorece las posibilidades para la construcción y representación del mundo. Se entiende que la capacidad para leer discursos audiovisuales se ha convertido en una habilidad básica para desenvolverse y transformar una realidad donde se hace necesario tener en cuenta los siguientes principios.

-La alfabetización audiovisual en la primera infancia, necesita garantizar la formación de públicos en un conjunto de acciones que llamen a la acción y no a la pasividad del consumo.

- La alfabetización audiovisual debe ser progresiva por su complejidad y el tiempo que se accede a ella.
- La alfabetización audiovisual debe incluir contenidos tomados de la realidad audiovisual inmediata de los niños y niñas que están siendo alfabetizados.
- La alfabetización audiovisual debe facilitar que el niño o la niña encuentre en el mundo audiovisual herramientas para transformar su vida y su realidad de manera consciente.

Se fundamenta que el acercamiento a la construcción audiovisual es una responsabilidad de familias y cuidadores, pero en muchos de estos ejercicios de producción y circulación de las industrias audiovisuales, precisamente la pregunta que está ausente es la de cuál debe ser la participación de los adultos maternos. (Correa, 2014)

En concordancia los imaginarios y la construcción de la primera infancia para la implementación de estrategias está definida por el desarrollo y un modelo interaccionista que posiciona a los niños y niñas como garantes de derecho, como seres sociales activos, participativos que están al cuidado y protección de otro, pero cuentan con propio reconocimiento. Sin embargo, esto no solo ocurre en los fundamentos de la política, las bases conceptuales caracterizan una forma en que la infancia, como categoría general, se ha transformado a la velocidad de los cambios sociales y políticos, desde todo lo que repercute en la vida infantil y las prácticas cotidianas que dan sentido a las acciones que realizan hoy los sujetos de manera globalizada.

4. MARCO METODOLÓGICO

“Los hechos se perciben mediante los sentidos de la vista, el tacto, el olfato, el oído, el gusto. Sin embargo, hay ocasiones en las que el hombre tienen que recurrir a instrumentos sofisticados que le permite apreciar las realidades que le resultaría difícil y hasta imposible apreciar directamente... Cuando se tiene duda sobre la verdad de un hecho, se procura su confirmación con los medios más apropiados y confiables” (Díaz p. 85 2014)

A continuación se presenta el marco metodológico con el que se ha realizado la investigación. Se da cuenta del enfoque metodológico con el que se ha abordado el estudio, el proceso metodológico realizado y la descripción del proceso de sistematización, análisis y caracterización de hallazgos encontrados.

4.1 Enfoque metodológico

La presente tesis es una investigación de corte cualitativo y de carácter inductivo desde la propia naturaleza del problema de investigación y las categorías que se han definido para la búsqueda de antecedentes y la fundamentación conceptual. Esta investigación es cualitativa, puesto que las lógicas de la investigación están sesgadas por la observación de los fenómenos, donde, *“El conocimiento se obtiene mediante la observación comprensiva, integradora y multideterminada de lo real, en tanto expresión de la complejidad e interdependencia de fenómenos de diferente naturaleza. (Yuni y Urbano, 2014 p.13).* En consecuencia, se enmarca en los elementos de la comunicación y los imaginarios sociales que surgen sobre la primera infancia desde piezas comunicativas multimodales que se han desarrollado en un contexto definido por la política pública colombiana.

Es en este sentido que la investigación es de carácter inductivo, entendiendo que las razones, los modos y el objeto de estudio están definidos por lo que se desea observar y por ende conceptualizar. La lógica cualitativa se apoya de la inducción como un tipo de razonamiento que comienza con la observación repetida de los fenómenos desde las descripciones logradas en la observación, donde se establecen aspectos comunes que llevan a concluir en una generalización (Yuni y Urbano, 2014). De este modo, la presente investigación se permite indagar desde la inferencia que tienen las propuestas tecnológicas desarrolladas para la primera infancia y los imaginarios que se posicionan de niño y niña en concordancia con un momento histórico, cultural y político preciso.

Ahora bien, entender el fenómeno tecnológico y comunicativo responsabiliza a esta investigación de tener en cuenta las formas y lenguajes de los contenidos a observar, cómo están dispuestos y dar carácter de objetividad desde su texto, cotexto y contexto para describir las piezas comunicativas y su incidencia en las preguntas que se realiza esta investigación. Es por esto que, aunque la investigación sea de carácter inductivo el proceso

metodológico, parte de la observación directa y lo que arroja la misma. Si bien se busca algo en particular en una situación específica de cara a una estrategia comunicativa; es la observación directa sobre las piezas que la componen lo que dan significado permitiendo describir y analizar.

En efecto, la presente investigación se suscribe en el **análisis de contenido** como técnica para la reelaboración y reducción de los datos, pero que en uno de sus momentos específicos, el preanálisis, está fundamentada de manera inductiva por la definición del propio problema de investigación; pues la investigación inicia desde un supuesto de lo que se quiere investigar y lo que proponen los contenidos (Cáceres, 2003).

Es pertinente definir que este análisis de contenido es inferencial porque busca las causas y antecedentes de la información o elementos de la comunicación, así como sus consecuencias y efectos (Agneren, 1999), entendiendo la naturaleza del problema de investigación, donde desde un universo comunicativo se definen las unidades de análisis y muestras del estudio de cara a unos códigos y dimensiones.

4.2 Proceso metodológico

Como se observa en los capítulos anteriores de esta tesis, el preanálisis está dado desde el problema de investigación, la selección de antecedentes y la organización conceptual determinada en las cuatro categorías ya desarrolladas: *imaginarios de infancia; tecnología, interactividad e infancia; educación infantil y fundamentos de la política de atención integral a la primera infancia en Colombia*. Siguiendo lo descrito por Cáceres (2003), existen unos supuestos teóricos que definen la investigación y que se van desarrollando desde el momento mismo que surge el problema de investigación y las preguntas sobre lo que se desea investigar. Por eso, antes de hacer una inmersión previa a los contenidos, existe una fundamentación que da sentido a la tesis y el por qué el objeto de estudio subyace de la estrategia de comunicación digital Maguaré y MaguaRED, y no otro.

4.2.1 Definición del corpus desde el reconocimiento de la apuesta digital

Esta estrategia está compuesta por dos páginas web, en concordancia Maguaré y MaguaRED. Cada una de estas páginas web definidas como piezas comunicativas independientes, pero con sentido propio que, a simple vista cuentan con elementos diferentes que presuponen públicos diferentes. Por eso, como punto de partida se realizó una observación de ambas piezas para caracterizar el contenido que se encontraba en cada una de ellas y así definir el corpus de observación para el estudio.

Al empezar a observar la página de inicio de MaguaRED, su eslogan; *Cultura y primera infancia en la red*, la disposición de los contenidos está centrada en los textos y en un formato de noticias teniendo un número significativo de enlaces que se despliegan y que cuentan con información condensada, que desde el propio sentido de los enunciados, da cuenta que es una página para adultos interesados en los temas de primera infancia donde no se puede inferir un único público objeto; pueden ser familias, maestros u otros actores. La representación de la misma página está en dar significado a experiencias virtuales y no virtuales que posicionan a la primera infancia y permiten contextualizar y conceptualizar sobre la misma.

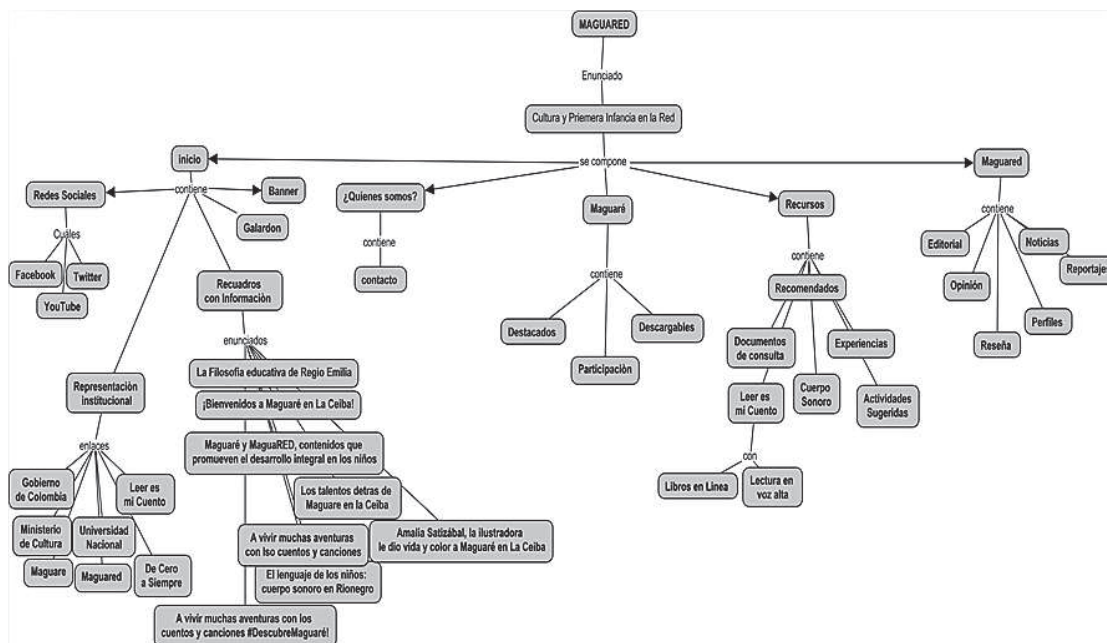
Imagen 1. Página de inicio MaguaRED



Fuente: www.maguared.gov.co octubre 2018

A simple, vista se da a entender que la página de inicio pone en escena contenidos propios para aquellos interesados en temas de primera infancia desde diferentes discursos; socializando eventos, promulgando contenidos, destacando la producción y propiciando la divulgación de acciones o estrategias que se adelantan en beneficio de la primera infancia.

Mapa Conceptual 1. Caracterización Página de inicio MaguaRED



Fuente: Elaboración propia

Ahora bien, al hacer una representación de a página de inicio, como se observa en el mapa conceptual de la parte superior, la representación de los enlaces principales da cuenta de recursos o elementos claves sobre la primera infancia desde diferentes campos de conocimiento; poniendo en evidencia la importancia de brindar recursos para el trabajo o acercamiento a acciones que se denominen favorables para este ciclo vital. En definitiva, la forma en que están dispuestos los contenidos y sus enunciados dejan ver que esta página está destinada para un público adulto que tiene contacto con la primera infancia.

Al mismo tiempo, se realizó la observación y descripción de la página de inicio de MAGUARE, identificando que su lenguaje predominante son las imágenes constituidas por tonalidades fuertes. La mayoría del contenido está dispuesto en recuadros y el texto no es preponderante; los enlaces de la parte superior cuentan con recuadros cada uno con icono enunciado por un verbo que invita a la acción.

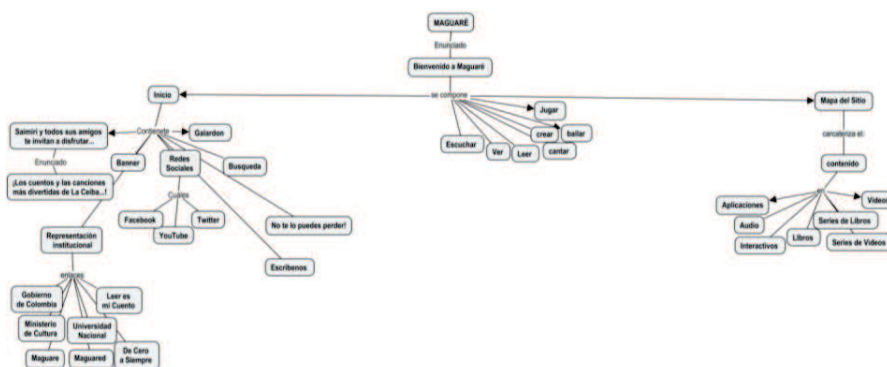
Imagen 2. Página de inicio Maguare



Fuente: www.maguare.gov.co octubre 2018

Si se observa de manera detallada el diseño, la forma y la disposición de los contenidos se asume como una página para que los niños y niñas interactúen. Esta página no es de carácter informativo, y con esto se hace referencia a que no cuenta con fundamentaciones conceptuales como si tiene la página de MaguaRED. Lo relevante en esta página es la disposición que tienen los contenidos desde la imagen y la confluencia de los signos que dan sentido a la pieza comunicativa para la interacción, los enunciados son mínimos y están acompañados por la imagen, que en algunos casos son un símbolo o signo.

Mapa Conceptual 1. Caracterización Página de inicio MAGUARE



Fuente: Elaboración propia

En el mapa conceptual se da cuenta de todos los enlaces que se encuentran, donde también tienen representatividad las redes sociales y las instituciones del Estado Colombiano. Sin embargo, los enlaces de mayor representación son los que se encuentran en el centro; Escuchar, Ver, Leer, Cantar, Crear, Bailar. Estos enlaces están enunciados por verbos, que destacan una acción, donde cada uno está representado por un símbolo que tienen repercusión en lo que la página invita a hacer. Por otra parte, en la página de inicio también se encuentra un enlace de mapa del sitio donde aparece uno por uno los contenidos de la página, categorizados de la siguiente manera: Aplicaciones, Audio, Interactivos, Libros, Series de Video, Series de Libros, Videos. Entonces bien, existen dos formas de clasificación de los contenidos, una es el tipo de recursos y la otra los enunciados en los que se cataloga dicho recurso para incentivar de manera concreta a una acción.

Entonces bien, a partir esta información se asume que la página www.maguare.gov.co está diseñada para público infantil; y es por esto que se selecciona como el **Corpus de estudio** de donde subyacen las unidades de análisis y de donde se toman los datos, entendiendo que es el elemento comunicativo que arrojará respuestas a las preguntas que se plantea la presente tesis.

4.2.2 Recolección de los datos

En la inmersión al corpus de estudio se reconoce una forma particular sobre cómo están dispuestos los contenidos, lo que incide no solo en la descripción de este, sino en su análisis. En consecuencia, las **unidades de análisis** son aquellos elementos particulares de donde se desea sacar la información y las que en definitiva devengan los datos a analizar. Luego de varias observaciones a la página de Maguaré, se infiere que existen tres posibles unidades que cuentan con información que favorecerán las respuestas que la presente tesis se plantea. Estas unidades son: los *Enlaces- Acción* de la parte superior, los *Recursos* y los contenidos que están inmersos en ambas unidades, que para este caso se nominaron *Elementos*. Todas las unidades cuentan con un contenido particular que en definitiva es relevante a la hora de describir y analizar los imaginarios de primera infancia, las orientaciones conceptuales desde el sentido de la educación inicial y definir que es propicio a la hora de construir contenidos multimodales e interactivos para niños y niñas.

Los **Enlaces-Acción** son una unidad de análisis que está enmarcada en la página de inicio y el consecutivo de páginas a las que se accede. Cuenta con unos enunciados particulares que son; Escuchar, Ver, Leer, Cantar, Crear, Bailar, cada uno de estos enlaces se nutre de diferentes recursos y la manera en que están enunciados llevan a interpretar los contenidos que allí se encuentran. En definitiva, estos *Enlaces* desde su sentido de enunciación indican un por qué y para qué están organizados los *Recursos* de dicha manera. Esta unidad de análisis indica la puesta en escena para la interacción.

Imagen 3. Enlaces- Acción Maguare



Fuente: www.maguare.gov.co octubre 2018

Los **Recursos** son una unidad de análisis que se determinan por el tipo de contenido, en este caso las Aplicaciones, los Audio, los Interactivos, los Libros, las Series de Video, las Series de Libros y los Vídeos; ponen en configuración los elementos constitutivos de la página, lo que realmente es tangible en el contenido, lo que esta para ser visto, para interactuar, para conocer; son las partes únicas y con un sentido propio que condensan la información. Los *Recursos* son los que trazan la acción y se complementan con la disposición de los *Enlaces-Acción*.

Finalmente, los **Elementos** son cada una de las unidades más diminutas, en las que interesa mirar el contenido mediático y qué en definitiva es a lo que acceden los niños y las niñas. Para el caso de los *Elementos*, las unidades de análisis serán solo una muestra representativa de todos los contenidos con los que cuenta la página.

En consecuencia, teniendo en cuenta estas tres unidades de análisis, se ha procedido a hacer la recolección de los datos. En primer lugar, para tomar en cuenta todo el contenido de la página web, se realizó una primera tabla general de recolección de contenido, creada en Excel, la cual conto con nueve hojas de cálculo. Cada una de estas hojas se enuncio acorde a cada uno de los *Enlaces- Acción* para recolectar ahí los *Elementos* que se encontraban en cada uno ,con su respectivo nombre y tipo de *Recurso*.

Estos datos se tomaron entre el 20 y 27 de octubre del año 2018, e indujeron que cada uno de los *Enlaces-Acción* contaba con diferentes tipos de recursos.

Imagen 4. Instrumento- Tabla General de recolección de Contenido

NOMBRE	RECURSO
Niñas Poderosas	videos
Niños protagonistas	videos
Poema a la lluvia – karaoke	videos
Casi volando sube – karaoke	videos
Palmita con manteca – Karaoke	videos
Tindero – Karaoke	videos
Out and through the window – Karaoke	videos
Bacetemëng Oyejuayëng (Niños Felices) – Karaoke	videos
#OrgulloIndígena	videos
¡Los perros, nuestros mejores amigos!	videos
Pipo mi amigo imaginario – ¿A dónde se fue mi diente?	videos

Acto seguido, se generan tres tablas paralelas de recolección de datos para las unidades de análisis y sus respectivas muestras. Estas también se organizaron en un formato Excel de la siguiente manera:

- *Tabla 1 Enlaces- Acción:* La primera tabla tomo cada uno de los Enlaces- Acción, para definir de manera integrada el tipo de *Recursos* que cada uno de estos enlaces contenían en sus *Elementos*; la cantidad de esos mismos recursos, las observaciones donde se describe de manera particular, como esta contenido cada uno y los iconos e imágenes que los acompañan en representatividad. En esta tabla se describe como están constituidas estas unidades de análisis.

Imagen 5. Instrumento- Tabla 1 Enlaces Acción

Recurso	Número de recursos	Observaciones	ICONO
Audio Libros Videos	18	ES UNO DE LOS ENLACES DE LA PARTE SUPERIOR DE LA PÁGINA,	CASA
Audio Interactivos Libros Videos	474	CUENTA CON UN FONDO AZUL CELESTE, EN LA PARTE SUPERIOR SE ENCUENTRA UNO DE LOS AUDIOS DE MANERA EXPANSIVO EN PARTE INFERIOR SE ENCUENTRAN LOS RECURSOS, LOS MISMOS NO ESTAN ORDENADOS POR	AUDIFONOS
Aplicación Interactivos Videos Sonido de Voz	243	CUENTA CON UN FONDO VERDE, EN LA PARTE SUPERIOR SE ENCUENTRA UNO DE LOS VIDEOS DE	TELEVISIÓN

- *Tabla 2 Recursos:* Esta segunda tabla describe cada uno de los recursos desde; cantidad de acuerdo con su clase, características de los elementos generales que los componen y las observaciones, por si existe algo importante a destacar en cada tipo de recurso. La importancia de describir los recursos está en que los mismos identifican de manera particular las formas propias de interactuar y lo que define los contenidos multimodales de esta pieza comunicativa.

- Imagen 6. Instrumento- Tabla 2 Recursos

Recurso multimedia	Cantidad de recursos	Características y elementos generales	Observaciones
Aplicaciones	13	Las aplicaciones son descargables. Cuentan con una descripción desde la aplicación. La mayoría están para desarrollarlos Apple IOS.	se encuentran en los enlaces, ver, Leer, Cantar, Crear
Audio	237	Aparece en recuadro una sincronía con el contenido. Los audios son canciones donde aparece un transmisor de como va apareciendo el mismo tiempo que transcurre la misma. En la parte inferior en todos los casos aparece la letra de la canción. En la parte final aparece el Nombre del compositor.	En el único enlace donde no se encuentra el recurso es en el enlace Leer.
Interactivo	51	Los interactivos son los recursos que tienen mayor variación de diseño, sea porque son juego, la mayoría cuentan con una animación. Necesita de la interacción con mouse o tactil. En algunos casos al momento de manipular e interactuar se generan sonidos o cuenta con canciones de fondo.	Este recurso se encuentra en todos los enlaces

- **Tabla 3 Muestra de los Elementos:** Al observar la página de maguare y definir la cantidad de recursos que se encontraron (523), distribuidos y repartidos entre los *Enlaces-Acción*, y organizados uno por uno en el mapa del sitio. Se decide de forma pertinente tomar una muestra de *Elementos* para su respectivo análisis; esto, entendiendo que el contenido de cada uno de los *Elementos* define de manera consecuente lo que la estrategia de comunicación digital define que es contenido propicio para la primera infancia. En definitiva, se eligen cuarenta elementos, cinco por Enlace- Acción de distinto tipo de *Recursos*.
- **Tabla 4 Elementos:** Esta tabla toma los 40 *Elementos* de muestra, con el fin de describirlos desde; enlace del que se seleccionó, tipo de recurso, enunciado principal del elemento, características del contenido, detalles de la forma, otros enlaces acción en los que aparece y en resumidas cuentas de que trata el contenido, ya no en la disposición del recurso sino en la resonancia propia de sus enunciados, la imagen, las palabras, lo que nombra.

Imagen 7. Instrumento- Tabla 4 Elementos.

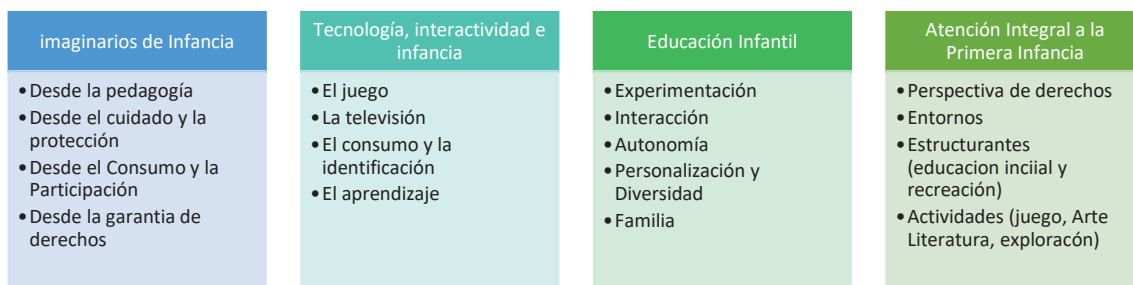
Nombre	Enlace del	Tipo de recurso	Tramo del Contenido	Características del contenido	Detalles de forma	Enlaces en los que aparece	Elementos claves	Observaciones
Amor de Amor Es	Inicio	Audio	Amor. ¿U es un amorio que desde temprana hora su mamá para cuando se ponga a cantar y a bailar. Le es mejor U de la Cesta y que los Amas Asaña sus faldas y 'y a ti. ¿quisto esta canción?	La canción tiene motivos electrónicos y en algunos momentos el espacio aparece el tiempo. La canción invita a bailar momento algunos partes del cuerpo mencionando los tiempos del baile. La core. El momento que ama U) campane para sus amigos, el último verso dice que todos estos canciones y gestos se enseñan a descombar.	Aparece en recuadro el personaje que en este caso es el Amadillo con una música mecanizada en la parte inferior aparece el momento de la core. Al largo en la parte inferior viene la letra. En la parte final aparece el nombre del compositor.	Bailar Escuchar	Cuerpo, el baile y la amistad.	La canción es un paraje ritmo típico de la región de los llanos orientales de Colombia. Amor. U) parece ser un personaje de la Cesta (tante y con distintos personajes de Maguare. El compositor y compositor de la Cesta es Colombiano.
Amor, Amor, Amor	Inicio	Audio	¿Dónde son las platos sencillos? ¿porfidos también en un buen saltocho? Con Bertice y Edilberto salido cómo se preparan deliciosos platos colombianos.	La canción habla de la estación de un familiar. Mera cuando todos sus ingredientes y la forma en que se prepara. En algunos apartados de la canción se cuenta con la interpretación de niños y niñas de primera infancia cantando.	Aparece en recuadro el personaje dos platos que están con una lista y algunos ingredientes. En la parte inferior aparece el momento de la canción. Luego en la parte inferior viene la letra. En la parte final aparece el nombre del compositor.	Escuchar Cantar	Cocinar, alimentos, la foto es color.	La canción habla de la elaboración de un familiar plato típico de varias regiones de Colombia que tienen sus ingredientes de acuerdo a la región.

Al final de esta recolección de datos, se detecta la necesidad de hacer un análisis en consecuencia con lo que cada una de las unidades de análisis refuerza y como aporta a dar respuestas sobre los objetivos y preguntas. Esto se observa de manera expresa en la forma en que se deciden analizar estos datos.

4.2.3 Premisas para el Análisis de los datos

Para el análisis de los datos fue importante tener en cuenta las fundamentaciones conceptuales, definidas en el capítulo 3: *Perspectivas Conceptuales para Abordar los Imaginarios en torno a la Primera Infancia* desde cuatro categorías generales de las que se desplegaron algunas subcategorías en representatividad con los temas de infancia.

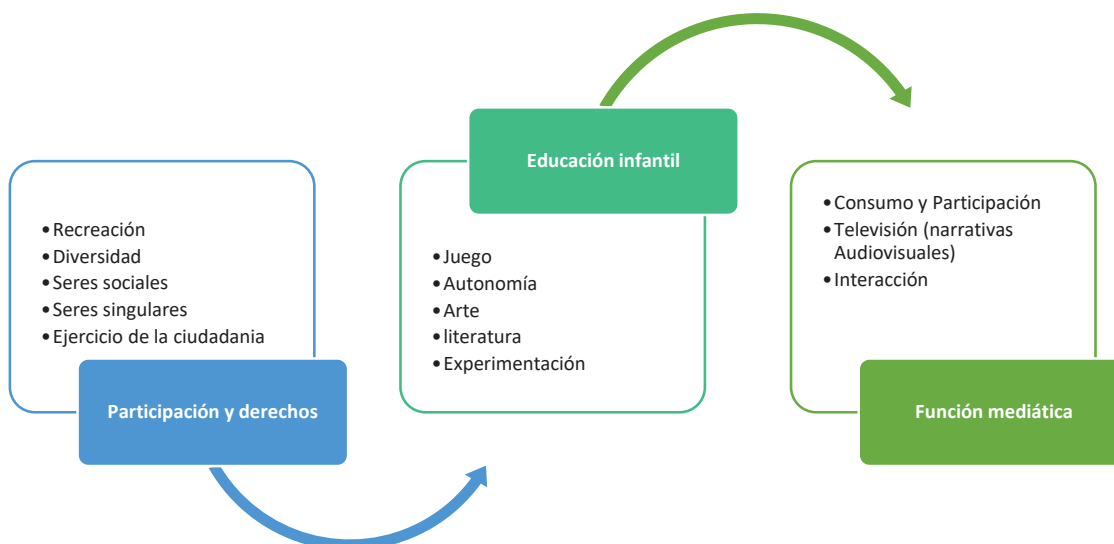
Diagrama 1. Categorías y subcategorías Conceptuales



Fuente: Elaboración propia

Al observar estas categorías y subcategorías, es evidente que desde los distintos discursos y fundamentos que se abordaron, varios tienen relación entre sí. En este sentido, se decide definir unas dimensiones y códigos para el estudio de los datos ya recolectados, generando conexiones entre los mismos en respuestas al objetivo general de la tesis, indicando una analogía de estas categorías y subcategorías.

Diagrama 2. Dimensiones y códigos



Fuente: Elaboración propia

Al exponer estas dimensiones y códigos, se entiende que cada uno tienen correspondencia e implicación directa con las unidades de análisis, como piezas propias con identidad que constituyen un todo sobre los diversos contenidos multimodales para la interacción, que se encuentran en la página de Maguaré. Es por lo que cada dimensión y código tienen una fundamentación para el análisis.

Tabla 1. Dimensiones y códigos

DEIMENSION	CÓDIGO	FUNDAMENTACIÓN
Participación y derechos (Discurso preponderante en la construcción social de la Primera Infancia)	Recreación	Elemento que propicia el reconocimiento, la participación.
	Diversidad	Reconocimiento de las diferencias, del contexto social e histórico que representa.
	Seres Sociales	Reconocimiento del entorno colectivo
	Seres Singulares	Reconocimiento como ser único e irreplicable
	Ejercicio de la Ciudadanía	Potencial y posibilidad de participar desde su momento de desarrollo como ser social.
Educación Infantil (Eje de fundamentación Conceptual desde la perspectiva del desarrollo y en relación con los Derechos)	Juego	Actividad fundante de la vida infantil que permite la interpretación el reconocimiento y los aprendizajes.
	Autonomía	En perspectiva del desarrollo configuración del propio reconocimiento y potencial de acción y decisión.
	Arte	propio del reconocimiento y expresión humana.
	Literatura	Propio del lenguaje y el acercamiento al mismo, a la apropiación de la lengua materna y el preámbulo para la lengua escrita.
	Experimentación	Posibilidad de reconocer el mundo que se rodea, observación, introspección y aprendizaje.
Función Mediática (Elemento constitutivo de la acción social, que permite el reconocimiento, la representación y el acceso a los consumos culturales)	Consumo y participación	Elemento constitutivo de la vida cotidiana que genera niveles de identificación y prácticas sociales.
	Televisión	Desde las narrativas audiovisuales acceso a contenidos y representación por medio de estos.
	Interacción	Capacidad propia de conocer por medio de los sentidos, palpar sentir y transformar.

Fuente: Elaboración propia

Ahora bien, es desde esta estructura que para iniciar el análisis de los datos se realiza una triangulación de las tres unidades de análisis, desde la construcción de tres matrices como instrumento para dicha triangulación, por medio de las dimensiones y los códigos en una comparación con lo que implica el tipo de recursos, los contenidos y el sentido de los enunciados en su representación. En concordancia, se encontró que los datos tienen coherencia en la integración de los contenidos, algunos tienen mayor presentación en algunas dimensiones y códigos, donde se discrimina la apuesta comunicativa de la página.

Imagen 8. Instrumento- Matriz Análisis de los elementos

Nombre	Enlace del	Tipo de recurso	Tramos del Contenido	Características del contenido	Detalles de forma	Enlaces en los que aparece	Elementos claves	Observaciones
La fiesta de Arma Dú	Inicio	Audio	Arma Dú es un armadillo que desde temprano toca su música para que todos se pongan a cantar y a bailar. Es el mejor Dú de la Cebsa y todos aman asistir a sus fiestas. ¿Y a ti, te gustó esta canción?	La canción tiene mezzas electrónicas y en algunos momentos el espacio aparece el joropo. La canción invita a bailar moviendo algunas partes del cuerpo mencionando los tiempos del baile. La canción manifiesta que arma Dú compone para sus amigos, el último verso dice que todos están casados y ya todos se sentarán a descansar.	Aparece en recuadro el personaje que en este caso es el Armadillo con una consola mezcladora en la parte inferior aparece el transmisor de la canción. Luego en la parte inferior viene la letra. En la parte final aparece el nombre del compositor.	Bailar Escuchar	Cuerpo, el baile y la amistad.	La canción es un joropo, ritmo típico de la región de los llanos orientales de Colombia. Arma Dú parece ser un personaje de la Cebsa donde viven distintos personajes de Maguaré. El productor y compositor de la canción es Colombiano.
Name, Name, Unam	Inicio	Audio	¿Cuáles son tus platos favoritos? ¿Prefieres tamales o un buen tamacochón? Con Bertha y Calberto sabrás cómo se preparan deliciosos platos colombianos.	La canción habla de la elaboración de un tamal, mencionando todos sus ingredientes y la forma en que se prepara. En algunos apartados de la canción se cuenta con la integración de niños y niñas de primera infancia cantando.	Aparece en recuadro el personaje dos monos que están con una olla y algunos ingredientes. En la parte inferior aparece el transmisor de la canción. Luego en la parte inferior viene la letra. En la parte final aparece el nombre del compositor.	Escuchar Cantar	Cocinar, alimentos, la hora de comer.	La canción habla de la elaboración de un tamal, plato típico de varias regiones de Colombia que varían sus ingredientes de acuerdo a la región.

A continuación, se presentan los hallazgos y la fundamentación desde las variables.

4.4 Sistematización, análisis y hallazgos

Tras la recolección de información y la definición de premisas para el análisis, se realiza una sistematización que da cuenta de los hallazgos y deduce los imaginarios de primera infancia que surgen de la estrategia digital; así como las conceptualizaciones sobre el sentido de la educación inicial que se han podido inferir de los datos arrojados por la página.

Para esto se realiza el análisis, teniendo en cuenta variables, dimensiones y códigos en comparación con los fundamentos de la política de atención integral a la primera infancia y las conceptualizaciones teóricas presentadas desde las categorías conceptuales. Esta comparación lleva al descubrimiento de los imaginarios en concordancia con los contenidos de la apuesta digital Maguaré y MaguaRED, desde la disposición y contenido que se encuentra, teniendo en cuenta que repercute en la forma en que están dispuestos los contenidos para niños y niñas y el discurso que se suscribe para definir a la primera infancia. En efecto, la sistematización de la información lleva a definir y a encontrar las razones para analizar el imaginario, no solo en la construcción social del mismo, sino en como este es el fundamento desde una política y de cara a la construcción social de la infancia en definición de un constructo específico como es la primera infancia.

Por otra parte, este análisis también ha tenido por objeto identificar las orientaciones conceptuales que subyacen del sentido de la educación inicial, también desde variables, dimensiones y códigos; identificando que

elementos de los plasmados en los instrumentos se suscriben al discurso de la educación infantil y se sustentan en los fundamentos de la política de atención integral a la primera infancia en Colombia. La identificación de estos elementos que tienen rasgos desde el sentido de la educación inicial, definidos así en la política, se fundamenta en los hallazgos al momento de precisar los imaginarios de primera infancia.

En consecuencia, se construyen dos tablas de análisis, la primera para el hallazgo y definición de los imaginarios de primera infancia y la segunda para los hallazgos y comparación de las orientaciones conceptuales que tienen en cuenta el discurso de la educación infantil.

Tabla de análisis 1. Imaginarios de primera infancia desde la apuesta digital MAGUARÉ

En esta tabla se parte de las unidades de análisis y sus variables, teniendo en cuenta cómo desde su disposición se relacionan una a una dimensión y código para el análisis. Esto se justifica en las observaciones, argumentado con los aspectos de la política y los fundamentos teóricos; para así llegar a precisar cada uno de los imaginarios.

UNIDAD DE ANÁLISIS	VARIABLE	DIMENSIÓN- CÓDIGO	OBSERVACIONES	FUNDAMENTOS DE LA POLÍTICA	CONCEPTUALIZACIÓN	IMAGINARIO
-Enlaces acción	Escuchar, ver, leer, cantar, bailar, jugar, crear.	Participación y derechos (seres sociales)	La apuesta interactiva está acorde a lo que se piensa que a la primera infancia le gusta hacer.	La construcción de la política y su fundamentación no toma en cuenta el papel que cumple la tecnología en las acciones infantiles. Sin embargo, el espacio está destinado como un lugar de representaciones desde el estructurante de la recreación y la construcción de la autonomía.	La interacción parte de una uniformización de la cultura infantil como resultado de una cultura global (Carli, ,2006) El niño y la niña desde el discurso de la democratización ponen a la cultura global en el interés de la interdisciplinariedad que argumenta Carli en 2011, donde existe un gran interés de la infancia desde la vida adulta.	<u>1.La primera infancia desde el derecho de espacios propios para la interacción y la exploración digital.</u>
-Recursos	Audio, video, libro, series de libros, interactivos, aplicación, serie de video.	Función mediática (televisión, consumo y participación e interacción).	La disposición del recurso por medio de los lenguajes que se encuentran: imagen, audio, entre otros) posibilita la necesidad. Algunos interactivos son aplicables dispositivos MAC, por lo que no están para garantizar un acceso libre.	La política tiene en cuenta unos fundamentos técnicos y teóricos que ponen en escena, juego, exploración del medio, el arte, la literatura. Se observa en la estrategia toma en cuenta estos elementos para su desarrollo y el diseño de la página web de Maguare. La construcción y definición de la política tienen en cuenta que niños y niñas se desarrollan en múltiples espacios, quizás desde la	Para León y Marín 2018, existe un debilitamiento de la frontera infancia y mundo adulto, un sujeto infantil en la postmodernidad desde la fuerza que tienen los medios de comunicación. La perspectiva de derechos no está atada solo a la protección de las necesidades básicas, sino los derechos de participación.	

UNIDAD DE ANÁLISIS	VARIABLE	DIMENSIÓN- CÓDIGO	OBSERVACIONES	FUNDAMENTOS DE LA POLÍTICA	CONCEPTUALIZACIÓN	IMAGINARIO
				<p>política la definición de espacio no se encuentra, pero Maguaré en concordancia es un espacio de representaciones.</p> <p>Hablar de derechos es entender que la primera infancia tiene los mismos beneficios y garantías del resto de la población.</p>		
<p>-Enlaces Acción</p> <p>-Recursos</p>	<p>Jugar</p> <p>-Todas las que corresponden a cada una de las unidades de análisis.</p>	<p>Participación y Derechos (recreación)</p> <p>Educación Inicial (Juego)</p>	<p>El juego no está dado solamente en el espacio Digital, por la propia disposición en que se deciden organizar los recursos y los elementos.</p>	<p>En el marco de los fundamentos técnicos de la política, en perspectiva de desarrollo el juego no es solo un potenciador del mismo; sino un derecho que niños y niñas tienen. Ese derecho al juego sustenta la acción pedagógica, relación directa con el sentido de la educación inicial.</p>	<p>Constituye un tipo de alfabetismo que no está ligado solo a la interpretación y codificación del lenguaje, sino que cuenta con un mundo de lenguaje y representaciones a la hora de construir el juego. (Gee 2005)</p> <p>El juego desde internet se relaciona con inmediatez (miniaturización y portabilidad) Duek (2013). Las aplicaciones o interactivos son acordes a estos postulados.</p> <p>En este espacio, al ser juegos no amarrados a redes sociales no permiten la competencia y visibilidad como lo afirma Duek (2013b et al)</p> <p>Este juego no es libre, como el que define de manera directa la política o los fundamentos de la educación infantil desde la perspectiva de desarrollo en</p>	<p><u>2. La primera infancia potencia su desarrollo a través del juego</u></p>

UNIDAD DE ANÁLISIS	VARIABLE	DIMENSIÓN- CÓDIGO	OBSERVACIONES	FUNDAMENTOS DE LA POLÍTICA	CONCEPTUALIZACIÓN	IMAGINARIO
					relación con Palacios y Paniagua 2009.	
-Enlaces acción	Escuchar, Ver, Leer, Cantar.	Educación Infantil (juego, literatura, experimentación)	A simple vista los enunciados de los enlaces permiten identificar la importancia de acciones propias que parecen tener relación directa con el lenguaje.	La construcción de la página tiene relación con los aspectos de la política. En el reconocimiento de la lengua materna está en el propio principio de la identidad.	Construcción social de los sujetos niño y niña desde el entorno donde nacen y crecen. Entornos en los que prevalece la vida cotidiana.	<u>3.La primera infancia etapa crucial para el desarrollo del lenguaje y la lengua materna.</u>
-Recursos	Audio, video, libros, series de libros.	Educación infantil (literatura)	El acceso a recursos literarios es por así decirlo, un eje transversal de la página. El acceso a las palabras.	En concordancia la literatura como acción que potencializa procesos de desarrollo donde se abarca la tradición oral, las obras escritas, la sonoridad, canal de comunicación.	Su conceptualización está relacionada de manera directa con la perspectiva de desarrollo de la que hablan los fundamentos de la Política.	
-Elementos	La Fiesta de Arma DJ, Dime la Letra- Dime el Color, Adivinanza 7, Cortas Historias de Nunca Olvidar, Trabalenguas- La Ciudad de Pamplona, Canciones- Rondas-Nanas-Retahílas y Adivinanzas, Trabalenguas- El Cielo Enladrillado,	Educación infantil (juego, literatura, experimentación) Participación y Derechos (diversidad, seres sociales, seres singulares)	El manejo del lenguaje, la entrada a recursos literarios como trabalenguas, juegos de palabras entre otros posibilitan el acercamiento de los niños y niñas al mundo del lenguaje. La sonoridad el manejo de recursos artísticos y los elementos tienen cuenta a la hora de estructurar recursos discursivos.	El desarrollo de estas acciones esta de manera implícita, relacionado con la estructurante educación inicial teniendo en cuenta que en el desarrollo el lenguaje es un eje transversal. La política reconoce a los niños y niñas como seres en la diversidad, y la importancia del lenguaje impera desde los elementos del lenguaje en los contextos territoriales, y las diferentes culturas.		

UNIDAD DE ANÁLISIS	VARIABLE	DIMENSIÓN- CÓDIGO	OBSERVACIONES	FUNDAMENTOS DE LA POLÍTICA	CONCEPTUALIZACIÓN	IMAGINARIO
-Elementos	-Baila y Baila Con guille y Cande la Jota Chocoana. -27 guagüitas - canciones para saborear, oler y comer - Photomania Fauna Colombiana. - El relato del abuelo tigre - Camusi Caxixi - Antonino, Simón Bolívar y la Fuente. -Name, Name Umm	Participación y Derechos (diversidad, seres sociales, seres singulares, participación y ejercicio de la ciudadanía)	Los aspectos propios de la identidad se ven específicamente en el contenido de los elementos; donde se abordan significaciones propias de la cotidianidad y las culturas del país. La estrategia digital tiene en cuenta que los aspectos propios de la cultura colombiana se potencian desde la plataforma. También la identidad y el reconocimiento se observa desde etapas del desarrollo y la cotidianidad de la vida infantil, que significa ser niño y niña. Identidad Nacional-Identidad con la significación de lo que es ser niño y niña en un momento actual.	La perspectiva de derechos es el eje fundamental de la política en el reconocimiento del lugar que se habita. Niños y niñas viven en un espacio territorial, social y cultural con unas características particulares que reconoce a niños y niñas como seres sociales y singulares. Por lo que, desde los elementos y los contenidos inmersos en la experiencia de Maguaré, niños y niñas reconocen elementos de las diferentes culturas colombianas, lo que pone en evidencia el reconocimiento de niños y niñas desde la diversidad, niños y niñas seres singulares, niños y niñas seres sociales.	La garantía de derechos no habla de un niño en desprotección sino de un ciudadano con identidad desde los contextos que habita. El reconocimiento de la infancia está centrado en la línea que plantea Carli, 2011; Sin embargo, no está puesto desde la necesidad de la protección y acciones reactivas; sino del reconocimiento para hacer posible la visibilidad de la primera infancia. Otro de los aspectos importantes de focalizar, es el papel de los postulados de Palacios y Paniagua (2009) desde la personalización y diversidad, frente al reconocimiento de las diferencias y la individualidad.	<u>4. La primera infancia construye la identidad y se reconoce desde los espacios que se habitan.</u>
-Enlaces -Elementos	Cantar, Bailar. -Canciones para saborear oler y comer -Camusi	-Educación infantil (Arte y Literatura)	Los enlaces anuncian elementos como cantar y bailar en representación de expresiones artísticas. Sin embargo, lo más importante ha sido el contenido de los elementos con ritmos típicos de las distintas	Desde los fundamentos de la política, las expresiones artísticas están presentes desde dos focos; el primero la importancia de los elementos culturales y sociales en las concepciones y los propios imaginarios que tienen la política. Por otra parte, en perspectiva al	El primer postulado que se toma en cuenta es el de Mari Carmen Diez, (2013) donde los niños y niñas necesitan tener una relación con la libre expresión desde los primeros años de vida.	<u>5.La primera infancia reconoce, disfruta y necesita de las expresiones artísticas.</u>

UNIDAD DE ANÁLISIS	VARIABLE	DIMENSIÓN- CÓDIGO	OBSERVACIONES	FUNDAMENTOS DE LA POLÍTICA	CONCEPTUALIZACIÓN	IMAGINARIO
			regiones y culturas colombianas. Es importante aclarar que en arte se encuentran todas las expresiones musicales.	desarrollo infantil categorizando el arte como integrador de las experiencias de los niños y las niñas en el disfrute para la vida. Esto complementa el papel que tienen la recreación como estructurante de la atención integral, desde la importancia de favorecer estrategias para el disfrute, el esparcimiento y el deseo de ser en relación con el mundo.		
-Enlaces -Recursos -Elementos	Todas las que corresponden a cada una de las unidades de análisis.	-Participación y Derechos (seres sociales, seres singulares, participación y ejercicio de la ciudadanía) -Función Mediática (Interacción)	En cada uno de los espacios de la página se observa la importancia de la mediación del adulto y como las familias deben acompañar la interacción. Es una ejemplificación de que niños y niñas necesitan estar acompañados, el derecho no es individual sino colectivo a nivel familiar.	En consecuencia, con la experiencia de Maguaré, y en consecución de la importancia del acompañamiento como un deber ser de la familia y el adulto, esta estrategia se circunscribe en el marco de la política desde el entorno hogar como el primer entorno y el principal donde se desarrollan los niños y las niñas. También, la relación se media desde los estructurantes cuidado y crianza como estructurante de la atención integral; donde adultos son responsables. De igual manera la estrategia no tiene en cuenta de manera directa lo que implica la interacción y el desarrollo.	Toda acción que venga de fuera necesita estar acompañada y guiada por los adultos que están a cargo de los niños y las niñas, especialmente la familia, donde se hace importante su participación en el proceso de desarrollo de los niños y las niñas. Se asimila con el discurso sobre la protección y el cuidado de (León y Marín 2008)	<u>6.La primera infancia necesita ser guiada y acompañada. La necesidad de la mediación del adulto.</u>

UNIDAD DE ANÁLISIS	VARIABLE	DIMENSIÓN- CÓDIGO	OBSERVACIONES	FUNDAMENTOS DE LA POLÍTICA	CONCEPTUALIZACIÓN	IMAGINARIO
-Enlaces -Recursos	-Todas las que corresponden a cada una de las unidades de análisis.	-Participación y Derechos (Diversidad, seres sociales, seres singulares, participación y ejercicio de la Ciudadanía)	La disposición de los contenidos asume una forma propia en que los niños y niñas acceden a los mismos, que permite su acceso y forma de interacción, lo que lleva a disponer que la primera infancia no está allí en riesgo. La exploración es con el contenido y no va más allá de la disposición de este. En el caso de los recursos, es cómo los mismos son utilizados, es ahí donde realmente los niños y niñas pueden crear.	Si bien se habla desde la garantía de derechos en la construcción mediática niños y niñas no participa de manera directa en el desarrollo, ni en la mediación de los contenidos. En el caso de la política la garantía de derechos esta mediada por la importancia de permitir el acceso a la información, cuestión que de manera particular hace el ministerio de la cultura desde el reconocimiento de la alfabetización digital. La interacción esta trazada por las acciones del portal web y lo que su disposición insista a hacer, no ha ir más allá. Algunos recursos están para llevar a cabo acciones que van más allá de la interacción y que sí dependen de la forma de manipularlos. (entiéndase exploración)	Estos elementos están acordes a la postura que plantean Marín y Noguera 2007, nos siempre la infancia es vulnerable, Desde Buckingham (2007): los niños y los niños nacen en un mundo que consume y por ende esta es una estrategia de interacción para ellos. No participa de los procesos de construcción.	<u>7. La primera infancia no es vulnerable, tampoco participativa. Conoce y explora el espacio en el que se encuentra.</u>
-Enlaces -Recursos -Elementos	Todas las que corresponden a cada una de las unidades de análisis.	-Función Mediática (televisión, consumo y participación e interacción)	Los consumos culturales están dispuestos desde la interacción, el acceso a contenidos digitales está supeditado por la red y el nivel de información que puede suministrar. El consumo cultural se favorece gracias a la interacción,	Desde el Ministerio de Cultura, se asume que los espacios de interacción para primera infancia son espacios para la alfabetización audiovisual que permitan formar públicos no solo para el consumo.	Los niños y niñas son seres sociales que vienen a interactuar con el mundo que llegan a habitar, este es un mundo consumos tecnológicos amplios y diversos. Para León y Marín (2008) existe la construcción de un sujeto infantil desde la postmodernidad y esto se conecta con la proliferación	<u>8. La primera infancia no produce, consume. Los consumos culturales inician desde la primera infancia.</u>

UNIDAD DE ANÁLISIS	VARIABLE	DIMENSIÓN- CÓDIGO	OBSERVACIONES	FUNDAMENTOS DE LA POLÍTICA	CONCEPTUALIZACIÓN	IMAGINARIO
			<p>la televisión aparece como recurso de los canales públicos o realizados por productoras independientes.</p> <p>Sin embargo, las narrativas audiovisuales son preponderantes y tienen conexión con otros recursos como son los interactivos, canciones o híbridos particulares de los contenidos.</p> <p>Al contenido se acceden, pero las disposiciones no van más allá de la plataforma, el interés de la construcción de los recursos.</p>		<p>de medios desde la capacidad para favorecer las prácticas de consumo.</p> <p>Para Carli 2006, existe una uniformización de la cultura infantil como resultado de una cultura global.</p> <p>Las formas tecnológicas no están alejadas a las transformaciones políticas y económicas. Buckingham (2007)</p> <p>El acercamiento a la cultura tecnológica tiene que ver con el valor de la convergencia tecnológica y cultural porque en definitiva las transposiciones se acercan a los consumos culturales y las prácticas de la vida infantil.</p>	

Tabla de análisis 2. Orientaciones Conceptuales desde El Sentido de la Educación Inicial

En esta tabla se tienen en cuenta las unidades de análisis y las variables para definir las en una dimensión y código, su relación con los aspectos de la política

UNIDAD DE ANÁLISIS	VARIABLE	DIMENSIÓN- CÓDIGO	FUNDAMENTOS DEL SENTIDO DE LA EDUCACIÓN INICIAL DESDE LA POLÍTICA	ORIENTACIÓN CONCEPTUAL	OBSERVACIONES
-Enlaces Acción - Recursos	-Todas las que corresponden a cada una de las unidades de análisis.	Educación Infantil Función Mediática	Desde la perspectiva de desarrollo está fundamentado el sentido de la educación inicial para la política. Este punto se articula de manera no tan explícita con la actividad rectora de la exploración del medio.	<u>El ambiente es un potenciador de aprendizaje y educa desde un espíritu científico (Frabboni 1987)</u>	La exploración e interacción de la página posibilita desde la primera infancia la exploración del medio, desde medios virtuales y no virtuales.
-Enlaces Acción - Recursos -Elementos	-Todas las que corresponden a cada una de las unidades de análisis.	Participación y Derechos (diversidad, seres singulares) Educación Infantil (Autonomía)	La política se posiciona desde una teoría de desarrollo humano como "un proceso de transformaciones y cambios que posibilitan la aparición de comportamientos novedosos y ordenados, los cuales se generan a través del tiempo a partir de la propia actividad de los niños y las niñas, de su capacidad para organizar por sí mismos sus experiencias y la información que de ellas derivan" (CIPI, 2013)	<u>La educación infantil desde nuevos espacios ganados postulados en perspectivas de Desarrollo. (Paniagua 2009)</u>	La perspectiva de desarrollo es uno de los postulados principales para definir el sentido de la educación inicial desde la política, que se pone en evidencia en las actividades rectoras de la educación inicial: arte, juego, literatura y exploración del medio.
-Enlaces Acción - Recursos -Elementos	-Todas las que corresponden a cada una de las unidades de análisis.	Educación Infantil (juego, literatura, experimentación) Participación y Derechos (recreación)	Niños y niñas seres en la diversidad desde la perspectiva de derechos. Interacciones en perspectiva de desarrollo (actividades rectoras de la primera infancia) Entornos donde se desarrollan los niños y las niñas (como espacios físicos, sociales y culturales) el entorno Hogar como	<u>Preceptos que caracterizan la educación Infantil (Palacios y Paniagua 2009)</u> <u>Experimentación, Interacción, juego, personalización, diversidad, familias.</u>	Esta orientación conceptual se observa en múltiples espacios de la página y se condensa de manera directa con las perspectivas de desarrollo humano para el reconocimiento de los derechos. Definitivamente la plataforma no llega a definirse como un entorno, pero se asume que el acercamiento al mismo si ocurre de manera transitoria desde el

UNIDAD DE ANÁLISIS	VARIABLE	DIMENSIÓN- CÓDIGO	FUNDAMENTOS DEL SENTIDO DE LA EDUCACIÓN INICIAL DESDE LA POLÍTICA	ORIENTACIÓN CONCEPTUAL	OBSERVACIONES
			el lugar con un papel crucial por parte de las familias.		entorno hogar por medio de enunciados y lenguajes,
-Enlaces Acción - Recursos -Elementos	-Todas las que corresponden a cada una de las unidades de análisis.	Participación y Derechos (diversidad, seres sociales) Educación Infantil (Arte y Literatura)	En perspectiva de desarrollo el papel que juegan arte y literatura como actividades rectoras en la primera infancia. También el acercamiento a manifestaciones culturales se observa desde Niños y niñas como seres sociales que llegan a una cultura en particular.	<u>Los niños y las niñas necesitan tener una relación con la libre expresión, donde el acercamiento del arte en los primeros años de vida, donde accedan a expresiones artísticas, como la pintura, la música entre otros. (Mari Carmen Díez 2013)</u>	Realmente los niños y niñas en la página web no tienen acceso a la libre expresión, pero si se potencia el acceso para el reconocimiento de expresiones artísticas, o la música para el desarrollo de expresiones como el baile y el canto entre otros.

Analizada la información e identificados los hallazgos a partir de un trabajo metodológico pragmático, desde un análisis de contenido que ha tenido en cuenta los elementos de la página de MAGUARÉ y que para su interpretación ha necesitado de la exégesis de la política y fundamentaciones conceptuales desde el campo de la infancia; en el siguiente capítulo se describen uno a uno los resultados de esta investigación.

5. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE LOS IMAGINARIOS DE PRIMERA INFANCIA DESDE LA POLÍTICA DE ATENCIÓN INTEGRAL: POSICIONAMIENTO DEL DISCURSO EDUCATIVO

En este capítulo se presenta la descripción y análisis sobre los hallazgos que derivaron del proceso metodológico, para dar respuesta a los interrogantes que se han planteado en esta tesis y en concordancia con el problema de investigación. En primer lugar, se describen los imaginarios de primera infancia que se infieren de la apuesta digital y todos los elementos que la constituyen, para luego hacer una comparación con los fundamentos de la política de atención integral a la primera infancia y los principios teóricos descritos en el capítulo tres. Acto seguido, se realiza la descripción de las orientaciones conceptuales que se identificaron sobre el sentido de la educación inicial, en comparación con las nociones educativas con que cuenta la política, desde los contenidos y su disposición en la página de Maguaré

En este orden de ideas, la apuesta digital es un universo constituido por múltiples piezas que se relacionan entre sí; y una observación detallada y con detenimiento, lleva a inferir los resultados aquí condensados. que a su vez tienen en cuenta la cultura digital, la construcción social de las infancias y la implicación del discurso educativo desde los primeros años de vida.

5.1 Descripción y análisis de los imaginarios de primera infancia que surgen desde la apuesta de comunicación digital y su relación con la política de atención integral a la primera infancia

Luego de observar y comparar los elementos de la estrategia, se definieron ocho imaginarios constituidos sobre la primera infancia y el significado del ciclo vital en los primeros años de vida. A continuación, se aborda uno a uno.

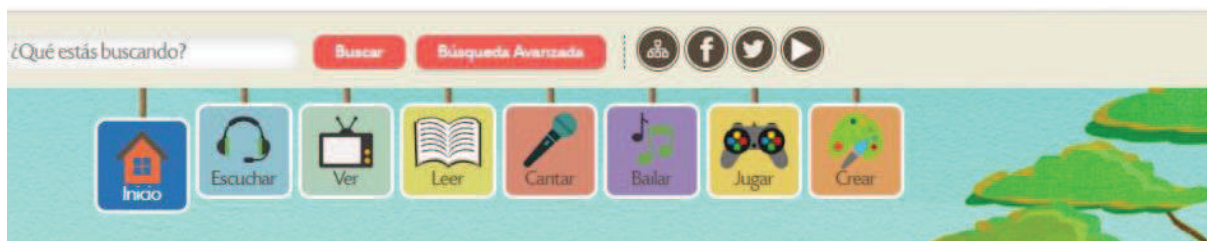
5.1.1 La primera infancia desde el Derecho de espacios propios para la interacción y la exploración digital

La forma propia de enunciar este imaginario tiene en cuenta, que la estrategia digital Maguaré y MaguaRED, ha decidió tener un portal específico para la interacción de niños, niñas y sus familias con recursos precisos para el disfrute y goce, lo que quiere decir que cuenta con elementos propios no para pensarse la primera infancia, sino para que ella tenga acceso. Esto se observa en la forma en que está constituida la página, la disposición de los contenidos, los enunciados, el formato, los colores y los *Recursos*.

En primer lugar, los Enlaces - Acción invitan ya a definir un interés por la interacción que niños y niñas pueden llegar a tener; o las acciones que pueden desarrollar en la página como: Escuchar, Leer, Cantar, Bailar, Jugar, Crear. El lenguaje es inclusivo para ellos y está constituido desde cómo el adulto programador de los contenidos tiene en cuenta lo que gusta hacer en las primeras edades, cuestiones que se desglosan

en otros de los imaginarios por describir aquí, pero que en definitiva colocan en evidencia un interés por construir un espacio para la primera infancia con sentido propio.

Imagen 8. Enlaces Acción



Fuente: www.magure.gov.co octubre 2018

Este imaginario se constituye no solo en la garantía de derechos de cara a los niños y niñas como seres sociales y que viven el mundo en el que se encuentran siendo partícipes de ellos; sino en consonancia a una necesidad de que niños y niñas de 0 a los 6 años tengan espacios propios y seguros para interactuar con contenidos digitales desde una responsabilidad social de las entidades del Estado. De ahí, se crea una web con diferentes *Recursos* como: Aplicaciones, Audios, interactivos, libros, series de libros, series de video, videos; enunciados de esta manera en la página y que cuentan con las siguientes características.

- Aplicaciones: Son descargables y la página cuenta con una descripción de su contenido. La mayoría de estas aplicaciones son desarrolladas en sistema operativo IOS para dispositivos de marca Apple y desde la página no se tiene acceso para la interacción con ellas.

Imagen 9. Aplicación Cocoroyo



Fuente: www.magure.gov.co noviembre 2018

- Audio: Los audios son canciones que, al momento de dar clic al recurso, se despliegan en otra página, aparece una breve descripción de la canción y un enlace para desplegar sur letra. En la parte final aparece el nombre del compositor.

Imagen 10. Audio Caballito Vamos a Bailar



Fuente: www.maguare.gov.co noviembre 2018

- Interactivo: Los interactivos tienen variación en su diseño entre unos y otros, son una especie de videojuego para la interacción por medio de mouse o pantalla táctil, cuenta con sonido en la mayoría de los casos y el mismo aparece si se da una interacción en particular, otros cuentan con canciones de fondo o narraciones. También, algunos reproducen una animación al principio.

Imagen 11. Interactivo SAI- Actividades Infantiles



Fuente: www.magure.gov.co noviembre 2018

- Libro: se encuentran en formato PDF, puede ser descargado y cada uno cuenta con dos versiones; una a color y la otra para pintar. Tiene una opción para ser observado en la página con una animación que, al momento de hacer clic, pasan sus hojas y suenan dando el efecto de un libro físico. Al final el cuento referencia su autor e ilustrador.
- Series de Libro: En este recurso se relacionan dos colecciones donde están clasificados los 27 libros publicados en la página.

Imagen 12. Libro El Viaje de la Familia Cuy



Fuente: www.magure.gov.co noviembre 2018

- Videos: Este recurso se reproduce en la página por medio de YouTube, en algunos casos son narraciones audiovisuales con sentido propio, como canciones, relatos, videos cortos o fragmentos de series de televisión. Por lo general los videos tienen una duración menor a dos minutos.
- Series de videos, Aquí se encuentran clasificados los 182 videos encontrados en la página, por los nombres de las series de televisión a las que cada uno pertenece, top de canciones y cuentos narrados.

Imagen 13. Video de la Serie Lola Vamos a Cantar



Fuente: www.magure.gov.co noviembre 2018

Por consiguiente, los *Recursos* son los elementos constitutivos de la página, pero los que describen y posicionan el imaginario desde lo que implica la constitución de la primera infancia, son los *Enlaces* que invitan a clasificar la acción, que de por sí ya condicionan lo que se puede hacer en esta página web. En cada uno de estos enlaces se encuentran distribuidos los 523 recursos, teniendo en cuenta una particularidad, uno o más recursos están repetidos en cada uno de los *Enlaces-Acción*, La tabla 3 muestra la categorización de los enlaces acción y sus recursos.

Tabla 5. Categorización de los Enlaces Acción y sus Recursos

Enlace	Recurso	Número de recursos	Observaciones	ICONO
Inicio	Audio Libros Videos	18	Es uno de los enlaces de la parte superior de la página.	CASA
Escuchar	Audio Interactivos Libros Videos	474	Cuenta con un fondo azul celeste, en la parte superior se encuentra uno de los audios de manera expansivo.	audífonos

Ver	Aplicación Interactivos Videos Series de Videos	243	cuenta con un fondo verde, en la parte superior se encuentra uno de los videos de manera expansiva.	televisión
Leer	Aplicaciones Interactivos Libros Series de Libros Videos	107	cuenta con un fondo amarillo, en la parte superior se encuentra uno de los interactivos de manera expansiva.	libro abierto
Cantar	Aplicaciones Audio Interactivos Videos	252	cuenta con un fondo naranja, en la parte superior se encuentra uno de los interactivos de manera expansivo.	micrófono
Bailar	Audio Interactivos Videos	101	cuenta con un fondo violeta, en la parte superior se encuentra uno de los audios de manera expansivo.	notas musicales
Jugar	Aplicaciones Audio Interactivos Videos	108	cuenta con un fondo amarillo, en la parte superior se encuentra uno de los videos de manera expansiva.	joystick o palanca de mando
Crear	Aplicaciones Interactivos Libros	17	cuenta con un fondo naranja, en la parte superior se encuentra una de las aplicaciones de manera expansiva.	paleta de pintor

La organización para la interacción tiene un criterio que se observa a simple vista, y es que independiente al *Recurso*, lo que prevalece es la acción a la que se invita donde el *Recurso* es un mediador de una posible acción al criterio del programador para dar una guía de lo que se encuentra. Sin embargo, el *Recurso* y la programación de las páginas web están condicionados a que sí o que no se deba hacer, y esto atañe de manera directa con el disfrute y la interacción que cada sujeto que llegue a la página desee realizar. La distribución de la página, la disposición de los enlaces y sus iconos relacionan lo que quizás se quiere hacer con una particularidad; es un espacio para niños y niñas.

Imagen 14. Interactivo Adivinanza 7 – Categorizado en el Enlace Escuchar.



Fuente: www.magure.gov.co noviembre 2018

Sin embargo, al hacer referencia a la política de atención integral a la primera infancia, la misma no brinda orientaciones para el desarrollo de contenidos digitales para niños y niñas. El hecho de que exista esta página de Maguaré, cobra sentido quizás desde el estructurante de la atención integral Recreación, como el estructurante que promueve la autonomía, y el favorecimiento de experiencias que propicien el disfrute, el esparcimiento y la expresión desde el desarrollo lúdico (CIPI, 2013). Así mismo, cobra sentido desde la perspectiva de desarrollo que se posicionan desde las actividades rectoras como juego, arte, literatura y exploración del medio.

Este imaginario se fundamenta en la perspectiva del derecho, la importancia de que se cuente para la primera infancia con contenidos multimodales con los que inicie la interacción tecnológica, una acción humana diaria constante en todos los sujetos sociales. Esto, está muy relacionado en los planteamientos de Carli, (2006) donde existe una informalización de la cultura infantil como resultado de una cultura global; que se vale de la interdisciplinariedad de los discursos sobre la vida infantil. También Carli (2011) argumenta que existe un interés de la infancia desde los adultos que ponen en escena esta democratización que garantiza los derechos de la infancia, lo que sustenta en cierta medida la programación de estos contenidos enmarcados en la política.

A su vez, León y Marín (2018) manifiestan que existe un debilitamiento de la frontera infancia y mundo adulto, desde la construcción de un sujeto infantil particular de la postmodernidad de cara a la fuerza que tienen los medios de comunicación. Desde este imaginario, la garantía del derecho no está atada solo al cumplimiento de las necesidades básicas, por el contrario, posiciona otros derechos como el de la participación y el reconocimiento de niños y niñas como seres sociales y seres singulares.

5.1.2 La primera infancia potencia su desarrollo a través del juego

Desde la interdisciplinariedad de los discursos entorno a la vida infantil, el juego es un pilar fundamental de la vida en los primeros años de vida. En ese orden de ideas, para la estrategia digital es por así decirlo, un eje del desarrollo que justifica la programación de sus contenidos, donde el Juego como uno de sus *Enlaces- Acción*, tiene representatividad propia y directa para la interacción. Conviene subrayar entonces, los recursos y cantidad de elementos que se encuentran en este *Enlace*.

Tabla 6. Categorización del enlace Jugar

Enlace Acción	Recursos	Cantidad de elementos
Jugar	Audio	26
	Aplicaciones	6
	Interactivos	30
	Videos	46

Si se observa con detenimiento, la mayoría de los elementos aquí encontrados no son aplicaciones e interactivos, los que en definitiva entrarían en una categoría de videojuegos. Si bien, si es un número significativo ambos suman 36, mientras videos y audios suman un total de 72 elementos. Un número que lleva a entender que, al momento de construir la página, el juego no es concebido solo como un recurso digital o interactivo.

Imagen 15. Interactivo Cortas Historias de Nunca Olvidar – Categorizado en el Enlace Juegos



Fuente: www.magure.gov.co noviembre 2018

Los videojuegos son programados de manera muy sencilla, su animación cuenta con el relato o las indicaciones propias de la actividad, se asume que este tipo de programación es porque niños y niñas en primera infancia aún no leen o hasta ahora están en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura. Por ejemplo, algunos de los interactivos son las adivinanzas o los trabalenguas dispuestos con imágenes para que los niños rastreen el resultado de la adivinanza que están escuchando, el contenido les informa si es correcto o no. Por otra parte, en el caso de los trabalenguas, estos suenan una y otra vez para ser escuchados muchas veces y quizás la intención es que sean aprendidos. Sin embargo, en uno de los elementos de la muestra; el interactivo “El relato del abuelo tigre” no está relacionado en el enlace Jugar, por el contrario, se encuentra en los enlaces Escuchar y Ver. En su animación narra una leyenda del pueblo indígena Uitoto, en su descripción cuenta el objetivo del videojuego indicando que es necesario alejar los indígenas del tigre llevando la lluvia sobre ellos. Esto quiere decir que, desde la organización de la página, no todos los interactivos están pensados para la acción de jugar como tal, puesto que se encuentran 30 interactivos en este enlace, de los 51 que existen, y esto pasa también con las aplicaciones. Entonces, la concepción de juego va más allá del contenido que permite interaccionar por medio de lo que se cree que es un videojuego indistinto la complejidad de su programación.

Imagen 16. Interactivo El Relato del Abuelo Tigre – Categorizado en el Enlace Escuchar



Fuente: www.magure.gov.co noviembre 2018

En concordancia, los interactivos pueden asumirse teóricamente como juegos, pese a que la programación y disposición de la página no los asuma así. Si se observa la construcción que hay en el interactivo el relato del abuelo tigre, como un ejemplo, este es un videojuego simple que se constituye desde los postulados de Gee (2005), siendo una construcción codificada en el lenguaje cargada de una representación y significado,

convergente como un tipo de alfabetismo con otros tipos de lenguaje. Ahora bien, los interactivos vienen a ser contenidos multimodales sin importar el tipo de programación que contengan, que para Duek (2013); alimentan otros escenarios y situaciones comunicativas que complementan la interactividad.

Esto describe por qué existen otros recursos en el enlace jugar que llevan a definir no solo el imaginario sobre la primera infancia; sino el imaginario sobre el juego como tal. Es importante rescatar que, desde la construcción técnica de la política, la actividad rectora del juego no está constituida en ninguna instancia desde el espacio digital; sino que este es un potenciador donde se refleja la cultura y la sociedad con un lenguaje natural donde los niños y las niñas expresan percepciones sobre el mundo y sus emociones. El juego está sustentado como un principio de la planeación pedagógica en la primera infancia. (MEN, 2014)

Es ahí, donde se observa una justificación del por qué aparecen otro tipo de recursos al configurar la acción de jugar. El videojuego está programado efectivamente para hacer un número de acciones interactivas, pero sustentado desde la fundamentación conceptual de la política, pues el videojuego puede permitir la interactividad, el acercamiento al contenido digital un modo de alfabetización digital, pero no es un potenciador del lenguaje natural de los niños y niñas por sus modos de programación. Si puede llegar a mostrar el estado de las emociones del niño cuando juega, y por esto el videojuego tiene sentido desde otras instancias de la comunicación y la representación de otros mundos y lenguajes.

Por consiguiente, en los *Recursos* como audios y video, el papel del juego tiene trascendencia desde el contenido y cada uno de los *Elementos* como tal. Por ejemplo, en los videos de la serie de cortos Camusi-Camusi, los personajes son dos títeres; un niño y una niña que tienen distintos tipos de instrumentos musicales autóctonos. Uno de los niños lo hace sonar y el otro niño adivina qué es, para al final decir el nombre real del instrumento. Otro de los elementos es un video de la canción “Casi Volando Sube” el video muestra un caracol que al ritmo de la música sube o baja y va saltando hacia cada palabra que aparece representando un karaoke. Esto lo que indica, es que en definitiva el niño o la niña que interactúen con la página interpretan o promueven su accionar al interés o lo que les despierte cada uno de los contenidos. La programación de la página es la forma de colocar un contenido web con el criterio de quien lo dispone, pero en cierta medida es evidente que la definición de desarrollo dada por la fundamentación técnica y conceptual de la política infiere en la forma en que se reconoce el papel del juego en la primera infancia.

Imagen 17. Video Camusi Camusi – Categorizado en el Enlace Jugar



Fuente: www.maqure.gov.co noviembre 2018

Por otra parte, la posibilidad de desarrollar el juego en la apuesta de Internet, los interactivos y las aplicaciones pese al recurso enlace en el que se encuentren; están mediados por las lógicas de la inmediatez, miniaturización y disponibilidad de la que habla Duek (2016), pues especialmente las aplicaciones que se pueden descargar de la página tienen repercusión en el acceso a contenidos ya no en la página sino en dispositivos móviles. Sin embargo, se vuelve a observar el papel que juega la política en definir el juego también como un derecho, y aquí se limita ese derecho por el acceso, especialmente en las aplicaciones que solo vienen para el sistema operativo IOS.

Por último, en este imaginario el espacio del juego es promovido por una página y no tienen tintes de ser competitivo o un factor de visibilidad como lo apunta Duek (2013b et al); que es la gran tendencia de juego infantil en la actualidad a nivel digital y desde redes sociales. Esta página es un universo tecnológico para la primera infancia esté protegida, fundamento que más adelante se observa en otro de los imaginarios.

5.1.3 La primera infancia etapa crucial para el desarrollo del lenguaje y la lengua materna

La construcción social del sujeto niño o niña está sesgada por el papel que juega la identidad, la nacionalidad y en particular el lenguaje. La representación de los saberes, las culturas el acercamiento a los otros sujetos y los razonamientos sobre el mundo que se configura en los primeros años de vida se media de manera expresa por las formas de comunicación y los lenguajes que constituyen la vida cotidiana de los niños y niñas.

Imagen 18. Libro El libro perdido de Gigi– Categorizado en el Enlace Leer



Fuente: www.magure.gov.co noviembre 2018

Para la definición de este tercer imaginario, se observan de nuevo los enlaces como constitución directa de las acciones importantes que se desarrollan durante la primera infancia; donde se encuentran enunciados como Escuchar, Leer, Cantar, que tienen resonancia en el papel que juega el lenguaje durante este ciclo vital, pues es en los primeros años de vida donde su constitución tiene un rol importante en aras de observar el estadio de desarrollo en que se encuentran los niños y las niñas. Estos *Enlaces-Acción* cobran sentido con el tipo de *Recursos* que se encuentran dentro de ellos, en el caso de Cantar la importancia que tienen el audio, el sonido el reconocimiento del lenguaje; en Leer, la importancia que tienen *Recursos* como los libros; aunque también se encuentran los videos. Esto condiciona a observar de manera detallada los elementos que se encuentran en cada uno de estos *Recursos* que sustentan de manera directa los usos y la importancia del lenguaje, los recursos literarios y la retórica que tienen los elementos en sus contenidos.

A simple vista, de los cuarenta *Elementos* elegidos para la muestra y análisis del contenido, se observa que ya desde e enunciado aparecen temas muy relacionados a la construcción del lenguaje y lo que se hacen necesario para que desde la primera infancia se tenga un acercamiento. Algunos casos son:

- *Dime la Letra- Dime el Color*
- *Adivinanza 7*
- *Cortas Historias de Nunca Olvidar*
- *Trabalenguas- La Ciudad de Pamplona*
- *Canciones-Rondas-Nanas-Retahilas y Adivinanzas*
- *Trabalenguas- El Cielo Enladrillado*

Imagen 19. Interactivo Adivinanza 7– Categorizado en el Enlace Escuchar



Fuente: www.magare.gov.co noviembre 2018

Ahora bien, la disposición de la página instala de por sí la importancia de acciones para que la primera infancia tenga contacto con diferentes recursos que centren el lenguaje, pues se asume que en la mayoría de los años que categorizan este periodo, aun no se ha empezado con el proceso lector escritor. Sin embargo, si se infiere que niños y niñas leen las imágenes, leen el mundo que los rodea; y también aparece la hipótesis de que las familias y cuidadores leen a los niños y niñas, por lo que los *Recursos* son piezas para que se acompañe el desarrollo del lenguaje.

No obstante, el papel que juega la lectura como *Enlace* y *Recurso*, tienen un valor agregado en la programación de la página, pero no son los únicos detonantes que tienen que ver con el desarrollo de este y la importancia de la lengua materna. El papel que tienen las rondas, las canciones, los relatos, la poesía, las retahílas, las palabras, las imágenes, los iconos y su relación con los lenguajes textuales; posicionan la importancia de brindar a los niños y niñas el mayor número de experiencias desde la página para que reconozcan de manera intrínseca palabras, formas gramaticales, retóricas y dialectos. Para el caso de los elementos que se constituyen en la página, los dialectos son de distintas regiones de Colombia, lo que permite una identificación con la lengua propia. Teniendo en cuenta que el uso de estos dialectos se relaciona con la construcción de estereotipos de las distintas regiones del país y sus habitantes.

El acceso a recursos literarios es de por sí un eje de la página, un acceso al lenguaje y su fortalecimiento desde el goce el disfrute y las actividades que relacionan a la primera infancia. Los fundamentos de esta puesta en escena, de cara al lenguaje y su apropiación, tienen resonancia en primer lugar en el

reconocimiento de los niños y las niñas como seres sociales que desde el momento de su nacimiento llegan a un contexto social y una cultura particular con la que empiezan a interactuar gracias a las mediaciones del mundo adulto en la generación de relaciones, donde estas se hacen por medio de las emociones, lo simbólico; que en últimas va a repercutir en el lenguaje. La construcción social sobre el lenguaje no está relacionada únicamente por procesos de enseñanza y aprendizaje que tienen que ver de manera directa con la lectura y la escritura, sino con la propia conformación y realización del ser. La adquisición de la lengua materna está dada por el reconocimiento del contexto y la construcción de la identidad, por eso la importancia de recursos discursivos desde la tradición oral, la musicalidad y las narrativas.

De igual modo, el acceso a recursos literarios en la página, específicamente cuentos que se pueden observar de manera digital o imprimir, tienen relación también con la política desde su perspectiva de desarrollo y los postulados de las actividades rectoras, específicamente la literatura. Esta actividad rectora, esta mediada por el reconocimiento de la sonoridad y sus múltiples sentidos, en los que se abarca la tradición oral las obras literarias escritas y las ilustraciones; donde los símbolos pictóricos y verbales tienen resonancia. La literatura es un arte que consiente la comunicación permitiendo releer la experiencia humana (MEN, 2014).

En este sentido, vale la pena resaltar que la perspectiva del desarrollo tiene en cuenta el papel que juega la educación infantil, especialmente para la política y la fundamentación del sentido de la educación inicial. Pero estos postulados van más allá de la significación que puede tener el trabajo de aprestamiento y desarrollo de lenguaje desde los procesos de enseñanza y aprendizaje; por el contrario, trascienden en la vida de cada sujeto con la propia mediación de los entornos donde los niños y niñas crecen, las mediaciones y la posibilidad o acceso a múltiples experiencias.

5.1.4 La primera infancia construye la identidad y se reconoce desde los espacios que habita

Este imaginario se relaciona con el anterior, desde los contenidos que componen la página alusivos al lenguaje, pero profundiza sobre el contenido sustancial de cada una de las piezas comunicativas que se encuentran, en la necesidad de mostrar aspectos de la cultura del país y sus regiones. Estos *Elementos* cuentan con un rasgo de identidad, ceñido por la cultura popular, las tradiciones, la historia y la construcción social del sujeto niño y niña. Desde la profundidad del contenido de cada uno de los elementos, subyacen significaciones propias de la cotidianidad, formas de vida y caracterización de las poblaciones colombianas.

Desde la muestra de los cuarenta *Elementos* tomados como unidad de análisis y observados a fondo, estos son algunos que tienen resonancia sobre los aspectos de la cultura y la identidad colombiana:

Tabla 4. Elementos con características de identidad colombiana

Elemento	Características
La fiesta de Arama DJ	Esta canción tiene mezclas electrónicas y en algunos momentos suena joropo; folclore de los llanos orientales colombianos.
Ñame, Ñame Umm	La canción habla de la elaboración de un tamal, plato típico de varias regiones de Colombia y que cuenta con diferentes modos de elaboración. Se mencionan uno a uno sus ingredientes y la forma en que se prepara.
Baila y Baila Con guille y Cande la Jota Chocoana.	Guillermina y Candelario son dos niños afrocolombianos. En el video sale específicamente Guillermina mostrando los pasos de la Jota choacoana, baile típico de la región pacífica colombiana, y pide a los niños que lo hagan con ella.
27 guagüitas	La canción habla de la historia de una pareja de cuyes, roedores de la región andina colombiana, que tiene 27 cuyecitos. Cuentan en su letra como es la crianza, donde la voz de los cuyecitos de niños y niñas de primera infancia manifestando cosas cotidianas como: no encuentro mis zapatos, mis crayolas, no quiero desayunar.
Canciones para saborear, oler y comer	Contienen cuatro coplas de la tradición oral colombiana. Cada uno trata de distintitos alimentos o acciones que incitan a comer. Contiene Ritmos caribeños colombianos
Photomania Fauna Colombiana.	Videojuego basado en la fauna de diferentes zonas naturales de Colombia que combina el amor por la naturaleza y la fotografía.
El relato del abuelo tigre	Una leyenda del pueblo indígena Uitoto cuenta la historia entre un tigre y la lluvia y cómo uno de ellos cree que es más poderoso que el otro. Para jugar, se alejan a los indígenas del tigre llevando la lluvia sobre ellos
Camusi: Caxixi	Los niños exploran con un instrumento que es el caxixi, instrumento con raíces africanas.
Camusi: Maracón	Los niños exploran con el maracón, instrumento caribeño
Chinito Hung	Cuenta la historia y el cambio de vida de un chino que de Hong Kon viene a vivir a Latinoamérica. primero narra su vida cotidiana en su país y luego las actividades que hace en el lugar que ahora vive.
Machín Machón	Marién, una pequeña que vive en Guapi, cuenta cómo se celebra la vida en el Pacífico colombiano; Rafael, un niño de San Martín, describe los juegos y los trabajos diarios de la vida en los Llanos; Bembe, una niña de Sibundoy, describe las tradiciones de su pueblo, los Kamëntsa, y la de otros habitantes del sur del país; Lucía, nacida en Simacota, cuenta en el juego qué quiere decir ser una niña campesina de Santander y de la región andina. Domingo, un pequeño habitante de San Basilio de Palenque describe tradiciones y prácticas del Caribe y del norte de Colombia. Tiquié, un niño que vive en la ribera del río Pirá Paraná, habla de las tradiciones de su familia, los Tukano, y de otros pueblos que habitan en la Amazonía colombiana.
El viaje de la Familia Cuy	cuenta el paseo que realizan la pareja de cuyes con sus 27 cuyecitos, por la región del departamento de Nariño y describiendo su geografía
Antonino, Simón Bolívar y la Fuente.	El audio es un popurrí de tres coplas con temas distintos de la tradición oral colombiana
Pite que repite	Maya la Guacamaya cuenta todo lo que sucede en la Ceiba, y pide que lo que ella dice se repitan con un juego de palabras. Cuenta que esto pasa en las amazonas, y que el abuelo toca el Maguaré (instrumento)
Cocoroyó	En el año 2015 con el fin de conmemorar el centenario del natalicio del José Barros, compositor colombiano, se diseñó la aplicación digital COCOROYÓ para que niños entre los 3 y 6 años descubran en forma lúdica algunos aspectos de su vida y obra, a partir de un legado conformado por más de 700 composiciones en diversos ritmos musicales de Colombia y Latinoamérica.

Al observar con detenimiento, la construcción de identidad está ligada a colocar en escena el papel de los entornos donde se habita, ejemplificado en las narrativas, los elementos audiovisuales o multimodales; y así posicionar la identidad cultural y nacional desde: el reconocimiento de la geografía, las tradiciones, la

gastronomía, los ritmos musicales, los legados y la forma en que se desarrollan las sociedades a lo largo del territorio colombiano. También aparece de manera expresa el reconocimiento de la fauna y la flora colombiana.

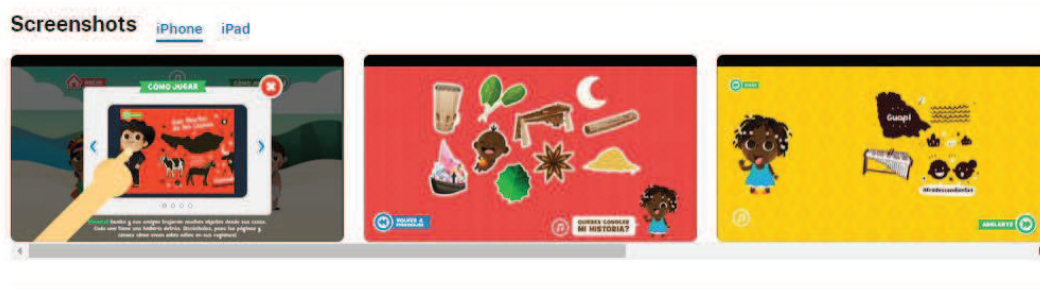
Imagen 20. Video Baila Con Guille y Cande – La Jota Chocoana



Fuente: www.magure.gov.co noviembre 2018

Esta claridad y la importancia de que los elementos de la cultura colombiana sean los que trasciendan en muchos de los contenidos, tienen significado en la construcción de la página y toda la estrategia digital por parte del Ministerio de Cultura. Una hipótesis es la importancia que recobran los derechos culturales desde la primera infancia y el acceso a la cultura desde una plataforma en Internet. Esto tienen sustento en la perspectiva de derechos planteada en la política con el reconocimiento los niños y niñas desde la diversidad, la importancia de la identidad desde el lugar y los entornos que se habitan. Pues, los niños y niñas viven en un espacio territorial, social y cultural con unas características particulares.

Imagen 21. Aplicación Machín Machón



Machín Machón es una experiencia lúdica interactiva en la que pequeños y grandes pueden recorrer diversas regiones de Colombia y aprender sobre sus tradiciones de la mano de seis niños, cada uno proveniente de un lugar con saberes ancestrales y prácticas culturales arraigadas. Quien juega al Machín Machón puede aprender y divertirse armando rompecabezas, dándole color a los dibujos que lo necesitan, completando las piezas faltantes de otros o simplemente escuchando las historias que [more](#)

Fuente: www.magure.gov.co noviembre 2018

Elementos como Machín Machón, ponen en relación la cotidianidad de la vida infantil enmarcada en el territorio y las tradiciones culturales de donde se vive. Hablar aquí de garantía de derechos, esta ceñido al reconocimiento de estas infancias desde un enfoque territorial, donde se hace una representatividad infantil desde mundos y contextos, y esto se manifiesta como un modo de identificación de cara a los niños y niñas colombianos. Esto fundamenta postulados como los de Duek (2013), donde cada niño que se describe juega un papel importante como personaje de las historias narradas, la canción interpretada o el juego desarrollado; que hace que los niños y niñas se sientan atraídos por todo lo que tengan que ver con ellos. En esta medida, son las narrativas audiovisuales las que tienen mayor grado de representatividad; y aquí la estrategia se vale de recursos para tener conexión con el público infantil.

En la siguiente tabla se presentan algunas de las series o videos que toman en cuenta la identidad desde el desarrollo de la cotidianidad de la vida infantil en múltiples contextos.

Tabla 5. Elementos con características de identidad de la cotidianidad infantil

Elemento	Características
Pipo mi amigo imaginario	Pipo mi amigo imaginario es una serie animada, que cuenta la historia de Samuel, un niño que tienen un amigo imaginario que aparece para jugar durante acciones cotidianas que realiza Samuel. En esta serie Samuel muestra situaciones habituales como berrinches por no querer comer, no querer bañarse, entre otros.
Las crónicas Elefantiles	Las Crónicas Elefantiles es una serie animada donde los niños son cronistas, guionistas y narradores de las historias de interés de niños y adultos y que se basa en el valor del afecto, la complicidad entre niños y adultos, la seguridad y la confianza.
Guillermina y Candelario	Guillermina y Candelario es una serie animada de dos niños que viven en una bahía chocoana en el pacífico colombiano. Escuchan las narraciones de sus abuelos y comparten con otros amigos aventuras y hazañas con actividades típicas como nadar, correr, montar bicicleta, ir a la escuela, entre otros.
Emoticones	Narra las historias de niños reales, que cuentan cuando sienten miedo, actividades de su vida cotidiana con sus familias, entre otros. Esta serie graba experiencias de niños y niñas de primera infancia.
Martin y Prika	Martin y Prika es una serie animada donde Martín tiene cinco años y vive con sus padres. Como la gran mayoría de los niños, tiene un

Elemento	Características
	<p>juguete preferido que hace las veces de objeto transicional (desde el psicoanálisis)</p> <p>Justo antes de dormir, su mente se llena con preguntas que no son resueltas inmediatamente por dos razones: es hora de ir a la cama y, además, las explicaciones de los grandes suelen ser complejas de interpretar. Sus preguntas son resueltas a través de sus sueños, cuando su juguete cobra vida, y con sus poderes llevará al pequeño a otro mundo. Vive estas aventuras con Martín en sus fantásticos mundos.</p>
Juani y Gatón	<p>Juani y Gatón es una serie Animada, A Juani le encanta oír y fantasear con las historias de los viajes de su abuelo, pero a él la memoria le falla y no puede resolver las disparatadas preguntas de su nieta. Con la ayuda de su amigo Gatón, su cobija que toma forma de gato, Juani sigue las pistas que le da el abuelo y se embarca en divertidas aventuras en busca de las respuestas.</p>

Imagen 22. Video - Serie Emoticones



Fuente: www.masure.gov.co noviembre 2018

Teniendo en cuenta estas premisas, un enfoque sobre la identidad se observa también desde los hitos del desarrollo y diferentes perspectivas de este, que se conjugan con cotidianidades de la vida infantil donde transitan los hábitos, los gustos; dando sentido a lo que significa ser niño y niña. En definitiva, si se construyen estereotipos tanto en la relación de la vida infantil como en las relaciones de la vida social y los contextos culturales colombianos. Al final, existe una mezcla entre el patrón de identidad nacional, territorial, social y cultural que se articula con lo que significa ser niño o niña de primera infancia en un momento específico actual, y que está muy relacionado con las rutinas y los gustos contemporáneos.

5.1.5 La primera infancia reconoce, disfruta y necesita de las expresiones artísticas

La descripción de este imaginario tiene un alto grado de representatividad desde los *Recursos* y el contenido de los *Elementos*, donde se cree que los niños y niñas disfrutan de expresiones artísticas, se resignifica en el contenido de toda la página y la forma en que está organizada. Desde este punto de vista los Enlaces- Acción: Cantar, Bailar, Crear, son significativos a la hora de entender por qué desde la primera infancia se reconoce, y disfruta de las expresiones artísticas. Existe una construcción social que entiende que el interés de los niños y niñas por este tipo de contenidos existe desde edades muy tempranas, y que en relación con estos se generan acciones; las mismas nominadas en los *Enlaces-Acción*.

Un ejemplo claro es el papel que cobra la musicalidad, que en esta página se encuentra caracterizada en recursos como audios y videos. Se componen por canciones que invitan a realizar otras acciones como: karaoke, pasos para bailar, entre otros. La música está presente en toda la página y es un componente que se articula con los *Enlaces*, los *Recursos* y los *Elementos*; donde la música no es solo un elemento de los audios, también de los videos, y también de las series de video. Por ejemplo, en la serie Guillermina y Candelario, las representaciones musicales no están dadas solo desde el cantar, existen espacios y momentos donde se muestran instrumentos musicales que son manipulados por los protagonistas. Caso similar ocurre en la Serie de Vídeos Camusi; donde uno de los protagonistas manipula un instrumento y el otro adivina el instrumento que puede ser desde su sonido. En cuanto a la serie “Lola vamos a Cantar” ya desde su nombre pone en el centro el papel de la musicalidad, y al observar sus capítulos; en los cinco minutos en promedio de duración, suenan dos canciones; la de la Introducción y otra que narra la historia central del capítulo.

Imagen 22. Video - Serie Guillermina y Candelario La melodía del Bosque



Fuente: www.magure.gov.co noviembre 2018

De modo similar, la musicalidad también se observa en algunos interactivos, es el caso de “constelaciones sonoras” donde por medio de la unión de puntos con un mouse o táctil, se empiezan a crear algunos sonidos. Otro, es el interactivo de “Baila con Arma DJ” donde la animación indica que se elige una persona para que el personaje de Arma Dj mezcle su música, lo ponga a bailar y a modo imperativo se invita a que el niño o niña que están interactuando también bailen y sigan los pasos.

Imagen 23. Interactivo- Baila con Arma DJ



Fuente: www.maguare.gov.co noviembre 2018

Así como aparecen las expresiones artísticas desde la música y el bailar, se puede inferir que la construcción literaria y el acceso a los libros también favorecen el acercamiento al arte y a la cultura. Todo esto se relaciona de manera directa con los postulados de la política en dos líneas; la primera en relación con el papel que juega la identidad, los recursos culturales, el acceso a piezas artísticas centradas en el enfoque de la diversidad y el reconocimiento de los niños y niñas como seres sociales y seres singulares; la segunda, en perspectiva de desarrollo y el papel que juegan actividades rectoras como el arte y la literatura.

En la página se observa que aspectos sobre el arte coinciden con la conceptualización de este en el marco de la política, como una actividad inherente al desarrollo infantil que contribuye al sentido estético, la sensibilidad, la expresividad que potencia la realidad, donde lo artístico se convierte en práctica para habitar el mundo, donde aparece de manera simbólica la necesidad del disfrute como una experiencia sustancial en la construcción de identidad (MEN, 2014). Esta fundamentación del arte se articula con uno de los estructurantes de la política, recreación, como aquel que permite la autonomía y la autodeterminación a

través de las experiencias de disfrute, la expresión, el esparcimiento y el deseo del ser en relación con el mundo desde la libertad, reconociendo la autonomía que se tiene en los primeros años de vida. (CIPi 2013) Al mismo tiempo, la conformación del pilar de la literatura en perspectiva de desarrollo reconoce la tradición oral y las obras literarias; donde la literatura es concebida como un arte que permite tener en cuenta la expresión y la comunicación.

En esta medida, los efectos de la musicalidad y las expresiones artísticas no solo cobran sentido desde los fundamentos de la política; sino que coinciden con aspectos entorno a los medios de comunicación y la producción audiovisuales para una franja etaria infantil, especialmente desde la televisión; donde el juego se presenta en la modalidad de aventuras, musicalización, travesuras, roles, entre otros (Duek, 2013). También tienen en cuenta aspectos que son representativos de la vida infantil desde el papel de la educación, donde Díez (2013) expresa que los niños y niñas necesitan tener relación con la libre expresión, desde el acercamiento al arte en los primeros años de vida, acceder a expresiones culturales y artísticas como la música. Ambas posturas tienen valores agregados en el sistema de emociones y la relación con el disfrute, así como el reconocimiento de la sensibilidad frente a cada tipo de expresiones artísticas a las que se tiene acceso.

5.1.6 La primera infancia necesita ser guiada y acompañada. La necesidad de la mediación del adulto

Al observar a simple vista cada uno de los contenidos, recursos y enlaces en la página de Maguaré; pareciera que no existe un enlace que caracterice el rol de los adultos, en definitiva, la página parece diseñada solo para niños y niñas desde un lenguaje icónico. La página no cuenta un apartado de noticias, recomendaciones o eventos que sean de interés y tengan en cuenta la primera infancia; esto quizás por la propia existencia de la página de MaguaRED que, si cuenta con este tipo de contenidos para familias, cuidadores y todos aquellos que estén interesados en temas de primera infancia y cultura. Es más, en la página de MaguaRED se promociona Maguaré y todos sus recursos.

Si bien, la construcción del lenguaje de la página cuenta con imágenes e iconos con los que fácilmente los niños o niñas pueden interactuar dar un clic y acceder, la disposición y forma en que están dados los contenidos tiene en cuenta que hay un adulto que acompaña o el que permite en cierta medida el acceso. La página de Maguaré no cuenta con mayor representatividad en el país que la misma puesta en marcha de la política en los escenarios donde se desarrollan los niños y las niñas, y que para lograr su difusión se vale principalmente de profesionales de diferentes áreas que trabajan por la primera infancia. No es una página comercial, sus medios de difusión son sistemas de medios públicos, eventos o espacios en los que se discute entorno a la implementación de la política de primera infancia².

² Esta aseveración se realiza teniendo en cuenta que Ministerio de Cultura genera alianzas con otras entidades publicas de orden Nacional o Distrital como: Secretarías de Educación, alcaldías Locales entre otras.

La disposición de la página y su lenguaje son un modo de representatividad de ese cuidado que brinda quien ha desarrollado los contenidos y quien programa digitalmente. La construcción de cada una de las descripciones de los contenidos tiene en cuenta que hay un adulto que puede estar ahí para leer y quizás seguir indicaciones. La descripción está en un modo narrativo, con un lenguaje estructurado que lo podrían leer niños y niñas en la última etapa de la primera infancia, que en resumidas cuentas ya hayan iniciado un proceso de lecto-escritura. Esto puede llegar a construir una hipótesis de que, si bien el niño o niña accede a la página e interactúa por medio del lenguaje icónico, hay alguien que ayuda a la interacción y la acompaña; o si no, existe alguien quien autoriza y accede a esa interacción.

Imagen 24. Captura de pantalla de la descripción del Interactivo – Constelaciones Sonoras

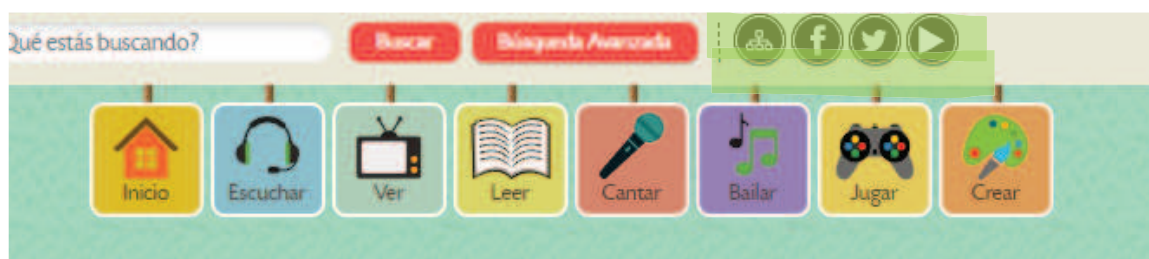


Fuente: www.magure.gov.co noviembre 2018

Por otra parte, la página cuenta en su parte superior con la representación de las redes sociales, en un tamaño diminuto. Desde un imaginario social no se espera que niños y niñas en sus primeros años de vida cuenten con perfiles y acceso a las redes sociales, por el tipo de interacciones y contenidos que allí se presentan. Entonces bien, la pregunta es: ¿qué sentido tienen los logos de las redes sociales en la página de Maguaré?

Las redes sociales favorecen la representatividad y existencia de los contenidos web, el papel que juegan las transposiciones, las híbrides, y la convergencia tecnológica; por lo que se supone a modo de hipótesis que este tipo de representatividad de los contenidos de Maguaré está mediada por el mundo de los adultos.

Imagen 25. Captura Representatividad de Redes Sociales



Fuente: www.magure.gov.co noviembre 2018

En ese orden de ideas, la página cuenta con la posibilidad de compartir al dar clic en el enlace del mismo nombre donde aparece un cuadro de dialogo con los iconos de Facebook, Google +, Twitter y Correo electrónico, junto a una leyenda en la parte inferior: *Si eres adulto y te gustó este contenido, compártelo con tu familia, amigos y otros cuidadores.* El rol del adulto es definido como cuidador.

Imagen 26. Captura Cuadro de Dialogo Aprobación



Fuente: www.magure.gov.co noviembre 2018

Ese rol de cuidador está definido en el marco de la política pública desde la importancia que juegan los entornos en los cuales se desarrollan niños y niñas; entendidos como los espacios físicos, sociales y culturales donde transitan, crecen e interactúan. La política da sentido a los entornos devengándoles la responsabilidad de promover el cuidado y la integridad física y emocional a partir la representatividad de los sujetos; que en este caso son los adultos los que en consecuencia potencian la experiencia vivida en los entornos y están concebidos como familiares y cuidadores. Se puede inferir o hablar a modo de suposición que el acceso a los recursos de Maguaré ocurren en dos de los entornos descritos por la política, gracias a las mediaciones de dos tipos de cuidadores; uno es en el entorno hogar y el otro en el entorno educativo. Lo anterior confluye con postulados como los de León y Marín (2018), donde toda acción que venga de fuera necesita estar acompañada y guiada por los adultos que estén a cargo especialmente las familias. Sin embargo, se espera que el adelanto de un contenido web como este, cree un supuesto de que allí se encontrará un contenido donde la primera infancia estará segura en el acceso al mundo digital.

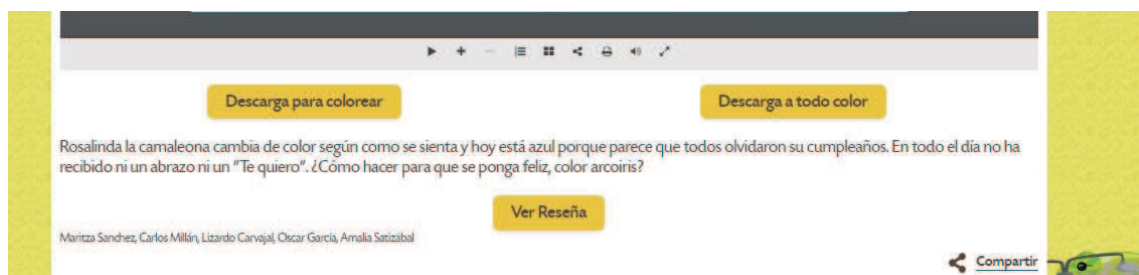
5.1.7 La primera infancia no es vulnerable, tampoco participativa. Conoce y explora el espacio en el que se encuentra

La identificación de este imaginario se sustenta desde dos posturas; la primera postura está dada por la construcción política e institucional que posiciona al sujeto niño y niña desde sus primeros años de vida en garantía de derechos; y la segunda, pone en evidencia que la primera infancia si necesita ser protegida, no participa; sino que en garantía de su derecho cuenta con un espacio para la interacción acorde a ella.

La disposición de todos los contenidos, al igual que en los imaginarios anteriores, asume una forma propia en que los niños y niñas acceden a estos, donde se ha establecido un patrón de gustos y preferencias por parte de quien programa y quien diseña. El diseño de la página web ya ha constituido un imaginario sobre los gustos y preferencias de los niños y las niñas donde en definitiva ellos no han participado. Luego, gracias a esta disposición del espacio digital, entran los contenidos desde la forma en que se cree que representan cada uno de los espacios; así, por ejemplo, la forma en que están dispuestos los *Enlaces-Acción* pone en evidencia un supuesto del cómo necesita estar programada la página, que les gusta hacer a los niños y las niñas en los ambientes digitales, cuáles son las actividades más propicias para la primera infancia en espacios virtuales y no virtuales. Para en resumidas cuentas connotar que temas o contenidos despiertan su interés y clasificarlos en estos enlaces.

Por otra parte, los *Recursos* son piezas con representatividad no desde la construcción social de las infancias; sino de lo que compone la cultura mediática, la cultura digital y la cultura global. Los *Recursos* posicionan de manera directa lo que ya existe de cara a la programación web para niños y niñas; los recursos digitales no son muy expansivos; quizás, pero no del todo cierto, el libro es el que marca un poco la diferencia con el resto de los recursos. Pero también, tienen la opción de imprimirse para colorear; y este es un recurso muy común en los contenidos destinados a la infancia.

Imagen 27. Captura Indicaciones sobre acciones que se pueden hacer con el Recurso libro



Fuente: www.maque.gov.co noviembre 2018

En cuanto a los contenidos, estos encajan en el *Recurso*, para luego desde un contexto particular corresponder en el *Enlace* y ser organizados de la manera que se cree más conveniente, evidenciando contextos que generen referencia. En concordancia con los postulados de Buckingham (2007), donde la interactividad está garantizada por el desarrollo del discurso, del contenido y su relación con la población objeto; en síntesis, la producción comunicativa y multimodal de la página está dispuesta de una manera en que se piense que niños y niñas no corren riesgo con el contenido, pero especialmente que les atraiga

La disposición de los contenidos indica una ruta de acceso e interacción, que se asume está pensada específicamente para su público objeto, niños y niñas de primera infancia, y que por ende no se encontraría en riesgo; cuestión que parece relevante, más si se defienden los postulados de una política y sus

fundamentaciones conceptuales y técnicas. Sin embargo, que la interacción sea segura o no, no se puede afirmar del todo, ya que relación de recursos e interacción depende en gran medida de las mediaciones; que pueden estar trazadas desde la autonomía e individualidad del sujeto niño o niña que acceden o por los adultos; quienes permiten el acceso, descarga la información, colocan el video, o quienes realizan otras acciones.

Ahora, si bien la apuesta está centrada en la primera infancia y la garantía de derechos, donde la participación no se observa de manera concreta. Retomando la fundamentación técnica de la política de primera infancia, en ella no se habla específicamente del papel que juega la tecnología en el desarrollo, más el documento de consulta con el que cuenta el Ministerio de Cultura es una postura conceptual sobre. La alfabetización audiovisual pero no una fundamentación técnica. Quizás el derecho a la participación está supeditado por la garantía al acceso a la información y contenidos de calidad que propicien el desarrollo (o por lo menos que lo tengan en cuenta). Este papel de la participación podría estar enmarcado en el derecho o acceso a una alfabetización digital. Sin embargo, lo claro aquí es que los niños y las niñas no participan de la construcción mediática y de los contenidos, tampoco de la programación; y esto hace referencia a aquel postulado de Carli (2006), donde siempre es otro el que posiciona la infancia, habla de ella y produce sobre ella; pues no es ella misma la que pone en evidencia sus derechos.

5.1.8 La primera infancia no produce, consume. Los consumos culturales inician desde la primera infancia

La página de Maguaré cuenta con una cantidad significativa de recursos en distintos formatos que a lo largo de la descripción y análisis de los anteriores imaginarios ya se han venido enunciando. Ese número significativo de recursos ponen en evidencia que los niños y las niñas llegan a habitar y conocer un mundo con unos patrones claros, con estructuras sociales dinámicas y con una manera particular de acceso a información, formas de comunicación, prácticas de consumo; y especialmente de consumos culturales donde Internet es una fuente inagotable de información, y favorece así las prácticas culturales.

La cantidad de recursos en Internet lleva a múltiples modos de interacción dependiendo de los usuarios, el acceso a los consumos culturales por medio de una convergencia tecnológica de contenidos. Para el caso de Maguaré, la convergencia también está posicionada en los contenidos a los que niños y niñas acceden desde la televisión por las producciones realizadas para los canales públicos, a la música compuesta exclusivamente para ellos, así como el acceso a los libros, los interactivos y los juegos. Todo *Recurso* y *Elemento* esta desarrollado para que los niños y niñas a edades cada vez más tempranas tengan acceso a un contenido de acuerdo con su rango de vida, siendo la población etaria foco de todo el material multimodal que se encuentra en la página.

Ahora bien, se ha hecho énfasis en que la disposición de los *Recursos* está dada desde esos imaginarios de primera infancia que se han venido describiendo, pero el consumo y las prácticas tecnológicas se

favorecen por el número de contenidos que aquí aparecen; siendo los videos y los audios, los *Recursos* de mayor representatividad y los que despliegan más contenido. Las narrativas audiovisuales son predominantes, pero luego convergen con otro tipo de *Recursos* como son los Interactivos o los audios. Los cuentos en formato PDF también tienen representación en audios, donde la relación de los contenidos marca una forma de convergencia tecnológica donde se toma un tipo de relato para que luego tenga relevancia en otro *Recurso* a la hora de disfrutar de otra acción.

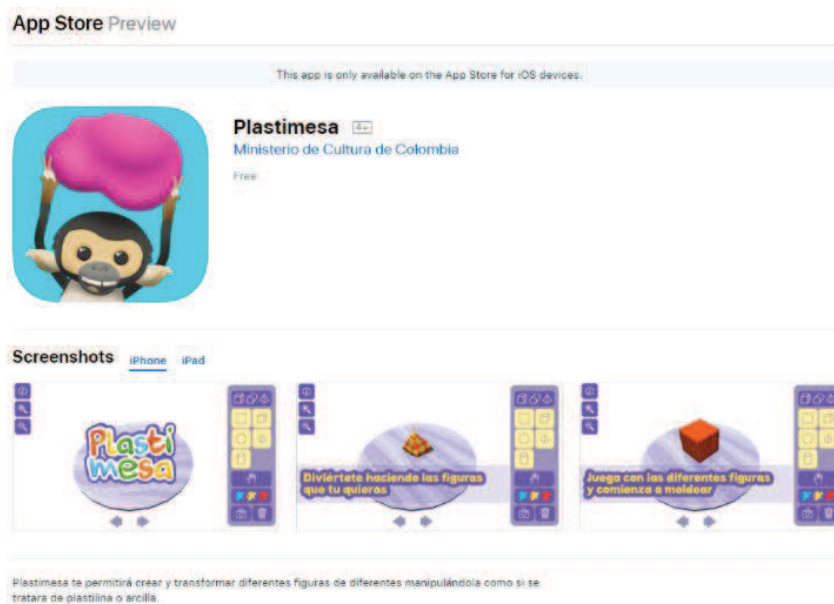
Imagen 28 y 29. Audio -27 Guagüitas y Libro – El viaje de la Familia Cuy: Ambos recursos en relación con la misma historia y narrativa



Fuente: www.masure.gov.co noviembre 2018

Ahora bien, tanto *Enlaces- Acción*, como *Recursos* y *Elementos*, están dados para el consumo de contenidos en los niños y las niñas, la misma programación de la página no permite una producción, por el contrario, desde los sistemas de comunicación cumple el rol de un emisor y el público es receptor. No tienen dinámicas que convierta al público en emisor, por lo que se habla de que el niño y la niña no comunican en este modelo de página. Si se hace énfasis en los *Enlaces-Acción*, específicamente en el de Crear, el mismo sentido del enunciado invita a producir algo desde el propio interés, sin embargo, los recursos que aparecen en este enlace son; Libros, Aplicaciones e Interactivos. Se puede inferir que, para el caso de los libros, estos se pueden imprimir y así el niño o la niña crean coloreando. Para el caso de los interactivos y las aplicaciones, el crear deviene del tipo de elecciones que se pueden tener en los video juegos. Un caso es el de la aplicación Plastimesa donde los niños de manera virtual podrán armar figuras como si lo estuvieran haciendo en plastilina o arcilla.

Imagen 30. Aplicación Plastimesa



Fuente: www.magure.gov.co noviembre 2018

En consecuencia, desde las reflexiones que tienen el Ministerio de Cultura para la producción de contenidos audiovisuales para la primera infancia (2014), se asume que los espacios de interacción para la primera infancia son espacios para la alfabetización audiovisual que permita conformar públicos no solo para el consumo. Quizás, pensando en la primera infancia no desde un rol pasivo, sino aquella que desde edades muy tempranas puede discernir sobre la calidad de los contenidos multimodales, sus retóricas y sus narrativas.

Cuando se habla en este imaginario del consumo, no se habla de que Maguaré sea una apuesta mediática para favorecer la identificación para el consumo, es decir, los contenidos aunados a un marketing integrado como apunta Buckingham (2007), pues al ser una apuesta de carácter público no cuenta con ningún tipo de publicidad de bienes de consumo ni estrategias de mercadeo. Sin embargo, la estructuración de la página tiene como fundamento que el acercamiento a la cultura tecnológica y el valor de la convergencia acercan a los consumos culturales a los niños y las niñas; puesto que las formas tecnológicas no están alejadas a las transformaciones políticas y económicas (Buckingham, 2007). Por último, existe una uniformización de la cultura infantil como resultado de una cultura global como lo afirma Carli (2006), por eso la destinación de estos espacios tecnológicos de cara a la población infantil y como apuestas diversas para la primera infancia.

Como resultado, estos ocho imaginarios han tenido relación desde la constitución propia de la página y los contenidos que allí se encontraron desde nexos simples y complejos de cara a los contenidos multimodales allí expuestos y sus formas narrativas. De manera que, en el siguiente apartado se profundiza el valor de

la estructura digital en sí cuenta o no con elementos que caractericen el sentido de la educación inicial de la política, en resonancia con conceptualizaciones sobre a la educación infantil.

5.2 Orientaciones conceptuales sobre el sentido de la educación inicial que puedan estar incorporadas en la estrategia digital

Luego de realizar una descripción de los contenidos de la página de Maguaré por medio de la identificación de imaginarios de primera infancia, en este apartado se aborda aquellas conceptualizaciones sobre el sentido de la educación inicial que puedan estar inmersas desde la proyección de los contenidos en la página de Maguaré en concordancia con las unidades de análisis. La estrategia de atención integral a la primera infancia describe la *Educación Inicial* como un estructurante que da sentido y organiza las atenciones que reciben los niños y las niñas en garantía de derecho. El estructurante *Educación Inicial*, es reconocido como un derecho impostergable que tiene como fin potenciar el desarrollo de los niños y niñas hasta sus seis años de vida, donde se propician prácticas e interacciones intencionadas desde las cuatro actividades rectoras: Juego, Arte, Literatura y Exploración del Medio (CIPI 2013). Si bien el sentido de la educación inicial es una categoría técnica y conceptual propia de la política, ésta tiene elementos desde fundamentos de los postulados de distintos autores sobre educación infantil como los abordados en el marco teórico: Frabboni (1987), Diez 209, 20013), Paniagua y Palacios (2009). En concordancia, para definir las orientaciones conceptuales que surgen de la estrategia digital, y especialmente de la página de Maguaré, se tomó como base para el análisis el apartado 3.3 *La Educación Infantil*, para hacer un cruce desde el Marco Metodológico y llegar a los resultados expuestos en la Tabla de Análisis 2 del apartado 4.3 *Sistematización, análisis y hallazgos*.

En ese orden de ideas, a continuación, se describen y analizan cuatro orientaciones conceptuales que subyacen de la página.

5.2.1 El Ambiente es un Potenciador del Aprendizaje y Educa desde un Espíritu Científico

La definición de esta conceptualización sobre educación infantil; está centrada en el postulado de Fabronni (1987), desde el reconocimiento de que en los primeros años de vida existe una necesidad de interpretar el mundo, donde el ambiente es un potenciador de aprendizajes y desde en esa necesidad de reconocimiento por el mundo y por explorarlo; es que los niños y las niñas se educan desde un espíritu científico.

En la página de Maguaré, como en cualquier otra página web, las relaciones están mediadas por la interacción, lo que permite una exploración sobre un universo de contenidos categorizados; entre más posibilidades de recursos, es que el niño o la niña pueden experimentar con bastante información. Cabe resaltar, que en esta página web se encontraron 523 recursos repartidos en los diferentes Enlaces-Acción.

La posibilidad de lo que se pueda hacer con cada uno de esos recursos, es algo que parte de los intereses particulares de quien entra a interactuar; esto supone, que la exploración es un eje constante al momento de la interacción con el contenido y que todo lo que se encuentra en ella está para propiciar una experiencia particular desde lo que se quiere hacer.

Lo anterior manifiesta una conjetura, y es que pese a que la página se encuentra categorizada por las operaciones que se quieran hacer desde lo que ejemplifican los Enlaces-Acción, el propio interés, la indagación y el gusto entre uno contenido u otro, es realmente el que determina lo que se hace en la página. También, es importante recordar, que la página cuenta con elementos o recursos a los que se llega desde la interacción, pero que pueden ser utilizados de manera no virtual. La disposición y las formas del contenido, así como las posibilidades de los recursos como; Audios, Videos y Libros, apuestan a una relación en el querer hacer desde la virtualidad o la no virtualidad. Salvedad que no tienen recursos como; Interactivos y Aplicaciones; sus acciones por lo general limitan a la interacción siempre virtual y con una programación que permite explorar, pero en la medida que la programación del interactivo permite.

En consecuencia, hablar que la construcción de la página web de Maguaré de manera explícita o implícita es un ambiente potenciador de aprendizaje y educa desde un espíritu científico, no es pretencioso; si se tienen en cuenta que los fundamentos de la política de primera infancia tienen como una de las actividades rectoras la exploración del medio; justificada en que los niños y las niñas llegan a un mundo físico, biológico, social y cultura ya construido, donde a través de su percepción necesitan adaptarse y exploran. En la medida que tienen mayor autonomía, tienen mayor posibilidad de interacción, y se justifica en que, desde la exploración, los niños y niñas construyen conocimientos, generan hipótesis y desarrollan interacciones (MEN 2014, No 24). La construcción de la página puede pensarse como un elemento constitutivo en un espacio de posibilidades para que los niños y niñas exploren y conozcan desde espacios virtuales.

El espacio virtual de Maguaré es intencionado, es decir que el Ministerio de Cultura ha decidido seleccionar unos contenidos explícitos, con un carácter especial y una organización particular que está supeditado a entender quiénes son los niños y las niñas y los imaginarios que se tienen sobre ellos. La exploración no sobresale solamente por el papel que juega la interacción, que de por sí es el foco principal; la organización y la dinámica del contenido, donde los recursos están encauzados a establecer relaciones con contextos culturales, tal como se observó en los imaginarios: *La primera infancia construye la identidad y se reconoce desde los espacios que habita*; *La primera infancia reconoce, disfruta y necesita de las expresiones artísticas*; y *La primera infancia no produce, consume: Los consumos culturales inician desde la primera infancia*. En efecto no todo en la página es casualidad, el contenido tiene una función propia para quienes interactúa y su población etaria. Si bien, se infiere que existe una población etaria adulta, el objeto mismo es el posicionamiento de contenidos para el goce y el disfrute de los niños y las niñas en sus primeros años de vida.

5.2.2 La Educación Infantil desde Nuevos Espacios Ganados para el Desarrollo

Las perspectivas citadas en el marco teórico de esta tesis tienen en cuenta que existe un campo de la educación infantil fundamentado en teorías de desarrollo humano, para ganar espacios a una educación con identidad propia, que no permita la escolarización a edades muy tempranas en la posibilidad de reconocer quienes son los niños y las niñas. De ahí que, para la definición de esta conceptualización se tengan en cuenta los postulados realizados por Paniagua (2009), donde se asume que, si se tienen en cuenta el momento de vida y el momento de desarrollo de los niños y las niñas, se pueden generar mejores estrategias pedagógicas y se respeta el ciclo vital.

El objetivo de la construcción de Maguaré, eminentemente tuvo en cuenta el momento de vital de los niños y las niñas, y elementos de la perspectiva de desarrollo fundamentadas en las políticas encaradas en las actividades rectoras. Sin embargo, si se habla de las distintas etapas del desarrollo, y lo que sucede en los primeros seis años de vida en los que está catalogada la primera infancia en Colombia, la página no diferencia contenidos y no tienen en cuenta los cambios acelerados en el desarrollo, las particulares desde los patrones de cuidado, dependencia y autonomía que van a incidir en el acceso y los distintos niveles de interacción que pueden tener un niño y una niña. La página tiene contenido organizado en posibles actividades que pueden interesar, pero no desde quienes son esos niños y niñas y su rango de edad; su momento de desarrollo. Por consiguiente, los contenidos y la organización del espacio ponen en evidencia lo que disfrutan y se cree pueden llegar a aprender, pero no tienen en cuenta el rango de edades tampoco en una estructura particular de contenidos.

Así las cosas, el desarrollo como un espacio ganado, puede ser un fundamento importante de lo que implica la práctica pedagógica y paradigmas que se han defendido desde principios del siglo XX sobre la educación. Pero en la página específica de Maguaré, ese posicionamiento del espacio ganado no se da en ese sentido; sino en el reconocimiento de los niños y niñas en la primera infancia como seres singulares con derechos en igualdad de oportunidades, y lo que eso puede incidir en la producción de contenidos, los modos, las formas y las conjeturas sobre lo que le gusta hacer a los niños y las niñas. El desarrollo es un elemento integrador de procesos educativos, pero también puede constituir otros espacios, discursos o perspectivas entorno a la vida infantil y los primeros años de vida; es fundamental en el posicionamiento educativo y pedagógico; pero no es el único espacio en que se fortalece. Es por esto, por lo que el artículo 29 de la Ley 1098: Código de infancia y adolescencia colombiano, habla específicamente de un derecho al desarrollo integral de la primera infancia por ser este el ciclo vital en el que se establecen las bases de las distintas dimensiones del desarrollo humano; cognitiva, emocional y social.

La fundamentación técnica del desarrollo en la política se recrea como un proceso de transformaciones que posibilitan la aparición de comportamientos novedosos que se generan a través del tiempo a partir de las propias actividades que realizan los niños y las niñas, desde como organizan sus experiencias y la información que de ellas subyacen (CIPI, 2013). La disposición de los recursos y contenidos en la página de Maguaré de manera hipotética puede favorecer dichas experiencias, de ahí la clarificación de imaginarios como: *La importancia que tiene el juego para el desarrollo* y *La importancia del desarrollo del lenguaje y el reconocimiento de la lengua materna*; donde quizás el desarrollo no está solamente fundamentado en un modelo educativo, sino en una construcción social sobre lo que implica el mayor número de recursos con los que se pueda interactuar y generar el mayor número de experiencias para los niños y las niñas.

5.2.3 Preceptos que Caracterizan la Educación Infantil: Experimentación, Interacción, Juego, Personalización, Diversidad y Familias

Desde los postulados de Palacios y Paniagua (2009), se definen seis preceptos para caracterizar la educación infantil y un modelo pedagógico sobre la misma. El asumir que estos preceptos aparecen en la página justifica los contenidos que aparecen en Maguaré y asumirla como un espacio de interacciones o representaciones por medio de la virtualidad, con piezas que sustentan los fundamentos técnicos y teóricos de la política de atención integral.

El primero de los preceptos es la Experimentación; entendida como un pilar que se justifica en la acción propia de interactuar y tener contacto con objetos para desarrollar aprendizajes y conocimientos sin importar cuales sean. Si bien la página web de Maguaré no es un objeto, si es un espacio para ser explorado e interactuar, donde se puede partir de la hipótesis de que los niños y niñas de primera infancia de mayor edad interactúan y exploran con el contenido, los recursos; y en consecuencia experimentan una y otra vez con lo que encuentran en la página. El objetivo aquí no es justificar que, si se dé un aprendizaje, eso son cuestiones de otro tipo de estudio, pero desde las bases del precepto; por medio del contacto se permite la experimentación de los niños y las niñas; y para Palacios y Paniagua (2009), esa experimentación favorece un mundo de representaciones desde el lenguaje, las emociones y un esquema de relaciones. Esto pone a consideración lo descrito por Landau; donde se asume que las pantallas son una interfaz y comunicación de la vida social en lo relativo a los aspectos culturales como económicos. (Landau, 2011 p. 39)

En cuanto al segundo precepto, Interacción, los espacios virtuales se relacionan específicamente desde la interactividad. Entendiendo que la interactividad está inmersa por la capacidad técnica que brinda el mayor número de posibilidades de comunicación entre el artefacto y el usuario, y el tiempo de respuesta que el dispositivo o artefacto brinda en dar esas posibilidades comunicativas (Minguell, 2002). El precepto no habla específicamente de una interacción tecnológica, pero si posiciona un sistema de relaciones en el papel que

tienen la comunicación en el reconocimiento con los otros. Los modos de interacción con la página pueden ser diversos; sin embargo, hay unos elementos que comunican, plasmados de una manera particular para que niños y niñas disfruten de ellos. Posiblemente, en la página el reconocimiento de los otros o hacia los otros está plasmado desde el contenido de los Elementos; o sobre las relaciones que surgen para poder interactuar, pero esto es solo un supuesto.

Postulados como los de Duek (2013), toman fuerza al entender que la interacción y el acceso a la tecnología ha dado un grado de independencia a la población infantil, esto porque existe una nueva forma de mediación con el mundo adulto que permite o niega unas prácticas de acceso, dependiendo de los contenidos, los dispositivos y la forma en que se accede a la tecnología y el valor agregado que el adulto ve en ello. En definitiva, del aval del adulto depende el modo del acercamiento, por ende, la interacción y los contenidos a los que el niño o la niña acceden para interactuar. Esto se relaciona con el precepto *Familia*, como conocedoras de sus niños y niñas, su evolución y capacidad de generar relaciones sobre los procesos de desarrollo y aprendizajes durante este periodo de la vida. Es importante tener en cuenta que, la página asume un acompañamiento una mediación del adulto, tal como se expuso en el imaginario: *La primera infancia necesita ser guiada y acompañada. La necesidad de la mediación del adulto.*

Para el caso del precepto *Juego*, el mismo está categorizado desde la propia organización de la página y tiene preponderancia desde el imaginario: *La primera infancia potencia su desarrollo a través del juego.* Este precepto posiciona el juego como elemento constitutivo de la vida infantil y un valor para el aprendizaje y el equilibrio de las ideas como: potenciador, planificador y estructurador. (Palacios y Paniagua 2009 p.67). El juego es un pilar del desarrollo, demostrado desde diferentes teorías del desarrollo humano, del estudio de las infancias, y que tienen sustento para la planeación de experiencias pedagógicas.

En cuanto al precepto de *Autonomía*, Palacios y Paniagua lo entienden como una cualidad que necesita ser potenciada mientras los niños y las niñas van creciendo, reconociendo sus necesidades, el momento de la vida en el que están y los procesos o acciones que pueden llevar a cabo. (2009, p. 69). Esto, sustenta el nivel de posicionamiento que tiene la página de Maguaré acorde al nivel de interacción que los niños y las niñas logran a una edad específica. Tal vez, el nivel de interacción e interactividad surge con el momento específico de la vida y los procesos que se pueden llevar a cabo. En definitiva, esta página de la estrategia digital Maguaré y MaguaRED si está puesta en escena para propiciar la acción y el acceso a contenidos desde edades muy tempranas como las que cubren la primera infancia, y por eso, poco a poco tiene en cuenta el proceso de la autonomía.

Por último, el precepto *Personalización y Diversidad* se aproxima al reconocimiento de las diferencias y la individualidad, que desde la educación infantil está para dejar de lado la uniformización y masificación de los procesos pedagógicos. En el caso de la estrategia, y los contenidos de la página de Maguaré, la

personalización y la diversidad están vistos desde la importancia de visibilizar niños y niñas desde diferentes planos y los distintos espacios del territorio colombiano que habitan. También, en el reconocimiento de elementos propios de cultura desde la responsabilidad y la misión que el Ministerio de Cultura tiene. Estos elementos, de igual forma, tienen resonancia en el imaginario: *La primera infancia construye la identidad y se reconoce desde los espacios que habita*.

En consecuencia, estos preceptos de la educación infantil encajan con los fundamentos de la política de atención integral desde varios aspectos; uno de estos es el reconocimiento de los niños y niñas como seres en la diversidad desde la perspectiva de derechos, las interacciones justificadas desde los postulados de las actividades rectoras; específicamente exploración del medio y juego, y la importancia de los entornos donde se desarrollan los niños y las niñas. Si bien, desde la política los espacios virtuales no están caracterizados como entornos, si es importante comprender que los espacios virtuales cobran resonancia, no solo por sus contenidos, sino desde la representación de los entornos no virtuales en los que interactúan de manera particular los niños y las niñas. Por otra parte, el Entorno Hogar hipotéticamente puede ser el propiciador del acercamiento a los espacios virtuales.

5.2.4 Los niños y niñas necesitan tener acceso a la libre expresión donde accedan a expresiones artísticas

Este postulado de Diez Navarro (2013), apunta a que los niños y niñas necesita tener una relación con libre expresión, desde el acercamiento al arte en los primeros años de vida, donde se les permita acceder a expresiones culturales y artísticas como la pintura o la música. Para Diez, esto es fundamental en el desarrollo de las interacciones que tienen los niños y cómo interactúan, donde no solo se permiten un acercamiento al mundo desde el disfrute y el juego; sino donde se condensan muchos recursos que sean pensados, reflexivos, conscientes; y que realmente propicien experiencias pedagógicas.

Sobre la página de Maguaré no se puede generar aseveraciones, si los recursos denotan una experiencia pedagógica, educativa o un proceso de enseñanza aprendizaje. En definitiva, en la página de Maguaré y la experiencia virtual, los niños y niñas no tienen acceso a la libre expresión, o no de manera directa; pero si tienen acceso a un número de recursos significativos desde la música, el reconocimiento de expresiones artísticas, el arte, la literatura, la pintura, el baile, entre otros. Estos recursos, también tienen representatividad en la construcción social de la identidad de un país, en la conformación de las distintas representaciones de la identidad nacional. En consecuencia, las expresiones artísticas que cuentan con mayor repercusión son: la música, el acceso a la literatura y los elementos de la identidad nacional; acorde a lo expuesto en el imaginario; *La primera infancia reconoce, disfruta y necesita de las expresiones artísticas*. Estos aspectos se definen en los ejes de la política de atención integral a la primera infancia, puesto que se enmarca en las actividades rectoras arte y literatura; así como el acercamiento a manifestaciones culturales, en donde niños y niñas son seres sociales que llegan a una cultura en particular.

En conclusión, la referenciación sobre los postulados acordes al sentido de la educación infantil se constituye desde lo que implica la fundamentación de la política en conjunción con la apuesta de Maguaré en la garantía de derechos culturales y las obligaciones que ha adquirido el Ministerio de Cultura en el marco del Cumplimiento de la política de atención integral a la primera infancia en Colombia. Pensar en que el discurso educativo es el fin último de la estrategia no tiene sentido, puesto que los contenidos de manera intrínseca han tomado estos supuestos y a simple vista se ven desarrollados.

6. APORTES Y CONCLUSIONES

“La comunicación en el campo de la cultura deja de ser entonces un movimiento exterior a los procesos culturales mismos –como cuando la tecnología era excluida del mundo de lo cultural y tenida por algo meramente instrumental- para convertirse en un movimiento entre culturas: movimiento de exposición y apertura de unas culturas a las otras, que implicará siempre la transformación y recreación de la propia. La comunicación en la era de la información nombra ante todo la conflictiva y creativa experiencia de apropiación e invención” (Barbero, 2004)

A lo largo de esta investigación, y el estudio profundo y constante de Maguaré, han surgido algunas preguntas, a las que, durante el proceso investigativo, se les ha dado una primera respuesta, y han permitido establecer los aportes y conclusiones puntuales con relación al problema de investigación.

¿Qué implica la implementación de una apuesta digital desde los fundamentos técnicos y conceptuales de la política de atención integral a la primera infancia en Colombia?

La garantía de la política esta expresa de manera consistente desde el rol que tienen el Ministerio de Cultura como el organizador y productor de la página de Maguaré. La conjunción de elementos tiene en cuenta los fundamentos técnicos de la política de atención integral y la misionalidad del Ministerio pensando en los derechos culturales de los niños, donde internet es una herramienta de acceso, alcance y socialización de contenidos propios para la primera infancia; entrando a competir con otros elementos multimodales y mediáticos que se encuentran en diferentes plataformas como la televisión, los videojuegos. Maguaré se permite ser una apuesta distinta, respetando el sentido de la garantía de los derechos en su construcción de medio público. Que si bien no hace parte de la red de medios públicos de comunicación audiovisual colombianos; bien puede ser catalogado como un medio de comunicación público al ser del Ministerio de Cultura.

¿En qué coinciden las deducciones sobre los imaginarios de primera infancia en la página de Maguaré, desde postulados teóricos en relación con las infancias y específicamente la primera infancia?

La construcción social de la categoría de primera infancia es muy reciente, bien lo habla Carli (2006), se habla de infancia y de la construcción social del niño y la niña desde la declaración universal de los derechos del niño en 1989, lo cual es un aliciente de esa diferenciación y construcción sobre a la infancia.

Hablar de la categoría de primera infancia tiene resonancia desde los primeros años de la primera década del 2000 y se materializa en las estrategias a partir de la segunda década, especialmente en Colombia. En este país, la noción de primera infancia es una construcción política que empieza a tener un cambio de

paradigma sobre lo que implica garantizar derechos a los niños y las niñas y la importancia de su desarrollo, en correlación un momento vital único e irremplazable.

Esta categoría se alimenta de la construcción social e histórica de la infancia, se requiere de la implementación de políticas que definan la infancia sea a partir de la investigación de las necesidades culturales.

¿Cuáles son los aspectos que se hacen evidentes o reiterativos para la descripción de los imaginarios de primera infancia desde la construcción social de niño y niña?

Siendo Maguaré una estrategia educativa para niños y niñas de primera infancia en el contexto colombiano, la identidad, la diversidad y los legados culturales son reiterativos a la hora de construir una noción social de infancia. Por otra parte, la particularidad y la responsabilidad que tiene el Ministerio de Cultura en el reto de transponer elementos de la cultura al nivel de la primera infancia, la cual es definida a partir de los recursos y las acciones que se asumen son acordes a la edad y el desarrollo de los niños y niñas. Esto se entrelaza con aspectos como el lenguaje y el juego, entre otros. La construcción social de la infancia está definida desde el papel del juego.

El papel del lenguaje y los lenguajes expresivos tienen significado propio a la hora de definir los imaginarios. El Ministerio de Cultura realiza una triangulación que parece a simple vista coherente; entender los fundamentos de la política, tener en cuenta recursos que son cotidianos en las formas desde los medios de comunicación para los niños y las niñas y definir unos aspectos sociales y culturales para ser representados.

¿Desde qué perspectivas toma valor la construcción de una categoría específica de primera infancia de cara a la construcción teórica y crítica sobre las infancias?

La construcción de una categoría de primera infancia es política y se fundamenta en la importancia de la protección, cuidado y crianza de los seres humanos en sus primeros años de vida, como aquellos que son responsables de garantizar un buen crecimiento; por lo que se habla de derechos. Los postulados de primera infancia y los estudios sobre las mismas son lo que van a tener resonancia en la construcción y los fundamentos de la política.

Para la implementación de la política es importante definir quiénes son los niños y las niñas, dónde se desarrollan, qué atenciones necesitan, quiénes son los actores con los que se relacionan; no obstante, esto viene no solo de una construcción teórica, sino histórica que pone en evidencia la protección sobre la primera infancia y el papel del sujeto niño y niña como ciudadanos.

La construcción de la primera infancia se da desde su reconocimiento a través de la mediación de las formas actuales de proliferación, Internet, convergencia, entre otros.

En los imaginarios de primera infancia se hizo necesario definir necesidades propias de este ciclo vital, que emergen del papel de las infancias y las responsabilidades sociales, tan importantes como los derechos universales, en particular el de la educación y el de la salud; resignificando prioridades y posicionando a los niños y las niñas como sujetos de derecho, más no desde la vulnerabilidad. Esto implica preguntarse si la noción de infancia que emerge en los últimos años también resignifica otros aspectos propios sobre las infancias, que en definitiva se definen por un momento particular y actual.

¿Cómo se observa la garantía social de derecho desde la construcción de un contenido digital para niños y niñas en sus primero seis años de vida?

La comunicación es un proceso humano, que se modifica a través de las formas en que las sociedades y sujetos se transforman o evolucionan; esto es, las formas de proliferación definen y se anteponen a las formas en que se accede a conocimiento, a información y al contacto con los otros. Una estrategia digital como Maguaré se fundamenta en una construcción política y de gestión pública.

Cuando se implementan estrategias en cumplimiento de una política pública, lo primero que hay que pensar es en expansión y estrategias que permitan esa expansión, en este caso la garantía del derecho es el fin, pero el medio es la estrategia digital. La idea con la implementación de las políticas es poder dar cumplimiento a las mismas, pensar en la optimización del recurso. En este sentido, Maguaré materializa su forma de expansión y de acceso a través de Internet para llegar no solo a niños y niñas sino a la familias y cuidadores, permitiendo que sea posible propagar contenido considerado óptimo para la primera infancia desde distintas disciplinas y profesionales o académicos expertos en el tema.

¿Cómo se posicionan los imaginarios de primera infancia desde el reconocimiento de una estrategia de contenidos digitales, con el papel que juega la tecnología en la actualidad?

Es imposible no pensar en que la estrategia de atención integral a la primera infancia en Colombia no tenga un nicho tecnológico, no para los que implementan la política, sino para el beneficiario o usuario final: los niños y las niñas.

El posicionamiento de estos imaginarios está en lo que piensan programadores y productores de lo que debe tener o no un contenido multimodal e interactivo. Cuáles son las acciones que le gustan y lo que está en Internet se define por otros recursos mediáticos como son los videos, los audios y antecesores de y el papel que juega la televisión, las narrativas audiovisuales.

¿Qué papel juegan los elementos multimodales y el sistema de medios de la estrategia de comunicación digital Maguaré y Maguared en la definición de imaginarios de niño y niña?

Los elementos multimodales son el medio con el que se logra la proliferación de recursos distintos a los comerciales que aparecen en la cotidianidad. Por eso, se puede asumir que la estrategia digital busca colocar el mayor número de recursos pensados de manera no comercial, sino priorizando el desarrollo, la identidad nacional el goce y el disfrute al que puedan acceder niños y niñas.

El Ministerio de Cultura, a través de Maguaré, toma elementos de la política y, por medio de actividades rectoras, establece la perspectiva de desarrollo y el reconocimiento de las capacidades de las familias; e impulsa distintas significaciones del niño y de la niña paralela al resto de apuestas mediáticas. Los elementos multimodales y la página en Internet permiten el lugar de expansión, la difusión más no la comercialización de contenidos para niños y niñas de primera infancia y sus familias.

¿Los contenidos de la página de Maguaré cuentan con representatividad entorno a la perspectiva de desarrollo?

Los recursos parten de una construcción del desarrollo, pero es imposible definir con este estudio si logran realmente incidir; puesto eso parte de las mediaciones el acceso y la etapa o edad en al que se encuentre el niño o la niña. Es fundamental aclarar que la página no está categorizada por rangos de edad y eso no permite entender que puede pasar con las mediaciones, Ministerio de Cultura no tiene esto en cuenta en la construcción de la estrategia; más aún, entendiendo que los seis primeros años de vida de un ser humano tienen múltiples transformaciones.

Las anteriores respuestas y lo desarrollado a lo largo de cada uno de los capítulos de esta memoria de investigación, dan cuenta de un proceso de descripción y análisis de los imaginarios de primera infancia que se despliegan de la estrategia de comunicación digital Maguaré en relación con la política pública de atención integral colombiana, su posicionamiento frente a otros discursos como el educativo y las condiciones necesarias para la creación de contenidos digitales pertinentes para la interacción de niños y niñas. Esto da cuenta del objetivo de esta investigación; a partir del cual es posible proponer unas condiciones necesarias para la creación de contenidos digitales pertinentes, que sean de interés para niños y niñas de primera infancia, para luego concluir con los alcances de la política pública, los discursos sobre primera infancia y la construcción social desde las apuestas mediáticas un sistema reconocimientos y voluntades de la siguiente forma:

6.1 Aportes: Condiciones necesarias para la creación de contenidos digitales pertinentes de interés para niños y niñas de primera infancia

Para describir los aportes que ha dejado esta tesis, es importante retomar una pregunta inicial que se planteó; *-¿Qué elementos serían necesarios en la creación de contenidos digitales para la primera infancia desde lo que significa ser niño y niña de cara a la interacción y el acercamiento a contenidos pertinentes?*, comprendiendo que las apuestas que se puedan dar en contenidos multimodales y tecnológicos parten de un sistema de mediaciones, y que en definitiva no posicionan un juicio de valor de lo que está bien o no en la producción de contenidos para la población infantil. Específicamente en el caso de la primera infancia.

Luego del reconocimiento de la política de atención integral a la primera infancia en Colombia y sus fundamentaciones técnicas, políticas y normativas; es posible comprender que la misma política no se ha hecho la pregunta expresa de lo que significan los recursos tecnológicos en ese momento de vida y las formas de comunicación y promulgación actuales. Esto lleva a identificar una necesidad imperante sobre la normatividad, la capacidad técnica, el acceso, la permanencia de las plataformas y el desarrollo de contenidos.

Luego de observar y describir la estrategia digital del Ministerio de Cultura Colombiano en Maguaré y MaguaRED, se puede interpretar que las fundamentaciones conceptuales del Ministerio no están centradas de manera explícita en la conformación de una línea teórica y técnica sobre el acceso a medios, la interacción y la producción de contenidos digitales. La única fundamentación con la que cuenta es la citada en el capítulo 3: *Derechos y Orientaciones Culturales para la Primera Infancia: Música, poesía y lenguajes audiovisuales - Reflexiones de una política; en concordancia la garantía de los derechos culturales*, que habla más de la alfabetización audiovisual; pero ¿dónde quedan los derechos tecnológicos y el aporte de otros Ministerios a la política de atención integral a la primera infancia como el de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones? (Correa, 2014)

De ahí parte un primer punto para las condiciones necesarias en la construcción de contenidos digitales pertinentes, las voluntades del Estado y la institucionalidad de este, más cuando se habla de la construcción de contenidos mediáticos para la primera infancia en su regulación, alcance y promoción. Las fundamentaciones técnicas de la política necesitan reconocer de manera imperante formas de atención que trascienden los modos actuales de vida y las interacciones que tienen los niños; que, si bien se habla de derechos culturales, también es necesario hablar de derechos tecnológicos. La construcción de contenidos multimodales y mediáticos, en una perspectiva de derechos, necesita no solo ser de calidad; sino tener divulgación, acceso y permanencia. Más aun entendiendo cuales son los contenidos necesarios que realmente necesitan niños y niñas desde la primera infancia, cómo acceden, quiénes son los mediadores, bajo qué dispositivos se desarrollan y cómo se llega al acceso. No se puede hablar primero de unas

condiciones ideales en la construcción de los contenidos, si las mismas no cuentan con los sistemas y formas necesarias para que todos los niños y las niñas de un territorio nacional accedan a ellas.

Así, es posible que los medios de comunicación sean responsables con los contenidos generados para la infancia en general. Sin embargo, es importante destacar que existen tipos de medios, entre ellos, los públicos y privados; cada cual con su estilo particular para emplear recursos y generar estrategias de divulgación. Por eso, al hablar específicamente de la producción de medios para la primera infancia, es importante hablar desde un sistema de oportunidades que reconocen los niños y las niñas, su desarrollo y cómo inician el acercamiento a los medios; cómo se da la alfabetización digital; que de por sí no es intencionada; sino que está inmersa en la cotidianidad, en la sociedad y la cultura.

En este orden de ideas, se plantean tres ejes que posibilitan el éxito en la construcción de contenidos para la primera infancia; una propuesta para la creación de contenidos mediáticos. Producción, Divulgación y Acceso

6.1.1 Producción

El desarrollo de contenidos multimodales para la primera infancia necesita definir a que público específico se quiere llegar en los primeros meses o años de vida, teniendo presente que no es una etapa en la que se espera que niños y niñas interactúen. Dicha interacción ocurre cada vez más rápido, pues los dispositivos móviles y la convergencia permiten acceso de diferentes maneras, en diferentes momentos y en distintos espacios en edades más tempranas. Se asume que los niños y niñas acceden a contenidos más audiovisuales que interactivos, videos, programas entre otros. El acceso a este tipo de contenido puede ocurrir en múltiples plataformas y no específicamente nace de la necesidad propia de la construcción de una página específica para la primera infancia.

Entonces, al construirse espacios propios para la primera infancia, se hace necesario desarrollar contenidos específicos para su edad, con un sistema de programación para la interacción que esté acorde con un lenguaje propio y organizado que permita la interacción por medio un clic, un táctil, donde la imagen sea el centro atención.

De ahí que, lo primero que hay que tener en cuenta para la producción de los contenidos, es un rango de edad que si clasifique el público o la franja etaria; es muy distinto hablar de contenidos multimodales para un niño que tiene tres años, a hablar de contenidos para un niño que esta entre los cinco y seis años; sus niveles de interacción son distintos y los intereses que posan sobre el contenido también. Aun así, no todos los contenidos desarrollados para la primera infancia tienen que ser interactivos, muchos pueden tener su nicho en Internet, como es el caso de: contenidos musicales, contenidos para la televisión; que su nivel de

interacción solo lleva a poderlos reproducir. Los niveles de interacción pueden ir variando en la forma que niños y niñas evolucionan en su desarrollo y reconocen distintos modos de conexión y los lenguajes con que cuentan páginas o aplicaciones.

Por otra parte, el contenido es un elemento fundamental de la construcción de apuestas mediáticas pues necesita generar *Motivaciones*; lo que quiere decir que, ningún contenido puede estar aislado de otro. La calidad de un producto comunicacional para niños, niñas u otro público en general, necesita tener representatividad desde otros espacios de la cotidianidad para que el acceso a ese contenido sea pertinente, llamativo y explorado. Sin la motivación, ningún público accederá a estos tipos de recursos, por eso son trascendentes postulados como los de Landau (2011) y los de Minguell (2002). Esto se debe a dos razones: la primera porque lo que se anida en Internet representa formas de la vida cotidiana; y en segundo lugar, porque la relación que existe entre el contenido y la interacción repercute en el interés de quien accede.

En particular, para la Primera Infancia, las acciones relacionadas con los mundos virtuales deben reconocerse desde el disfrute, esos intereses que tienen los niños y las niñas. Un valor agregado que ha tenido la construcción mediática para la infancia es que ha logrado que los niños y las niñas se sientan identificados con personajes, con situaciones de la vida cotidiana que les permite sentirse no solo identificado sino pensar en mundos posibles, reconocer pares y desarrollar la imaginación o la creatividad por medio de lenguajes expresivos. En el reconocimiento de los entornos de la vida infantil, se destaca la importancia de la autonomía y la identidad.

En este aspecto, la construcción de contenidos mediáticos y multimodales desde los sistemas de medios públicos o las estrategias de proliferación, efectivamente necesitan tomar elementos de la construcción política y social que se han determinado para los sujetos en los primeros años de vida. Sin embargo, estas construcciones deben ser intencionadas y tener en cuenta distintos campos académicos, como son: las ciencias de la comunicación, las ciencias de la educación, la sociología, la psicología, entre otros.

Si se retoman las descripciones y análisis sobre los contenidos puestos en Maguaré, se identifica que la producción está dada por profesionales especialmente en campo de la comunicación, la producción, el diseño, entre otros. Esto no quiere decir que las apuestas no cuenten con la aprobación de profesionales especializados en infancia y primera infancia; las fundamentaciones teóricas que construyen de estos últimos permiten resignificar el papel que juega la primera infancia para la política, a la vez que permite tener en cuenta aspectos propios del desarrollo de los niños y las niñas y por ende experiencias que los potencien.

Existen imaginarios sociales donde pareciera que todo tiene que ser educativo para los niños y las niñas; dichos imaginarios parten no solo de la construcción de un contenido, sino de las mediaciones y la motivación que el mismo puede generar.

La producción es el primer eslabón para fomentar procesos de aprendizaje; de esta manera, el juego es un aspecto crucial en los espacios para la interacción de niños y niñas; efectivamente los contenidos multimodales necesitan dar un sentido desde el juego, sea desde el juego interactivo o recursos que lo propicien desde el lenguaje.

El presente diagrama presenta los elementos que son importantes a la hora de tener en cuenta desde la *Producción*.

Diagrama 3. Condiciones para la Producción



La producción no es solo capacidad técnica, es la conjunción de elementos que posibilitan que una pieza comunicativa logre efectos y reconocimiento en su público desde la posibilidad de identificarlo.

6.1.2 Divulgación

Los contenidos no tendrían ningún sentido si no logran un medio de divulgación óptimo para llegar a su franja etaria, en este caso llegar a la primera infancia se da por medio de una articulación con actores y en los espacios donde se desarrollan los niños y las niñas. El acercamiento de experiencias, acciones, situaciones; dependen de los adultos. Por ejemplo, que un niño o niña acceda a un celular depende de quien facilita el acceso que en este caso es un adulto y el control que éste puede ejercer. Lo ideal es que sea el adulto quien primero reconozca los contenidos, las experiencias y los objetos a los que acceden los niños y las niñas; no obstante, muchas veces esto no sucede.

El adulto es el dador, pero no en todos los casos es consciente de las experiencias a las que se acercan niños y niñas; más aún, en un mundo donde las propuestas, contenidos, estrategias u otras piezas que se desarrollan y comercializan para la primera infancia están construidas y sustentadas en las dinámicas del consumo.

Algunas propuestas mediáticas y tecnológicas se potencian desde discursos del aprendizaje, pero tienen como fin la adquisición de bienes y servicios. Esto no es exclusivo del campo de los medios, la televisión privada o los videojuegos; también se presenta en el sistema educativo, en el sistema de salud, en la industria alimenticia, en el campo de los deportes, la recreación, entre otros.

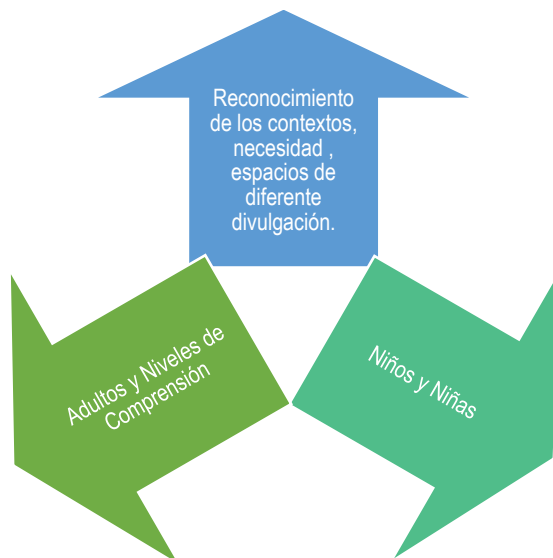
Cuando se habla de hábitos de consumo en niños y niñas, se habla de una práctica humana, cotidiana donde tal como lo afirma Buckingham (2011), los niños y las niñas tienen instalado el gusto por consumir, y consumen gracias a la complacencia del mundo adulto que los han llevado a esta práctica humana y común.

En efecto, si bien la brecha se ha disminuido en la capacidad que tienen los niños y las niñas en relación con los adultos que los rodean, en cuanto a la participación y elección de lo que les gusta, gracias a la democratización y el reconocimiento de la infancia en garantía de derechos; es el adulto el que propicia el sistema de relaciones con el mundo, los objetos, los espacios. De ahí la importancia de que los sistemas de divulgación se centren en los contextos del adulto; maestros, familias, otros cuidadores y profesionales que tengan conocimiento de causa sobre las distintas alternativas mediáticas a las que se pueden acercar los niños y las niñas. La interlocución con el adulto para los sistemas de medios es necesaria, así las producciones sean destinadas y desarrolladas netamente para público infantil; es importante que, si existen producciones mediáticas financiadas con medios públicos, los adultos las puedan conocerlas y tener conciencia y decidir a qué contenidos acceden los niños y las niñas. Es importante entender que los adultos hacen parte de ese mundo del consumismo y no es tan fácil que las prácticas cotidianas no estén relacionadas con esto.

La divulgación hacia los padres no está en solo el reconocimiento de los contenidos; sino que identifiquen los elementos con los que cuentan y dejar que los más pequeños accedan o no accedan a estos. El reto no está solo en que niños, niñas y adultos conozcan contenidos y accedan a la mayor cantidad posible, sino en la posibilidad de constituir un criterio sobre el acercamiento a los mismos, ese en definitiva es el objeto mismo de la alfabetización digital, no solo todo el conocimiento de los recursos tecnológicos y su poder de interacción; sino el poder comunicativo de estos. El interés sobre el término de alfabetización digital no es solo el conocimiento del artefacto, sino el poder de la comunicación por medio del contenido y la interlocución con él. Quizás la interlocución durante la primera infancia necesita ser dada desde el

contenido y quien acompaña el acercamiento en los dispositivos, no necesariamente en la misma virtualidad.

Diagrama 4. Condiciones para la divulgación



El reconocimiento de los contextos, los actores, los niveles de comprensión y la situación de comunicación de los contenidos son los que permiten pensar en un sistema particular de divulgación. Los sistemas de divulgación pueden ser diversos, tanto en espacios virtuales o no virtuales. Maguaré cuenta con MaguaRED un complemento de la estrategia, no solo del Ministerio de Cultura; sino de la política de atención integral a la primera infancia.

Si la política no se muestra desde medios no virtuales es muy difícil su alcance, en este sentido es importante observar donde se encuentra la población, como se promulgan, como se favorecen de otros sistemas como el de medios públicos, quiénes son los adultos a los que se quiere llegar también para que niños y niñas acceden; puesto que es muy distinto hablar de las familias, maestros, entre otros.

6.1.3 Acceso

Hablar de acceso, es hablar realmente de la democratización de los contenidos y el cumplimiento real de los derechos. La construcción de estrategias tiene un amplio nicho, y aquí se hace referencia al papel que juega la constitución y puesta en marcha de políticas públicas, puesto que en este ámbito las estrategias se generan y se producen de manera satisfactorias, pero no todas las poblaciones tienen acceso a estas estrategias; y es en este punto donde se generan las grandes brechas de desigualdad.

El acceso a la tecnología se relaciona con la capacidad de los dispositivos, el acceso a estos y a las redes de comunicación, la capacidad del sistema de comunicaciones. Aunque parece que en este momento todo

el mundo cuenta con dispositivos que se conectan a Internet y el acceso a la información trasciende fronteras, la situación no es tan ideal. Muchos sectores en Latinoamérica no tienen muchas veces acceso a electricidad, por ende, tampoco a Internet, y los equipos no son los más aptos para el acceso. Un gran número de territorios rurales de Colombia no cuentan con conexión y sistemas de redes. El Ministerio de Ciencia y tecnología colombiano, genero El Plan Nacional de Conectividad Rural como uno de los primeros 16 Planes Nacionales para la Reforma Rural Integral, formulados de acuerdo con lo establecido en el Punto 1.3 del “Acuerdo Final para la Terminación del Conflicto y la Construcción de una Paz Estable y Duradera”. Como uno de los requisitos para la generación de la firma del Acuerdo de Paz el 26 de septiembre de 2016.

Con relación a los contenidos de la página Maguaré, algunas aplicaciones estaban catalogadas para el sistema operativo IOS de la marca Apple. Los dispositivos de esta marca tienen un valor comercial mayor en referencia con la media u otros dispositivos, por lo que la mayoría de población no cuenta con este sistema operativo, sino con Android; un sistema operativo desarrollado por Google. En efecto, el acceso a los contenidos de Maguaré no son masivos, puesto que, en definitiva, no todos los niños pueden acceder a este tipo de dispositivos, además de que la página como tal no está programada para dispositivos móviles. Es ahí, que cuando se habla de una democratización de los contenidos, es necesario tener en cuenta las capacidades técnicas también; puesto que los contenidos pueden tener una efectiva producción, pero si no llegan a quienes tienen que llegar no tiene ningún sentido.

Diagrama 5. Condiciones para el acceso



La responsabilidad estatal en el acceso a los contenidos no parte solo de la producción y la divulgación; es desde el carácter social de la expansión de estrategias que tienen que ver con una cuestión de recursos y voluntades de cara a una postura crítica frente a lo que acceden niños y niñas. Entre mayor sea la producción de contenidos, su divulgación y su acceso; en el reconocimiento de las infancias a lo largo de un territorio nacional, mayor sentido tienen las estrategias de comunicación.

6.2 Conclusiones. Los alcances de la política pública, los discursos sobre primera infancia y la construcción social desde las apuestas mediáticas un sistema reconocimientos y voluntades

Toda la indagación para investigación, partiendo del estado de situación de las investigaciones en el campo de la infancia, la comunicación y la incidencia de la política de atención integral; así como las fundamentaciones conceptuales y en la inmersión en la página de Maguaré, permiten dar a conocer algunas condiciones que se convierten en conclusiones a modo de reflexiones que dan sentido en el cómo los discursos se entrelazan y dan sentido a las construcciones humanas y sociales que deconstruyen el mismo sentido de los lenguajes, las interacciones y las actividades de la vida cotidiana.

I. La implementación de una apuesta digital desde los fundamentos técnicos y conceptuales de la política de atención integral a la primera infancia en Colombia

La garantía de la política esta expresa de manera consistente desde el rol que tienen el Ministerio de Cultura como el organizador y productor de la página de Maguaré. La conjunción de elementos tiene en cuenta los fundamentos técnicos de la política de atención integral y la misionalidad del Ministerio pensando en los derechos culturales de los niños y niñas, donde internet es una herramienta de acceso, alcance y socialización de contenidos propios para la primera infancia que entra a competir con otros elementos multimodales y mediáticos que se encuentran en otros discursos y formas de comunicación. Maguaré se permite ser una puesta distinta respetando el sentido de la garantía de los derechos y en su construcción, que bien puede ser catalogado como un medio de comunicación público por el sistema de producción que ha realizado el Ministerio de Cultura.

II. El valor de reconocer una categoría específica de primera infancia de cara a la construcción teórica y crítica sobre las infancias

La construcción de una categoría de primera infancia es política y se fundamenta en la importancia de la protección, cuidado y crianza de los seres humanos en sus primeros años de vida, como aquellos que son responsables de garantizar un buen crecimiento; por lo que se habla de derechos, donde los postulados de primera infancia y los estudios sobre las mismas son lo que tienen resonancia en la construcción y los fundamentos de la política. Para su implementación, el centro ha sido definir quiénes son los niños y las niñas, donde se desarrollan, que atenciones necesitan, quienes son los actores con los que se relacionan; y esto viene no solo de una construcción teórica, sino también de una construcción histórica que pone en evidencia la protección sobre la primera infancia y el papel del sujeto niño y niña como ciudadanos.

En ese orden de ideas, es que se pone en evidencia una construcción de la infancia desde su reconocimiento por medio de las formas actuales de proliferación desde Internet, el papel que juega la convergencia tecnológica y otros contenidos que se asumen como de interés y disfrute para la primera infancia. Lo que identifica, que para el desarrollo de Maguaré, fue pertinente definir unas necesidades

propias de este ciclo vital que emergen del papel de las infancias y las responsabilidades sociales. Por eso, es por lo que son tan importantes derechos universales como el de la educación y la salud; resignificando prioridades y posicionando a los niños y las niñas como sujetos de derecho, más no desde la vulnerabilidad. Esto lleva a cuestionar si esta categoría de infancia que emerge en los últimos años también resignifica otros aspectos propios sobre las infancias, que en definitiva se definen por un momento particular y actual.

III. Los imaginarios de primera infancia en la página de Maguaré se ciñen también de postulados teóricos en relación con las infancias y específicamente la primera infancia

La construcción social de la categoría de primera infancia es reciente y postmoderna. Hablar de la categoría de primera infancia tiene resonancia de dos décadas para acá en Colombia, y se materializan las estrategias a partir de la segunda década del presente siglo. En Colombia es una construcción política que empieza a tener un cambio de paradigma sobre lo que implica garantizar derechos a los niños y las niñas y la importancia de su desarrollo, en deducción como un momento vital único e irremplazable, que llama a los distintos sectores que velan por la infancia a entender formas de atención. Esta categoría se alimenta de la construcción social e histórica, en resonancia con los cambios políticos, sociales y culturales donde existen estudiosos de la infancia, y ahora de la primera infancia, que se salvaguardan del discurso político, en la necesidad imperante que surge de ampliar mayores investigaciones en la fundamentación desde distintos campos del conocimiento.

IV. La garantía social de derecho se evidencia en el interés de la construcción de contenidos digitales para niños y niñas en sus primero seis años de vida

La comunicación es un proceso humano, que tienen mutaciones en las mismas formas en que las sociedades y sujetos se transforman o evolucionan. Las formas de proliferación definen y se anteponen a las convenciones en que se acceden a conocimiento, a la información y al contacto con los otros. Una estrategia digital como Maguaré se fundamenta en una construcción política y de gestión pública pero que ve en Internet un nicho, una forma de expansión contenidos propios para la primera infancia. Esto de llegar no solo a niños y niñas, sino a familias y cuidadores; para propagar un contenido se asume óptimo para la primera infancia desde distintas disciplinas y los postulados de profesionales o académicos estudiosos sobre este campo.

Cuando se implementan estrategias en cumplimiento de una política pública, lo primero que hay que pensar es en expansión y estrategias que permitan esa expansión. En este caso la garantía del derecho es el fin, pero el medio es la estrategia digital. La idea con la implementación de las políticas es poder dar cumplimiento a las mismas, pensar en la optimización del recurso.

V. La identidad y el desarrollo como elementos evidentes y reiterativos para la descripción de los imaginarios de primera infancia desde la construcción social de niño y niña

Siendo esta una estrategia de comunicación digital para niños y niñas de primera infancia, en el contexto colombiano; la identidad, la diversidad y los legados culturales son reiterativos a la hora de construir una noción social de infancia. Por otra parte, esto también se evidencia por la particularidad y la responsabilidad que tienen el Ministerio de Cultura, por eso puede decirse que ha tenido el reto de transponer elementos de la cultura al nivel de la primera infancia y definido desde los recursos y las acciones que se asumen son acordes a su edad, su desarrollo. Esto se entrelaza con aspectos tan importantes como son: el lenguaje y el juego, entre otros. El papel del lenguaje y los lenguajes expresivos tienen significado propio a la hora de definir los imaginarios, donde el Ministerio de Cultura realiza una triangulación que parece a simple vista coherente; entender los fundamentos de la política, tener en cuenta recursos que son cotidianos en la estructuración de piezas comunicativas para los niños y las niñas y definir unos aspectos sociales y culturales para ser representados. Donde al final se materializa la perspectiva de desarrollo de la que se fundamenta la política de atención integral a la primera infancia.

V.I La definiciones sociales entorno a la primera infancia admiten un sujeto social que desarrolla acciones desde lo tecnológico y su forma de accionar

Es imposible pensar en que la estrategia de atención integral a la primera infancia en Colombia no tenga un nicho tecnológico, no para los que implementan la política, sino para sus beneficiarios por así decirlo, que son los niños y las niñas. El posicionamiento de los imaginarios desde el papel que juega la tecnología está en lo que piensan programadores y productores de lo que debe tener o no un contenido multimodal e interactivo. Cuáles son las acciones que le gustan a los niños, y lo que está en internet se define por otros recursos mediáticos como son los videos, los audios y antecesores de Internet como ha sido la televisión o las narrativas audiovisuales.

En definitiva, la programación tiene un papel alusivo, pero parte de la sencillez de creer o sentir que un niño o niña interactúa lo menos posible y hasta ahora están entrando a entornos digitales. Por su parte, los elementos multimodales son el medio para la proliferación de recursos que sean distintos a los comerciales que aparecen en la cotidianidad. Por eso se puede asumir que la estrategia digital busca colocar el mayor número de recursos pensados de manera no comercial; con el fin de promocionar aspectos de la identidad nacional el goce y el disfrute al que puedan acceder los niños y las niñas. Los elementos multimodales y la página en Internet permiten el lugar de expansión, la difusión más no la comercialización de contenidos para niños y niñas de primera infancia y sus familias.

VI. El sentido de la educación cobra importancia desde los discursos de desarrollo, más no porque la estrategia pretenda ser educativa.

En efecto, el Ministerio de Cultura toma elementos de los fundamentos y la apuesta en general de perspectiva de desarrollo, eso se justifica con postulados de la educación infantil que aparecieron a principios del siglo XX pero que han tomado fuerza en los últimos años por maestros y estudiosos del campo de la educación en los primeros años de vida y en toda una construcción sobre la educación inicial, Apuesta del Ministerio de Educación Nacional colombiano (2014), como una de las entidades perteneciente a la Comisión Intersectorial para la Atención Integral a la Primera Infancia. En definitiva, esta postura sobre el sentido de la educación inicial está centrada inminentemente en la perspectiva de desarrollo, y la importancia de potenciar el mismo en los primeros años de vida.

Esto no evidencia, ni quiere decir que el fin último de la estrategia sea el posicionamiento del discurso educativo, más si el reconocimiento de la vida infantil y su desarrollo. Es en este sentido que los discursos se alimentan entre sí y se valen de la apuesta digital y los medios para la proliferación de recursos que tengan en cuenta el desarrollo, y elementos que toman fuerza como es la importancia de la autonomía, el juego, el cuidado, la crianza, la literatura, el lenguaje, la música y las artes. En definitiva, la perspectiva de desarrollo es la fundamentación constante que pone en centro las acciones, la retórica, los discursos y las mediaciones en la construcción social de la primera infancia y el deber ser.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aigeneren, M. (1991). Análisis de Contenido: Una Introducción. [En línea], Disponible en: <https://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/ceo/article/viewFile/1550/1207>. [2018, 4 de septiembre]
- Alvarado, S. (2014) Club Pengüin de Disney; Los nuevos modos de construcción social de la infancia a través de plataformas masivas multijugador en línea. Tesis Doctoral. Universidad Rey Juan Carlos Madrid España. [En línea], Disponible en: <https://ciencia.urjc.es/bitstream/handle/10115/12463/URJCTesisDoctoralAlvaradoVivasSergio.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [2018, 5 agosto]
- Arias, C., Blanco M. (2018) Evaluación para el mejoramiento de la formación docente en educación infantil: Reto de la profesionalización del servicio educativo. Revista Iberoamericana de Educación. [En línea], 77 (1). Disponible en: <https://rieoei.org/RIE/article/view/3123/3949> [2018, 4 de agosto]
- Barbero, J. (2004). Medios y Cultura en el Espacio Latinoamericano. Pensar Iberoamérica Revista de Cultura. [En línea], (5) Disponible en: <https://www.oei.es/historico/pensariberoamerica/ric05a01.htm> [2019, 4 de abril]
- Briceño, B. (2015) Usos de las Tic en preescolar: hacia la integración curricular. Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá Colombia. [En línea], Disponible en: <http://www.bdigital.unal.edu.co/49461/1/52313307.2015.pdf> [2018, 4 agosto]
- Buckingham, D. (2007) Más allá de la tecnología, Aprendizaje infantil en la era digital (1ª. ed). Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Buckingham, D. (2011) The material child, Growing up in consumer culture (First ed). Cambridge: Polity Press.
- Cáceres, P. Análisis cualitativo de contenido: una alternativa metodológica alcanzable En: Psicoperspectivas. Individuo y Sociedad. 2, (18)
- Cardona, A., García, J., Pulgarín, A., Saldarriaga, A. (2014) El videojuego como recurso multimedia para la formación en competencias artísticas y ciudadanas en la educación preescolar. Revista el Artista [En línea], (1). Disponible en: <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-EIVideojuegoComoRecursoMultimedialParaLaFormacionE-6375934.pdf> [2018, 5 de agosto]
- Carli, S., (2011), *La memoria de la infancia, estudios sobre historia, cultura y sociedad*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Carli, S., (Ed.). (2006). *La cuestión de la infancia, entre la escuela la calle y el shopping*. Buenos Aires, Argentina: Paidós
- Castillo, V., Gómez, M., Obregón, J (2017) Sistematización de la experiencia de la estrategia De Cero a Siempre en los centros de desarrollo integral en Solita, Caquetá. Revista equidad Desarrollo [En línea], (27). Disponible en: <https://revistas.lasalle.edu.co/inyyyydex.php/ed/article/view/3876/3151> [2018, 6 de agosto]
- Cerda, H. (2011) Los elementos de la investigación (13ª Ed) Bogotá: Editorial Magisterio.

Colectivo Educación Infantil y TIC. (2014) Recursos educativos digitales para la educación infantil. Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte [En línea], (20). Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85331022002> [2018, 6 de agosto]

Comisión Intersectorial Para la Primera Infancia CIPI (2013). Estrategia de atención Integral a la Primera Infancia: Fundamentos Políticos, técnicos y de gestión. Disponible en: <http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Documents/Fundamentos-politicos-tecnicos-gestioguuan-de-cero-a-siempre.pdf> [2018, agosto 5]

Congreso de Colombia. 8 de noviembre de 2006. Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia. [Ley 1098 de 2006] Disponible en: https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm [2018, agosto 5]

Congreso de Colombia. 2 de agosto de 2016. Por la cual se establece la política de estado para el desarrollo integral de la primera infancia De Cero a Siempre y se dictan otras disposiciones. [Ley 1804 de 2016] Disponible en: http://www.sipi.siteal.iipe.unesco.org/sites/default/files/sipi_normativa/ley_1804_de_2016_-_de_cero_a_siempre_colom.pdf [2018, Agosto 10]

Correa, J. Imágenes para una acción que transforma el mundo. EN: Derechos y Orientaciones Culturales Para la Primera Infancia. Música, Poesía y Lenguajes Audiovisuales. Reflexiones de una política. Bogotá: Ministerio de Cultura.

Departamento Administrativo de la Presidencia de la República. 22 de diciembre de 2011. Por el cual se crea la Comisión Intersectorial para la Atención Integral de la Primera Infancia – AIPI – y la Comisión Especial de Seguimiento para la Atención Integral a la Primera Infancia. [Decreto 4875 de 2011] Disponible En: https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/decreto_4875_2011.htm 2018, agosto 5]

Díaz, A. (2014). Retórica de la escritura académica: Pensamiento Crítico y argumentación discursiva. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.

Diez, M. (2007). Mi escuela sabe a naranja: Estar y ser en la escuela infantil. (1ª Ed.) Barcelona: Editorial GRAÓ

Diez, M. (2013). La educación infantil: Diez ideas claves. (1ª Ed.) Barcelona: Editorial GRAÓ

Duek, C (2013). Infancias entre pantallas, las nuevas tecnologías y los chicos. (1ª Ed) Buenos Aires: Capital Intelectual.

Duek, C., Enriz, N., Muñoz, F., Tourn, G. (2013), Juego Redes sociales e Infancia: Hacia LA definición de nuevos escenarios comunicativos. En: Lúdica Pedagógica. 2 (18)

Duek, C. (2016), El juego contemporáneo y las nuevas plataformas: la construcción de nuevos espacios de juego y de interacción. Revista Brasileira de Ciências da Comunicação. [En línea], Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/698/69845297011.pdf> [2018, 21 de agosto]

Espinosa, A. (2013) Configuración de la subjetividad en la primera infancia en un momento posmoderno. Revista Infancia imágenes 12 (2) [En línea]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4814912> [2018, 7 de agosto]

Frabboni, F. (1987). La educación del niño de cero a 6 años. (3ª Ed) Bogotá: Editorial Cincel.

Galvis, M., Morales, C., Olarte, L. (2013) Calidad de la educación en primera infancia desde la estrategia de Cero a siempre. Tesis de Maestría. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá Colombia. [En línea],

Disponible en:
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/12343/MoralesRamirezClaudiaCarolina2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [2018, 5 agosto]

García, N (2007) Lectores espectadores e internautas. Barcelona: Gedisa.

Gee, J. (2005) Lo que nos enseñan los videojuegos sobre aprendizaje y alfabetismo. Aljibe: Málaga.

Gómez, P. (2001). Imaginarios sociales y análisis semiótico. Una aproximación a la construcción narrativa de la realidad. En: Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Jujuy [En línea], (17). Disponible en: <file:///C:/Users/User/Downloads/12664-45454575758598-1-PB.pdf>

Herrera, H., Piñero, V., Rebollo, R., (2012) El Mi pc a los dos años de edad. Redes Educativas: La educación en la sociedad del conocimiento [En línea]. <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/56393> [2018, 6 de agosto]

Igarza, R. (2008). Nuevos medios. Estrategias de convergencia. (1ª ed). Buenos Aires: la Crujía.

Marín, D. y León, Ana. (2018). *Infancia, Balance de un campo discursivo*. Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.

Marín, D., Noguera, C (2007). La infancia como problema o el problema de la infancia. Revista Colombiana de Educación [En línea], Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/4136/413635247006.pdf> [2018, 21 de agosto]

Melgarejo, I., Rodríguez, M. (2010) Las nuevas tecnologías y los menores: análisis de los sitios web de los canales temáticos infantiles de televisión digital. Revista Área Abierta. [En línea], (27). Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3671197> [2018, 8 de septiembre]

Minguell, M. (2007) Interactividad e interacción. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC 1 (1), 23-32

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL MEN (2014). Referentes técnicos de Educación Inicial en el marco de la Atención integral. Disponible en: <https://www.mineduacion.gov.co/hyo/1759/w3-article-341880.htmlf> [2018, agosto 10]

MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES (2018), Plan Nacional de Conectividad Rural. Disponible en: https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-75888_recurso_2.pdf [2019, abril 10]

Muñoz y Martínez (2015) Construcción de imaginarios de la infancia y formación de educadoras de párvulos.

Palacios, J., Paniagua, G. (2008). Educación Infantil: Respuesta educativa a la diversidad. Madrid: Alianza Editorial.

Pérez, I. (2017) Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre Innovación Educativa con TIC. Revista Internacional de Sociología de la Educación [En línea], 6 (2). Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/3171/317151451004.pdf> [2018, 6 de agosto]

Paniagua, G. (2009) El desarrollo de la Educación Infantil: un crecimiento costoso. CEE Participación Educativa. [En línea], (12) Disponible en: <http://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/91882/00820113014477.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [2018, 23 de agosto]

Piñeros, Y. (2016) Factores sociales y políticos de la estrategia de Cero a Siempre: Logros y limitaciones en el primer cuatrienio de implementación. Tesis de Maestría. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá Colombia. [En línea], Disponible en: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/18977/PinerosGuerreroYolanda2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [2018, 6 agosto]

Ramírez, S. (2016) Impactos de corto plazo de la estrategia “De Cero a Siempre” sobre el desarrollo nutricional, cognitivo y socioemocional de los niños beneficiarios. Tesis Pregrado. Universidad de los Andes. Bogotá Colombia. [En línea], Disponible en: <https://documentodegrado.uniandes.edu.co/documentos/7937.pdf> [2018, 5 agosto]

Randazzo, F. (2012). Los imaginarios sociales como herramienta. [En línea], Disponible en: [file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LosImaginariosSocialesComoHerramienta-4781735%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LosImaginariosSocialesComoHerramienta-4781735%20(2).pdf)

Sánchez, C. (2017) Desarrollo de valores a través de los cuentos, con metodologías tradicionales o tics, en la etapa de educación infantil. Tesis Doctoral. Universidad de Córdoba. Córdoba España. [En línea], Disponible en: <https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/14800/2017000001568.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [2018, 3 agosto]

Scolari, C (2009) “This is the end. Las interminables discusiones sobre el fin de la televisión”. En: el fin de los medios. El comienzo de un debate. Buenos Aires: La Crujía.

Silberman D. (2008). Cultura popular y educación, imágenes espejadas. (1ª Ed). Buenos Aires: Miño y Dávila.

Uchôa, P. (2011), Valores Diseminados por la Muñeca Barbie en la Página Web Barbie.com y en Facebook. Vivat Academia Revista de Comunicación [En línea], (117) Disponible en: <http://vivatacademia.net/index.php/vivat/article/view/61/867> [2018, 7 de agosto]

Uchôa, P. (2014) Juegos y publicidad Online. Tesis Doctoral. Universidad de Vigo. Pontevedra España. [En línea], (27). Disponible en: <http://www.investigacion.biblioteca.uvigo.es/xmlui/bitstream/handle/11093/210/Jogos%20e%20publicidade%20on-line.pdf?sequence=2&isAllowed=y> 2017, [2018, 3 agosto]

Yuni, J., Urbano, C. (2014). Técnicas para Investigar Volumen 2. Recursos Metodológicos para la Preparación de Proyectos de Investigación. Córdoba: Editorial Las Brujas

ANEXOS

A continuación, se relaciona la lista de anexos, los cuales se presentan de manera digital, los mismos se también se encuentran disponibles en el enlace: <https://drive.google.com/open?id=15UfLS-oxXMVZwaK3Hjyd>IfD5ejgnUWe>.

ANEXOS I. TABLAS GENERALES DE RECOLECCIÓN DE CONTENIDO

- a. Tabla enlace Inicio
- b. Tabla enlace Escuchar
- c. Tabla enlace Ver
- d. Tabla enlace Leer
- e. Tabla enlace Cantar
- f. Tabla enlace Bailar
- g. Tabla enlace Juagar
- h. Tabla enlace Crear
- i. Tabla enlace Mapa del Sitio.

ANEXOS II. TABLAS RECOLECCIÓN DE DATOS POR UNIDAD DE ANÁLISIS Y MUESTRAS

- a. Tabla 1: Enlaces Acción
- b. Tabla 2: Recursos
- c. Tabla 3: Muestra de los Elementos
- d. Tabla 4: Elementos

ANEXOS III. MATRICES DE ANÁLISIS DE LAS TRES VARIABLES

- a. Matriz análisis de los Enlaces
- b. Matriz análisis de los Recursos
- c. Matriz análisis de los Elementos.

ANEXOS IV. CAPTURAS DE PANTALLA

- a. General Maguaré
- b. Unidades de Análisis