PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Maguaré: portal para la primera infancia. Análisis de usos, apropiaciones, interactividad y contenidos

Por:

Martha Patricia Acosta Zambrano

Erika Forero Pinzón

Sandra Milena Samacá Contreras

Javier Ricardo Valencia

Trabajo de grado para optar al título de:

Magíster en Comunicación y Educación

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Maestría en Comunicación Educación

Bogotá, 2018

ROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Maguaré: portal para la primera infancia. Análisis de usos, apropiaciones, interactividad y contenidos

Por:

Martha Patricia Acosta Zambrano

Erika Forero Pinzón

Sandra Milena Samacá Contreras

Ricardo Valencia

Director: Juan Carlos Amador Baquiro Ph.D

Trabajo de grado para optar al título de:

Magíster en Comunicación Educación

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Maestría en Comunicación Educación

Bogotá, 2018

NOTA DE ACEPTACIÓN

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Director:

_____

Evaluador 1:

_____

Evaluador 2:

_____

Acuerdo 19 de 1998 del Consejo Superior Universitario, artículo 177:

"La Universidad Distrital Francisco José de Caldas no será responsable por las ideas expuestas en esta tesis"

AGRADECIMIENTOS

A todas aquellas personas que de alguna forma estuvieron apoyando este proceso y me animaron a continuar.

Erika Forero Pinzón

A mi madre María Martha Zambrano Leal, quien ha forjado fortaleza y valentía con su ejemplo de vida, a mi padre Edgar Dimas Acosta Tibasosa, por alentar y motivar el camino académico, mis padres quienes incondicionalmente han apoyado mis proyectos y sueños individuales. A mis hijos, la fuerza que tengo para seguir siempre adelante. Al "profe" Juan Carlos Amador quien con sus enseñanzas guió el camino de este documento. A los niños y niñas sordos y oyentes que enriquecieron este trabajo y mi labor como docente.

Martha Patricia Acosta Zambrano

Este trabajo aportó en todas sus etapas a cada uno de nosotros, a nuestras familias, a una comunidad educativa, nos enseñó, nos empujó, nos motivó a ser mejores profesionales, mejores personas, mejores amigos, por esto y más, gracias a todos ellos.

Javier Ricardo Valencia

TABLA DE CONTENIDO

TABLA DE CONTENIDO 5

LISTADO DE ILUSTRACIONES 8

LISTADO DE TABLAS 11

RESUMEN 12

1. INTRODUCCIÓN 14

2. ESTADO DEL ARTE 23

2.1 Nivel internacional 23

2.1.1 Primera infancia 23

2.1.2 Educación Inicial 25

2.1.3 Derechos culturales 28

2.2 Nivel nacional 30

2.2.1 Primera Infancia 30

2.2.2 Educación inicial 33

2.2.3 Derechos culturales 38

2.3 Nivel local 39

2.3.1. Primera infancia 39

2.3.2 Educación inicial 41

2.3.3 Derechos culturales 42

2.4 Contenidos digitales 43

2.4.1 Lineamientos institucionales desde lo digital 43

2.4.2 Portales para niños y niñas oyentes 45

2.4.3 Portales para niños en condición de discapacidad 50

2.5 Investigaciones sobre primera infancia 54

2.5.1 Primera infancia y contenidos digitales 54

2.5.2 Primera infancia y discapacidad 57

2.5.3 Primera infancia y arte 59

3. MARCO TEÓRICO 86

3.1 Concepciones sobre infancia 87

3.2 Inclusión: una mirada desde la “diferencia” 89

3.3 Diversidad e interculturalidad 96

3.4 Posibilidad de un mundo para todos: accesibilidad 101

3.5 Los niños y niñas se conectan: comunicación digital interactiva 106

3.5.1 Hipermediaciones, multimedia e interactividad 108

3.5.2 Convergencia cultural y digital 116

3.5.3. Cibercultura 118

3.6 Contenidos digitales para niños 118

3.6.1 Estética audiovisual 118

3.7 Estética: transformación... o los cambios en el sujeto 120

4. MARCO METODOLÓGICO 127

4.1 Enfoque de la investigación 127

4.2 Estrategia metodológica 131

4.2.1 Etnografía tradicional 132

4.2.2 Etnografía virtual 135

4.2.3 Análisis del discurso multimodal 138

4.3 Muestra 144

5. HALLAZGOS 147

5.1 Caracterización de usos, apropiaciones y formas de interactividad 148

5.2 Pertinencia estética e inclusiva 161

6. CONCLUSIONES 221

7. RECOMENDACIONES 230

BIBLIOGRAFÍA 233

ANEXOS 247

ANEXO A: REJILLA DE OBSERVACIÓN DE USOS, APROPIACIONES E INTERACTIVIDAD 247

ANEXO B: REGISTRO DE ANÁLISIS PERTINENCIA ESTÉTICA E INCLUSIVA 254

LISTADO DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1.Tipos de contenido de Maguaré. 17

Ilustración 2. Imagen integración – Inclusión 91

Ilustración 3 Diálogo teórico entre los niveles de participación en la interacción Moreno (2003) y el concepto de interactividad Fuente: los autores. 116

Ilustración 4.Categorías de análisis para el primer objetivo de la investigación 138

Ilustración 5.Home Portal Maguaré. www.maguare.gov.co 142

Ilustración 6.Categorías y subcategorías de análisis para el segundo objetivo de la investigación. 144

Ilustración 7. Menú superior animado de acceso a los contenidos del portal 154

Ilustración 8.Actividades similares con dificultades para la interacción. Salas Palabras al Aire y Caja de música. 156

Ilustración 9.Página de inicio del portal Maguaré (home). 164

Ilustración 10.Paisaje representativo de la región amazónica colombiana. Video animado “Un día en la vida de Saimiri”. 167

Ilustración 11. Foco visible tenue en el menú superior del home 168

Ilustración 12 Ícono Constelaciones Sonoras en fondo negro e imagen con silueta de nota musical blanco tenue 169

Ilustración 13. Texto sin contraste. Home Sección “Acerca de Maguaré”. 169

Ilustración 14. Sala Mi casa en el árbol 170

Ilustración 15.Relación de contraste baja entre el fondo y los elementos del juego. Juego Encuentra las parejas 172

Ilustración 16. Íconos de control en el marco de los juegos y videos incrustados. 173

Ilustración 17.Alusión a la cultura italiana en la serie Martín y Prika, capítulo “El trigo y el pan”. 174

Ilustración 18.Niños acompañados de padres y cuidadores. Series Martín y Prika y Guillermina y Candelario. 175

Ilustración 19.Sala Palabras al aire 175

Ilustración 20. Pueblo indígena Kamëntsá en el Valle del Sibundoy, Putumayo en Cantos. 177

Ilustración 21. Rondas: Brown girl y Clap han: 177

Ilustración 22.Cantos: Canción Palmita con manteca, proviene de la comunidad de San Basilio de Palenque (Bolívar) 178

Ilustración 23. Sala Caja de Música 180

Ilustración 24. Sala Caja de Música, elementos a resaltar 182

Ilustración 25. Actividad Juega con canciones 183

Ilustración 26 Propósito del enlace no perceptible. Juego: Baila con el Arma-DJ 184

Ilustración 27. Propósito del enlace no perceptible. Juego Constelaciones sonoras. 185

Ilustración 28.Diversidad lingüística representada en cantos en lengua creole, 186

Ilustración 29.Sala Teatro de la imaginación. 187

Ilustración 30. No existen botones para repetir la instrucción que está en el audio o alternativas textuales. 189

Ilustración 31. Pruebas de contraste no permite identificar elementos en pantalla. 190

Ilustración 32. Representación de cuento de la región amazónica. Cuento La cámara loca. 191

Ilustración 33. Ejemplos de actividades 198

Ilustración 34. Comparación casas de los niños de contenidos digitales del portal 202

Ilustración 35. . Representación visual de los niños en las producciones audiovisuales.
Comparación Guillermina y Candelario, Pipo mi amigo imaginario, Ana pirata 203
Ilustración 36. Diversidad lingüística. 205
Ilustración 37. Diversidad étnica 206
Ilustración 38. Diversidad regional. 208
Ilustración 39. Diversidad territorial. 210
Ilustración 40. Serie animada Ana pirata. Sala Mi casa en el árbol. 210
Ilustración 41. Diversidad generacional. 212
Ilustración 42. Pauta perceptible. 213
Ilustración 43. Uso de subtítulos. 214
Ilustración 44. Pruebas de contraste 216
Ilustración 45. Revisión de pauta Operable. 217
Ilustración 46. Revisión pauta Comprensible. 218

LISTADO DE TABLAS

Tabla 1. Características de los modelos culturales según Catherine Walsh 100

Tabla 2. Criterios para el análisis de accesibilidad del portal Maguaré 105

Tabla 3. Juicios de valor estético según Calebrese. 124

Tabla 4. Juicios de valor estético según Tamayo y Botero. 125

Tabla 5. Estrategia metodológica de la investigación 132

Tabla 6 Formato de Diario de Campo 135

Tabla 7. Pautas para el análisis de diversidad cultural del portal Maguaré 143

Tabla 8. Cuadro comparativo entre lengua Palenquera y el Español 179

RESUMEN

La presente investigación tuvo como fin realizar un análisis del portal interactivo para primera infancia Maguaré, el cual ofrece contenidos que permiten acercarse a la cultura colombiana. Se tomaron dos perspectivas de análisis: en la primera se pretendió caracterizar los usos, las apropiaciones y la interactividad que agenciaron los niños de primera infancia de dos poblaciones, una con cinco niños y niñas oyentes y la otra con cinco niños y niñas sordos; la segunda perspectiva consistió en identificar la pertinencia estética e inclusiva de las salas y de los contenidos que constituyen este portal.

Partiendo de lo anterior, la investigación se inscribió en el enfoque cualitativo donde se usaron dos métodos de recolección de datos: la etnografía (convencional y virtual) y el análisis del discurso multimodal, esto llevó a la organización de la estrategia metodológica a desarrollarse en tres grandes momentos: consulta de antecedentes, análisis de la información, y por último, conclusiones y recomendaciones

La consulta de antecedentes se desarrolló en cuanto a portales existentes con características similares a Maguaré y hacer una revisión general de su propósito e interactividad en relación con la primera infancia, paralelamente se hizo la recolección de datos con las poblaciones escogidas de manera individual.

El segundo momento se caracterizó por la recolección de la información y posterior análisis de los resultados de los datos mediante el uso de rejillas diseñadas para facilitar estos hallazgos y así

realizar de forma más precisa la triangulación entre la teoría que respalda la investigación, lo encontrado en cada interacción realizada y la opinión de los investigadores. Las rejillas permitieron realizar también la recolección de datos desde la pertinencia estética e inclusiva de las salas y de algunos de sus contenidos.

Por último, a partir del resultado del análisis se caracterizó el uso, la apropiación, las formas de interactividad del portal y se estableció la pertinencia estética e inclusiva, partiendo de éstas se realizaron conclusiones y recomendaciones, que, en base a los lineamientos teóricos y normativos, le permitan a Maguaré llevar a un nivel más inclusivo los contenidos que allí se encuentran.

Palabras claves: usos, apropiaciones, interactividad, estética, inclusión, interculturalidad, multiculturalidad, sordos, accesibilidad, Lengua de Señas Colombiana, pertinencia, primera infancia, portales, discapacidad, contenidos digitales.

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente el carácter primordial del bienestar de los niños y su rol preponderante en la construcción de la sociedad moderna, así como su evolución, hace que los estados y los organismos que a éste pertenecen velen por su feliz y sano desarrollo. Día a día se avanza por caminos donde las sociedades transforman la realidad que les apremia haciendo uso de las tecnologías digitales, en donde cada vez más se incluye a los menores, tal vez por ser considerados como usuarios que aprenden primero a emplear dispositivos antes que a leer, estos usuarios son conocidos como nativos digitales (Prensky, s.f p.5). De igual manera, porque desde hace algunos años la visión en el imaginario que se tenía sobre los niños se ha transformado dada su capacidad de interactuar con los medios gracias al "poder" que éstos poseen de aumentar el entusiasmo e interés de los niños por el contenido pedagógico y su aprendizaje.

Dicho lo anterior se entiende por primera infancia, base primordial de esta investigación, como:

> *"El período de la vida, de crecimiento y desarrollo comprendido desde la gestación hasta los 7 años aproximadamente y que se caracteriza por la rapidez de los cambios que ocurren. Esta primera etapa es decisiva en el desarrollo, pues de ella va a depender toda la evolución posterior del niño en las dimensiones motora, lenguaje, cognitiva y socioafectiva, entre otras" (Jaramillo,2007, p.110).*

Agregado a esto, el Ministerio de Educación Nacional señala que en la primera infancia la educación es un derecho impostergable, que se constituye en un estructurante de la atención

integral cuyo objeto es el desarrollo de los niños y niñas desde que nacen hasta los seis años (MEN,2016). Este desarrollo debe darse de manera transversal, por esta razón, los lineamientos técnicos para su protección son un propósito fundamental de las leyes gubernamentales enfocados a los diferentes espacios donde se desarrolla la vida de ellos como el hogar, los colegios y el espacio público en general y busca dar herramientas que orienten las acciones en estos diversos entornos, desde una mirada global e intersectorial, es decir, priorizando a los niños como objetos garantes de derechos, únicos y singulares que convoca a los actores anteriormente mencionados para que a lo largo y ancho del territorio nacional se reconozca a la familia, el estado y la sociedad como instituciones proveedoras de este miramiento. Lo anterior se da en favor de una política pública para la primera infancia que conlleva a una propuesta que da la pauta para que el país actúe en favor del desarrollo de esta población.

Respondiendo así a las demandas que suscita este avance tecnológico en relación con la enseñanza en la primera infancia, el Ministerio de Cultura colombiano lanza la propuesta de un portal, donde los temas deben estar enfocados a niños y niñas de cero a seis años, y a su vez estos temas hacen parte de convocatorias sobre producción de contenidos para dicho ministerio. Es así que los objetivos planteados para el portal son: cumplir con los principios de derechos culturales e identidad cultural, diversidad e inclusión; acceso y acompañamiento y vínculo afectivo; integralidad y participación e interactividad (Ministerio de Cultura, 2017).

Atendiendo entonces a los señalamientos estatales, el Ministerio de Cultura establece políticas que permiten aunar fuerzas entre la cultura, la tecnología, la educación y el aprendizaje a través del juego, el canto y el video con cerca de 500 contenidos digitales para los niños y niñas

colombianos. Nació así Maguaré, como una iniciativa de las Direcciones de Artes y Comunicaciones del Ministerio de Cultura, en asocio con el Centro Ático de la Universidad Javeriana, para convertirse en una estrategia digital de cultura y primera infancia que hacia el año 2013 buscaba dar respuesta a la necesidad de acceso, participación y disfrute de bienes y servicios culturales, dirigidos a los niños y niñas menores de seis años, a sus padres y cuidadores en el entorno digital, manteniéndose así hasta el día de hoy.

Maguaré, según sus autores, es un universo narrativo que posibilita la inmersión e interactividad de sus usuarios. Sus contenidos están organizados en cuatro secciones: música (Caja de Música), literatura (Teatro de la Imaginación), tradición oral (Palabras al aire) y exploración del cuerpo (Mi Casa en el Árbol). Más allá de un sitio Web convencional, Maguaré cuenta con una navegación aleatoria que hace posible explorar los contenidos en diversos órdenes, favoreciendo así los grados de interactividad y promoviendo diversas formas de usos en la medida que los participantes exploren el portal con frecuencia.

El portal está acompañado a su vez de MaguaRED, dedicado a padres y cuidadores, sin embargo, éste no fue objeto de la presente investigación. En Maguaré se encuentra material audiovisual y contenidos como canciones, videos musicales, series audiovisuales, libros, cuentos, juegos interactivos y aplicaciones móviles, como se evidencia en el siguiente gráfico (que desglosa los tipos y la cantidad de contenidos), que además de hacer parte del portal y las convocatorias del ministerio, se constituyen en parte importante del marco de la estrategia De Cero a Siempre,[1] que

[1] Cero a Siempre inició como una estrategia nacional del gobierno del presidente Juan Manuel Santos con el objeto de aunar esfuerzos para que los sectores públicos y privados, organizaciones de la sociedad civil, más la cooperación internacional se enfocarán en favor de la primera infancia colombiana; el 2 de agosto de 2016 se convierte en la Ley 1804 por la cual se establece la política de estado para el desarrollo integral de la primera infancia.

busca que los sectores públicos y privados, organizaciones de la sociedad civil, y organismos internacionales trabajen en favor de la primera infancia en Colombia.

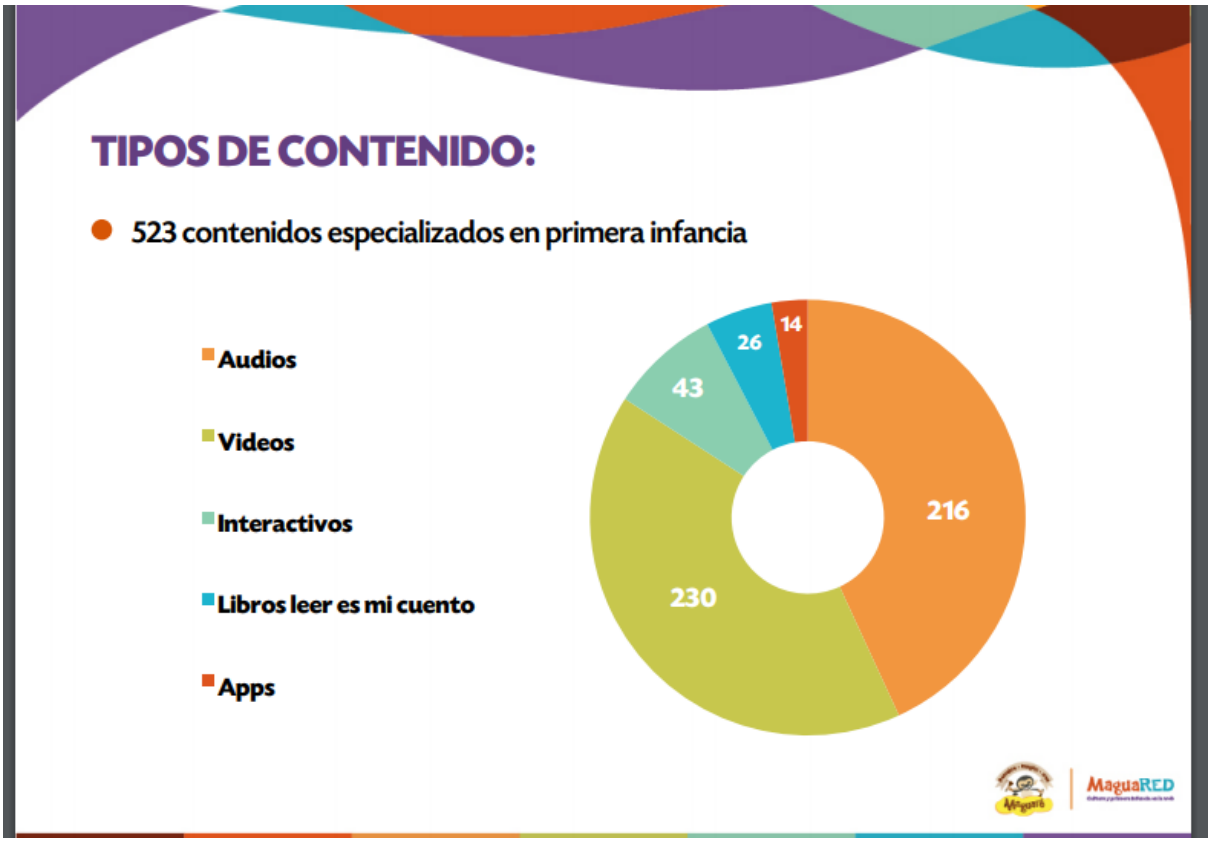


Ilustración 1.Tipos de contenido de Maguaré.

Tomado de www.maguare.gov.co

Es así que esta investigación surge como parte del macro proyecto *"Primera infancia, Comunicación interactiva y participación en los portales Maguaré y MaguaRed del Ministerio de Cultura*" en convenio con la Universidad Distrital Francisco José de Caldas que busca realizar una revisión multimodal de Maguaré, adicional a ello comprender y analizar la pertinencia de los contenidos ofrecidos por el Ministerio de Cultura, en el caso del presente estudio, aquellos concernientes a la referencia estética e inclusiva dado el carácter diverso de sus participantes.

De esta manera, surge el cuestionamiento sobre cómo Maguaré aborda desde sus contenidos un enfoque incluyente y cuál es su pertinencia estética; a su vez, de qué forma los niños y niñas oyentes, o en condición de discapacidad auditiva o que pertenezcan a diferentes etnias, pueden usar e interactuar en el portal. Para responder, esta investigación tuvo como propósito caracterizar los usos, apropiaciones e interactividad que realizaron los niños y niñas en Maguaré y a su vez identificar la pertinencia estética e inclusiva, como aporte al desarrollo del macro proyecto.

Maguaré promueve la creación y circulación de contenidos de calidad que a su vez apelan a principios como la inclusión, la diversidad y la pluralidad, por lo tanto, se hace necesario establecer un marco teórico para definir estos conceptos en función de los objetivos de la investigación.

Así entonces se define usos como las operaciones y las formas de hacer de los usuarios, desde el reconocimiento de sus acciones e intercambio, producción y consumo en el portal. A su vez las apropiaciones son el resultado del uso, desde una visión interpretativa, práctica y reflexiva que permite dar nuevos significados y sentidos a los recursos, en este caso digitales. La interactividad se refiere a las formas de participación, inmersión y el control en los contenidos.

De igual manera se define la pertinencia inclusiva como la valoración de la diversidad y la diferencia en el reconocimiento con el otro permitiendo relaciones de intercambios culturales generando espacios de encuentro entre seres, saberes, sentidos y prácticas distintas, en donde la

diversidad y la accesibilidad se convierten en características de valoración desde el contexto digital del portal Maguaré. La diversidad por su parte corresponde a la variedad dentro de un conjunto, tal como las características diferentes que tienen los menores en un país como Colombia, donde se encuentran niños afro descendientes, de grupos indígenas, étnicos, en condición de distintas discapacidades o con talentos excepcionales, ubicados en zonas urbanas o rurales y para quienes el Ministerio de Cultura implementa a través de Maguaré el cumplimiento de su propósito señalado anteriormente.

En este mismo orden se define lo estético, noción que comprende la percepción y sensibilidad que es atravesada por los medios y los públicos como una forma de relacionarse en y con los objetos de creación, puntualmente en éste caso con el portal Maguaré y sus formas de inscripción con las cuales interactúan los usuarios, entendiendo que no solo el arte y sus productos responden a la belleza sino también las representaciones de la naturaleza pues estas sirven para estudiar y comprender el mundo y los objetos que en este aparecen.

La metodología de este trabajo se fundamentó en los postulados teóricos de la etnografía convencional y virtual desde los aportes de Daniel S. Behar (2008) Christine Hine (2004). Gracias a este método de investigación, se registró, conoció y describieron los usos y apropiaciones e interacciones de los niños y niñas con el portal Maguaré. Esta metodología consiste en la observación directa de los participantes para realizar un estudio sistemático, personal y de primera mano que permite recolectar unos datos y comprender unas dinámicas en un tiempo determinado. Para caracterizar los usos, apropiaciones e interactividad de los niños oyentes y sordos se utilizó la etnografía. Los aportes conceptuales del análisis del discurso multimodal (ADM) desarrollados

por Gunther Kress y Theo Van Leuween (2001) donde se afirma que la comunicación es inevitablemente multimodal, se utilizó para analizar los contenidos.

De acuerdo con los autores, este tipo de análisis se encarga de estudiar los discursos presentes que se combinan a través del uso de diferentes sistemas de signos (modos), así como los mecanismos que se emplean para su producción y comprensión. Estos diferentes modos se combinan y se emplean con el fin de lograr un acto comunicativo que se presenta de diferentes maneras para según el interés propio, lograr contundencia comunicativa. Dentro de este tipo de análisis se vuelve imperioso describir, analizar e interpretar tanto los medios como los recursos semióticos que se hallan presentes y surgen en la narrativa, así como los modos empleados dentro del proceso comunicativo para dar significado a los discursos que allí subyacen.

Se decide entonces incluir a los niños sordos dentro de la investigación para conocer la pertinencia del portal en cuanto a la población de primera infancia en condición de discapacidad auditiva, ya que ellos al tener un código de comunicación diferente, y al ser reconocida la Lengua de Señas Colombiana como su primera lengua, no se hace evidente contenido en señas dentro del portal.

Respondiendo así a los ejes científicos e investigativos de la cultura contemporánea que promueven la Maestría en Comunicación y Educación, esta investigación busca replicar el análisis del carácter mediático de las interacciones simbólicas[2] y las prácticas que desde el ámbito

[2] Routledge y Kegan Paul en define la interacción simbólica como la interacción entre seres humanos quienes interpretan o definen las acciones a los demás en lugar de reaccionar simplemente a ellas, por esto se dice que la interacción humana está dada desde la interpretación

educativo y estético contribuyen a la formación de nuevas sensibilidades desde un enfoque crítico, teórico y práctico. Desde la línea de Medios Interactivos se reconoce las aproximaciones teóricas a los medios, mediaciones, la cultura y las tecnologías de la comunicación y la educación.

Por consiguiente, las preguntas que se generan para el desarrollo de la presente investigación son:

A. ¿Qué usos, apropiaciones y formas de interactividad agencian los niños y niñas de primera infancia en el portal Maguaré?
B. ¿Qué pertinencia estética e inclusiva tienen los contenidos del portal Maguaré?

Es así que para resolver estas preguntas se plantean como objetivos: (a) Caracterizar los usos, las apropiaciones y las formas de interactividad que agencian los niños y niñas de primera infancia en el portal Maguaré e (b) Identificar la pertinencia estética e inclusiva de los contenidos que constituyen el portal Maguaré.

Para cerrar esta introducción se hace necesario exponer brevemente la forma como está estructurado este trabajo con el fin de que el lector pueda contextualizarse rápidamente; este trabajo se estructura por capítulos y apartados estos son: Estado del arte, Marco Teórico, Marco Metodológico, Hallazgos, Conclusiones, Recomendaciones, Bibliografía y Anexos. En los primeros se realiza una indagación sobre los panoramas internacional, nacional y local buscando

---

de símbolos, averiguando el significado de las acciones de los otros. Routledge y Kegan Paul (1962) en Blumer, H. (2011).

conocer en profundidad el estado actual de estudios y aspectos conceptuales relacionados y pertinentes a la investigación que se plantea; entre ellos se destacan: La primera infancia, la educación inicial, los derechos culturales, los contenidos digitales y la discapacidad. El objetivo es entender y profundizar en los diversos panoramas que aborda esta investigación los cuales sirven a su vez como el sustrato a los capítulos siguientes.

Ya en los capítulos posteriores relacionados con los hallazgos y conclusiones se busca tejer un hilo conductor entre los conceptos expuestos, la metodología, los puntos de vista y experiencia de los investigadores para plantear desde una perspectiva cualitativa recomendaciones, reflexiones y aportes ligados con las TIC, la primera infancia, la normatividad pertinente, el diseño, la estética y la inclusión desde el campo comunicacional y las líneas propuestas por la maestría en Comunicación Educación.

2. ESTADO DEL ARTE

Generalidades y particularidades sobre Primera Infancia, Educación Inicial y Derechos Culturales, Portales, iniciativas web e investigaciones en este campo.

En este apartado se aborda lo pertinente con normatividad, definiciones y referentes los cuales permiten tejer relaciones entre los conceptos, postulados y trabajos realizados en el campo en cuestión buscando así comprender en mayor profundidad y a la vez develar los planteamientos expuestos por otros investigadores. Como en toda investigación fue necesario una serie de pasos para afianzar el conocimiento lo cual ha brindado a este corpus un punto de comparación que permitió a los investigadores despejar cuestionamientos, paradigmas, e ideas erróneas o superficiales, apoyándose en algunas propias y desvirtuando lo irrelevante. Este ejercicio se basó principalmente en buscar, seleccionar y organizar diferentes fuentes de información entre las que se cuentan investigaciones en diferentes niveles de estudios y países, normatividad de carácter internacional, nacional y local, portales y webs especializadas y afines a este estado del arte, por lo tanto se presentan sólo los que se consideran relevantes, y como se mencionó anteriormente se espera así ampliar el panorama e integrar los resultados para poder avanzar en la consecución de los objetivos planteados por este equipo.

2.1 Nivel internacional

2.1.1 Primera infancia

Es de obligatoria mención el carácter primordial del bienestar de los niños y su rol preponderante en la construcción de la sociedad moderna y su evolución, por tal razón que los estados y los organismos que a este pertenecen velen por su feliz y sano desarrollo haciendo de ellos su materia prima imprescindible y más importante para el crecimiento de la sociedad contemporánea.

Día a día se avanza hacia caminos donde las sociedades transforman la realidad que les apremia, pero esta visión es nueva y en constante construcción pues los actores sociales no han sido tan conscientes de esta necesidad como hasta ahora, pues en el siglo pasado la visión e imaginario que se tenía sobre los niños no era clara ni respondía a las demandas que suscita dicho concepto; es hasta 1924 donde la Liga de las Naciones aprueba en Ginebra la Declaración de los Derechos del Niño en donde se busca proteger e incentivar el desarrollo moral, material y espiritual, así mismo mitigar el hambre, el desamparo y que sean criados de forma tal que se arraigue en ellos la responsabilidad social.

Hacia 1959 la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en la Declaración de los Derechos del Niño aboga por que éstos tengan un nombre, una nacionalidad, gocen de educación, salud y protección especial, más adelante finalizando los años sesenta se ratifican estos derechos haciendo énfasis en la educación y la protección contra cualquier forma de explotación de los niños, asunto que se había tratado en 1924 pero que aún no se cumplía a cabalidad.

Una década después se establecen los derechos de la mujer y las niñas, debido a que constantemente eran discriminadas y su rol social atacado y vulnerado, se ratifica (nuevamente)

los derechos del niño incluyendo una jurisprudencia que se relaciona con su cumplimiento a cabalidad, obedeciendo así a nuevos órdenes mundiales e hitos como el fin del apartheid.

Ya hacia el año 2000 se aprueba por parte de la Organización Internacional del Trabajo (OIT) rotundas prohibiciones sobre el trabajo y explotación infantil; más adelante en esa misma década la ONU promueve normas y leyes que atacan la explotación infantil, la pornografía, su vinculación en conflictos armados y su venta; en 2002 se pacta la protección de los niños contando con su participación directa y se tratan asuntos relacionados con la infancia, se da a esta iniciativa el nombre de *Un mundo apropiado para los niños,* lo cual es un avance importante en esta materia, ya que contó con el apoyo de 140 gobiernos. Para 2007 se reconocen los acuerdos anteriores y sus progresos y se reafirma su compromiso en los desafíos que aún permanecen.

Se hace la salvedad de que hasta ahora se ha abordado el tema desde la perspectiva de la ONU, sabiendo que no es el único organismo que trata esta temática, aunque quizá sí es el más importante pues acoge bajo su jurisdicción estos y otros asuntos en pro de la construcción de la sociedad y la preservación de la vida.

2.1.2 Educación Inicial

La educación es un derecho fundamental que fue reconocido el 10 de diciembre de 1948, cuando las Naciones Unidas aprobaron y proclamaron la Declaración de los Derechos Humanos, señalando que:

"Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.

La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos; y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz.

Los padres tendrán derecho preferente a escoger el tipo de educación que habrá de darse a sus hijos". (ONU, 1948, art.26).

En 1990, en la Conferencia Mundial de Educación para Todos se ratifica la importancia de acceder a la educación, tanto niños como adultos, ya que a pesar de la declaración de los Derechos Humanos se evidenció un alto porcentaje de población (tanto niños como adultos) que no tenía acceso o no podían finalizar la educación básica obligatoria, uno de sus objetivos principales era lograr la equidad y el acceso a la misma.

En el Foro Mundial sobre Educación, realizado en el año 2000, la educación se veía como la estrategia para el desarrollo. También se analizó la importancia y pertinencia de las nuevas tecnologías, en especial el internet; este análisis muestra los pros y contra del uso de la tecnología en la educación, entre los pros se encuentra la autonomía que el acceso a la información le da a

docentes y estudiantes, uno de los contras es la inequidad de las personas que tienen acceso a la educación y tecnologías y de quienes no "gozan" de dichos accesos.

En el año 2000, en la Declaración del Simposio Mundial de Educación Parvularia o Inicial: Una Educación Inicial para el siglo XXI, se encuentran las políticas educativas que servirán como guía de orientación para el trabajo en educación inicial, sus principales ideas revalidan el derecho a la educación, la importancia de los primeros años de vida para el desarrollo integral de la persona, y que la educación inicial, como su nombre lo indica, es lo primero que recibe y es dada desde el mismo momento del nacimiento. Así mismo se generan varios compromisos entre los que se destacan el velar por la generación de procesos evaluativos en educación inicial e impulsar su expansión.

La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, aprobada en 2015, establece la educación como fundamental en el cumplimiento de los 17 objetivos propuestos buscando "garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos". siendo la educación inicial una meta para que en 2030 se logre:

- *Meta 4.2 Para 2030, velar por que todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y a una enseñanza preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria. (UNESCO, 2015. p. 12).*

- *Meta 4.7 Para 2030, garantizar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y la adopción de estilos de vida*

sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y de la contribución de la cultura al desarrollo sostenible, entre otros medios (UNESCO, 2015. p. 12).

2.1.3 Derechos culturales

En 2008 en el Salvador, se reunieron los Ministros de Educación Iberoamericanos, con el fin de impulsar el proyecto "Metas Educativas 2021: La educación que queremos para la generación de los Bicentenarios", este proyecto tiene como objetivos desarrollar un compendio de 10 metas que apuntan a mejorar la calidad y la equidad en la educación haciendo frente a la pobreza y la desigualdad favoreciendo de esta forma la inclusión social. Estas metas apuntan a una educación con mayor equidad social y mayor nivel cultural que atiendan a la realidad multicultural y multilingüe de los países iberoamericanos, las cuales exigen políticas coherentes, concretas y consecuentes que respondan a la diversidad de situaciones en que se desarrolla la educación.

Este documento expone la importancia de la educación integral como un elemento imprescindible en una educación de calidad e integra a su vez la educación artística, cultural y ciudadana, como un aspecto importante en este proyecto resaltando que por medio de la educación en el arte se potencia la capacidad creadora, el pensamiento abstracto, la autoestima, la disposición para aprender o la capacidad de trabajar en equipo, y que estos son elementos que se deben brindar desde la primera infancia.

Aunque entre las 10 metas planteadas en este proyecto no hay una específica para la cultura, si hay programas de apoyo planteados por diferentes países que constituyen las líneas básicas del programa de cooperación de la OEI (Organización de los Estados Iberoamericanos) orientados hacia el logro de las metas educativas 2021 cuyas intenciones y estrategias coinciden con buena parte de los objetivos de los diferentes organismos internacionales presentes.

Específicamente en el tema de cultura se destaca el programa Educación Artística, Cultura y Ciudadanía, que tiene entre sus objetivos principales el facilitar el acceso de los estudiantes a una educación artística de calidad, reforzando a su vez la relación existente entre el arte, la cultura y la educación para permitir el conocimiento y resaltar el valor de la diversidad cultural iberoamericana; otro de sus objetivos también es el de favorecer la incorporación de la cultura de cada país y la del conjunto de Iberoamérica en los proyectos educativos de las escuelas propiciando el desarrollo de competencias ciudadanas a través de la educación artística, por último se menciona que se busca impulsar la investigación y circulación de conocimiento en educación artística en sus diferentes vertientes.

Es necesario mencionar que los objetivos planteados se trabajaron bajo unas líneas de acción trazadas de forma pertinente para lograr su cumplimiento. Entre estas se encuentran: la creación de un banco de buenas prácticas en educación artística, cultura y ciudadanía, la elaboración de una colección audiovisual de experiencias, así como de materiales y recursos específicos, que puedan favorecer la formación inicial y permanente de todos los actores; también Identificar, fortalecer y hacer visibles los proyectos más relevantes de educación artística de la

región; ofrecer un curso de especialización en educación artística en el marco del Centro de Altos Estudios Universitarios de la OEI.

También impulsar redes de escuelas en las que la educación musical y artística sea un instrumento para la integración social y cultural, esto con el ánimo de hacer visibles los progresos que se obtengan, publicar libros y documentos de referencia en la región sobre educación artística, promover la movilidad, la formación de posgrado y la generación de sistemas de información y redes entre investigadores iberoamericanos, finalmente se busca incorporar en los observatorios culturales las relaciones entre arte, educación y cultura.

2.2 Nivel nacional

2.2.1 Primera Infancia

En la Constitución Política de 1991 en el artículo 357, se usa por primera vez el concepto de primera infancia haciendo mención de éste en el Sistema General de Participaciones; donde se trata el asunto de porcentajes y la distribución de recursos para invertir en las poblaciones locales y distritales, ya en el artículo 44 se habla de los derechos fundamentales de los niños, buscando así concordancia con los tratados internacionales y transliterado prácticamente dicha declaración,

Lo anterior señala el compromiso adquirido en la convención firmada en 1989 sobre los Derechos del Niño, la cual se reglamenta en la Ley 12 de 1991, enfatizando que los derechos de

los niños prevalecen sobre los demás y que el estado, la sociedad y la familia tienen la obligación de asistirlos y protegerlos para garantizar su desarrollo integral.

Este no es el único lineamiento referente a primera infancia, pues en materia educativa la Ley 115 de febrero 8 de 1994 por la cual se reglamenta la Ley General de Educación, enfatiza que la educación es importante para la realización del individuo y la sociedad incluyendo el niño, y que esta se debe garantizar a todos los grupos sociales, étnicos, con limitaciones físicas, sensoriales y grupos de niños jóvenes o adultos. Ya en su sección segunda en el artículo 15 la presente ley contextualiza la educación preescolar y la importancia de ésta para el desarrollo integral, social, afectivo y cognoscitivo por medio de experiencias pedagógicas y recreativas que tienen como objeto el crecimiento armónico, la adquisición de la identidad y la autonomía, el desarrollo de la creatividad, la motricidad, la comunicación, la formación de hábitos de alimentación e higiene, las relaciones interpersonales entre otras que se consagran en este documento.

Más adelante en el tiempo, en el orden y el esfuerzo realizado por el gobierno nacional se encuentran otras leyes y políticas rectoras como la Ley de Infancia y Adolescencia, Ley 1098 de 2006, en la cual se consignan normas y principios que tienen como objeto garantizar el desarrollo armónico de los niños y adolescentes, también velar por la protección del menor, todo esto en concordancia con los tratados internacionales y la Constitución Política Colombiana, reforzando la premisa de la obligatoriedad del estado, la comunidad, y la familia de ser garantes de sus libertades y derechos.

En cuanto a la primera infancia dice el código que el Estado deberá desarrollar políticas públicas para velar por su fortalecimiento y que estas deben ir acordes con las problemáticas sociales que afectan a los niños y adolescentes, todo esto enmarcado en el Sistema Nacional de Bienestar Familiar y que las políticas nacionales deben velar por la integridad y desarrollo del niño incluyendo su salud, la disminución de la morbilidad y mortalidad infantil, su nutrición, su vacunación y su educación inicial.

Avanzando en la normativa nacional se encuentra además la del Consejo Nacional de Política Económica Social (CONPES) 109 de 2007, que lleva por título: Política Pública Nacional de Primera Infancia, adscrita al Plan Nacional de Desarrollo, en donde advierte que es en la primera infancia donde se desarrollarán los aspectos sociológicos, fisiológicos, sociales, culturales y emocionales del individuo entre otros. También alude a que garantizando la atención en la primera infancia se impulsa el desarrollo humano de un país y se crean mejores oportunidades para los niños que sean partícipes de estas políticas, al establecer estos esfuerzos nacionalmente se busca mitigar el maltrato, la desnutrición y otras situaciones sociales, ambientales o de cualquier índole que puedan incidir negativamente en la salud física y emocional de los niños.

Esta política va en acuerdo a lo establecido en la Constitución y en la Ley de Infancia y Adolescencia, así como también en la Ley 115 de Educación, mencionando que son las acciones coordinadas con otros sectores y entidades lo que permite ampliar la cobertura y mejorar la calidad reduciendo la inequidad social, siendo los niños los únicos beneficiarios; ratifica este documento que la política colombiana por la primera infancia se establece desde los cero hasta los 6 años.

De igual forma, en el año 2016 la estrategia de Cero a Siempre se convierte en ley, la cual a través de programas y acciones nacionales busca promover y garantizar el desarrollo integral de la primera infancia planteando grandes objetivos desde siete perspectivas o líneas de acción las cuales se basan en la búsqueda de la atención e integración universal pero con enfoque poblacional y territorial es decir, que sea adecuada a cada tipo de población, garantizando la pertinencia y la calidad, fomentando un movimiento social que enriquezca las concepciones sobre primera infancia, así mismo generar nuevos conocimientos sobre el tema, articulando esfuerzos entre sectores privados y públicos y fortaleciendo en todo el territorio la atención integral.

Se plantea que lo importante es lograr desarrollar las realizaciones de los niños, simplificando estados que posibiliten el desarrollo integral de cada uno, entre estas realizaciones se cuentan los requisitos mínimos con los que debe contar cada menor para tener un adecuado desarrollo: estar con sus padres o cuidadores, poseer salud y nutrición adecuadas, ambiente sano, construcción de la identidad, capacidad de expresión y un contexto que hace valer sus derechos y le cuida de cualquier amenaza.

2.2.2 Educación inicial

En el ámbito nacional colombiano se encuentra que la atención a la primera infancia ha tenido una evolución constante e importante a través del tiempo. Los orígenes de la educación inicial en Colombia tuvieron lugar en los orfanatos dirigidos por comunidades religiosas; el Gimnasio Moderno por su parte también ofreció atención a los niños de clase alta con su llamada Casa de los niños, y finalmente la apertura del Kindergarten del Instituto Pedagógico Nacional

(IPN) dirigido por la alemana Franzisca Radke, quien participó en la Misión Pedagógica Alemana en Colombia, siendo estos algunos de los hitos del surgimiento en atención a la primera infancia. Ya en 1962 el Ministerio de Educación Nacional crea los Jardines Infantiles Nacionales y en 1968 con la Ley 75 en el capítulo III se creó el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) con el fin de velar por los derechos de la infancia en Colombia[3].

Según los antecedentes en Primera Infancia, reseñados en la página del MEN, en los años setenta se dan varios avances importantes con la creación de los Centros de Atención Integral al Preescolar (CALP) bajo la Ley 27 de 1974, regulada por el Decreto 088 de 1976 que incluye el preescolar como primer nivel de educación formal. Luego en los años ochenta se diseñó e implementó el programa de hogares comunitarios para niños menores de siete años. Ya en los noventa se realizaron avances importantes en salud y materia legislativa centradas en la educación; entre los más relevantes están los jardines comunitarios para atender a la población vulnerable, la cobertura en salud de la Ley 100 de 1993, el reconocimiento del grado cero y las orientaciones curriculares de preescolar con el Decreto 2247 de 1997.

En los últimos 16 años, se destacan la aprobación del CONPES 091 en el 2005 que plantea estrategias para mitigar la pobreza extrema, el acceso a la primaria universal y el reducir la mortalidad de los niños menores de cinco años entre otras.

[3] Para ampliar este breve acápite se sugiere el siguiente texto: Historia de la educación en Bogotá Tomo I Varios autores IDEP 1999.y la pagina https://www.timetoast.com/timelines/historia-de-la-educacion-de-la-primera-infancia

Para el 2006 se decretó la política pública de infancia “Colombia por la Primera Infancia” a través de la Ley 1295 de 2009 donde se reglamenta la atención integral a la primera infancia; por su parte el Decreto 4875 de 2011 reglamentó la Comisión Intersectorial para la Atención Integral de la Primera Infancia dando así pasos importantes que buscaron estructurar, organizar y reglamentar estrategias de cara al nuevo milenio que garantizaran los derechos de los más pequeños.

Aunque se han tenido en cuenta los diferentes acuerdos internacionales sobre educación inicial y se han desarrollado diferentes políticas nacionales es solo hasta el año 2006 que se oficializa la educación inicial en Colombia con la aprobación de la Ley 1098, Código de Infancia y Adolescencia que en sus artículos 28 y 29 reiteran el derecho a la educación y al desarrollo integral, respectivamente.

> *Artículo 28. Derecho a la educación. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Esta será obligatoria por parte del Estado en un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los términos establecidos en la Constitución Política. Incurrirá en multa hasta de 20 salarios mínimos quienes se abstengan de recibir a un niño en los establecimientos públicos de educación.*
>
> *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. 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. (Ley 1098 Código de Infancia y Adolescencia).*

En el año 2014 el MEN junto con la Dirección de Primera Infancia publican los lineamientos técnicos para la educación de niños y niñas de cero a cinco años, con el fin de favorecer el entorno de aprendizaje y las prácticas pedagógicas en el ambiente educativo. Éstos están relacionados con la estrategia nacional de Cero a Siempre, con el objetivo de favorecer y fortalecer la atención integral de la primera infancia.

Estos lineamientos están organizados en tres orientaciones organizadas así: la primera se refiere a la

> ***Orientación para la cualificación del talento humano vinculado a la atención integral:*** *Documento que ofrece criterios técnicos, conceptuales, metodológicos y operativos para fortalecer la planeación y ejecución de los procesos de actualización del talento humano que trabaja con la primera infancia.* ***Orientaciones pedagógicas para la educación inicial:*** *Se encuentran integrados por seis (6) documentos así: 1. El sentido de la educación inicial. 2. El arte en la educación inicial. 3. El juego en la educación inicial. 4. La literatura en la educación inicial. 5. La exploración del medio en la educación inicial. 6.*

Seguimiento al desarrollo integral de las niñas y los niños en la educación inicial. **Orientaciones para favorecer la calidad de la educación inicial:** Integrado por cinco (5) documentos así: 1. Modalidades y condiciones de calidad para la educación inicial. 2. orientaciones para el cumplimiento de las condiciones de calidad en la modalidad institucional de educación inicial. 3. orientaciones para el cumplimiento de las condiciones de calidad en la modalidad familiar de educación inicial. 4. orientaciones para el cumplimiento en las modalidades de educación inicial. 5. fortalecimiento institucional para las modalidades de educación inicial.

Tomado de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/familia/1597/w3-article-341487.html

Los cuatro pilares de la educación para la primera infancia son arte, en la que se pretende que el niño y la niña expresen sus vivencias de forma espontánea y natural a través de diferentes manifestaciones artísticas como lo son la pintura, la escultura, el dibujo, entre otras. El juego, permite que el niño y la niña experimenten juegos de roles, que conozca su espacio y la forma de mover su cuerpo en él, al mismo tiempo fortalecer sus relaciones sociales con los demás y mejorar sus expresiones verbales y no verbales. La literatura permite un acercamiento del niño y la niña a diferentes tipos de texto e ir construyendo los propios, permitiendo desarrollar su imaginación. Y por último la exploración del medio, que permite que el niño conozca cómo manejar su cuerpo, nuevas asociaciones a conocimientos previos, el desarrollo del pensamiento e involucrarse en las diferentes tareas que se realizan cotidianamente. Los pilares se articulan mediante las dimensiones comunicativa, artística, corporal, cognitiva y personal social, esta articulación es la que permite que cada niño se desarrolle integralmente.

2.2.3 Derechos culturales

A nivel nacional se encuentran importantes adelantos en esta materia siendo el Ministerio de Cultura y el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar por medio de la política nacional De Cero a Siempre, que define las políticas, planes, programas y proyectos dirigidos a preservar, promover y reconocer los derechos culturales de las niñas, los niños y sus familias sobre el reconocimiento de la diversidad poblacional, territorial étnica, lingüística y social del país lo que obliga a una acción diferencial y sin daño; da directrices para el fomento de los lenguajes y expresiones artísticas, la literatura y la lectura en primera infancia, la participación infantil y el ejercicio de la ciudadanía desarrollando y concertando procesos de calidad para las atenciones en espacios públicos como las bibliotecas, casas de cultura y museos.

Estos entes gubernamentales definen a su vez ciertas manifestaciones culturales que deben conservarse y difundirse dentro del patrimonio cultural de nuestro país: cantos, arrullos, relatos, nanas y juegos tradicionales entre otros que los niños y niñas deben apropiar y transformar a través del acceso a la lectura, el arte, la música y el juego. Es por medio del Programa de Atención Integral a la Primera Infancia, suscrito a la Dirección de Artes del Ministerio de Cultura, que se busca aportar al desarrollo integral de la primera infancia, a través del fomento de los lenguajes de expresiones artísticas y estéticas, la promoción y disfrute de la lectura y la literatura, el reconocimiento del patrimonio, la participación y el ejercicio de la ciudadanía desde la gestación por medio de los siguientes ejes:

- Formación de artistas, agentes de las artes y ciudadanos
- Creación y producción cultural y artística
- Circulación e Infraestructura para las artes

2.3 Nivel local

2.3.1. Primera infancia

Actualmente en la ciudad de Bogotá, se sigue el Lineamiento Pedagógico y Curricular de Educación Inicial del Distrito (2013) que versando en las leyes anteriormente expuestas, en este texto define la primera infancia como un ciclo vital donde se establecen bases firmes para el desarrollo psicosocial y cognitivo del ser humano y abarca el periodo desde la gestación hasta los seis años, y plantea un horizonte fijo donde los niños deben ser vistos como el fin y objeto de la educación y el desarrollo del país.

Se cita a continuación el Decreto 2247 de 1997 que expone los principios que debe contemplar la educación preescolar, cuyos pilares son: integridad, participación y lúdica, además expone las dimensiones que debe trabajar la educación a esta edad, que son: la socio afectiva, la corporal, la cognitiva, la comunicativa, la ético-espiritual; siendo vitales su apropiación por parte del niño pero no solo para prepararse para ingresar a la escuela primaria sino para estimular y apropiar su desarrollo oportuno desde lo lúdico.

Este documento menciona, además, los esfuerzos realizados por el Departamento Administrativo de Bienestar Social (DABS) que desde el año 2000 hasta el 2008 publicó bases y

políticas que establecen principios para una adecuada educación inicial, la que debe empezar en los jardines y que tiene como fin el preservar y garantizar los derechos de los niños logrando así cambios en las condiciones sociales y culturales.

Luego es la Secretaría de Integración Social quien mediante los Lineamientos y Estándares Técnicos de Educación Inicial en el 2009 califica las prácticas pedagógicas y las instituciones educativas en torno a la educación en primera infancia. Menciona que los niños están en una permanente evolución, que poseen una identidad específica y que son activos en sus procesos de desarrollo, lo cual debe ser valorado y respetado ya que esta evolución infantil es multidimensional, multidireccional y que obedece a factores biológicos, psicológicos, sociales, culturales e históricos.

El conjunto de preceptos citados anteriormente se entenderá como los principios de la educación inicial, y se agregan además los objetivos considerados más relevantes a dicha exposición: la igualdad de oportunidades, atención integral que favorezca el desarrollo del niño y que respete sus diferencias sin importar la naturaleza de estas y acercar a los hijos a su legado cultural.

Entre otros objetivos se señala también que se debe garantizar el arte, el juego, la literatura y la exploración del medio para potenciar en el niño sus capacidades en estas áreas propiciando experiencias pedagógicas que eleven el desarrollo de sus dimensiones que le ayuden a expresarse y faculten así su sano desarrollo.

2.3.2 Educación inicial

En Bogotá la educación inicial cuenta con lineamientos pedagógicos que orientan los procesos académicos, los cuales, en concordancia con las leyes y tratados nacionales e internacionales, buscan favorecer el desarrollo integral en los niños potenciando su formación en valores, su criticidad, su sentido de convivencia con el otro y con la sociedad y el desarrollo de habilidades cognitivas. Es atendiendo a estos factores que en el año 2012 el distrito publica su "Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito" en el cual se plantea la estrategia de trabajo por ciclos, reorganizando los grados escolares de la siguiente forma:

- Ciclo I compuesto por los grados de preescolar, primero y segundo,
- Ciclo II grados tercero y cuarto,
- Ciclo III grados quinto, sexto y séptimo
- Ciclo IV grados octavo y noveno y finalmente
- Ciclo V con los grados décimo y once.

El primer ciclo se basa en el desarrollo integral del niño mediante los cuatro pilares de la educación y las cinco dimensiones del ser humano. Los pilares son: Literatura, Juego, Exploración del medio y el Arte a su vez las dimensiones comprenden el aspecto cognitivo, corporal, artístico, comunicativo y personal - social. Cada una de ellas, tanto pilares como dimensiones, apuntan al desarrollo integral y oportuno del niño y están interconectadas, la una no puede funcionar sin sus pares, ya que se relacionan constantemente y deben estar presentes en cada uno de los niños y niñas.

2.3.3 Derechos culturales

En el Código de Infancia y Adolescencia, capítulo II Derechos y Libertades el artículo 30, habla del derecho a la recreación, la participación, la vida cultural y las artes, como forma de descanso, esparcimiento y juego; para lo cual las autoridades competentes deben tener en cuenta los siguientes parágrafos con el fin de proporcionar el cumplimiento de èstos.

> *PARÁGRAFO 1o.* "*Para armonizar el ejercicio de este derecho con el desarrollo integral de los niños, las autoridades deberán diseñar mecanismos para prohibir el ingreso a establecimientos destinados a juegos de suerte y azar, venta de licores, cigarrillos o productos derivados del tabaco y que ofrezcan espectáculos con clasificación para mayores de edad*."

> *PARÁGRAFO 2o. "Cuando sea permitido el ingreso a niños menores de 14 años a espectáculos y eventos públicos masivos, las autoridades deberán ordenar a los organizadores, la destinación especial de espacios adecuados para garantizar su seguridad personal."*

También la norma hace referencia a la diversidad de culturas mencionando que *"Los niños y niñas tienen derecho a que se les reconozca, respete y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan." art. 30 Capítulo II. Código de Infancia y Adolescencia.*

Las autoridades locales de la capital del país han realizado esfuerzos mancomunados con el único objetivo de dar cumplimiento y salvaguardar los derechos culturales, resultado de esto se visualiza en la Carta de Navegación para el Trabajo con la Primera Infancia (Alcaldía Mayor de Bogotá, 2014) que establece un modelo de intervención del sector cultural, recreación y deporte con los proyectos: Libertades y Derechos Culturales y Deportivos para la Primera Infancia y la familia y Promoción de la apropiación y creación artística en niños y niñas, este último implica la exploración y apropiación de experiencias artísticas en ámbito familiar, el fortalecimiento de espacios no convencionales, las experiencias artísticas de circulación y una plataforma interactiva y contenidos para la atención.

El programa Tejedores de Vida, del Instituto Distrital de las Artes, (IDARTES), tiene como misión la apropiación y creación artística en niños de cero a cinco años y mujeres gestantes por medio de actividades en espacios intervenidos artísticamente en Bogotá. Este programa cuenta con 8 laboratorios artísticos para primera infancia y 3 Nidos de Kike itinerantes (espacios públicos intervenidos artísticamente). El resultado de Tejedores de Vida se evidencia en la página web www.creciendoconkike.com.

2.4 Contenidos digitales

2.4.1 Lineamientos institucionales desde lo digital

Los lineamientos y normatividad para la creación de contenidos digitales para la primera infancia no están establecidos específicamente, sin embargo, a nivel nacional e internacional existen leyes y políticas que regulan y fomentan la producción de contenidos.

Desde 2013, la Coalición Internacional de Calificación por Edad IARC clasifica y califica por edad los juegos y aplicaciones digitales para garantizar que todos los consumidores digitales actuales tengan una accesibilidad uniforme a través de toda la plataforma a calificaciones por edad confiable, a estas reglas se acogen tiendas como Google Play, Nintendo, E-shop y Windows Store (IARC, s.f.).

La tendencia creciente en el uso de dispositivos tecnológicos por parte de los niños en primera infancia pone la mirada de los entes internacionales y nacionales en temas como la alfabetización digital y el uso de TIC como dispositivo pedagógico. La UNICEF relaciona en el documento "Las Políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina: caso Colombia" (Galvis, 2014), sistematiza las experiencias relacionadas a este tema en contextos educativos, políticos y sociales del país y visualiza las oportunidades en el desarrollo de contenidos digitales, la formación del talento humano y la innovación educativa.

En Colombia, la Estrategia Nacional de Recursos Educativos Digitales Abiertos del Ministerio de Educación (2012), establece etapas del diseño, producción e implementación de recursos educativos en cinco etapas: Diagnóstico y Planeación (Análisis de necesidades y expectativas de formación), Diseño pedagógico, Producción de recursos y modelado educativo, Montaje en plataforma, Implementación (Despliegue) y actualización.

Dentro de las estrategias del Plan Decenal Nacional de TIC 2008-2019, se establece que "Fomentar la puesta en marcha de modelos y estrategias para el uso y la apropiación de

tecnologías, especialmente, en el uso de tecnologías de la información y la comunicación, en la educación preescolar, básica, media y superior" la ley 1341 de 2009, (Ley 1341, 2009) en su artículo 3, señala que:

> *"El Estado reconoce que el acceso y uso de las TIC, el despliegue de infraestructura, el desarrollo de contenidos y aplicaciones, la protección a los usuarios, la formación del talento humano en estas tecnologías y su carácter transversal, son pilares para la consolidación de las sociedades de la información y el conocimiento", además de financiar planes, programas y proyectos para promover la investigación, el desarrollo y la innovación en TIC, dando a la construcción de contenidos.*

La Política de Promoción de la Industria de Contenidos Digitales (MINTIC, 2011) contempla como áreas de acción el fomento a la creatividad, el desarrollo de capacidades y fortalecimiento de los procesos de preproducción, producción y postproducción, aseguramiento de la calidad y la facilidad de acceso al mercado.

2.4.2 Portales para niños y niñas oyentes

Teniendo como modelo las características interactivas, culturales y tecnológicas de Maguaré, se realizó una revisión de portales web cuyo público objetivo fuera la primera infancia, es oportuno agregar que el fin último no es una descripción minuciosa de estas páginas, aunque se precisa su función, principales características y en algunos casos la descripción de sus contenidos o productos, así como sus vínculos web.

España ha puesto en marcha cientos de iniciativas públicas y privadas que tienen como único fin el mejoramiento de la educación valiéndose de plataformas web, ZonaClic http://clic.xtec.cat/es/ es uno de estos portales. Desarrollado por el departamento de educación de la Generalitat de Cataluña, con el objetivo de dar difusión y apoyo al uso de aplicaciones de software libre que permite crear diversos tipos de actividades educativas multimedia. En este portal se encuentra una biblioteca y una comunidad de aprendizaje donde se intercambian procedimientos y herramientas, actividades en varias asignaturas entre ellas música para primaria y bachillerato con temáticas como lenguaje musical, formas musicales, instrumentos y la música en la historia, entre otras.

Los españoles son pioneros en la creación de portales educativos, uno de estos es Educarex**,** creado por la Junta de Extremadura en el cual se encuentra todo tipo de apoyo a la educación infantil, especial, profesional y de adultos en diferentes áreas de aprendizaje. En su apartado de Educación infantil, cuentan con un banco de actividades en distintas temáticas alimentado por usuarios, que lo enriquecen y renuevan constantemente, puede ser consultado en http://conteni2.educarex.es/?e=1.

Otro portal especializado esta vez en música es Músicaeduca: http://www.musicaeduca.es/**,** creado por la asociación cultural sin ánimo de lucro Juventudes Musicales de Alcalá de Henares ubicada en Madrid, es una asociación multicultural y de carácter internacional conformada por una red que ofrece actividades múltiples y diversificadas en todo el mundo. El portal ofrece materiales didácticos de música que incluyen juegos interactivos para el desarrollo de la habilidad psicomotriz

fina, discriminación auditiva y teoría musical, revista especializada, escuela para docentes, videos y una sección para bebés llamada Musizón con lo cual intentan cubrir la etapa de la primera infancia que va de los 0 a 20 meses y presenta material especializado como cuentos, pistas y canciones entre otros.

Continuando en el ámbito internacional se encuentran portales como Yoopa http://universenfant.yoopa.ca/ que nace en Canadá en el año 2001, y el cual se autodefine como un universo dedicado a los niños y sus padres. El portal presenta juegos, páginas para colorear, videos, y una sección llamada El Universo de Theo, en el que el usuario puede ser parte de un juego de rol como periodista; el portal presenta un espacio para padres con información nutricional, vida familiar y educación entre otros elementos. Dicha página amplía sus contenidos a través de las redes sociales, un canal de YouTube, una App móvil y material de apoyo como muñecos de felpa, libros, juegos, CDs musicales y con juegos interactivos.

Desde el Ministerio de Educación y Deporte de Argentina, fue creado el portal Pakapaka http://www.pakapaka.gob.ar/ que tiene como objetivo ofrecer acceso a contenidos culturales y educativos de calidad que contribuyan al desarrollo integral de los niños de 2 a 12 años desde una perspectiva de sus derechos. Esta iniciativa surge a partir del programa emitido en 2010 en el canal de televisión Encuentro.

El portal vincula recursos interactivos como videojuegos, tutoriales, mini sitios temáticos, e-books y aplicaciones con propuestas para PC, notebooks, tablets y celulares. Tiene presencia en

Redes sociales y YouTube y al igual que en el caso Maguaré, tiene un mini sitio destinado a los padres de familia

En el ámbito nacional se inicia este recorrido con la web de Música Libre http://musicalibre.com.co/ que desde la ciudad de Medellín, con el apoyo de la Fundación EPM y la Corporación Cultural de proyección artística Cantoalegre presentan una propuesta que usando la música como pretexto, ofrece a los usuarios entretenimiento y aprendizaje a través de secciones como: Radio (música online y descargable), Cantar y Jugar (vídeos, karaokes y cuentos), Canta y Enseña (Talleres y artículos con secuencias didácticas) y descargas (canciones e imágenes). Esta web al igual que Maguaré ofrece un espacio para los profesores y padres de familia.

Precisamente la corporación cultural Cantoalegre **tiene** gran variedad de contenidos y proyectos para niños desde un portal independiente, varios de ellos dirigidos a primera infancia como, por ejemplo: La caja de Pandora, que reúne un set de materiales entre los que se encuentra: expresión y movimiento, música, juego de roles, juegos de patio, entre otros. Cada uno de estos tiene su respectivo taller de instalación impartido por la organización. El abanico de producciones musicales, producciones editoriales, audiovisuales y de material didáctico, es amplio, variado y de muy buena calidad, aunque todo es de pago, podemos consultar su material y contenidos en la dirección: http://cantoalegre.org/index.php?lang=es

Algunos portales pretenden mejorar la interacción de la primera infancia con las TIC, otros están diseñados para ser usados por usuarios de mayor edad o con alguna alfabetización digital previa, sin embargo, una de las características comunes en estos portales es el contenido

especializado y la accesibilidad gratuita, entre ellos se destaca Educapeques http://www.educapeques.com/**,** un portal libre y gratuito elaborado por el Grupo Gesfomedia, quienes con su iniciativa buscan involucrar a padres y educadores en la interacción con el portal por medio de cursos y actividades para los niños.

Este portal se encuentra dividido en secciones y actividades pensadas para estimular el desarrollo cognitivo, aprender inglés, agilizar la memoria y las capacidades de atención, comprensión y lógica, aprender informática, conocimiento de geografía mundial, aprendizaje de las matemáticas, colorear dibujos, aprender a leer y educación vial.

El portal Cuidarte http://45.33.30.235/ no cuenta con una estructura e interfaz propiamente enfocada para la navegación por parte de los niños, pero sí ofrece herramientas para que los adultos, cuidadores o tutores puedan resolver dudas y obtengan pautas de crianza y cuidado para la primera infancia; el portal surge como una propuesta de naturaleza mixta en la que participan instituciones gubernamentales como el Ministerio de Educación Nacional, el Ministerio de Salud y Protección Social, el Ministerio de Cultura, el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, y privadas como la Fundación Bancolombia, Fundación Éxito, Fundación Saldarriaga Concha y Fundación Plan. Este portal está pensado como una propuesta metodológica para la atención, cuidado y crianza de la primera infancia y clasifica sus contenidos en 4 grandes secciones: Aconteceres, CuidArte, Biblioteca y Aliados. Dentro de sus contenidos hay enlaces a elementos del portal Maguaré como libros.

Otra propuesta que surge desde las políticas distritales es creciendo con Kike, http://www.creciendoconkike.com/ un portal con similares características a musicalibre, impulsado y auspiciado por la Alcaldía de Bogotá, nace a partir de un proyecto del gobierno distrital en el que niños menores de 6 años participaron de la mano de 300 artistas en su creación y adecuación y cuyos resultados y continuidad se evidencian en el portal web. Este portal está pensado para niños de 0 a 6 años y es administrado por el Instituto Distrital de las Artes (IDARTES) y contiene en sus secciones Juegos, Audiovisuales, Música, entre otros. También presenta un enlace al sitio de Tejedores de vida arte en primera infancia que puede ser consultado en (http://www.idartes.gov.co/content/tejedores-vida-arte-en-primera-infancia) o en (www.idartes.gov.co/sites/default/files/libro_documentos/arteprimerainfancia.pdf), enlace que dan cuenta del origen de este proyecto que hoy goza de reconocimiento internacional.

Desde esta misma perspectiva se hizo un acercamiento a distintos contenidos que tienen como actores principales a personas en condición de discapacidad atendiendo particularmente a los niños y niñas sordas.

2.4.3 Portales para niños en condición de discapacidad

Se inicia este recorrido con el portal Sueñaletras https://goo.gl/xbhfGR un software especializado diseñado por la Pontificia Universidad Católica de Chile, para niños sordos e hipoacúsicos entre los cuatro y los diez años. Su objetivo es servir de apoyo a los docentes en el aula en cuanto a los procesos de enseñanza del español y al mismo tiempo el fortalecer la apropiación de la Lengua de Señas Chilena, más adelante se hicieron versiones con lenguas de

señas de diferentes países. Una característica muy importante es que se puede ir alimentando con nuevas palabras y sus correspondientes señas.

Otra universidad que ha presentado un software piloto para apoyar el aprendizaje es la Universidad Continental de la ciudad de Huancayo Perú con su software Carpe Diem https://goo.gl/8vmPkN, este proyecto sirve de apoyo en el proceso del aprendizaje de la lectoescritura en niños sordos; sus contenidos están en lengua de señas, alfabeto dactilológico y lectura labio facial, además cuenta con videos, imágenes y textos que permiten la interacción con el usuario.

A parte de las iniciativas en software mencionadas anteriormente también se encuentran plataformas web y portales educativos como la Fundación CNSC de España, que ha creado en conjunto con el Ministerio de Educación cultura, deporte y la fundación ONCE dos páginas web para fortalecer el proceso del aprendizaje del castellano en personas sordas. Una de estas páginas basa su contenido en la enseñanza de la matemática por medio de lengua de señas española: http://www.fundacioncnse.org/educa/matematicas y la otra enseña a los niños la creación de su propio blog: http://www.fundacioncnse.org/educa/miblog/

En el ámbito nacional el portal Hablando con Julis, (https://www.hablandoconjulis.org/softwarehcj); es un claro ejemplo de una iniciativa especializada para niños en condición de discapacidad. Este portal promociona principalmente un software para comunicación, y su creación surge de la necesidad de un padre para comunicarse con su hija ya que una discapacidad no le permite el lenguaje articulado. Este software es una herramienta práctica que permite a personas con alguna discapacidad del habla comunicarse por

medio de iconos e imágenes, su objetivo es ser canal de aprendizaje y comunicación eficaz, cuenta con cuatro opciones de asociaciones: la imagen, la palabra, la voz y la seña (Lengua de Señas Colombiana), también ofrece apoyo en diferentes áreas del conocimiento.

Continuando con la indagación a portales y software, se encuentra la propuesta de la empresa Colombiana Multimedia Kimera (http://legacy.kimera.com/productos/index.html) la cual, ha desarrollado software y productos multimedia que favorecen el aprendizaje del español lecto-escrito para niños sordos, se compone de varios CDs de diferentes áreas, los cuales cuentan con material en imágenes, texto, audio y videos.

Otra iniciativa colombiana destacada es la que ofrece el ingeniero de sistemas Jorge Enrique Leal que desde su fundación HETAH (Herramientas Tecnológicas para Ayuda Humana) desarrollando un software gratuito y con el mismo nombre que la fundación, el cual permite traducir una palabra o frase escrita desde el español a la Lengua de Señas Colombiana LSC, mediante un avatar llamado Iris, (https://goo.gl/63xQKE) este es un proceso unidireccional, cabe resaltar que esta fundación también ha desarrollado un transcriptor a Braille, el cual puede facilitar la comunicación entre videntes y ciegos. Otra propuesta de traducción es Globus 3 (http://projectefressa.blogspot.com.co) Este software diseñado por Projecte Fressa, realiza una representación gráfica de la voz en la pantalla para que las personas sordas perciban visualmente las producciones. Su objetivo es estimular el habla en niños que presentan dificultades con el habla.

Entre los diversos proyectos que se llevan a cabo para facilitar la comunicación y aprendizaje existen recursos educativos digitales que permiten la inmersión del niño y sus tutores

en las tendencias de desarrollo digital y aunque algunas páginas pueden ser obsoletas, es inminente e importante destacar sus estadios pues son pioneros en su campo.

Caso concreto es el de la Enciclopedia Colaborativa para el Desarrollo de Conceptos Básicos en Lengua de Señas Colombiana (LSC) para el Desarrollo Educativo y la Autonomía de Niños Sordos; este proyecto se realizó en convenio entre los MinTIC y el Ministerio de Cultura en la convocatoria 'Crea Digital' edición 2014. Entre sus diversos proyectos se destaca la realización de una enciclopedia web colaborativa y una videoteca para reforzar conceptos básicos a partir de vídeos en Lengua de Señas que puede ser usado por personas sordas, tutores, cuidadores y familiares. Estas iniciativas se pueden consultar en la página del MinTic: http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-14577.html y la enciclopedia y sus contenidos en http://www.ecomprende.com.

No solo el software y las páginas o portales con contenido presentan desarrollos en los campos de la inclusión, pues con las nuevas tecnologías móviles y Apps es posible acceder a recursos valiosos desde smartphones. En este entorno surge el proyecto *Expresa: donde tus manos hablan por ti* (https://goo.gl/hBJzDC), disponible en Play Store, creada por Jhonny Alejandro Pérez en el año 2015 como trabajo de grado para optar al título de ingeniero de sistemas de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Esta aplicación tiene secciones de vocabulario, cuentos, alfabeto dactilológico, juegos y palabras en lengua de señas accesible para todas las personas que quieran aprender esta lengua.

Por último y no menos importante se creó *Sueña cuentos* https://www.facebook.com/FilmediosColombia/, un proyecto de Filmedios, un grupo de profesionales sordos y oyentes que elaboran materiales audiovisuales y gráficos para la población sorda; su trabajo consiste en la adaptación a Lengua de Señas Colombiana de seis cuentos para incentivar la lectura en los niños sordos y la interacción y comunicación con sus familiares y maestros.

2.5 Investigaciones sobre primera infancia

2.5.1 Primera infancia y contenidos digitales

Los trabajos académicos e investigaciones realizados por distintos autores y grupos, han fortalecido el desarrollo de contenidos digitales para la primera infancia. Se menciona la investigación realizada en la Universidad de Barcelona por Rodríguez, Escofet y Azzato (2004) *Un sistema abierto para la creación de contenidos educativos digitales*, en este trabajo se establecen como criterios esenciales para la creación de contenidos los siguientes elementos: los cursos, las unidades instructivas y las secuencias didácticas, ellos plantean ir de lo general a lo particular en la implementación de escenarios de aprendizaje autónomo que incluyen actividades significativas que se deben desarrollar de manera colaborativa y que deben enfatizarse en la comunicación síncrona y asincrónica.

En este estudio también se establece que un sistema de creación de contenidos en su carácter abierto debe funcionar como entidad autónoma, tener un proceso individual o colaborativo y que los contenidos deben estar basados en plantillas o documentos modelo para asegurar la homogeneidad en la presentación e interacción.

En otras latitudes está la investigación de Sara Arango Arango (2014) realizada desde la Universidad de Palermo, y que tiene como objetivo analizar los cuentos interactivos de PlayTales los cuales argumentan facilitar el desarrollo lingüístico de los niños de entre 3 y 5 años. La investigación se realiza desde la visión pedagógica y tecnológica analizando los estadios de aprendizaje, así como el diseño y la comunicación interactiva de algunos cuentos infantiles desarrollados por PlayTales. Como resultado se presenta un análisis de contenido de tres cuentos interactivos en la que se que establecen categorías como la ilustración, tipografía, audio, sonido, lenguaje, valor pedagógico e interactividad.

En Colombia, también existen investigaciones relacionadas con la producción de contenidos digitales y primera infancia, entre estas se destaca la de la Universidad del Norte, Colectivo Educación Infantil y TIC (2012) que dio como resultado la creación, diseño y publicación del primer banco de recursos educativos digitales para la primera infancia del país, incluyendo además actividades de guía para los docentes. La investigación permitió identificar los fundamentos teóricos en la producción de contenidos digitales, su rúbrica y por ende la evaluación de los recursos educativos para conformar el banco mencionado.

Sobre la misma línea temática se mencionan los hallazgos de María Paula Lizarazo, que con su trabajo titulado *¿Cómo crear contenidos con niños y niñas? Propuesta metodológica de co-creación contextualizada de hipermedia en educación no formal para la primera infancia* Lizarazo (2012), sintetiza el proceso de producción de un micrositio para la primera infancia y propone una metodología para niños. El micrositio se creó teniendo en cuenta las siguientes fases:

Conceptualización, arquitectura de la información, diseño de interfaz, creación de prototipos e implementación y por último los ajustes, administración y actualización que podrían entenderse en tres momentos básicos en la realización del portal: preproducción, producción y posproducción.

En este apartado se destacan los aportes de varias investigaciones realizadas en Colombia como en otros países y que arrojan luces importantes sobre el camino que se construye en primera infancia desde las perspectivas educativas, comunicativas y artísticas, mediadas por software, plataformas web o trabajos meramente teóricos.

Se inicia este recorrido destacando la investigación de *Vallejo (2001) Una Gran Aventura Por Colombia: Planteamiento conceptual de un material multimedia interactivo y didáctico de cinco ritmos tradicionales colombianos para niños de 4 a 7 años de edad,* Universidad del Valle, Colombia que por medio de un planteamiento conceptual pretende el desarrollo de un material multimedia cuya finalidad es lograr un primer acercamiento de los niños a la música colombiana, a través de actividades y juegos interactivos. Este material cuenta con 3 personajes como anfitriones, que acompañan a los usuarios en el recorrido, por paisajes y música tradicional. Esta investigación recopila y analiza material multimedia existente, especialmente con temáticas tradicionales.

Por otra parte, la investigación de *Angulo (2012) ¿Cómo crear contenidos con niñas y niños? Propuesta metodológica de co-creación contextualizada de hipermedia en educación no formal para la primera infancia.* Universidad Nacional, Colombia. Sistematiza el proceso de producción de un micrositio para niños del Ministerio de Cultura y metodologías de producción

de hipermedia educativa; tiene como característica particular que es un trabajo para escenarios de educación no formal, las cuales deben tener características como flexibilidad en tiempo y espacio, posibilidad de tener o no tutor y adaptabilidad a diferentes tipos de aprendizaje.

El objetivo con este proyecto como afirma la autora es *"dar herramientas para dejar florecer aquellas historias, personajes y estéticas propias de su contexto"* (Angulo, 2012, p.85) a través de talleres que enriquezcan las posibilidades creativas de los niños. En este breve apartado se destaca que la creación de materiales tiene como propósito realizar contenidos para que los niños exploren o jueguen y realicen interacción en el entorno de forma que sus habilidades puedan ser explotadas mientras aprenden y se divierten.

2.5.2 Primera infancia y discapacidad

El contacto con el "mundo oyente" para las personas en condición de discapacidad auditiva, en la actualidad es mucho más fácil de establecerse haciendo uso de la tecnología, ya que ésta crea un ambiente propicio para la inclusión de niños y niñas con dicha condición. En este apartado se abordan investigaciones relacionadas con tecnología y personas sordas.

En *"De sordos hablantes, semilingües y señantes"* Boris Fridman (2009), expresa la importancia de adquirir una primera lengua plenamente desde la niñez e indica que hay un período crítico en toda persona para realizar dicho aprendizaje, el cual inicia desde su nacimiento hasta los cinco años aproximadamente, en donde se reciben los diferentes estímulos que no solo le permiten adquirir una primera lengua y desarrollar un canal comunicativo, sino que además le permite su

desarrollo cognitivo realizando la asociación de lo que se vive con lo que escucha; las consecuencias que trae el no hacerlo en la época que corresponde, pueden generar dificultades como un lento desarrollo a nivel cognitivo. Por esta razón es importante que la tecnología sirva también como puente de enseñanza para los niños y niñas sordos a quienes se les dificulta aprender su primera lengua desde el seno materno.

Ampliando lo anterior dice González (2011) en su texto "*Un acercamiento histórico a la comunidad Sorda de Bogotá*", que en el caso de las personas sordas es importante la adquisición de la Lengua de Señas Colombiana (LSC) como primera lengua, puesto que los sordos al iniciar su educación deben realizar dos procesos simultáneos, el aprendizaje de la lengua de señas (LSC) y el aprendizaje de la segunda lengua que es el castellano lecto escrito, donde la LSC juega un papel fundamental, ya que a través de ella se realiza la construcción de identidad a través de la interacción con sus mismos pares, así como la construcción de categorías, de cognición y de modos de representación diferenciados que constituyen una cosmovisión. Por esta razón, es importante encontrar contenidos interactivos en la red que le faciliten a los niños sordos esta adquisición, o por lo menos un primer acercamiento a su lengua materna.

Rocío del Pilar Velásquez (2016) presenta el artículo "Orientaciones para la atención de las niñas y niños sordos en los tres primeros años de vida" publicado en la revista inclusión y desarrollo de la Universidad Uniminuto, en él realiza una indagación histórica en el campo normativo para la primera infancia de las personas sordas en Colombia; señala que en el año 1976 el INSOR, ente asesor del gobierno, creó y dirigió la "Escuela maternal para niños sordos" en la cual se inscribieron niños desde su nacimiento hasta los tres años donde se privilegiaba el

aprendizaje de la lengua oral, este programa funcionó por diecinueve años. Un segundo momento fue el proyecto de investigación "Programa bilingüe de atención integral al niño sordo menor de cinco años", que promovió la adquisición temprana de la Lengua de Señas Colombiana (LSC), este proyecto se realizó entre los años de 1995 y 2002, también fue realizado por el INSOR. En tercer lugar, se realizó un convenio con el ICBF desde el año 2008, para asesorar y dar asistencia técnica a los jardines que recibirían a los niños sordos en sus aulas, concluye la autora mencionando sin desestimar que aún no hay en el país un programa que sea pertinente para la atención temprana de esta población.

Como se ha mencionado anteriormente es de vital importancia que el niño sordo adquiera, la lengua de señas Colombiana (LSC) en su infancia y esto solo se puede lograr desde una política pública fundamentada y pertinente, Valles (2003), quien propone que la atención temprana integral de las deficiencias auditivas debe formar parte de la política pública en la que participen de manera intersectorial las mesas de salud y de educación".

2.5.3 Primera infancia y arte

Este apartado justifica la importancia de la enseñanza del arte en la primera infancia. Se inicia citando el "El arte en la educación inicial", un texto producido para el programa de atención integral del gobierno de Colombia para la atención a la primera infancia "De cero a siempre", el documento aborda el carácter del arte y de la expresión artística como una de la formas de habitar el mundo y representarlo, procesos que ocurren gracias al uso de símbolos que pueden ser verbales, corporales, sonoros, plásticos o visuales entre otros, en esta diversidad radica su importancia; argumenta la autora que el arte permite conexiones y propicia el descubrimiento con lo que nos hace únicos y el papel que jugamos en una colectividad, con el contexto y con la cultura.

Razones suficientes para vincular el arte como apoyo en el proceso de desarrollo de los niños, agrega, que la visión que se tiene como política pública es que el arte *"se convierta en parte sustancial de la experiencia vital, de la construcción de la identidad y del desarrollo integral"* en la primera infancia, (Cárdenas Restrepo, 2014, p.15) a lo cual se adiciona que el arte posibilita el desarrollo de la personalidad creativa y las destrezas cognitivas no sólo para la primera infancia sino también en todos los procesos educativos y culturales en diferentes edades.

Considerando el campo musical y con relación al párrafo anterior, se afirma que las habilidades musicales son diversas e inherentes al ser humano, no hay una sola forma o estilo musical y no hay una forma "correcta" o "incorrecta" de producir música, son solo formas diferentes. La fuente principal de inspiración para la música es el legado cultural y social de una comunidad, lo mismo que sus experiencias, las de su contexto familiar, además todo lo anterior se enriquece por la transmisión que ocurre de generación en generación. La música siempre ha acompañado la memoria histórica de una sociedad y en primera infancia esta se convierte en una excelente herramienta y oportunidad de conocer y preservar las vivencias, las formas de ver el mundo y tradiciones de una región, entretejiendo una memoria individual y colectiva que se fortalece con el transcurrir del tiempo y el crecimiento del niño. Al respecto Cárdenas Restrepo (2014) agrega que;

> "*Abordar la expresión musical en la educación inicial brinda la posibilidad de transmitir y preservar, a la manera de cada territorio, las usanzas, tradiciones y prácticas que conforman la historia de las comunidades, unidas por un país, posibilitándose entonces la creación de su propia historia.* (p.27)

Entre los aspectos más importantes al momento de crear y usar contenidos para la primera infancia debe estar la selección de repertorios y materiales de calidad definida por la herencia cultural y social. Esto teniendo en cuenta que el contexto sonoro al que están expuestos los niños a través de diferentes medios tiene contenidos inapropiados que no aportan al desarrollo de sus procesos de comunicación, sensibilidad o personalidad. Un buen y variado repertorio o su enriquecimiento sonoro refuerza el gusto por la música y sus criterios de selección se afinan, los juegos musicales, las rondas, las danzas y demás expresiones promueven la interactividad y la convivencia, propiciando desde temprana edad en los pequeños el buen trato y el buen vivir dentro de una comunidad.

Entre los pilares fundamentales de la música se encuentran el ritmo, elemento que se aborda a través de la espontaneidad en los movimientos libres y abiertos hasta llegar a los más organizados, planeados y precisos; luego este se puede explorar con el uso de instrumentos musicales de percusión menor u otro elemento llamativo para los niños, aunque es importante tener en cuenta que la voz y el cuerpo son los principales instrumentos de los niños en la primera infancia.

En el documento citado se encontró una acertada cantidad de sugerencias y actividades que propician el desarrollo de habilidades auditivas, melódicas, rítmicas, de exploración instrumental y expresión musical, importantísimas al momento de educar a los niños.

Luego de realizar una primera sensibilización se puede explorar la creación musical, es imperante reconocer que en la actualidad la adquisición de destrezas o aprendizajes relacionados con música, artes o cualquier campo del conocimiento que se adquieren informalmente fuera de la escuela, de un centro especializado, o de un conservatorio de formación musical, van aumentando gracias principalmente a las tecnologías como el internet; dichos aprendizajes no ocurren de manera tradicional con el desarrollo lineal de contenidos o de programas académicos pues muchas veces el motivo de acceder a una plataforma, software o página especializada, no es aprender música, sino disfrutar escuchando, cantar, bailar, crear y desarrollarse a su propio ritmo y solo con lo que es pertinente a cada quien, usando el internet de forma recreativa, como entorno social, cultural o de aprendizaje.

Estas experiencias musicales muchas veces son adquiridas o influenciadas por el contexto familiar, escenarios que muchas veces no requieren de un tutor o maestro que dirija tal actividad, procesos que ocurren incluso desde el tiempo de gestación, así que es importante reconocer el conjunto de saberes que hacen parte del mundo sonoro de los niños, para reforzarlo o simplemente orientarlo.

Teniendo en cuenta lo anterior, el desafío para creadores o instructores que usen contenidos musicales en línea o fuera de ella, es de propiciar una experiencia a los usuarios en que el disfrute y la creación sea el objetivo principal:

> *"Para algunos profesores la composición es una actividad que solo podrán desarrollar quienes posean una cierta competencia instrumental que les permita probar en su*

instrumento las ideas musicales determinadas habilidades de lectura y escritura musical y ciertos conocimientos básicos sobre teoría musical". (Hayes, 2010, p.112)

Lo anterior se relaciona directamente con la forma tradicional de composición, sin embargo, en la actualidad están disponibles formas de creación sencillas, no por esto menos importantes, basadas en herramientas tecnológicas de acceso a cualquier persona con formación o no.

Estos recursos son páginas o plataformas web que contienen gráficos y materiales sonoros que se pueden editar, mezclar y modificar en altura, ritmo, velocidad entre otros, crear melodías propias a través de diversas técnicas, experimentar con diferentes timbres, y combinación de secuencias, es decir, pueden ser usadas para acercar a los niños al universo digital.

Las posibilidades de creación en este tipo de herramientas son infinitas, así como la intervención del usuario con el contenido propuesto. Un ejemplo de creación lo expone Hayes (2010) haciendo una analogía con las piezas de un tangram; "dada una serie de elementos, las posibilidades de combinación son diversas y, consecuentemente, las piezas creadas por cada estudiante, pareja o grupo también serán distintas" (p.114).

El problema que presenta este tipo de experiencias es la escasa posibilidad de conservar la música creada, haciendo juego con la inmediatez y lo efímero de los procesos de comunicación de estos tiempos. Se ha hecho énfasis en dos procesos que son importantes al momento de abordar procesos creativos y de reconocimiento musical, pues se considera que en primera infancia estos

son dos componentes que los niños pueden conocer y abordar de forma que su dimensión artística se vea potenciada desde el aula, el hogar o desde un entorno virtual que le permita su disfrute y aprovechamiento.

Desde perspectivas experienciales ligadas con la primera infancia se han encontrado los aportes investigativos de Hernández B. (2011) que en su investigación busca explorar las relaciones entre TIC y educación musical y analizar el impacto de su implementación con estudiantes de educación primaria.

El autor menciona entre sus postulados que la educación que involucra TIC potencia la calidad de ésta basada en los preceptos de la sociedad en red, la fácil adaptación de los usuarios a la tecnología y la cantidad de herramientas para la creación, el almacenamiento entre otras que permiten ser una estrategia de aprendizaje en el aula, si se logra una adecuada implementación de las TIC, la competencia musical, la motivación y el rendimiento en música aumenta. La investigación se realiza con un ánimo más evaluativo y buscando aportes y soluciones yendo más allá de lo exploratorio o descriptivo.

Entre algunas de sus conclusiones Hernández B. (2011) destaca las siguientes: la valoración en las tecnologías de la información y la comunicación es mayor en estudiantes que las han usado durante la investigación, lo mismo que la apropiación y manejo del internet al comprender que es más que una herramienta lúdica y comunicativa. También expone que las explicaciones dadas por el profesor son más comprensibles o se entienden mejor gracias al uso de las TIC, sin embargo, el autor hace la salvedad de que éstas no son factores determinantes para

sacar mejores calificaciones. Para finalizar el autor concluye que los estudiantes participantes de la investigación obtuvieron puntuaciones estadísticas mejores a los estudiantes convencionales esto gracias al mejoramiento de las destrezas por medio de TIC.

En esta misma línea de investigación se encontró el trabajo de Corredor y Garzón (2015) quienes en su artículo exponen cómo las TIC ayudan a fomentar el pensamiento crítico en la educación inicial y de la importancia que tiene en la actualidad el desarrollar investigaciones acordes a las necesidades tecnológicas y educativas actuales, entre sus principales planteamientos las autoras enuncian que gracias a las TIC, los procesos de enseñanza y aprendizaje van más allá de la educación tradicional pues permiten a los niños ser didácticos e integrales como seres humanos sin importar la edad y que la interacción con éstas se hace necesaria en un mundo cada vez más globalizado.

Las autoras mencionan que se evidencia la falta de manejo de TIC pero que esto es una oportunidad para que todos los actores se involucren y modernicen en torno a éstas, ya que es algo más que necesario en las sociedades modernas, y no solo sirven como interacción sino como herramientas que propician el pensamiento crítico, la productividad, el diálogo, la flexibilidad del conocimiento entre otras la forma de relacionarse y comunicarse.

Las TIC han cambiado entonces la forma de aprender y de enseñar, logrando por ende mejorar la adquisición de habilidades cognitivas, sociales y culturales. En concordancia con las autoras se expresa que no importa la edad para el aprendizaje mediado por TIC, sin embargo, esta investigación estuvo enfocada en niños hasta los 6 años lo cual es pertinente a esta investigación.

Concluyen las autoras su argumento con la premisa que es necesario implementar estrategias que creen identidad, aumenten el pensamiento crítico. Y que a pesar de las brechas de pobreza y exclusión se deben buscar nuevas formas de llevar a cabo la transformación de la educación y el contexto usando las herramientas de un mundo donde la tecnología y la cultura se entremezclan.

El acervo investigativo en primera infancia presenta campos diversos de estudio como el arte, la lectura y la escritura cubiertos por muchos autores, entre ellos Romero (2012) quien se destaca con su trabajo titulado: "Producción de televisión educativa para la primera infancia: una propuesta para potenciar el desarrollo de los niños y niñas colombianos" que abre el panorama sobre la televisión en Colombia y su apropiación y producción para la primera infancia. La autora de esta ponencia comienza resaltando la importancia actual de los medios audiovisuales, la inmersión de los niños en este mundo y la televisión digital como un justificante para potenciar contenidos educativos para niños.

Según Romero es gracias al Plan Nacional de Educación de 2006-2015 que es reconocido el papel preponderante de la televisión como potenciador del desarrollo del niño y que esto obedece a diversas circunstancias como que los niños consumen hasta 5 horas diarias de televisión y que no se sabe con certeza cuánto tiempo están conectados a dispositivos similares y sin embargo los contenidos a los que se exponen son de corte internacional y la identidad del niño colombiano no se ve reflejado en dichos contenidos, es por eso que la autora cree que se deben y pueden desarrollar contenidos audiovisuales acordes al contexto.

La investigadora toma como foco la edad de los 4 a los 7 años y enuncia que los niños son activos, partícipes y siempre constructores de su realidad, además menciona que la televisión en este contexto es capaz de utilizarse como herramienta pedagógica para potenciar el desarrollo de la primera infancia. Así mismo plantea tres categorías de televisión educativa y menciona los considerables esfuerzos de los entes gubernamentales colombianos por impulsarlas:

- De apoyo curricular, televisión que desarrolla en sus contenidos alguna asignatura o refuerzo de las mismas
- De educación psicosocial, referida esta a la que desarrolla valores, competencias ciudadanas u otras similares o relacionadas con este campo.
- De socialización de experiencias, la cual aborda en sus contenidos temas relacionados con el intercambio de experiencias del sector educativo.

Esta clasificación se realiza para poder destacar que los jóvenes son los más beneficiados de sus contenidos y que el público infantil aparece en un segundo lugar, pero la primera infancia no era el público de ninguno de los programas a la fecha de 2011 y que algún tiempo breve después aparece solo un programa especializado para niños entre los 4 y 8 años lo que permite deducir lo escaso y débil del sector especializado o interesado en este tipo de población.

La autora propone que, al desarrollar contenidos para la primera infancia, se hace necesario conocer a profundidad al niño y sus dimensiones cognitiva, afectiva y social, su entorno y contexto, donde el niño se sienta representado, seguro y sea tenido en cuenta.

Para desarrollar los contenidos que a él se le presentarán, éstos deben ser realizados por equipos interdisciplinarios, donde existan retroalimentaciones constantes de los contenidos con el niño, la familia y los demás actores que intervengan en este proceso. De la misma forma estos contenidos deben tener la capacidad de la convergencia digital, estar presente en todas las pantallas a las que pueda acceder el niño, debe contar con un contenido multimedia o transmedia que pueda ser aprovechado por niños y adultos, cuidadores yendo más allá de lo comercial y estableciendo una intención educativa, que permita a la vez entretenimiento y desarrollo de habilidades y dimensiones.

Continuando en este ámbito se referencia a Vargas (2011) quien, en su investigación realizada durante 3 años en un colegio público, buscó potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje en educación infantil, por medio del recurso didáctico e interactivo conocido con el nombre de bits de inteligencia; estos están diseñados no solo para ser una alternativa didáctica en el aula, sino para ir más allá de esta.

Expone la autora que los niños de 3 años, (foco de esta investigación) no tenían mayor conocimiento en el manejo del ordenador por lo cual debieron hacer un previo alistamiento (alfabetización) de las salas de informática y de una plataforma llamada Hervía. Para superar este inconveniente se necesitó de una maestra de refuerzo y dividir el grupo en dos; uno en aula y el otro en sala de informática, para que el aprendizaje fuera más personalizado.

El objetivo general de esta investigación era que estos pequeños aprendieran a leer por medio de recursos y estrategias didácticas variadas, como el uso de software libre, canciones, blogs,

cuentos interactivos entre otros. La autora sugiere el trabajo más allá del aula y este objetivo se logra por medio del uso de intranet y la implementación de una plataforma propia con enlaces a blogs y diversos contenidos pensados para desarrollar competencias por medio de juegos y actividades que les ayudaron a desarrollar no solo las relacionadas con lo académico, sino también sociales y de comunicación.

Concluye la autora enfatizando que estos procesos permiten identificar dónde es más fácil o complicado el aprendizaje y cómo el ritmo de estudio es adaptable en cada individuo.

Como se puede observar, son varias las posibilidades y las formas de interacción de las TIC y la enseñanza dentro y fuera del aula. En concordancia con lo anterior Benítez (2013) en su trabajo titulado "*Utilización de tecnologías de la información y la comunicación en niños y niñas en ámbitos formales e informale*s" centra su investigación en las experiencias y apropiaciones de las TIC en estos entornos, planteando como objetivo conocer a qué edades los niños comienzan a usarlas y cuáles son los dispositivos que más usan. El autor se basó desde la perspectiva del Plan CEIBAL[4]; plan que surge en el 2007 como una iniciativa impulsada internacionalmente y que ha buscado incentivar el uso de computadores por niños en educación inicial, este programa a su vez está basado en las visiones de one laptop per child organización internacional.

[4] CEIBAL: Conectividad Educativa de Informática Básica para el Aprendizaje en Línea, su principal objetivo es promover la inclusión digital a nivel nacional e internacional con el ánimo de mejorar el acceso a la cultura y a la educación en Uruguay. Esta es una iniciativa del ministerio de educación y cultura y de otros organismos gubernamentales. Su idea principal es la democratización del conocimiento usando software libre en tablets y laptops llamados (XO), adaptados a los niños con una interfaz especial para ellos, en dicha investigación se usaron datos relacionados con CEIBAL y su apropiación se refiere a los niños de Uruguay.

Benítez argumenta la importancia de la educación inicial y enfatiza en la relevancia de ésta en la construcción de la singularidad y el ser social, destacando la importancia de la familia y escuela como participantes activos de la construcción del niño desde la primera infancia. Expresa a manera de conclusiones que existe material bibliográfico de investigación y fuentes documentales que se centran en los adultos y las tecnologías de información pero que el material relacionado directamente con niños es escaso como fuente de consulta y tema central de investigación. Menciona, además, que es común encontrar material relacionado con ámbito formal educativo relegando el informal; sin embargo, algunos de estos materiales sirvieron a su investigación gracias a que mucho de lo que se hace en la escuela se extiende a la comunidad y a la familia.

Debido al avance actual de las TIC se hace necesario incluirlas en la educación de los niños y niñas desde temprana edad, así mismo agrega que es imprescindible el acompañamiento y guía del docente (la mediación de otros), aunque en algunos casos añade Benítez se hicieron actividades orientadas donde los adultos solo fueron acompañantes, dejando así explorar y compartir a los niños por su cuenta sus avances con otros.

Expone a continuación que a partir de los 3 o 4 años los niños comienzan a interesarse por las TIC, y querer usarlas, agrega que muchos de los más pequeños les surge esa necesidad de uso por el ejemplo de niños mayores que ellos. Las competencias desarrolladas por las TIC se pueden aprovechar y desarrollar desde temprana edad. Entre las habilidades que destaca Benítez se encuentra las competencias técnicas, culturales y de aprendizaje que facilitan y desarrollan en los niños capacidades de comunicación, autoexpresión, creatividad y el manejo de las máquinas como

tal, pero son las de aprendizaje las que más se ven beneficiadas ya que ayudan con procesos de lectura, escritura, arte y matemática entre otros.

Entre los programas más usados por los niños se destacan: Scratch, E-Toys, GCompris, Tam, Building Blocks, Lee circus Paint.

A continuación, se presenta el trabajo de Ruiz y Domínguez (2012) antes agregando a sus aportes que muchas de las tecnologías actuales son subutilizadas y que en algunos casos esto se debe a desconocimiento o falta de destreza en su uso, planteamiento expuesto también por los autores.

Al igual que el aprendizaje que para el momento de la investigación se describe mecanicista y repetitivo, los autores analizan a su vez la incursión del programa web 2.0 en el contexto español con niños de los 6 a los 12 años, tomando la premisa que a esta edad ya los niños interactúan y socializan fuera de la familia y que los niños de menor edad necesitan de un acompañamiento diferente para el uso de tecnologías, es por eso que su investigación tenía como objetivo describir el paso del aprendizaje técnico al colaborativo.

La propuesta se basa en la eliminación de las barreras del espacio tradicional haciendo usos de recursos 2.0 y redes para fomentar el aprendizaje colaborativo. Esto con la finalidad de integrar aún más a los profesores y padres para incentivar las capacidades creativas de los niños. Sus resultados se centran en dos grupos: uno de educación infantil y otro de educación primaria, por pertinencia de esta investigación se exponen las conclusiones del primer grupo. Mencionan las autoras que a pesar de que haya unos objetivos comunes que se relacionan con el profesorado

también estos poseen unos objetivos particulares y en algunos casos estos dependen, como ya se ha mencionado anteriormente, de las destrezas y capacidades técnicas en el manejo de las herramientas por parte del docente.

Las investigadoras agregan que además las actividades en el aula relacionadas con juegos, uso de software y otras estrategias audiovisuales permiten mejorar los resultados en lo conceptual y lo técnico en los niños.

Avanzando, se relacionan los aportes de Mosquera y Blanco (s.f.), esta investigación centra su estudio en conocer, identificar y promover los recursos digitales usados y aplicados en la primera infancia en el colegio Gran Colombia de la ciudad de Cartagena, buscando de esta manera su apropiación y el impacto positivo de los mismos, esta investigación se realizó con niños de 2 a 5 años con una muestra de 100 niños, 5 docentes y 3 directivos.

Utilizan los autores investigación cualitativa, interpretando los resultados de entrevistas, trabajo de campo (observación) y encuestas con los miembros de la comunidad académica mencionados anteriormente. De este trabajo se destacan las siguientes conclusiones; ningún docente de los 5 del estudio utiliza internet, ni blogs en el aula, pero si usan videos. Por otra parte, los autores concluyen que los niños no tienen acceso a software en las aulas y ninguno interactúa directamente con los recursos digitales apuntando a que en el centro educativo no hay computadores destinados para su uso; tampoco hay un plan para que los maestros usen, implementen o se capaciten en TIC, aun contando con algunas herramientas e infraestructura.

También mencionan los autores que las herramientas educativas digitales son un recurso excelente desde el punto de vista pedagógico y didáctico, pero la institución no cuenta con todo lo requerido para fomentar su uso, siendo este necesario de acuerdo con los estándares nacionales. Finalmente, los investigadores sugieren el uso de software y recursos TIC para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje y corregir las falencias encontradas.

Ampliando el tema de usos por parte de la primera infancia se socializan aportes más recientes como los realizados por Kelly (2016) en los que la autora relaciona la importancia de las TIC, el entorno y los niños que nacen y se desenvuelven en este medio, también expone desde sus ideas cómo estas tecnologías median la producción cultural, las interacciones sociales y la construcción del mensaje en ellos, destacando la importancia y el papel relevante que tienen las TIC en la crianza, cuidado y educación de los niños y la relación de estas tecnologías en sus procesos significativos.

Respecto a lo anterior se infiere que las TIC se han convertido en partícipes aliadas y hasta protectoras de los derechos de los niños. Hace hincapié la autora que en América Latina desde hace 2 décadas se han organizado políticas en torno al cuidado y desarrollo de la primera infancia y su contexto poniendo especial atención al manejo de recursos, mecanismos y leyes necesarias para garantizar y cumplir lo relacionado con su desarrollo y preservación. Agrega además que en América Latina falta aún un gran camino por recorrer en materia de leyes y políticas claras referente al tema de primera infancia.

La escuela, menciona la autora es donde se puede implementar y mejorar con ahínco los esfuerzos de los estados y los entes gubernamentales. Afirma además que las TIC crean nuevas formas de aprender y conocer y que contribuyen a democratizar la sociedad contemporánea, pero que no es solo la cobertura lo que mejora la educación sino la calidad en la misma, tarea está de los estados y con falencias aún notorias. Kelly invita a indagar e investigar para la obtención de datos relacionados, con acceso, las prácticas, el alcance y las metas educativas que plantea la alfabetización digital temas primordiales a la primera infancia y como base de consulta sugiere los informes anuales de Unicef y el Sistema de Información para la Primera Infancia (SIPI).

A medida que se avanza en la investigación documental se encuentran puntos de vista e investigaciones importantes que poseen un valor significativo para el estado del arte, Morrissey (2007) es un investigador que aborda la temática de las TIC en la escuela y justifica el uso de estas, gracias a que potencian capitales cognoscitivos y económicos, dice también que estas tecnologías atraviesan la vida social, laboral y personal del individuo, a lo que agrega que las TIC se ven enfrentadas a dos desafíos que son imperantes superar.

El primero de éstos es el de demostrar clara y exitosamente el valor educativo de las TIC en el aula. El segundo desafío, relacionado con el anterior, es convencer a los tesoros públicos nacionales y a los departamentos de educación que provean los altos niveles de inversión necesarios para lograr un cambio real en la educación a través de las TIC. (Morrissey, 2007, p.82).

De lo anterior Morrissey resalta que son necesarias varias estrategias con miras a comprobar por fin que las TIC sirven e implementan mejoras en los procesos de aprendizaje pero

que hasta ahora no se ha llevado a cabo tal comprobación, entre las estrategias planteadas por Morrissey se destaca por ejemplo dar o poseer suficientes recursos digitales de alta calidad, materiales de enseñanza y ejemplos de buenas prácticas para involucrar a los estudiantes y apoyar a los docentes.

El autor plantea las simulaciones y animaciones, el uso de equipos y redes sociales e interacción TIC en la escuela recordando que en muchos casos se dejan tareas para ser consultadas en internet, pero se prohíbe su uso en clase, desestimando que todas estas herramientas contribuyen a facilitar la comprensión, al igual que la inclusión social y la oportunidad de la educación y que todos puedan acceder a esta.

La ausencia de procesos tecnológicos tan sencillos en el aula conlleva a que no se desarrollen las habilidades mínimas que debe poseer un estudiante; procesos tan normales como la interacción en internet. Morrissey argumenta también hilando su idea que estos materiales y recursos TIC permitirán, si son orientados por los maestros, crear contenidos y ser productores de sus propios textos.

Para concluir, plantea estrategias y recomendaciones como el uso de cámaras de video y fotográficas, así como también de teléfonos móviles para hacer las clases algo más amenas y menos tediosas por llamarlo de alguna forma. Expone el ejemplo de cómo en Irlanda se usa el móvil en el aula para la enseñanza del idioma oficial y de esta forma potenciar los niveles de escritura, lectura y habla en esta lengua.

Mencionando el campo de la educación artística y las TIC se encontraron los aportes de Giráldez (2013) que en su artículo *Enseñar artes en un mundo digital* analiza el uso de las TIC relacionadas con educación artística en contextos educativos haciendo recomendaciones (o propuestas) a los docentes para la integración acertada de las TIC en las aulas de clase; comienza con una reflexión y contextualiza al lector sobre la situación de las TIC al momento de socializar sus hallazgos, exaltando el papel que estas tienen en la actualidad. Recuerda que en la actualidad es más fácil compartir y crear digitalmente, lo que permite la apropiación y distribución de creaciones propias, todo esto desde las artes por lo cual resalta el papel preponderante de estas.

En una encuesta realizada por la autora se concluyó que muchos docentes a pesar de usar TIC no tenían su uso como algo prioritario (24%) esto no por no tener los recursos en las aulas, sino más bien porque no hay una capacitación constante e inicial para apropiarse de estas tecnologías, por lo que concluye Giráldez que la sola presencia de herramientas no conlleva a innovación docente ni a su uso con fines educativos.

Defiende el uso de TIC en clase y agrupa sus usos en tres grandes pilares: el primero, la apropiación del contexto sociocultural, el segundo, la creación, y el tercero, la difusión y la c

omunicación, (Giráldez, 2013 p.91). La autora refuerza su planteamiento al decir que el usuario posee la capacidad de compartir su trabajo en línea con otros lo mismo que críticas y comentarios y que se pueden exponer a una comunidad, termina dando recomendaciones para implementar TIC en el aula de clase entre ellas se destacan: usar el software de manera racional y sólo en puntos importantes, ya que la idea en arte no es el medio que se usa sino el fin, y debe

haber un proyecto en mente con el ánimo de que los estudiantes sean autónomos en su uso y apropiación.

Se debe tener un tiempo de planificación de las actividades que se van a realizar y usar técnicas mixtas, es decir, lo digital y lo tradicional no se debe tampoco dejar de lado la interdisciplinariedad ni la parte humana y esta debe primar sobre la herramienta tecnológica. Los recursos deben buscarse y enseñar al estudiante que internet es el banco de información más grande donde se puede encontrar recursos didácticos, recreativos y relacionados con el arte, plantea la autora que hay que centrarse en enseñarles cómo buscarlos.

Usar la red con cuidado para enseñarles el respeto por la propiedad intelectual no olvidando tampoco que se vive en la época del remix digital. Pero que de nada sirven las anteriores recomendaciones si los estudiantes no comparten o entienden este ítem, por ende, se debe incentivar esta práctica para no solo usar lo que encuentre, sino que además se pueda compartir las creaciones propias recibiendo así críticas y aportes de otros.

Como docentes se debe estar al tanto de los recursos y herramientas que usan los estudiantes para comunicarse, unirse a comunidades y redes que ayuden a mantenerse actualizados en sus lenguajes y accediendo a información de gran interés en el campo materia de investigación. Esto con ánimo de poder identificarse con ellos e incentivar el uso de estas herramientas con fines educativos, para comprender cuales son las ventajas y atractivos de estas. Para finalizar dice la autora se debe socializar ejemplos de productos artísticos realizados con herramientas digitales como el speed painting, por citar algún ejemplo. Esto con el interés de

incentivar la creatividad en los estudiantes al igual que su inspiración para que potencien sus capacidades creativas. Exalta que las TIC no hacen nada por sí mismas, que es necesario el docente y su capacitación constante, su innovación y su enfoque en la educación artística en la era digital.

Ahora se aborda la investigación de Bueno (2016) que también se relaciona con educación artística y se considera pertinente, pues expone sus beneficios y su contribución en el desarrollo de niños de primaria, la investigación también analiza el uso de las TIC, sus ventajas y desventajas y plantea finalmente a estas como recurso didáctico para el aprendizaje.

En este trabajo titulado *Educación Artística y adecuación de las TIC como medio de enseñanza,* Bueno plantea que la educación artística a veces es subvalorada y es pasada por alto desconociendo que es una asignatura que potencia habilidades cognitivas y desarrolla capacidades intelectuales (Bueno, 2016).

Luego de hacer un análisis juicioso plantea la autora que las artes plásticas y musicales aportan positivamente en el desarrollo de los niños ya sea en su parte social o la emocional, se puede agregar a lo anterior que la personalidad se desprende desde los procesos creativos y de su interpretación del mundo la cual se desarrolla gracias al arte. A medida que se avanza en el tiempo y en la implementación de la tecnología en la sociedad establecida se comprende mejor que la fotografía, el audio y el video invaden cada vez más fácil los espacios de la cotidianidad tanto íntima como social permitiendo a las personas interactuar, crear, editar, organizar, compartir y conocer procesos que con tecnologías tradicionales o análogas no eran tan accesibles. Sin embargo, cabe mencionar que estas herramientas tradicionales son fundamentales para el desarrollo de

destrezas que no se benefician de la misma forma con las TIC como la motricidad por mencionar alguna, la autora descubre que los programas informáticos y se agrega que las herramientas 3.0 ayudan a desarrollar con facilidad en las aulas destrezas propias de lo digital, no olvidando que los programas tienen fallas técnicas, que los materiales físicos y virtuales son diferentes, aunque estos últimos son más económicos obedeciendo a este principio de economía la autora referencia las siguientes webs; *Color Scheme Designer* para plásticas *o Pictaculous, en la actualidad (http://colorschemedesigner.com/csd-3.5/)* las páginas y software para dibujo, audio y color al igual que las visitas virtuales, para apropiación de formas e identificación de objetos y reconocimiento del arte; se agrega a las anteriores: earmaster para el entrenamiento auditivo o sitios como teoría.com o functional ear training.

La autora encuentra que las visitas virtuales como la del museo del prado o los recursos en línea como bomomo.com, color with leo (http://www.colorwithleo.com/) web en inglés, al igual que el site de la national gallery of art of Washington que tiene un espacio para los niños y se puede consultar en (http://www.nga.gov/content/ngaweb/education/kids.html) son adecuados para desarrollar habilidades artísticas y cognitivas, recursos disponibles que son visualmente atractivos para los niños desde una pantalla, también hay webs especializadas en música como la SFS kids (http://www.sfskids.org) web de la orquesta sinfónica de San Francisco dónde los niños pueden desarrollar varias actividades y juegos, por ahora el sitio se encuentra en idioma inglés, pero con la ayuda de un cuidador o un docente se pueden desarrollar las actividades sin mayores percances, otra web que hace parte de la experiencia de esta investigación es (http://aprendomusica.com/) con lo que se infiere que también hay una gran posibilidad de aprender en español.

Se concluye en la investigación que es escasa la interacción con TIC en las aulas lo cual puede limitar los procesos creativos de los niños, que potencian o ayudan a desarrollar la creatividad, que muchas veces pueden también generar interés, y hacerlos activos de los procesos educativos. Que muchas veces el profesorado no tiene la suficiente alfabetización en TIC, o que los recursos pueden ser limitados, esta hipótesis sin embargo no es demostrada por la autora. Termina Bueno su exposición reforzando su postulado inicial de que las asignaturas relacionadas con arte son subvaloradas, que la formas de enseñarlas deben ser renovadas y modificadas para incluir las TIC como herramienta facilitadora de los procesos educativos, pero siempre analizando los recursos que se lleven a clases lo cual potenciará para mejorar como docentes y su desarrollo personal, cognitivo y artístico.

Con lo dicho hasta ahora se sabe que no solo las herramientas TIC y los recursos o la forma como estos son apropiados por los niños son tema importante, también la perspectiva del docente y su apropiación, son importantes. Ya que esta permite su disfrute y la de sus estudiantes, razón por la cual se incluyen los aportes de Ramos González (2012) quienes con su investigación que comienza el año 2007 en Segovia España plantearon como objetivo conocer la forma de mejorar los procesos de las TIC relacionados con educación desde la perspectiva del profesorado; plantean que las TIC ayudan no solo en el cambio de la sociedad sino también en el cambio de los modelos y formas de aprendizaje.

Encuentran los autores de este estudio que los profesores estaban dispuestos al uso y apropiación de estas tecnologías pero que les faltaba alfabetización y formación, por lo cual como primera recomendación se hace necesario un plan de alfabetización. Ésta no debe perder el

horizonte real y el motivo de ser, que son los estudiantes. Todo debe girar en torno a ellos y es también por ellos que se deben cambiar los viejos esquemas de enseñanza, no usando las TIC para replicar o perpetuar viejos modelos de enseñanza o transmisión de conocimientos, pues de esta forma los estudiantes, los profesores y la tecnología juegan un papel más interesante y realmente transformador, no obstante, no hay que olvidar que cada centro educativo, cada estudiante y cada espacio es diferente.

No se puede perder entonces el contexto, el estilo y la diversidad de los actores que intervienen en el proceso educativo y se debe recordar que existen necesidades y características específicas en cada población, por ende, la formación para el profesorado debe ser continua, que sirva y responda a necesidades propias y de grupos particulares, de contextos particulares. Sugieren los investigadores trabajar por metodología de proyectos con los profesores ya que esta metodología permite ser autónomos, trabajar con sus pares y de esta forma desarrollar y reforzar sus conocimientos en un trabajo y ambiente de cooperación.

Finalizan los autores concluyendo luego de explicar las fases de sensibilización, implementación (implantación) e integración de su investigación, que aún al momento de presentar sus avances, las conclusiones son someras y que se necesita más tiempo para medir el verdadero impacto del programa en este centro educativo, pero rescatan que este proyecto ha motivado e incitado a pensar el ejercicio pedagógico, y que las metodologías de trabajo se empiezan a cambiar por una corresponsabilidad e innovación en la forma de trabajar la práctica educativa.

Resumiendo, y con el propósito de tener un estado del arte amplio se ha realizado una indagación que abarca aspectos relacionados con normatividad, leyes, portales y materiales interactivos; así mismo investigaciones que abarcan el panorama nacional e internacional, expandiendo el horizonte de conocimientos relacionados con primera infancia, TIC y discapacidad.

Los esfuerzos realizados por el gobierno nacional y distrital apuntan a que los niños cuenten con herramientas legales, culturales y sociales que garanticen su sano desarrollo y con las garantías pertinentes para que puedan desarrollar todo su potencial en un entorno saludable que les brinde la oportunidad de la experiencia por medio de la lúdica y la exploración.

Se ha visto en primer lugar que muchas de las iniciativas aquí expuestas parten de acciones gubernamentales lo cual indica una conciencia pública y política de los gobiernos encaminada a la protección y desarrollo de la primera infancia.

Desde el plano internacional han partido muchas de estas políticas y acuerdos los cuales se han fortalecido con los devenires del tiempo pues estos fueron precarios o solo permanecían en el papel, luego en la década de los noventa los estados han realizado inversión social y económica con el ánimo de disminuir las brechas culturales y sociales.

Sin embargo, existen muchos puntos inconclusos, situaciones por subsanar y muchas tareas inacabadas, las cuales al no ser ejecutadas dejan mucho que pensar, la diferencia radica sobre lo que lo que se consigna en los documentos y su ejecución, caso concreto es el nivel de cobertura de

los jardines o la atención a la primera infancia en salud, las tasas de desnutrición, la inclusión cultural, social, educativa y étnica; al mencionar que las cifras no son favorecedoras no se dice que hay un rezago total, pues los esfuerzos realizados deben también ser exaltados, no obstante, cifras como las del Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia, (UNICEF) indican en su informe del año 2015[5] que el sistema educativo en el " nivel preescolar, de 0 a 5 años, se pasó de tener una tasa bruta de cobertura de 39,2 % en 2003, a 57,3 % en 2014" lo cual como ya se afirmó supone un avance significativo pero aún a mitad del camino y del cumplimiento de las verdaderas metas.

Existen otras problemáticas relevantes que quedan fuera de este horizonte investigativo: la deserción escolar, la problemática del desplazamiento, el reclutamiento a menores, y la pobreza entre otras muchas que afectan tanto la calidad educativa, el aprendizaje, y el desarrollo del niño cultural y socialmente, así como la permanencia de los niños en edad escolar y sus familias en un entorno seguro y adecuado para su normal desarrollo.

Las políticas locales y nacionales en todo el mundo buscan aportar a la construcción de una sociedad incluyente y moderna. Colombia ha generado planes de desarrollo mancomunadamente entre varios de los ministerios e instituciones gubernamentales y privadas con el fin de eliminar el rezago. Esto genera sinergia y que todos apunten hacia un mismo horizonte.

Se debe apuntar a trabajar por políticas públicas y culturales mucho más incluyentes que transformen más el entorno social, educativo y cultural, donde se genere un ambiente más seguro

[5] Véase: https://unicef.org.co/sites/default/files/informes/unicef-informe-anual-nuevo.pdf

y productivo para el país en donde el motor de las leyes sea la protección y la garantía de los derechos de todos los niños dentro y fuera del ámbito escolar.

Una de las formas de realizar esto es mediante la investigación local para identificar las brechas y problemáticas propias de cada comunidad. La inversión social y el fortalecimiento de las legislaciones en materia pública son también vitales para lograr avances mucho mayores a los que se tienen en la actualidad.

Se ha observado con lo anterior que los portales e iniciativas desarrolladas en los ámbitos internacional y nacional han permitido que los niños disfruten de materiales adecuados y pertinentes a sus edades y sus intereses, sin embargo, aún no se condensan en iniciativas que sean visibles e inclusivas para todos los sectores de la sociedad, por eso se hace necesario mayores plataformas y contenidos que permitan a usuarios e investigadores insumos para apropiar los contenidos y desarrollar nuevos, diversificar la oferta y contribuir al desarrollo cultural desde las TIC.

Se observa también que muchas de las investigaciones han sido realizadas como proyectos académicos, que no surgen iniciativas gubernamentales que puedan comprender mejor los roles de los niños y su relación con las tecnologías digitales, se encontraron varias leyes e iniciativas en lo legislativo, pero son muy pocos los portales y las aplicaciones propuestas por diferentes gobiernos para enriquecer la oferta cultural y artística en internet.

A manera de cierre de este capítulo, en el ámbito investigativo cada vez se realizan exploraciones más acertadas y pertinentes a lo que realmente se debe cambiar y no solo se apunta a datos estadísticos y a cifras que terminan por quedarse en informes y anaqueles, relevantes son las nuevas posturas de los investigadores y de los centros académicos, pues se han apersonado positivamente de problemáticas sociales y culturales que requieren cada vez más compromiso investigativo.

El auge de la producción de contenidos digitales para niños, que se ha incrementado de una forma acelerada en la última década, refleja la importancia de analizar lo que estos desarrollos permiten en el contexto del niño, pues si bien tienen una intencionalidad pedagógica, lúdica y/o de entretenimiento es necesario revisar la relación contenidos- objetivo-contexto. Surgen entonces oportunidades para reevaluar y formular alternativas que favorezcan la apropiación de este tipo de portales a la luz de las necesidades reales de los niños, esto analizando elementos como la interactividad, la estética y la inclusión.

Cabe anotar que a pesar de los diversos estudios realizados en el campo de las personas sordas y teniendo en cuentos estos y las publicaciones referentes a esta población, aún falta camino por recorrer; hasta hace pocas décadas se reconoce a la persona sorda desde una visión socio antropológica, en la cual se concibe como un ser integral con un canal comunicativo diferente y no solamente desde una visión clínica, en la cual la sordera era considerada como un castigo divino y una enfermedad que a toda costa debía ser escondida y curada. Esto evidencia que aún falta una mayor aceptación en la sociedad sobre la discapacidad en general y sobre todo en este caso en particular, que la única diferencia entre las personas sordas y el resto es su canal comunicativo.

Así mismo el contenido incluyente que se dispone en los portales web, sigue siendo diseñado para personas oyentes y sin ningún tipo de discapacidad. Es por ello por lo que se puede afirmar que, aunque se ha incrementado la producción de los contenidos digitales para los niños y niñas de primera infancia, éstos no están del todo diseñados para ser incluyentes.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 Concepciones sobre infancia

Hacia el siglo XVI en Europa se definía la infancia como sujetos inferiores que debían estar bajo el cuidado de nodrizas, instructores o instituciones educativas, luego con el surgimiento de la escuela moderna en el siglo XVIII, se profundizó la condición atávica de los niños, al quedar atrapados en sistemas de conocimiento y prácticas educativas adscritas a las etapas de la vida. Amador (2013, p.13). Se observa entonces que el concepto de infancia nace apenas con el academicismo del siglo XVIII, el cual le otorga un lugar al niño que se va definiendo según sus etapas y ciclos propedéuticos a lo largo de la historia.

Ya en la edad moderna, esta mirada hacia los niños se remite a la década de los treinta, luego de que en Estados Unidos se establecieran los primeros jardines infantiles. Hacia el año de 1957, en este mismo país, se centra el interés en la educación temprana y se produce un aumento en las investigaciones sobre desarrollo infantil lo que contribuyó a mejorar métodos, estrategias, materiales y enfoques con el objetivo de brindar una educación de calidad a los niños y niñas. Este sistema se basó en los estudios presentados por los pedagogos John Dewey y María Montessori quienes se centraron en trabajar buscando una pedagogía que reformara la enseñanza permitiendo que el niño fuera concebido como un ser humano integral que hace parte activa de la sociedad.

Es así como se da una mirada distinta hacia la primera infancia debido también a la incursión de la mujer en el ámbito laboral. Este hecho ha transformado las formas tradicionales de cuidado y atención a los niños y niñas menores de 6 años, ya que no es exclusividad de la madre el cuidado de los menores; también se reconoce el papel de padre, miembros del grupo familiar y

otras personas lo que obliga a los gobiernos a exigir una reducción de los factores que afectan el desarrollo infantil, asociados a condiciones de maltrato, abandono y desvinculación afectiva, que influyen de manera directa en la salud física y emocional del niño y de la niña.

Teniendo en cuenta lo anterior los niños y las niñas son "reconocidos como sujetos que requieren atenciones y cuidados específicos, por lo cual no deben ser segregados del mundo" Diker (2008, p.20). La autora señala que, en esta manera de concebir esta etapa del ser humano, se presenta una articulación de un doble sentimiento respecto de los niños: *"el amor filial, que se teje en el marco del nacimiento de la vida privada familiar que propicia un vínculo más íntimo y más prolongado con los hijos, y la severidad, necesaria para asegurar su protección y cuidado"*. Estos sentimientos van a generar las características de los niños, que en palabras de Diker son la heteronomía, incompletud, falta de racionalidad y moral propias, maleabilidad, obediencia, docilidad. Luego, el niño será caracterizado como un ser dependiente (del cuidado, la protección y la orientación de los adultos) e inocente, y la infancia como un tiempo de espera, de preparación para la vida adulta.

En esta etapa se empiezan a desarrollar sus facultades y habilidades para el desenvolvimiento personal y social, además cuenta con el apoyo del estado para su desarrollo integral en sus ámbitos, físico, emocional, salud, educación, y en la accesibilidad y acercamiento a su cultura a través de diferentes estrategias, como lo son las mencionadas anteriormente y resaltando la que en este momento es objeto de investigación, el portal interactivo Maguaré.

La escuela sin duda cumple un rol importante que enmarca un estado de normalización de los sujetos en la sociedad, que configura los parámetros moralizantes y de pertenencia necesarios para la vida en colectivo; desde allí se inscriben "cuatro narrativas universales: el niño como sujeto de derechos; la formación ciudadana escolar; el fomento de la innovación y el pensamiento científico; y la cultura digital." (Amador, 2013, p.15) La infancia es por lo tanto un marco donde se moldean y solidifican aquellos comportamientos individuales y grupales que garantizan un orden/ordenamiento para la vida adulta y en comunidad.

Para esta investigación se define Primera Infancia como "el periodo de la vida, de crecimiento y desarrollo comprendido desde la gestación hasta los 7 años aproximadamente y se caracteriza por la rapidez de los cambios que ocurren. Esta primera etapa es decisiva en el desarrollo, pues de ella va a depender toda la evolución posterior del niño en las dimensiones motora, lenguaje, cognitiva y socioafectiva, entre otras" (Jaramillo, 2007, p. 110). Por lo tanto, se tiene en cuenta dicho lapso temporal por la plasticidad cerebral y motriz de los niños, que puede verse modificada gracias a la interacción con los medios digitales.

3.2 Inclusión: una mirada desde la "diferencia"

Para definir la inclusión es necesario remontarse a los inicios de la educación preescolar cuando se crean los primeros jardines infantiles en los años de 1950 a 1960 dirigidos a niños de tres a seis años en Suramérica y se define el término estimulación precoz o estimulación temprana, impulsando así en la región la educación preescolar.

Este concepto se incluyó en la Declaración de los derechos del niño en el año 1959 y se usaba para denominar los programas de prevención para niños que física y mentalmente se encontraran impedidos "...y que debe recibir tratamiento, la educación y los cuidados especiales que requiere su caso particular", por ello la estimulación temprana fue creada para ayudar a los niños con problemas de desarrollo y se convirtió en una herramienta fundamental para corregir este tipo de discapacidades o prevenir la alteración que por antecedentes en el embarazo y/o parto tuvieran el riesgo de presentar alguna dificultad.

Posteriormente la estimulación precoz o temprana se usó para el tratamiento de niños sanos pero que por encontrarse en un medio nocivo pudieran presentar algún problema o retraso en su desarrollo. Es así como luego de años de estudio se llega a la conclusión que este tipo de actividades se deben realizar no sólo con los niños que presenten ciertas condiciones especiales, sino con todos, sin importar el nivel socioeconómico, para tener un mayor aprovechamiento.

El término estimulación precoz evolucionó al de integración cuyo propósito fue explicar las modificaciones en la prestación del servicio educativo y ya no las condiciones particulares de las personas, se refería más a las condiciones ambientales en que ocurre el aprendizaje, es decir que se estandarizó y se generó adaptaciones al medio para que las personas en condición de discapacidad pudieran asimilar el mundo de los que no poseían dichas particularidades.

El concepto de integración surgió "como un proceso complejo e inherente a toda propuesta educativa, en tanto reconozca las diferencias, así como los derechos y valores compartidos entre las personas y posibilite un espacio de participación y desarrollo humano", tal como lo señala el

documento Integración Escolar de Sordos usuarios de la Lengua de Señas Colombiana del INSOR (1999).

Desde las transformaciones sociales y culturales de la época el concepto de integración se redefine desde una visión inclusiva que pretende mejorar la calidad de vida de las personas en condición de discapacidad, permitiendo una adaptación tanto del medio como de la percepción de la población mayoritaria, en los diferentes escenarios de interacción humana. La siguiente imagen explica claramente la diferencia entre ambos términos:

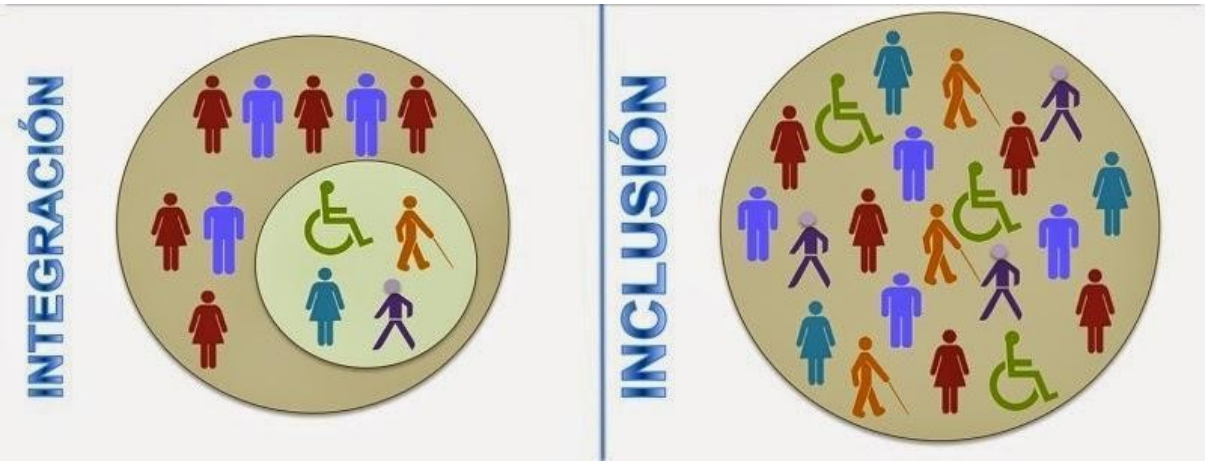


Ilustración 2. Imagen integración – Inclusión

Tomado de: http://coachingyciberoptimismo.blogspot.com.co/2017/06/10-diferencias-entre-inclusion-e-integracion.html

Según la Unesco (2005) la Inclusión es "un enfoque que responde positivamente a la diversidad de las personas y a las diferencias individuales, entendiendo que la diversidad no es un problema, sino una oportunidad para el enriquecimiento de la sociedad, a través de la activa participación en la vida familiar, en la educación, en el trabajo y en general en todos los procesos sociales, culturales y en las comunidades", siendo esta la definición que enmarca el estudio de la identificación de la pertinencia inclusiva de los contenidos del portal Maguaré.

Esta definición fue dada en la Declaración de Salamanca (UNESCO, 1994), documento político que reúne los principios de una educación inclusiva donde propone que todos los niños tengan derecho a desarrollarse según sus potencialidades y para alcanzar dicho objetivo el sistema escolar tiene la responsabilidad de ofrecer una educación de calidad.

La inclusión, no solo abarca a las personas en condición de discapacidad, sino que también incluye a niños y niñas que no presentan ninguna o que poseen un talento excepcional, debido a que cada ser humano tiene características particulares, lo cual hace que cualquier interacción que realice deba ser adaptada a sus necesidades y que permitan su desarrollo integral como ser humano.

Desde el análisis del portal en la perspectiva de inclusión la discapacidad, objeto de estudio para esta investigación, abarca únicamente la población sorda de primera infancia; sus hallazgos pueden servir como un indicador para posteriores estudios en relación con este tema. Dada esta aclaración, es posible abordar la concepción que se tiene sobre la persona sorda en el marco teórico.

A lo largo de la historia la sordera se ha definido desde el punto de vista clínico y el socio-antropológico. Clínicamente se le consideró al sordo como una persona con discapacidad, es decir, que posee una deficiencia de tipo sensorial (en este caso, no puede oír). En la visión socio-antropológico las personas sordas son consideradas miembros de una minoría lingüística que usan una diferente lengua de la comunidad mayoritaria. Según la Federación Nacional de Sordos de Colombia, Fenascol, esta nueva mirada surge hacia la década de los 60 cuando diferentes profesionales de la lingüística, la antropología, la psicología y sociología en varios países, empiezan a interesarse por los sordos; entre ellos lingüistas y autores como William Stokoe

(Stokoe,1960) que cambian la concepción de la persona sorda a un ser integral cuya base son las capacidades como ser humano y no como paciente, dándole estatus igual que al oyente.

En cuanto a esta postura, Sánchez, J. (2011), menciona que, en los inicios de la educación para los sordos, ellos eran reprimidos, ocultos, generaban vergüenza y se consideraba un castigo de Dios por algún pecado cometido; algunos sordos, sobre todo de las altas sociedades, eran obligados a aprender a leer los labios, a comunicarse de manera oral y escrita, todo era memorístico. En los campos las personas sordas eran los encargados de los trabajos fuertes, pero se comunicaban con señas con los oyentes para entender tareas o acciones básicas del trabajo.

El texto de Virginia González, Un acercamiento histórico a la comunidad Sorda de Bogotá, Proyecto Cátedra, SED-Fenascol, señala que en la antigüedad se usaba el término de "sordomudo" y básicamente se definían como personas incapaces, que presentaban serias dificultades para adquirir conocimiento y para llevar a cabo un proceso de aprendizaje". Actualmente prevalece la visión socio-antropológica y se ve al sordo como un ser social perteneciente a la comunidad sorda, con derechos, deberes y con opinión. Éste nuevo enfoque se enfatiza en cuatro aspectos (González, 2011, p.11):

- Identidad cultural
- Lengua de señas y bilingüismo
- Sistema educativo para personas sordas
- Movimiento asociativo de la comunidad sorda

Se entiende entonces por comunidad sorda como “la colectividad formada por un conjunto de personas sordas y oyentes que comparten lengua, cultura, historia, experiencias, objetivos y fines por los que conviven y luchan, defendiendo sus derechos e intereses como grupo” (Fenascol, 2014, p 10). Se puede dar por sentado que las características de la comunidad son rasgos de la identidad individual, puesto que ésta se forma a partir de la vivencia que tiene cada individuo desde su nacimiento (en esto interfiere si la persona sorda nace en un hogar con padres sordos u oyentes, este último es el caso de la mayoría de las personas sordas).

Definido este concepto se puede hablar de una cultura sorda que se relaciona de forma especial con el mundo y de su acceso a la realidad, de construcción de categorías, de cognición y de modos de representación diferenciados que constituyen una cosmovisión (Liñares, 2003); aquí la LSC juega un papel fundamental, ya que a través de ella se evidencian las características que menciona Liñares, también su identidad se construye a través de la interacción con sus mismos pares.

Al respecto, Alejandro Oviedo (2007, p.36) caracteriza la cultura sorda en cuatro aspectos:

- “Siempre han existido personas sordas
- Los sordos reemplazan con la vista y los gestos lo que les niega el oído.
- El entorno social hace que los sordos organicen comunidades minoritarias
- Desde su contexto los sordos desarrollan una manera de sentir, ver el mundo y actuar.”

Para ampliar dicho concepto se puede caracterizar la cultura como el “...conjunto de todas las formas, modelos y patrones, explícitos o implícitos, a través de los cuales una sociedad regula el comportamiento de las personas que la conforman como una forma de adaptación al medio que los rodea” (Fenascol ,2011, p.50). Entonces teniendo en cuenta lo anterior, la cultura sorda posee

estas mismas características y elementos como “la lengua, la historia y la identidad propia” (Fenascol, 2014, p.12) en común y que se van transmitiendo de generación en generación como cualquier otra cultura.

Por esta razón, la Lengua de Señas que es viso-gestual, como primera lengua de la persona sorda es tan importante porque le permite desarrollarse a nivel cognitivo, social y sobre todo en el personal, al igual que el oyente que lo realiza a través de su lenguaje oral. Su diferencia radica en el canal comunicativo y a la comunidad lingüística minoritaria a la que pertenece.

Es así como desde hace varios años las asociaciones de sordos y las instituciones educativas, buscan que desde pequeños la comunidad sorda tenga contacto con sus pares hablantes para iniciar y fortalecer los procesos de transmisión e intercambio de aspectos relevantes propios de ambas culturas.

De igual manera el objetivo de adoptar la lengua de Señas Colombiana como canal comunicativo (que posee el mismo estatus de la lengua oral) es buscar que la lengua sea adquirida en un contexto con pares señantes, que construyan una historia común mientras reciben una educación bilingüe. Es así como “un aspecto [...] en el que se tiene que centrar la atención a la primera infancia sorda, debe estar enfocado en el desarrollo lingüístico”, según (Ramírez y Cruz, 2010, en del Pilar Velásquez, R. 2016), ya que la adquisición temprana de una lengua potencia el desarrollo de la niña o el niño sordo, esto a su vez se posibilita a través de la participación del niño en diferentes actividades, con su familia y en el jardín infantil.

Los niños y niñas sordos poseen también un periodo crítico de adquisición de su primera lengua, por esta razón Boris Fridman (2009) presenta la importancia de adquirir esta primera lengua plenamente desde la niñez, ya que siempre están vinculadas en una persona, la identidad y la lingüística, porque se crean desde la interacción con el otro. De igual manera, el menor debe realizar dos procesos simultáneos, el aprendizaje de su primera lengua (LSC) y el aprendizaje de la segunda lengua que es el castellano lecto escrito.

Los primeros cinco años de vida son de vital importancia ya que es el período crítico en la adquisición de la lengua y es igual que el de los niños y niñas oyentes, que al no son aprovechados traen consecuencias que afectan su desenvolvimiento social, académico, y demás. Fridman presenta el desarrollo de la lengua desde las diferentes etapas del crecimiento humano, lo que le otorga una actitud lingüística. También resalta que a la definición de la sordera y de la persona sorda, como se nombró anteriormente, siempre se le ha otorgado un dictamen negativo ya que el sujeto posee una audición insuficiente o nula, pero que esta disminución de la capacidad auditiva no es relevante para la capacidad social y lingüística de la persona, pero si lo es cuando se es excluido de las redes sociales que representan las lenguas orales (Fridman, p.1).

3.3 Diversidad e interculturalidad

Retomando el concepto de inclusión que da la UNESCO, entendida ésta desde la diversidad de las personas y las diferencias individuales, como se establece en el marco de esta investigación, la inclusión es interpretada desde la valoración de la diversidad y la diferencia en el reconocimiento con el otro y no desde la percepción social que la relaciona con una hegemonía cultural llevando

el concepto de diferencia a un diferencialismo. Esta es una mirada que reconoce la pluralidad en la que se establecen vínculos a través de experiencias de vida que conversan con las alteridades y que no da lugar a supremacías culturales tal como lo afirma Sandra Guido (2010).

Guido (2010, p.71) menciona también el trabajo con la diferencia desde lo educativo sobre lo que se piensa del otro. Para establecer dicha relación manifiesta que se torna enriquecedor y muy importante para la formación porque:

- Al entender de manera positiva y real la diferencia se pueden cuestionar nociones y prácticas propias.
- Al trabajar por la ruptura de estereotipos y prejuicios en relación con el otro, se puede evitar la discriminación.
- Al relevar las huellas de los otros en uno mismo, se analizan rasgos comunes.
- Al desarrollar la capacidad crítica, se pueden analizar textos, contenidos escolares y actitudes en relación con el otro.
- Al acercarse al otro, se pueden investigar desequilibrios sociales, trayectorias históricas y resistencias de los movimientos sociales, comunidades, asociaciones, etc.

Siguiendo con la mirada latinoamericana, la diversidad cultural también representa la multi, pluri e inter-cultura reflejada en los contextos sociales y académicos que son permeados por influencias eurocéntricas, tal como lo señala Catherine Walsh.

Para Walsh (2009) la multiculturalidad se da en sociedades sin que haya relación entre ellas, es decir se refleja la individualidad y una "supuesta igualdad" en la que la tolerancia del otro es el eje y en donde también se ocultan las desigualdades sociales ya que las estructuras e instituciones son inmunes entre sí. La inclusión de corte multiculturalista es aquella que piensa el añadir o sumar la cultura indígena y la afro al modelo preestablecido de una sola cultura.

La pluriculturalidad por su parte reconoce la diversidad existente, pero desde la óptica céntrica de la cultura dominante. Para Walsh, la pluriculturalidad es el reflejo de la cultura latinoamericana que ve a los otros a partir de una óptica céntrica, en una sola vía que, si bien tiene en cuenta las otras culturas, sus conceptos sociales, culturales, económicos y políticos se imponen frente a los conocimientos que tienen las poblaciones afro e indígenas.

En cambio, lo intercultural se traduce en relaciones, negociaciones e intercambios culturales en múltiple vía para construir espacios de encuentro entre seres y saberes, sentidos y prácticas distintas. Particularmente la interculturalidad solo puede ser planteada luego del estudio y conocimiento previo de diversas culturas indígenas y afrodescendientes y su papel frente a la subyugación a lo largo de la historia por parte de las comunidades predominantes[6], que propone recuperar y revalorizar los conocimientos ancestrales frente a otras civilizaciones aportando a la

[6] Dicha subyugación refiere Walsh (2005) al sometimiento dado desde la época colonial y reforzada en la modernidad relegando el conocimiento ancestral y prevaleciendo el de la comunidad cultural predominante o "blanco". Desde el periodo colonial se crea la ilusión de que el conocimiento es abstracto, se crean patrones de poder donde se establecen estructuras jerárquicas que en la actualidad prevalecen, incluso en ámbitos donde se desaparece la diferencia histórica cultural de los pueblos indígenas y africanos, mostrándose como culturas negativas
Pensado para Latinoamérica, es un principio político ligado con lo educativo, que busca el acceso al conocimiento y el saber evitando la marginalización de las diferentes culturas que componen el continente. El conocimiento y el poder deben surgir naturalmente, surgir desde las culturas que han sufrido subalternización y racismo.

existencia de comunidades interculturales. No es entonces la relación de culturas, es verlas a todas desde la igualdad.

> *"El contacto e intercambio entre culturas (debe darse) en términos equitativos; en condiciones de igualdad. Tal contacto e intercambio no debe ser pensado simplemente en términos étnicos sino a partir de la relación, comunicación y aprendizaje permanentes entre personas, grupos, conocimientos, valores, tradiciones, lógicas y racionalidades distintas, orientados a generar, construir y propiciar un respeto mutuo, y un desarrollo pleno de las capacidades de los individuos y colectivos, por encima de sus diferencias culturales y sociales. En sí, la interculturalidad intenta romper con la historia hegemónica de una cultura dominante y otras subordinadas y, de esa manera, reforzar las identidades tradicionalmente excluidas para construir, tanto en la vida cotidiana como en las instituciones sociales, un convivir de respeto y legitimidad entre todos los grupos de la sociedad." (Walsh,2009, p.41).*

La interculturalidad concebida inicialmente desde los movimientos indígenas tiene como objeto ir más allá de la relación entre culturas diferentes y ofrecer nuevos procesos y proyectos políticos, sociales y éticos llegando a lo epistémico e intelectual; sirve también como herramienta para repensar y reconstruir las instituciones sociales y políticas. La autora señala que, de esta manera, la interculturalidad da un marco para el proyecto activo y dinámico de la interculturalización como proceso que impulse un cambio profundo hacia un estado que opere a partir de articulaciones, coordinaciones e interrelaciones. (Walsh,2009, p.153).

Es entonces que desde la mirada de Walsh (2009, p.2) se hace posible analizar el alcance de la diversidad cultural del portal Maguaré, teniendo en cuenta los elementos interculturales desde los siguientes componentes:

- *Relacional:* cuando se dan relaciones básicas de intercambio entre culturas
- *Funcional:* al hacer un reconocimiento de la diversidad y diferencias culturales
- *Crítico:* desde el problema estructural-colonial-racial.

Características de los modelos culturales según Catherine Walsh		
Multicultural	**Pluricultural**	**Intercultural**
Existencia de grupos culturales sin que haya relación entre ellas.	Existencia de grupos culturales con una relación dominante.	Existencia de grupos culturales en relaciones equitativas.
Se ocultan las desigualdades	Convivencia sin una profunda interrelación equitativa.	Intercambios culturales.
Individualidad	Comunicación con el otro	Interacción con el otro
Tolerancia por el otro	Escucha a los otros	Reconoce la diversidad

Tabla 1.Características de los modelos culturales según Catherine Walsh

Fuente: Los autores a partir de Walsh.

3.4 Posibilidad de un mundo para todos: accesibilidad

En pro de garantizar la participación social de todas las personas, varios organismos internacionales generaron diferentes clases de adaptaciones que permitieran el acceso a la información, espacios y herramientas a todo tipo de población, éstas se conocen con el término de accesibilidad.

Aunque en primera instancia estaba pensada para personas cuyas condiciones se les dificultara el desarrollo normal de alguna actividad, con el tiempo se ha evidenciado que beneficia a toda la población (por ejemplo, claridad en la información encontrada en la calle, sitios públicos o institucionales).

Fernando Alonso (2007) define la accesibilidad como la supresión de barreras para las personas con discapacidad, esa supresión en ocasiones es compleja y por ende muy costosa y en ciertos sectores no se puede garantizar una accesibilidad al cien por ciento, pero que poco a poco y con las políticas públicas que se están realizando se va acercado a este objetivo. Esta palabra se utiliza, además, para referirse a los derechos de aquellas personas que por tener dificultades físicas, sensoriales, intelectuales o de otro tipo, no pueden relacionarse con el entorno o con otras personas en igualdad de condiciones.

El concepto de accesibilidad ha evolucionado en paralelo a los avances en la inclusión de las personas en condición de discapacidad. Si éstas eran percibidas como un colectivo que requería protección y un entorno diferenciado (enfoque denominado modelo médico), ahora tiende a su

integración sin discriminación y normalizada (enfoque de modelo social y principio de igualdad de oportunidades). Alonso (2007, p.15).

Es así que la accesibilidad trata de eliminar aquellas barreras para que las personas en condición de discapacidad, puedan acceder fácilmente a una sociedad pensada para todos, lo que supone un cambio en la mentalidad donde se realicen transformaciones físicas en infraestructuras y se ofrezcan prestación de servicios como el de interpretación, sin pensar que son sólo para algunas pocas personas o que la discapacidad se relaciona exclusivamente para quienes deben hacer uso de una silla de ruedas.

En Colombia en el año 2009, el Ministerio de Educación Nacional en convenio con el Instituto Tecnológico de Antioquia realizaron la adaptación al índice de inclusión internacional, en el que se define accesibilidad como: MEN (2009):

> "... derecho ciudadano por el cual toda persona sin importar su edad y sus condiciones personales y sociales puede disfrutar plenamente de todos los servicios que presta y ofrece la comunidad y las instituciones: comunicación, espacios urbanísticos, arquitectónicos, vivienda, servicios públicos, medios de transporte, de tal forma que todas las personas puedan llegar, acceder, usar y salir en forma autónoma, segura y confortable."

Para identificar la pertinencia inclusiva, es necesario validar el nivel de accesibilidad del portal, accesibilidad entendida como la posibilidad de ingreso a un sitio web de un número amplio de usuarios posibilitando la interacción con las interfaces y el acceso a los contenidos, de aquí la necesidad de asegurar que dichos contenidos, disponibles en los dispositivos digitales puedan ser

manipulados por cualquier persona, pues se corre el riesgo de segregar la información y marginar social, cultural y políticamente a la comunidad que no puede acceder a ellos.

Esta accesibilidad, que es adoptada por los desarrolladores de contenidos web, bien sea como requisito legal o de interés organizacionales o personales, busca un nivel de conformidad a nivel técnico y de usabilidad, para esto existen normas o estándares internacionales que sirven como guía en el desarrollo de los temas tratados digitalmente o como evaluación.

Las herramientas de evaluación de la accesibilidad son variadas y con mayor o menor profundidad de análisis según su objetivo, para el caso de esta investigación se requirió de una herramienta que permitiera validar los elementos perceptibles a través de la interacción y no desde un nivel técnico únicamente.

La revisión de estas herramientas llevó a considerar las Pautas de Accesibilidad Web emitidas por el consorcio W3C quienes ha desarrollado directrices o pautas específicas para permitir y asegurar este tipo de acceso. La W3C [7], o World Wide Web Consortium, es una comunidad internacional que trabaja para desarrollar estándares web liderado por Tim Berners-Lee (conocido como el padre de Internet pues estableció el primer protocolo de comunicación cliente-servidor en 1989) con el fin de llevar Internet a su máximo potencial asegurando un crecimiento a largo plazo. A este consorcio hacen parte el MIT Massachusetts Institute of Technology (EE. UU.), ERCIM - European Research Consortium for Informatics and

[7] Consorcio WWW, en inglés: World Wide Web Consortium (**W3C**). Es una comunidad internacional donde sus miembros generan recomendaciones y estándares para diseñar páginas web, cuyos objetivos es la accesibilidad para todo el mundo de forma global sin barreras tecnológicas, limitantes o culturales para que cada usuario pueda hacer un buen uso de la web; esta organización es tan importante que puede influir en la forma del desarrollo web a nivel mundial.

Mathematics (Francia) y la Universidad de Keio (Japón); es decir que el análisis de accesibilidad del portal fue valorado desde los estándares más altos a nivel internacional.

La W3C ha emitido las Pautas de Accesibilidad al contenido Web o Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1 para asegurar un contenido más accesible a un rango amplio de personas bien sea con discapacidad o de la tercera edad, sin embargo, este documento está en constante evolución en relación con las innovaciones tecnológicas en este campo.

Para analizar la accesibilidad del portal Maguaré se relacionaron 3 de los 4 principios seleccionando aquellas pautas que tuvieran que ver con el objetivo de la investigación , así:

Criterios para el análisis de accesibilidad del portal Maguaré basado en la Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web de la W3C.	
Principios	**Pautas**
1. Perceptible - La información y los componentes de la interfaz de usuario deben ser presentados a los usuarios de modo que ellos puedan percibirlos.	**1.1 Alternativas de texto:** Proporcionar alternativas textuales para todo contenido no textual de modo que se pueda convertir a otros formatos que las personas necesiten, tales como textos ampliados, braille, voz, símbolos o en un lenguaje más simple (contenido no textual - Subtítulos - Lengua de señas)
	1.2 Medios basados en el tiempo Proporcione alternativas para los medios basados en el tiempo.
	1.3 **Adaptable** Crear contenido que pueda presentarse de diferentes formas (por ejemplo, con una disposición más simple) sin perder información o estructura. - Características sensoriales
	1.4 **Distinguible**: Facilitar a los usuarios ver y oír el contenido, incluyendo la separación entre el primer plano y el fondo. Uso del color, Control de audio, Contraste (mínimo), Cambio de tamaño del texto, Imágenes de texto, Contraste (mejorado), Sonido de fondo bajo o ausente Presentación visual

2. Operable - Los componentes de la interfaz de usuario y la navegación deben ser operables.	**2.1 Accesible por teclado**: Proporcionar acceso a toda la funcionalidad mediante el teclado. **Teclado, Teclado (sin excepción)**
	2.2 Suficiente tiempo: Proporción a los usuarios tiempo suficiente para leer y usar contenido.
	2.3 Convulsiones: No diseñe el contenido de manera que se sepa que provoca convulsiones
	2.4 Navegable: Proporcionar medios para ayudar a los usuarios a navegar, encontrar contenido y determinar dónde se encuentran Titulado de páginas, Propósito de los enlaces (en contexto), Múltiples vías, Encabezados y etiquetas, Foco visible, Ubicación, Propósito del enlace (solo enlace).
3. Comprensible - La información y el manejo de la interfaz de usuario deben ser comprensibles.	**3.1 Legible:** Hacer que los contenidos textuales resulten legibles y comprensibles. Idioma de la página. Palabras inusuales, Abreviaturas, Pronunciación**.**
	3.2 Predecible: Hacer que las páginas web aparezcan y operen de manera predecible. Navegación coherente, Identificación coherente, Cambios a petición.
	3.3 Entrada de datos asistida: Ayudar a los usuarios a evitar y corregir los errores. Identificación de errores, Etiquetas o instrucciones, Ayuda, Prevención de errores (todos).

Tabla 2. Criterios para el análisis de accesibilidad del portal Maguaré (Adaptado de W3C (2017).

Cabe aclarar que las personas en condición de discapacidad se pueden encontrar con ciertas dificultades mientras navegan en internet. Según Egea (2007) estas dificultades en el uso de las tecnologías digitales radican en:

- Posibilidad de manejo o acceso a los elementos físicos que proporcionan las tecnologías digitales.
- Posibilidad de efectuar una interacción con las interfaces presentes en cada medio.
- Posibilidad de acceder a los contenidos que presentan los terminales, que cada vez van siendo mayores y más complejos.

3.5 Los niños y niñas se conectan: comunicación digital interactiva

La Comunicación Digital Interactiva (CDI), entendida esta como "ese proceso que reduce los textos a una masa de bits que puede ser fragmentada, manipulada, enlazada y distribuida, es lo que permite la hipermedialidad y la interactividad" (Scolari;2008, p.79); la CDI es entonces ese proceso de transmisión e intercambio que ocurre en espacios digitales y que implican hipertextos y elementos multimedia.

Se debe entender la comunicación como una necesidad tácita para expresar emociones, sentimientos, ideas, conocimientos que puedan trascender en el tiempo y que cuentan con varias formas o soportes. Para tal fin, se han creado nuevas maneras que abarcan y amplían el espectro comunicacional, buscando dar respuesta al avance de la tecnología y el tiempo, generando interacciones casi instantáneas en la faz terrestre; no solo se han diversificado los medios de comunicación sino también los lenguajes que se usan para dichas interacciones humanas. Ha quedado atrás vertiginosamente el papel de actor o lector pasivo y se ha tomado un rol activo como consumidores, comentadores, críticos y productores de los contenidos a los que accedemos, en otras palabras: surge una apropiación de la comunicación y esto ha sido posible gracias a la transformación de los medios.

La tecnología ha permitido la selección y la escogencia de contenidos y mensajes que en realidad interesan, lo cual también ha creado comunidades con gustos, lenguajes e intereses particulares o comunes. Se deriva de este fenómeno una nueva necesidad que se desarrolla

velozmente: compartir e interactuar; por ende se ha transformado la clásica visión de los medios de comunicación y el uso que se hace de estos, también se ha cambiado y migrado hacia otros nuevos como redes sociales, juegos en línea, streaming, foros, blogs o similares; no solo se consume o compra sino que se intercambia comunicación, mensajes y conocimiento en entornos que hasta hace tres décadas no eran tradicionales o convencionales y para algunos quizás impensables.

Las relaciones que se establecen entre las formas de comunicación digital y la infancia se hallan mediadas gracias a las posibilidades de interacción que ofrecen los medios, allí se puede identificar que el niño no es un participante pasivo sino que por el contrario en este fenómeno hipermedial, tanto la plataforma como el usuario están atravesados por la noción de juego y desde allí no solo se encarna un impulso congénito, sino que también se potencia la capacidad de aprendizaje e imitación que poco a poco le llevará a desarrollar un constructo de él mismo en la vida cultural. Es una relación en doble vía, ya que "incluso las formas o acciones más básicas de la navegación implican la producción de información por parte del usuario que el sistema recupera, procesa y utiliza para enriquecer la experiencia de otros navegantes." (Scolari, p.248)

Es importante en el proceso comunicativo comprender que los seres humanos modifican las tecnologías usadas y éstas a su vez cambian a los seres humanos que las usan; se afecta, transforma o se desarrolla lo cultural, lo cognitivo y lo social en diferentes escalas. Surgen entonces conceptos como hipermediaciones, interactividad, convergencia cultural y cibercultura, que ofrecen un nuevo campo de estudio en la comunicación.

3.5.1 Hipermediaciones, multimedia e interactividad

Se define hipermediaciones en palabras de Scolari como "procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí" (Scolari:2008,113).

Las hipermediaciones son la reunión de los medios y géneros convencionales luego de ser transformados por la digitalización: texto, sonido, imagen estática/animación y linealidad narrativa para convertirse respectivamente en hipertexto, multimedia y lectura, exploración del entorno digital de forma no lineal, en donde se percibe el tiempo y el espacio de formas diferentes. Estos cambios que ocurren en lo virtual no permanecen allí, sino que afectan y alcanzan a toda la sociedad y la cultura para que sus dinámicas de participación, interacción, desarrollo y producción hagan parte de estos cambios.

Ocurre entonces una percepción de tiempo reticular (en red) que va a cualquier lugar del planeta y se liga de forma indisoluble con la comunicación, haciendo que mucho de lo hasta ahora establecido tome nuevos significados o se adapten a nuevas formas, es decir: resignificación, claro ejemplo de esto es la aparición de nuevas profesiones relacionadas directamente al campo comunicacional como los *Community manager*, también a nuevas formas de pago, de consumo de percepción y uso del dinero, nuevas formas de opinión, participación y organización política, cultural, social, académicas entre otras.

Entonces es posible concluir que la hipertextualidad es un mecanismo de accesibilidad de contenidos que se asocian con los intereses particulares y que pueden ser consultados en la forma que desee el usuario, rompiendo la linealidad obligada de los textos tradicionales, gracias a la hipertextualidad el usuario tiene una mayor libertad de escoger contenidos, reforzando así la percepción de preferencia; dice Scolari que el planteamiento nace del problema de la selección de la información, y que si este proceso podía mecanizarse por lo tanto podía ser acelerado (Scolari:2008,p.83).

Así mismo aparece el concepto de multimedia y multimedialidad que es la capacidad de adaptación de los contenidos al medio y las nuevas plataformas de información y comunicación; en palabras de Lévy (2007) la multimedia son varios soportes o varios vehículos de comunicación, es decir, aparece con el fin de mejorar la experiencia comunicativa del usuario haciéndola más diversa frente a los sentidos del ser humano. Es aquí donde se posicionan con mucha fuerza el audio, la fotografía, el video, y participan los textos, los géneros literarios, los códigos, los lenguajes y las plataformas, contribuyendo así al proceso de interactividad.

La digitalización de la información o su transformación de caracteres a códigos ha traído consigo la posibilidad de crear estructuras que no siguen secuencias aparentes y se expanden por las redes permitiendo la interactividad o participación activa del usuario, brindándole a éste la capacidad de fragmentar, manipular combinar, recomponer y distribuir la información de una forma autónoma; se entiende con lo anterior que se avanza de lo análogo a lo digital y que se tiene al alcance las herramientas que permiten difundir información en múltiples medios. Al respecto Scolari dice: “Los sistemas digitales también permiten que las señales sean moduladas, archivadas,

identificadas, reconvertidas y reproducidas manteniéndose idénticas al original sin perder información" (Scolari:2008,p. 80).

Es importante aclarar que "no todos los productos y servicios de la CDI, son multimedia o hipertextuales en la misma proporción" (Scolari:2008, p.111). Las nuevas formas de comunicación traen consigo rasgos que las distinguen de las tradicionales; entre ellos se encuentran los hipertextos, la interactividad, la reticularidad, la multimedialidad, lo digital y las convergencias, cada una aporta al proceso comunicativo en sus estructuras textuales, en la navegación, la manipulación invisible de la información, y las conexiones.

Todos estos rasgos característicos vistos como elementos se pueden sintetizar con la palabra: Hipermedia, que sería igual a la suma de hipertexto más multimedia. Son "procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí; las hipermediaciones llevan a indagar en la emergencia de nuevas configuraciones que van más allá -por encima- de los medios tradicionales" (Scolari:2008,114).

La diferencia entre las mediaciones y las hipermediaciones es que estas últimas se desarrollan gracias a las tecnologías digitales y por lo tanto los procesos cognitivos y culturales se comportan en medida diferente, es en las hipermediaciones donde el usuario toma un rol determinante como productor y consumidor. En este sentido se define a continuación usos, apropiaciones e interactividad.

Uso

Para elaborar la definición de uso se retoma el concepto de hipermediación definido por Scolari (2008) ya que los usos ocurren en paralelo con las hipermediaciones, son en sí las innovadoras maneras de comunicación. Se define hipermediaciones entonces como el proceso de intercambio, producción y consumo desarrollado en un entorno con unos sujetos, medios y lenguaje interconectados tecnológicamente, no es un producto o un medio (2008, p.113).

Por su parte De Certeau (2000) señala "que si bien la palabra [usos] designa con más frecuencia los procedimientos estereotipados, recibidos y reproducidos por un grupo"; esto debe ir más allá, tratando precisamente de reconocer acciones que tienen su formalidad y su inventividad propias (p.36). De Certeau parte de la relación producción - consumo y es a ese consumo que define como el acto de usar, apropiarse y practicar todo objeto producido, que hace el hombre común para gestionar opciones cotidianas como un "arte de hacer", por esta razón, se debe realizar una identificación del uso que se establece de los objetos desde el consumidor que en su recepción y apropiación del entorno otorga un orden dominante y desvía direcciones propuestas, subvirtiendo los usos y transformando el objeto de consumo en otra manifestación.

Es decir, de lo anterior se entenderá por usos, las acciones, procesos de intercambio producción y consumo de información que realicen los usuarios con el portal Maguaré.

Apropiación

Los usos son en sí el primer acercamiento que puede tener un usuario con una interfaz, que

luego de familiarizarse con ésta y haber aprendido su funcionamiento decide y da así un valor simbólico creando una relación en la cual se puede generar algún beneficio, que es particular y en mayor grado puede ser llamado apropiación.

Para Scolari "los sistemas digitales también permiten que las señales (en este caso mensajes) sean moduladas, archivadas, identificadas, reconvertidas y reproducidas manteniéndose idénticas al original sin perder información" (2008, p.80). Es decir, en este caso un usuario apropia luego de conocer y usar, utilizando a su manera y conservando para él lo que considera relevante o aquello que le aporte más valor a sí mismo, según Colciencias[8] "*La apropiación no es una recepción pasiva, involucra siempre un ejercicio interpretativo y el desarrollo de unas prácticas reflexivas*." Es decir: para que haya apropiación, se debe ir más allá del uso, de la mera utilización.

> *"La apropiación consiste en desentrañar las claves de un conocimiento para su uso práctico, aunque no se haya participado en su creación; esto es resultado de muchos factores más allá de los medios de comunicación: la familia, la escuela, la sociedad, el debate ideológico contra los oponentes supersticiosos, escépticos, abúlicos, etc.); y los sistemas de gobierno".*

(Universidad de Antioquia,2006, p.4)

Para esta investigación, las apropiaciones por su parte se refieren a la forma en que los usuarios usan y toman elementos y/o actividades que se encuentran en el portal respecto a su interés particular. *(De Certeau,2000, p.37).* Para Martín - Barbero se pueden entender como "Ritualidad

[8] http://legadoweb.colciencias.gov.co/programa_estrategia/apropiaci-n-social-del-conocimiento.

... que en la comunicación hay deconstrucción del nexo simbólico: a la vez repetición e innovación, anclaje en la memoria y horizonte abierto. Es lo que en el intercambio hay de forma y de ritmo." (2000, p.4), con esto se puede deducir que para que exista una apropiación de algo se debe presentar una ritualidad en su uso, es decir, una constancia que permita que el usuario realice en su cerebro diferentes conexiones que le generen rutas de usos, análisis y solución de inconvenientes presentados durante la interacción y que pueda ser desarrollado en diferentes contextos sin ningún inconveniente.

Interactividad

Por último, se retoma el concepto de interactividad para referir a las formas de participación, inmersión y el control en los contenidos de las diferentes salas y actividades propuestas en el portal, siendo así un proceso en el que un usuario se hace partícipe de un intercambio de información. Cabe recordar que la interactividad se liga con hipertextualidad y esta hace referencia a la accesibilidad de contenidos que se asocian con los intereses particulares y que pueden ser consultados en la forma que desee el usuario rompiendo así con la linealidad obligada de los textos tradicionales. Gracias a la hipertextualidad el usuario tiene una mayor libertad de escogencia de los contenidos reforzando la percepción de preferencia; dice Scolari al respecto que el planteamiento nace del problema de la selección de la información, y que si este proceso podía mecanizarse por lo tanto podía ser acelerado (p.83). Situación que se cumple a cabalidad en la actualidad en lo relacionado con consulta, manipulación y otras operaciones con datos e información.

La interactividad se describe como un proceso en el que un usuario se hace partícipe de un intercambio de información, Lévy aterriza el concepto al afirmar que "la posibilidad de reapropiación y de recombinación materiales del mensaje por su receptor es un parámetro capital para la evaluación del grado de interactividad de un dispositivo" (2007,p.65) es decir: habrá mayor interactividad dependiendo del grado de "control" con el que el receptor puede apropiarse o sentirse más partícipe, de un proceso de intercambio de comunicación e información, en este caso, con un dispositivo digital; el diálogo, la reciprocidad, la comunicación efectiva, y la accesibilidad, dice Lévy (2007), son características de la interactividad, entonces existe una relación dialógica entre acciones y reacciones comunicativas las cuales necesariamente nos llevan a expresar un grado o nivel de interacción.

Para responder al objetivo de la caracterización y su relación con las formas de interactividad, el grupo investigador retomó los conceptos de Moreno, quien a través de su trabajo trata en profundidad la comunicación y la narrativa audiovisual y transmedia, de la misma forma ha realizado investigaciones exhaustivas sobre educación, diversidad e inclusión por lo que sus aportes se consideran acertados al análisis en cuestión, se usaron así los tres niveles de participación de la interacción del niño con el recurso digital (Moreno, 2003, p.96-97).

- ***Participativa*:** hace referencia cuando exclusivamente se selecciona entre las opciones que ofrece el programa, es la más habitual donde el receptor elige el orden y la duración de su intervención, pero no realiza ningún tipo de transformación y/o construcción.

- ***Transformativa:*** donde el usuario no sólo selecciona los contenidos propuestos por el autor, sino que puede transformarlos: “el autor propone y el lector usuario dispone”.
- ***Constructiva:*** cuando se permite al usuario seleccionar, transformar e incluso construir nuevas propuestas que no había previsto el autor.

En este apartado se ha demostrado la pertinencia de la interactividad y las hipermediaciones como conceptos fundamentales para comprender de forma tácita las relaciones producto del intercambio de información en las plataformas digitales, pertinentes a esta investigación, en consecuencia, es posible establecer los conceptos de:

- Usos: operaciones y formas de hacer de los usuarios, desde el reconocimiento de sus acciones e intercambio, producción y consumo en el portal.
- Apropiaciones: resultado del uso, desde una visión interpretativa, práctica y reflexiva que permite dar nuevos significados y sentidos a los recursos, en este caso digitales.
- Interactividad: formas de participación, inmersión y el control en los contenidos.

Como resultado de los conceptos anteriores se pone en diálogo los postulados de Moreno que permiten dar una interpretación a los usos, apropiaciones y formas de interactividad de los usuarios del portal (niños sordos, oyentes, indígenas, afrodescendientes) como se muestra en la ilustración 3 a continuación.

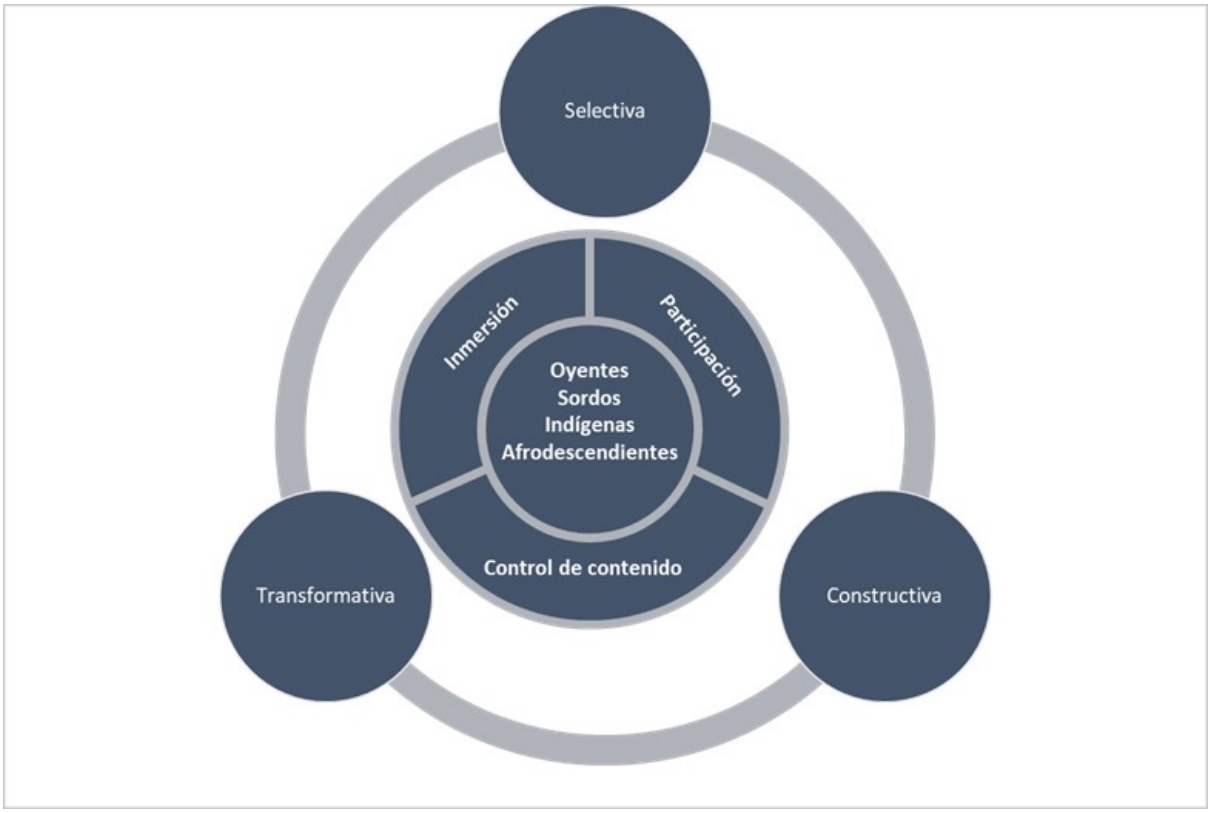


Ilustración 3 Diálogo teórico entre los niveles de participación en la interacción Moreno (2003) y el concepto de interactividad Fuente: los autores.

3.5.2 Convergencia cultural y digital

Por convergencia se entiende los objetos que se dirigen a un mismo punto o tienen un mismo fin, una coincidencia de ideas o de tendencias aprovechadas para generar una unión; esta convergencia que ocurre actualmente viene tomando fuerza desde la aparición del telégrafo hasta las redes de datos, produciendo nuevas formas de interacciones sociales, la cuales se encuentran inmersas en lo comunicacional y atraviesan a las instituciones tradicionales, religiosas, políticas, académicas y comerciales entre otras.

De esta forma se ha encontrado o creado espacios de reflexión, crítica, opinión e intercambio de ideas y conocimientos, que como lo menciona Henry Jenkins: “La convergencia no tiene lugar mediante aparatos mediáticos por sofisticados que estos puedan llegar a ser. La convergencia se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros.” (Jenkins,2006, p.15), por tanto, se podría decir que es un proceso de integración de las tecnologías con producción y difusión para generar una sinergia entre los seres humanos.

Se dice entonces que la convergencia cultural es un proceso de transformación que afecta el uso de los medios y se basa en las nuevas posibilidades de acción y participación de las personas gracias a la nueva coexistencia de los medios digitales y el auge de la cultura participativa. Convergencia es “el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento”. (Jenkins, 2008, p.14); esta nueva circulación entre contenidos depende de la participación de los consumidores y representa un cambio cultural porque anima a buscar nueva información y conexiones entre contenidos dispersos (p.15), es decir entre la construcción de conocimiento emanado por las instituciones y el construido por la sociedad a través de la facilidad y libertad de la participación ciudadana a través de las redes digitales.

3.5.3. Cibercultura

Cibercultura lo define Pierre Lévy como un neologismo referenciado al conjunto de las técnicas, prácticas, actitudes, modos de pensamiento y valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio (Lévy, 2007, p.1). Para el autor la técnica, la cultura y la sociedad forman un sistema de interrelaciones e interacciones entre sí donde hay una constante retroalimentación e influencia. En la confluencia de las dos categorías emerge la Cultura de la Sociedad Contemporánea.

3.6 Contenidos digitales para niños

En la construcción del capítulo de antecedentes se evidenció la creciente propuesta de recursos educativos digitales para la primera infancia mostrando la necesidad de establecer características que permitan evaluar la pertinencia estética relacionada a la intencionalidad audiovisual y narrativa estableciendo conceptos que aportan a delimitar el alcance de la investigación.

3.6.1 Estética audiovisual

Se inicia este apartado contextualizando al lector sobre la importancia de la imagen y su incidencia en la actualidad, destacando su papel como transformadora en los procesos de aprendizaje y adaptación a la comunicación, muchos de los nuevos contenidos y sus mejoras han sido pensados para la comunicación volviéndose más atractivos audiovisualmente, a este cambio

se le conoce con el nombre de *multimedia.* Para Martín-Barbero (2003) esto transformado los universos de significados y las formas de ver lo cotidiano. No es inusual el asistir en la actualidad a cientos de hallazgos que se explican de forma más contundente por medio de imágenes, sonidos atractivos y material interactivo que enriquecen los procesos culturales, sociales, académicos y educativos, este avance se debe gracias al desarrollo de las tecnologías digitales y el uso de las TIC en áreas como la política, la economía, educación y cultura; en consecuencia también marca el análisis de las producciones educativas digitales como el portal Maguaré.

Es así como para enriquecer lo multimedial y darle aún más fuerza a lo visual aparecen nuevas estéticas que transforman las experiencias del usuario y su percepción sobre lo simultáneo y lo instantáneo, estos fenómenos están latentes en la vida cotidiana e influyen en lo cultural, a medida que avanzan las sociedades crecen también los medios y las redes que se usan y la mejor forma de percibir este avance es por medio de las tecnologías actuales, dicho lo anterior es imperante comprender que todo se puede resumir en una palabra: internet.

Algo similar al fenómeno que ocurre hoy con las redes y el internet fue ocasionado por la televisión en décadas anteriores transformando los hábitos y las formas de ser y estar en la sociedad de los espectadores o usuarios. Martín-Barbero lo señala: es una "…Transversalidad tecnológica que hoy permite enlazar en el terminal informático el trabajo, el ocio, la información y la compra, la investigación y el juego" (2003, p.314) ya no se necesita estar reunidos sino interconectados, ocurre una deslocalización de saberes, este hito da al conocimiento un papel determinante como fuerza productiva y constructora del mundo moderno, gracias al uso del computador, esa

“tecnología para procesar información, su materia prima es la abstracción y los símbolos” (2003, p.315).

Se pueden realizar cuantas tareas concibamos tanto numéricas, simbólicas o híbridas, pero ¿qué relación tiene lo anterior con la imagen? No es otra la respuesta que la simplificación de los procesos de creación, transformación, consumo, y manipulación de la misma.

La imagen, entonces es estrategia de batallas culturales, mediadora, cognitiva entre lo científico y lo técnico, participando y creando nuevas formas de narración de las que se apropia, mostrando en la cultura un fenómeno anacrónico que se hace visible e invisible a la vez, pero que permite ver las diversidades y las identidades que antes se desconocían o no se podía percibir. Gracias a los nuevos medios y tecnologías se lee el mundo de otra forma, ante nuevas textualidades, nuevos imaginarios que exigen pensar la imagen desde una nueva configuración socio técnica, surge “la emergencia de un nuevo paradigma del pensamiento que rehace las relaciones entre el orden de lo discursivo (la lógica) y de lo visible (la forma) de la inteligibilidad y la sensibilidad” (Martín-Barbero, 2003, p.323).

3.7 Estética: transformación... o los cambios en el sujeto

A pesar de que muchos teóricos, filósofos y artistas plantean posiciones propias sobre la estética, en esta investigación se elaboró una definición concisa que relaciona los elementos formales presentes en la imagen agregando apartes de teorías contemporáneas en el campo.

La estética se debe relacionar con términos como: percepciones, sensaciones y gustos, definiéndose entonces, según Tamayo y Botero (2013) como el estudio de lo bello, pero aclarando que lo bello no solo aparece en el arte sino también en las relaciones y representaciones de la naturaleza, que estas sirven para estudiar y comprender el mundo y los objetos tanto naturales como artificiales que en este aparecen.

La estética es una construcción subjetiva y que obedece a muchos factores que se vinculan directamente con el observador, que este es quien finalmente tendrá la experiencia con los objetos contemplados, entre estos factores aparece la sensación y la sensibilidad (Tamayo y Botero;2013). En esta investigación se entenderá el primero como las operaciones con los sentidos que, aunque presentes en todos no son percibidos con la misma intensidad, lo que se ve, se oye, se huele, toca y degusta es a lo que se refieren las sensaciones. El segundo se entenderá como aquel estímulo que suscita o genera sentimientos como alegría, euforia, tristeza y demás. La estética en muchos casos es entendida sólo como una experiencia que se liga con lo bello dejando sin exploración el trasfondo de dicha categoría y ligándose únicamente a las obras de arte o a determinados géneros musicales, lo cual ha sido debatido por varios estudiosos del campo y personas del común, pues más allá de estar ligado a un mundo "superior" lo estético está ligado a la realidad del mundo construido y al mundo natural.

Atendiendo a que en el mundo se encuentra contenido lo común y que esto se liga con lo cultural y a su vez con lo popular se considera pertinente complementar el concepto de estética con los aportes de Omar Rincón:

"La estética es, en síntesis, una disciplina que tiene que ver con prácticas creativas, que debe dar cuenta de las subjetividades y los sentidos frente a las formas de configuración y producción culturales. La estética está comprometida con las formas de creación y, ante éstas, produce un juicio de valor. Así, la estética expresa un gusto, un estilo, un modo de ser. El juicio estético, a partir de un sistema de valores establecido, busca definir el gusto. La estética es, en última instancia, una experiencia mediadora de comprensión/explicación y percepción/representación sobre los procesos y las obras llamadas creativas." (Rincón, 2006.p,27)

Rincón, basa su definición en las relaciones existentes entre la estética y el espectáculo. Se considera relevante su aporte a este trabajo ya que enmarca en su definición la importancia de la cultura y cómo los medios influyen en lo que se considera bello o estético.

En la misma línea de Rincón se toman como categorías de análisis los siguientes postulados (2006. p.26)

- "*De naturaleza emotiva. El juicio estético se presenta como un juego que se construye entre el placer y el dolor (Kant); como se basa en el goce o la apreciación presentes en el sujeto. Su naturaleza es de tipo emotivo, por encima de lo cognoscitivo."*
- *"De valor subjetivo. El juicio estético es esencialmente contemplativo; no da lugar a la pregunta sobre la utilidad o la justificación del objeto u obra."*

- *"De gusto. EI juicio estético busca como finalidad establecer un tipo de gusto, ya que su finalidad es el placer mismo; el placer que se da en la contemplación misma. De donde la belleza es una forma de placer, subjetiva y determinada por el horizonte del gusto, que cambia de acuerdo con la experiencia estética de cada uno, de cada sociedad y de cada época."*

- *"De validez colectiva. El juicio estético busca ser generalizador, tiene necesidad de ser aprobado, de que todos lo vean de ese modo y admitan que, en efecto, se trata de una cosa bella. La belleza no puede ser sólo individual, porque entonces nos dejaría sin referentes, sin conexión, y la estética es una propuesta de encuentro."*

Al considerarse este trabajo investigativo como un análisis mediático de corte cualitativo, se usan los siguientes juicios de valor estético basados en los preceptos de Calabrese (Calabrese 1987. p.41) quien a su vez ha servido como referente a Rincón.

Calabrese, construye sus postulados planteando 4 preceptos iniciales de forma tal que están en continua contradicción. pues buscan representar por medio del lenguaje lo que no se puede definir o representar, dice el autor que de esta dicotomía nacen los juicios de valor *"contextualizados en un discurso (..) discursos de valoración" (pág. 40), es decir,* que buscan enmarcar o definir en este caso las características de los objetos desde valores contradictorios que se llenan y complementan unos a otros. Agrega además que en esas contradicciones lo positivo y lo negativo son calificadores pero que estas dependen de atribuirle un juicio a un objeto (pág. 41). Aquí se abordan las citadas por el autor.

- Morfológica*. Analiza o hace su juicio sobre la forma del objeto y el juicio de valor se realiza enunciando la conformidad o la deformidad del mismo.*
- *Ética. Analiza o hace juicio sobre la relación que el objeto teje con la moral y el juicio estético es esencialmente comparativo dando como resultado lo bueno y lo malo.*
- *Estética. Analiza la relación o hace juicio sobre el gusto, entendido este como una comparación entre lo bello y lo feo como valor positivo y negativo respectivamente.*
- *Tímica. Analiza o hace un juicio relacionado con la pasión o el timo, es decir, la glándula que se cree maneja las emociones, dichas emociones pueden ser despertadas o activadas por los objetos, estas son la euforia y la disforia*[9].

Juicios de valor estético			
Categorías	*Juicio sobre*	*Valor Positivo*	*Valor Negativo*
Morfológica	*La forma*	*Conforme*	*Deforme*
Ética	*La moral*	*Bueno*	*Malo*
Estética	*El Gusto*	*Bello*	*Feo*
Tímica	*Pasión*	*Eufórico*	*Disfórico*

Tabla 3. Juicios de valor estético según Calabrese.

Fuente: (Calabrese 1987. p.41)

[9] La euforia (del antiguo griego εὐφορία, que significa "fuerza para soportar") está médicamente reconocida como un estado mental y emocional en la que una persona experimenta sentimientos intensos de bienestar, felicidad, excitación y júbilo (Euforia (estado), s.f).

Finalmente se complementan las categorías de análisis con los aportes de Tamayo y Botero (2013.p,18) aclarando que el acercamiento que una persona tiene con un objeto o la forma como se relaciona o lo percibe, no siempre se realiza desde la sensibilidad, pues este acercamiento también obedece al tipo de relación que desea entablar el sujeto con el objeto, en su defecto este acercamiento será:

CATEGORÍA O FORMAS DE RELACIÓN CON EL OBJETO	**JUICIO O FUNCIÓN SOBRE**
Técnica	Operar con el objeto
Cognoscitiva o Intelectual	Conocer el objeto
Ética o estética	Evaluar [Emitir juicios] o sentir el objeto
Económica	Producir el objeto
Lingüística	Enunciar el objeto

Tabla 4. Juicios de valor estético según Tamayo y Botero.

Fuente: los autores a partir de Tamayo y Botero (2013)

Concluyendo este apartado, se destaca la similitud entre los postulados sobre estética que refuerzan y concuerdan con el objetivo planteado dentro de la investigación con relación a su pertinencia, pues abarcan de una forma holística las principales características de los objetos tanto físicos, naturales artificiales y digitales.

En definitiva, para este capítulo, se puede concluir que el término inclusión no sólo hace referencia al campo de la educación sino a los demás aspectos de la vida cotidiana en que la persona que presente alguna condición de discapacidad o no pueda acceder y desenvolverse sin ningún problema o sin depender en su totalidad de un tercero, por tanto, se debe hablar en términos de accesibilidad y diversidad cultural.

De igual forma, se establecieron parámetros importantes en cuanto a la CDI puesto que se definieron conceptos que permiten focalizar la investigación a los usos, apropiaciones, interactividad, inclusión y estética que son objeto de diálogo transversal dentro de la investigación a través de postulados de autores contemporáneos que han propuesto desde sus campos de estudio teorías que enriquecen el marco de la comunicación educación.

4. MARCO METODOLÓGICO

4.1 Enfoque de la investigación

La pregunta de investigación y los objetivos planteados pretenden explorar el fenómeno de interacción y de producción de contenidos para la primera infancia y a la vez develar lo que viven los sujetos en este acontecimiento; es así como el enfoque que orienta este documento es cualitativo dada la naturaleza del objeto de estudio que permite un análisis teórico y conceptual desde lo real y aplicado, lo cual permite implementar metodologías que definen perspectivas diferentes como la etnografía y el análisis del discurso multimodal para dar sentido e interpretar el significado de lo que hacen y dicen los participantes en el contexto digital.

La investigación con enfoque cualitativo, desde la perspectiva de Marshall y Rossman (Marshall y Rossman,en Vasilachis, 2006,p.2) está dada desde la experiencia de las personas y se desarrolla a través de un proceso que inicia con la inmersión en la vida cotidiana de la situación seleccionada para el estudio, la valoración y el intento por descubrir la perspectiva de los participantes sobre sus propios mundos y la consideración de la investigación como proceso interactivo entre el investigador y los participantes, y es en estos tres puntos que se espera profundizar en el fenómeno social a través del estudio de la experiencia de usuario, la interfaz y lo audiovisual centrándose en la práctica, y a la vez en el qué y en el cómo de los participantes (niños de primera infancia).

La implementación de este enfoque permite basar la investigación en métodos de generación de datos flexibles y sensibles al contexto (Mason, en Vasilachis, 2006, p.), lo que permite conocer

la dinámica de los procesos sociales y la importancia de la interacción y la experiencia de las personas.

Para esto, la investigación cualitativa presenta tres (3) características (Vasilachis, 2006, p.4) que se pueden tomar para esta investigación como elementos orientadores que determinan el enfoque mismo:

1. *A quién y qué se estudia:*

La investigación cualitativa estudia la forma en el que el mundo es comprendido, experimentado y producido, por el contexto, la perspectiva de los participantes, su experiencia y sus significados. En este sentido, la investigación es cualitativa siendo el niño de primera infancia el sujeto de la investigación desde la perspectiva de su experiencia con el portal Maguaré y su contexto como oyente, sordo, indígena y afrodescendiente y cómo logra dar significado a los contenidos digitales desde características estéticas y accesibles.

2. *Particularidades del método:*

Siendo interpretativa, inductiva, multi metodológica y reflexiva, la investigación cualitativa se centra en la práctica real, situada y se basa en un proceso interactivo, siendo esta la orientación para determinar la estrategia metodológica de la presente investigación estableciendo las técnicas, instrumentos de recolección y análisis de la información, así como la definición de la muestra, para determinar las interactividades y pertinencia pedagógica y estética del portal.

3. Meta de investigación:

El objetivo de la investigación cualitativa busca descubrir lo nuevo, desarrollar teorías fundamentadas empíricamente y su relación con la teoría para comprender desde esta el caso individual-significativo proveyendo nuevas perspectivas, definiendo así la necesidad de establecer la relación entre el marco teórico de esta investigación con los hechos reales y contextualizados de los niños, logrando establecer cómo se dan las concepciones subjetivas del uso del portal que se relacionan en el capítulo de hallazgos.

La definición de estas tres características permite que la investigación dé como resultado la comprensión de los procesos de interacción de los individuos más allá de la práctica como un acto interpretativo.

Al establecer un enfoque cualitativo, la intención con que se aborda la investigación sucede desde un ámbito natural, en el que de manera espontánea se podrá llegar a situaciones, acciones, procesos y acontecimientos que se desarrollaron antes o durante la investigación, dejando ver su cualidad de flexibilidad frente a los resultados de los métodos aplicados, por ejemplo se espera que entre más observaciones se realicen se puedan establecer categorías que no se hayan contemplado en la apropiación que ofrece el portal.

Continuando con la visión de Vasilachis sobre este enfoque metodológico, se relaciona la necesidad de hacer trabajo de campo, siendo los datos el componente esencial de la investigación, haciendo uso de más de un método de recolección de datos con una intencionalidad que permita

un análisis desde la diversidad y complejidad del contexto que se estudia, por tanto para esta investigación se utilizaron tres métodos: Etnografía convencional, Etnografía virtual y Análisis del Discurso Multimodal que se explicarán más adelante ampliando el proceso que incluye la selección de la muestra, sus instrumentos y criterios de análisis.

La investigación cualitativa resalta el perfil del investigador en el que valiéndose de la observación e interacción transforman, son transformados por otras personas y son motivados por los elementos de su contexto, por tanto la investigación desde el campo de la inclusión resulta del interés particular de los investigadores dada su experiencia con el trabajo de primera infancia con discapacidad auditiva, el diseño y la producción de contenidos digitales, pues la mirada desde estos puntos de vista aunados a la comunicación educación fijan una perspectiva amplia de investigación desde el análisis de los medios interactivos.

Dentro del proceso de investigación, cada actividad realizada permite definir y ajustar las preguntas de investigación para después responderlas, es decir que no se trata de un ejercicio estático sino que evoluciona en la medida en que la investigación avanza pues la "acción indagatoria" como la nombra Roberto Hernández Sampieri lleva a que cada etapa sea dinámica entre los hechos y su interpretación (Hernandez Sampieri et al. 2014,p.7) lo cual se ha reflejado en el desarrollo de la presente investigación pues esta ha evolucionado internamente pasando por las generalidades de la Comunicación Digital Interactiva hacia el estudio de los usos, apropiaciones y formas de interactividad, así como la pertinencia estética e inclusiva del portal lo que llevó a definir estos conceptos desde la determinación misma del alcance de la investigación.

4.2 Estrategia metodológica

Para dar sentido a las características de esta investigación se estableció una estrategia metodológica múltiple, entendida esta como el proceso sistemático para dar respuesta a las preguntas de investigación la cual incluye la definición de las técnicas y los instrumentos de recolección de información para su posterior análisis e identificación de resultados y hallazgos.

La definición de la estrategia metodológica permite que los investigadores generen cercanía con los participantes, pero al mismo tiempo lleguen a alcanzar una perspectiva interna y externa, que para Hernández Sampieri et al.(2014, p.398) es una de las acciones más difíciles dentro del proceso de recolección de datos porque se debe evitar interferir en la obtención de la información tal como la revelan los participantes.

Aludiendo a la característica de la investigación cualitativa como multimetodológica y reflexiva y sus componentes en el uso de más de un método de recolección de datos, se plantea como eje central de la metodología la etnografía convencional o tradicional y la etnografía virtual en función del análisis del uso, apropiación y formas de interactividad que agencian los niños en el portal Maguaré; y el Análisis del Discurso Multimodal en sus cuatro (4) estratos, especialmente en el discurso y diseño, dando el insumo para la identificación de la pertinencia estética e inclusiva de los contenidos del portal (ver Tabla xx. Estrategia metodológica), en donde la observación, las entrevistas y los informes son medios dialogantes con la verdadera fuerza y a la vez debilidad de la investigación cualitativa: el factor humano (Patton, 2002 en Vasilachis).

Estrategia metodológica		
Objetivo 1. Caracterizar los usos, las apropiaciones y las formas de interactividad que agencian los niños y niñas de primera infancia en el portal Maguaré.		
Método	**Técnica**	**Instrumento**
Etnografía convencional	Observación	Diario de campo
Etnografía virtual	Registro de interacción	Repositorio
Objetivo 2. Identificar la pertinencia estética e inclusiva de los contenidos que constituyen el portal.		
Método	**Técnica**	**Instrumento**
Análisis del discurso multimodal	Registro de 4 estratos: discurso, diseño, producción, distribución.	Ficha de registro: estético Ficha de registro: inclusivo

Tabla 5.. Estrategia metodológica de la investigación

4.2.1 Etnografía tradicional

La etnografía es un método de investigación que se basa en el estudio sistemático, personal y de primera mano en las comunidades debido a que el investigador se traslada al lugar propio de los actores implicados así cierta convivencia, interacción y disciplina en la observación directa de las costumbres para recoger los datos y lograr la comprensión de sus dinámicas en un tiempo determinado.

El objetivo de la etnografía es registrar, conocer, describir y explicar la realidad sociocultural de una comunidad de acuerdo con el objetivo de su investigación y tiene mayor relevancia en el análisis de esos datos recogidos con los que el investigador debe desarrollar una habilidad que le permita ir más allá de éstos para interpretar sus significados.

Al ser la etnografía un método de investigación social el cual *"se traduce etimológicamente como el estudio de las etnias y significa el análisis del modo de vida de una raza o grupos de individuos, mediante la observación y descripción de lo que hacen, como se comportan y como interactúan entre sí, para describir sus creencias, valores, motivaciones, perspectivas y cómo estos pueden variar en diferentes momentos y circunstancias, es decir, que describen las múltiples formas de vida de los seres humanos"* (Behar, 2008, p. 42) se considera pertinente para que a través del diario de campo y el repositorio se pueda determinar la interacción y apropiación que tienen los niños y las niñas de primera infancia del portal Maguaré.

De esta manera se pueden observar datos, comportamientos, gustos, accesibilidad, interés, utilidad y costumbres en los menores a través de la diversidad que los mismos niños y niñas ofrecen al presentar condiciones distintas culturalmente, de aprendizaje y de comunicación.

La implementación de este método se dio lugar a través de la técnica de observación que tiene como propósitos dentro de la investigación cualitativa explorar y describir ambientes analizando sus significados, comprender los procesos y experiencias, así como identificar problemas sociales y generar hipótesis para futuros estudios en los que se deben tener en cuenta elementos como el ambiente físico, el ambiente social y humano, acciones individuales y

colectivas, artefactos que usan los participantes y su retrato (Hernández Sampieri, et al. P. 399), elementos que permiten enfocar el instrumento de recolección de información.

El instrumento de recolección de información fue el diario de campo (ver Tabla 6 Formato de Diario de Campo). Formato diario de campo), en el que se realizó una sesión por niño para un total de 10 sesiones, con un tiempo relativo por participante en el que se logró describir el proceso de interacción libre de cinco (5) niños sordos, entre ellos un afrodescendiente, y cinco (5) niños oyentes de primera infancia, entre ellos un niño indígena, con el portal Maguaré. Con este instrumento se observó inicialmente su interés por los contenidos, facilidad de navegación, reconocimiento de personajes, formas y colores y tiempo de interacción teniendo en cuenta el contexto del niño, apropiación del uso del computador y sus condiciones físicas y culturales.

El formato de diario de campo se diligenció una vez finalizada la sesión con cada niño, se realizó el registro en formatos individuales por sesión y agrupados en sordos y oyentes, se registraron conductas, secuencias interactivas, incluso sus propias expresiones verbales y no verbales en las que se dan cuenta del uso, apropiación y formas de interactividad del portal que serán reflejadas en el capítulo de hallazgos.

DIARIO DE CAMPO	
ACTIVIDAD:	**FECHA:**
INVESTIGADORES:	
LUGAR:	

TÉCNICA APLICADA:
PERSONAJES QUE INTERVIENEN: **OBSERVACIONES:**

Tabla 6. Formato de Diario de Campo

4.2.2 Etnografía virtual

Dentro del campo de acción de la etnografía, la etnografía virtual, que también recibe el nombre de ciber-etnografía o de etnografía digital, se define como un método de investigación online y offline que adapta técnicas etnográficas al estudio de comunidades y culturas creadas a través de interacción social mediada por el computador, y busca establecer la relación que cada individuo construye a través de la tecnología y las relaciones sociales que genera, de igual forma contribuye a clarificar el significado que tiene la tecnología en las diferentes culturas o en las que surjan mediante este intercambio.

En este tipo de etnografía, al basar sus estudios en el uso del Internet en las interrelaciones sociales que se generan, se considera que este es el medio por el cual el individuo interactúa con los demás y con la misma tecnología; de esta manera se puede tomar desde dos perspectivas: la primera como el lugar donde se concibe una cultura, también llamada ciberespacio; y la segunda como artefacto cultural en la que la tecnología es generada por y para personas con fines específicos.

Así mismo esta virtualidad se refiere a un entorno que no es tangible, pero es real y se puede interactuar con el otro y lo otro, y como se mencionó anteriormente permite estar en modo online u offline, permitiendo que cada usuario sea quien quiera ser frente a otros.

> "Kitchin, por ejemplo, resume una serie de efectos del ciberespacio en tres categorías: cambios en el rol, del tiempo y el espacio; cambios en las comunicaciones y en el rol de los medios de comunicación social; y un cuestionamiento de los dualismos como real/virtual, verdad/ficción, auténtico/fabricado, tecnología/naturaleza, representación/realidad." (Kitchin en Hine, 2011, p.14)

Partiendo de estas definiciones el método de etnografía virtual permitió identificar el tipo de usos y las apropiaciones que realizan los niños y niñas de primera infancia en la interacción con el portal Maguaré, además realizar aportes para la adecuación del mismo para el acceso de niños y niñas en condición de discapacidad auditiva y describir a profundidad el uso que se le da a las tecnologías digitales en el desarrollo diario de la infancia y las influencias que estas tienen sobre los usuarios.

Puesto que el investigador usa los mismos medios que su población de estudio, puede retomar aspectos o situaciones pasadas que enriquezcan su investigación, así mismo estar inmerso con su población para realizar una observación y descripción más detallada de los sucesos relevantes a su investigación.

Como instrumento para este método, se realizó un repositorio con las capturas de pantalla en video del recorrido que hicieron los niños sordos y oyentes en el portal. De manera detallada, se obtuvo información sobre la secuencia de navegación obteniendo datos sobre tiempos, ingreso e interacción en las salas.

El diario de campo fue el instrumento realizado para esta recolección de datos y consta de tres apartados. El primero corresponde a los datos generales de los niños y niñas que participaron en la investigación y el cual tuvo consentimiento de sus padres; el segundo corresponde a preguntas que realizó el investigador al niño sobre el contacto inicial con el portal y las observaciones que se consideraron pertinentes para el análisis de los datos; por último se encuentra la rejilla de salas y actividades para registrar la observación de los usos, apropiaciones e interactividad que se evidenciaron en el tiempo que el niño o niña estuvo en el portal.

Este instrumento se aplicó recolectando datos generales de los niños y niñas participantes para su caracterización. Basándose en la información recolectada en el diario de campo y en el análisis de los registros de los videos individuales, se buscó establecer cómo los niños y las niñas en su tiempo de interacción en él evidenciaban el uso, apropiación y formas de interactividad.

A continuación, se describe gráficamente las categorías de análisis para responder el primer objetivo de la investigación relacionando de manera general los criterios de análisis con la metodología de investigación:

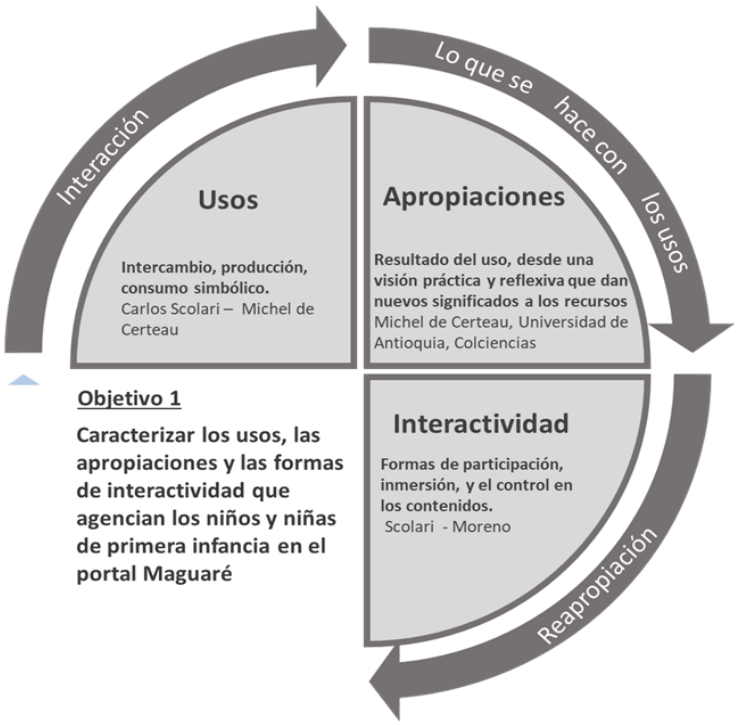


Ilustración 4.Categorías de análisis para el primer objetivo de la investigación

Fuente: los autores.

4.2.3 Análisis del discurso multimodal

Dentro del enfoque cualitativo de esta investigación se utilizó como método el Análisis del Discurso Multimodal (ADM) para indagar la pertinencia estética e inclusiva de los contenidos del portal Maguaré pues el discurso, el diseño, la producción y la distribución de los recursos multimediales que presenta el portal dan cuenta del sentido que resulta de la interacción con la combinación de lenguajes textuales, verbales, espaciales, visuales y auditivos.

Este ADM en la investigación no se enfocó en develar las relaciones de poder o relaciones ideológicas del discurso, lo que se pretendió fue utilizar sus herramientas para analizar el contenido develando características que no son visibles ni neutrales y que muchas veces distorsionan o confunden las ideas y mensajes originales. Se considera que el ADM permite abarcar varios lenguajes de forma unitaria, cómo son presentados a su audiencia y conocer aspectos importantes que acerquen a identificar características, similitudes, discrepancias, fortalezas y debilidades en el discurso y el mensaje que es presentado a los niños en forma de canciones, cuentos, videos, imágenes, sonidos, colores y otros que son constitutivos y relevantes a esta investigación.

Por lo tanto, este método se enfocó en prestar especial cuidado a cada parte del mensaje y su concordancia analizando el uso creativo e intencional de los elementos, no aislados sino como parte de una unidad llena de significado. Cada mensaje lleva implícito unas características que pueden facilitar su lectura y entendimiento, pero en otra arista existen mensajes o productos semióticos que presentan un mayor grado de complejidad tanto en su elaboración como en la interpretación lo que, desde la perspectiva de esta investigación, lleva a desglosar y analizar los fundamentos compositivos y constitutivos en el discurso del portal Maguaré, esto con el fin de responder a los objetivos de la investigación.

Kress y Van Leuween (2001) afirmaron que todos los textos son multimodales, y por tanto son constructores de sentido en múltiples articulaciones, promueven un cambio teórico que no solo tiene en cuenta lo lingüístico, sino que comienza a observar gestos, oralidad, imágenes, escritura, objetos, colores y sonidos, pero no como elementos aislados; ven la multimodalidad como la integración de principios semióticos comunes que operan en y a través de distintos modos.

Para el reconocimiento de la multimodalidad, Kress y Van Leuween plantearon cuatro estratos como constructores de sentido de múltiples que no son estrictamente secuenciales así:

- *Discurso*: conocimientos socialmente construidos de una realidad y apropiadas a los intereses de los actores en sus contextos específicos, y así dar cuenta de las perspectivas que no se relacionan a un género, modo o diseño único, sino desde un modo semiótico.
- *Diseño*: proceso cognitivo de creación a través del uso de los recursos semióticos (modos).
- *Producción*: organización de la expresión al material real y tangible en el que se plasma el diseño.
- *Distribución*: cumple la función de preservación y distribución.

Ya no se piensa en términos de códigos, si no de recursos con los que cuenta el emisor y es el acceso a determinado discurso o series de discursos (saber o idea socialmente construida sobre algún aspecto o realidad). Ya no es importante leer mensajes en función de una serie de elementos específicos para cada modo de comunicación, pues el interés personal de esta metodología es descubrir las conexiones e interacciones que se dan entre los diferentes vías o modos de comunicación.

Lo importante del análisis multimodal es la combinación de los elementos (diseño) en el producto comunicativo (producción-materialidad) que hace de este un objeto atractivo y rico en información que permite al analizarlo o desglosarlo, comprender cómo sus elementos compositivos aportan al significado o a la idea que nos presenta un autor en su discurso, cuáles son sus intenciones y a la vez cómo este es recibido por su receptor o audiencia, sin olvidar que

esto depende del contexto social del intérprete y de su conocimiento, alfabetización audiovisual y el cómo dicho producto llega a él (distribución), el fin último es poder comunicarse efectivamente y ser entendido correctamente.

Siguiendo con la parte de la estructura del texto no hay que olvidar que éste no sólo obedece a lo escrito, también puede ser verbal y que la forma, como se dice, se escribe o se organizan las ideas, las imágenes, el tamaño el color y demás elementos que le compongan puede entonces "cambiar", "transformar", "modificar" o "alterar" la idea del autor, que lo visual se puede reforzar con lo escrito o con el sonido por citar tan solo una posibilidad. Que dichos elementos o su combinación pueden por el contrario dar un entendimiento errado de lo que "se debería" pensar o comprender, que la gesticulación, el tono y otros elementos semióticos pueden así mismo ayudar a la comprensión o denotar sentimientos perceptibles que a veces no se pueden interpretar o captar de otra manera.

Para concluir, el uso de un estilo narrativo que obedezca lo escrito o no, usando imágenes fijas o en movimiento, sonidos, ruidos, música, dibujos u otros elementos gestuales o corporales y cualquier combinación de los anteriores puede decir lo mismo de varias formas para complementar la idea central o reforzarla, allí donde las posibilidades de determinado lenguaje no lo permitan o sean menos efectivos, en fin, todos los elementos usados tienen la misma función: dejar claro un mensaje.

La teoría del análisis del discurso multimodal plantea el discurso como una realidad en evolución y sólo puede captarse a través de un diseño (proceso cognitivo de creación) y un contexto

comunicativo. En ese contexto la realización (producción) y la distribución (preservar) cobran vital importancia.

El ADM se implementó para identificar la pertinencia estética e inclusiva del portal Maguaré analizando sus cuatro salas: Mi casa en el árbol, Palabras al aire, Caja de música y Teatro de la imaginación en la que cada una reúne narraciones, arrullos, canciones, rondas infantiles, cuentos, juegos interactivos, trabalenguas, paisajes sonoros y series audiovisuales.

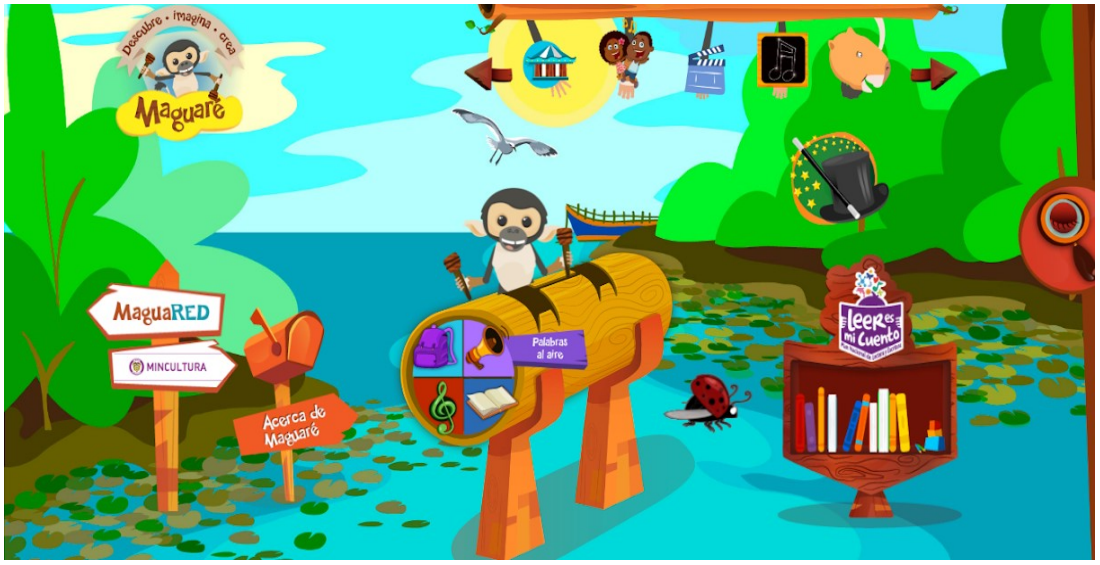


Ilustración 5.Home Portal Maguaré. www.maguare.gov.co

Como instrumento para el análisis de lo estético se analizaron tres categorías: *sensible, construcción social y conocimiento del sujeto*, definidas estas desde los conceptos establecidos en el marco teórico, y a su vez se desprenden en 11 subcategorías que corresponden a los planteamientos de cada referente: emotivo, subjetivo, validez colectiva (Rincón 2006), tímica, estética, ética (Calebrese,1987); y técnica, cognoscitivo, lingüístico y económico (Tamayo y Botero, 2013).

Al hablar de pertinencia estética cabe aclarar que se refiere a las concepciones de subjetividades y experiencias, razones por las cuales se aclara que los hallazgos hacen parte de la visión propia de los investigadores y que se expresan únicamente como un ejercicio reflexivo que espera dar respuesta a las preguntas de investigación sin ser una concepción única o sin esperar abarcar una verdad absoluta.

La pertinencia inclusiva se da en el marco de las categorías de diversidad cultural con los postulados de Guido (2010) y Walsh (2009) y de accesibilidad con la W3C, pues reconocer la diversidad en el contexto de los infantes es una prioridad desde los cuales es posible reflejar los contenidos del portal Maguaré.

Al hablar de diversidad cultural se relacionan subcategorías como la diversidad lingüística, étnica, de género, territorial y generacional interpretadas como una valoración de la diferencia y la diversidad intercultural hacia una relación equitativa entre pueblos, personas, conocimientos y prácticas culturalmente diferentes que impulsan procesos de intercambio construyendo espacios de encuentro entre seres y saberes, sentidos y prácticas distintas (Walsh, 2005).

Clasificación para el análisis de la diversidad cultural	
Lingüística	Lenguas existentes en un país o área geográfica.
Étnica	Variedad de culturas dentro de un grupo de personas o sociedad que tienen en común rasgos culturales: idioma, religión, alimentación, festividades, arte o vestimenta. Frecuentemente también comparten nexos históricos o territoriales.
Género	Identidad de género en relación hombres, mujeres, población LGBTI.
Territorial	Relacionada con la clasificación del territorio: rural, urbana, suburbana.
Regional	Regiones del país según la ubicación geográfica.
Generacional	Primera infancia, niños, adolescentes, adultos, adulto mayor.

Tabla 7.Pautas para el análisis de diversidad cultural del portal Maguaré

En el siguiente esquema, de manera concreta, se relacionan las categorías y subcategorías establecidas para el Análisis del Discurso Multimodal desde la perspectiva estética e inclusiva:

Ilustración 6.Categorías y subcategorías de análisis para el segundo objetivo de la investigación.

Fuente: los autores.

4.3 Muestra

La muestra, dentro de la investigación corresponde a un subgrupo de la población de niños sordos [illegible] fancia de la cual se obtuvieron los datos, dando cuenta de una perspectiva general.

La selección de la muestra para la investigación con enfoque cualitativo se realiza poster [illegible] investigador en el contexto, el tamaño de la muestra no es significativa desde una perspectiva probabilística, sino dada desde las características de la investigación que permiten evidenciar los usos, apropiaciones y la interactividad que agencian

ciertos tipos de poblaciones específicas, que para el caso son niños de primera infancia afrodescendiente, indígenas, sordos y oyentes.

Para el desarrollo de este objetivo se trabajaron con dos poblaciones de primera infancia, que están entre cinco (5) y siete (7) años de edad: cinco niños oyentes de diferentes colegios distritales y privados de Bogotá, entre los cuales se encuentra un niño perteneciente a una comunidad indígena y cinco niños sordos usuarios de la Lengua de Señas Colombiana (encontrándose en el proceso de aprendizaje simultáneo de su primera lengua y el castellano lecto-escrito), escolarizados en la modalidad de inclusión en la IED República de Panamá, de los cuales uno pertenece a la comunidad afrodescendiente.

Para realizar el trabajo con los niños y niñas tanto sordos como oyentes, se explicó a los padres en qué consistía la actividad y se diligenció el formato correspondiente de consentimiento informado, además de la solicitud de permiso para usar las instalaciones del colegio y así realizar los registros correspondientes.

Como conclusión, es posible establecer que los elementos del marco metodológico se basaron en el diario de campo y el registro del repositorio de interactividad como instrumentos de recolección de información para establecer la caracterización de los usos, apropiaciones y formas de interactividad del portal, aplicados a una muestra representativa de 10 niños de primera infancia de población sorda, oyente, afrodescendiente e indígena; por su parte para identificar la pertinencia estética e inclusiva, los instrumentos se basaron en la construcción de una rejilla para el registro del Análisis del Discurso Multimodal.

5. HALLAZGOS

La presente investigación tuvo como objetivos caracterizar los usos, apropiaciones e interactividad que agencian los niños de primera infancia en el portal Maguaré así como identificar la pertinencia estética e inclusiva de los contenidos que lo constituyen; para dar respuesta a estos planteamientos se trabajó bajo el enfoque de la investigación cualitativa, el método de etnografía convencional y virtual y el Análisis del Discurso Multimodal valiéndose de la técnica de observación, registro e interacción y de los cuatro estratos.

El marco metodológico anteriormente descrito y sus instrumentos de recolección dan fundamentos para realizar la interpretación de los resultados basados en los conceptos de usos, apropiaciones, interactividad, estética e inclusión, los cuales permitieron, a través del análisis descriptivo, dar respuesta a los planteamientos iniciales de la investigación.

Postulados como la hipermediación y el reconocimiento de las acciones (operaciones) del usuario permitieron la definición de los usos; el resultado de estos usos generan la reflexión de las prácticas interpretativas con las que se determinó la apropiación de los usuarios en el portal, es decir que se analizaron los nuevos significados y la modificación de sus conductas; así mismo se logró caracterizar la forma en que el usuario tuvo control del contenido, su forma de participación y lo que pudo o no transformar o construir dentro de su proceso interactivo.

Desde una mirada crítica también se aborda cómo se dan los procesos de inclusión, las relaciones con y entre las culturas, las oportunidades de accesibilidad que se presentan a los

usuarios del portal, la pertinencia estética y su relación con la imagen, el sonido y el papel de estas en el discurso.

5.1 Caracterización de usos, apropiaciones y formas de interactividad

El colegio República de Panamá IED, es una institución que se caracteriza por ser pionera en la inclusión educativa de la población sorda en Bogotá, en la que se ha podido reflejar cómo se da el acercamiento de los estudiantes a los recursos educativos, siendo esta la oportunidad de implementar los instrumentos de recolección de información para establecer la caracterización del primer objetivo de la investigación en los niños sordos; dentro del grupo en la IED se incluyó un niño afrodescendiente con el fin de conocer la experiencia de usuario desde esta etnia.

La selección de la muestra de la población oyente se obtuvo de colegios privados y distritales de Bogotá donde se incluyó un niño perteneciente a una comunidad indígena, esto con el fin de no sesgar los resultados de la investigación a un solo contexto o tipo de población.

El primer momento de la aplicación de la estrategia metodológica, se dio en la contextualización y presentación general del portal a los niños de forma individual; se explicó que está diseñado para primera infancia y que se esperaba simplemente que lo exploraran de la forma que desearan con libertad para expresar sus gustos o desagrados durante la navegación en Maguaré; también si deseaban preguntar algo o si en algún momento tenían dudas, las investigadoras les aclararían con el ánimo que su acercamiento inicial no fuera dirigido hacia cierta actividad o que su accionar fuera condicionado por algún factor que permitiera intervenir en sus decisiones.

Para identificar los usos se tuvo en cuenta los procesos de intercambio, producción y consumo que agenciaron los niños en su trabajo en el portal, definidos desde Scolari (2008), que se desarrollaron en un entorno con unos sujetos, medios y lenguajes; también se consideraron las operaciones y la forma de hacer de los usuarios para identificar el reconocimiento de sus acciones, esto desde los postulados de Michel de Certau (2000), tal como se muestra en la rejilla de observación (Anexo A. Rejilla de observación).

Las apropiaciones para esta investigación se refieren a la forma en que los usuarios usan y toman elementos y/o actividades que se encuentran en el portal respecto a su interés particular. *(De Certeau,2000, p.37).* Son el resultado del uso, desde una visión interpretativa, práctica y reflexiva que permite dar nuevos significados y sentidos a los recursos, en este caso digitales

La interactividad, entendida como las formas de participación, inmersión y el control del contenido es un proceso en el que un usuario se hace partícipe de un intercambio de información. Se asocia con los intereses particulares. Lévy aterriza el concepto al afirmar que "la posibilidad de reapropiación y de recombinación de materiales del mensaje por su receptor es un parámetro capital para la evaluación del grado de interactividad de un dispositivo" (2007, p.65).

La interacción entre los niños y el portal fue medida en las formas de participación, inmersión y control de contenidos; en el instrumento esta interactividad se analizó desde el nivel selectivo, transformativo y constructivo, que Moreno (2003) define como:

***Selectivo*:** cuando exclusivamente se selecciona entre las opciones que ofrece el programa, es la más habitual donde el receptor elige el orden y la duración de su intervención, pero no realiza ningún tipo de transformación y construcción.

Transformativo: donde el usuario no sólo selecciona los contenidos propuestos por el autor, sino que puede transformarlos.

Constructivo: cuando se permite al usuario seleccionar, transformar e incluso construir nuevas propuestas que no había previsto el autor. (Moreno,2003, p.96-97)

La experiencia de usuario de la población sorda, se puede medir inicialmente a través del tiempo de uso en el portal pues la explicación y contextualización fue mayor ya que requirió por las investigadoras una introducción más larga en Lengua de Señas Colombiana (LSC), en donde se tuvo que ampliar conceptos que no tienen un correspondiente en ella, para lo cual se usó el deletreo dactilológico dando a conocer la palabra y luego se realizó una extensión del concepto, puesto que no existe una seña que corresponda a cada vocablo en el español y una seña para todos los elementos, en este caso del Home. Dentro de la contextualización realizada en LSC se explicó, qué era el portal, a quiénes iba dirigido, el objetivo con la interacción, pero siempre con la precaución de no influir en la decisión del niño y la niña.

El intercambio de los niños y niñas y la página se dio en la exploración y el seguimiento de las instrucciones que permitieron evidenciar la comprensión que tiene el niño frente a la realización de cada actividad y en cómo da solución a las dificultades presentadas durante la ejecución de las mismas. En general los niños y niñas sordos en el portal Maguaré, se concentraron en los colores, formas y movimientos de los diferentes elementos de la página *home* y en la sala

de “Mi casa en el árbol”; algunos niños dan la seña de aquellos animales que conocen y preguntan la de aquellos que no, esto da orientación a la investigación sobre un interés por adquirir nuevos conocimientos, ampliando su vocabulario y relacionándolo con las con las características principales de la Lengua de Señas Colombiana (visual, gestual y espacial)

Las primeras preguntas que realizaron los niños oyentes se relacionaron más con la aclaración de dudas sobre una instrucción, ya que el portal no brinda esta explicación, sino que su diseño corresponde a navegación no lineal y no condiciona la ruta de navegación.

Al igual que los oyentes, los niños sordos iniciaron su exploración pasando el cursor sobre los enlaces del home, con la diferencia que ellos realizaban preguntas constantes en cuanto al nombre de las salas y los elementos que ellos consideraban desconocidos. Algunos de los niños preguntaron el por qué la imagen de mi casa en el árbol era una mochila y no una casa en el árbol, y así ocurrió con el resto de las salas del portal; la razón obedece a que el aprendizaje de los sordos es viso gestual y en esta etapa realizan asociaciones directas entre el objeto, la palabra y la seña, esto les permite desarrollarse a nivel cognitivo, social y personal siendo concretos.

Las operaciones de los niños sordos son más cercanas a procesos de indagación, de ahí la relación imagen-audio-mensaje, pues el sentido que da el niño a un elemento o recurso digital puede volverse ambiguo si se da pie a interpretaciones equívocas que repercuten en las formas de uso del portal si no hay coherencia entre estos tres elementos. Las operaciones y resultados de las acciones se convierten entonces en un uso predecible (pues su misma limitación lo lleva a acceder siempre a los mismos contenidos) pues los sordos esperan que la información esté relacionada de

manera concreta, por ejemplo, si ven el elemento “mochila” esperan que su correspondiente sea su uso, es decir almacenar útiles escolares.

Se pudo evidenciar que los usos también dependen de los presaberes que tienen los niños, pues se sienten seguros cuando encuentran contenidos que ya conocen, de lo contrario tienden a abandonar la acción; al no encontrar claridad frente a la instrucción descartan el recurso sin llegar a procesos de exploración más amplios. En el caso del niño sordo 3, quien tuvo una sesión de 14’33”, se centró en la visualización de series animadas pues reconoció personajes que había visto en un canal de televisión. La niña sorda 2 quien visitó la sección SAI Actividades Infantiles - SURA (sala Mi casa en el árbol), tardó mucho más tiempo desarrollando los rompecabezas pues logró identificar el propósito del juego a través del reconocimiento de las imágenes (duración 1´46”), luego pasó a un lienzo con varios elementos alrededor, después de una exploración sin resultados preguntó a la investigadora sobre las instrucciones, allí intentó desarrollar la actividad pero la suspendió al poco tiempo de interacción (duración 1´18”) decidiendo ingresar a otra sala.

En general, el tiempo que los niños sordos permanecieron en la página fue mucho menor (8 minutos 25 segundos, niño sordo 4) con respecto al de los oyentes (35 minutos 24 segundos, niña oyente 9). El promedio de trabajo de la población sorda fue de 12´2” y el de la población oyente de 23´4”. Esto se evidencia en que el niño sordo por su parte, al tener la necesidad de solicitar instrucciones pierde el interés con mayor rapidez en un solo recurso, debido a que debe poner atención a la explicación en LSC e ir realizando la actividad, por lo tanto, prefiere el *zapeo* de los contenidos del portal. En apartados anteriores se resalta la importancia de la LSC por ser una lengua viso gestual.

Es evidente la variación entre los sordos y los oyentes en relación al consumo de los contenidos, pues a pesar que los oyentes se mostraron motivados por los recursos en video, en cada uno el tiempo de navegación fue menor en relación al sordo, no obstante, para los oyentes la actividad que llamó la atención de la sala "Mi casa en el árbol" fueron los videos de "Guillermina y Candelario", ya que algunos de los niños manifestaron conocer varios de los videos debido a que los habían visto en el canal de televisión Señal Colombia.

Los niños (sordos y oyentes) al ingresar al Home realizaron un consumo simbólico de manera individual; en el que se evidenció que a la población oyente le llamó más la atención los audios del portal, por ejemplo, la entonación de la voz que presenta cada una de las salas; en cuanto a la población sorda, estuvieron detallando más los elementos gráficos de la pantalla inicial como el maguaré, el sombrero de mago, la biblioteca, el buzón y Saimiri.

El consumo del portal se identificó a través de lo que llamaba más la atención de los menores o le generaban dudas sobre lo que no conocían, la elección, la actividad o sala a explorar, la mayoría de los niñas y niñas (sordos y oyentes) se dirigían al menú ubicado en la parte superior derecha de la pantalla en la cual se encontraban diferentes actividades que los dirigían a la sala de "Mi casa en el árbol", por consiguiente, esta fue la sala más visitada. Esto evidencia que el interés general de los niños de primera infancia está en los elementos animados o que contienen movimiento, lo que determina indirectamente una orientación en la navegación, por tanto, la participación selectiva (Moreno, 2000) es dirigida por el portal hacia el consumo de los contenidos de una sola sala.

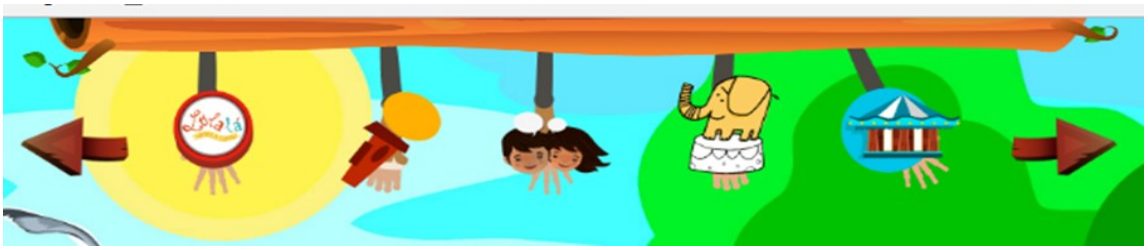


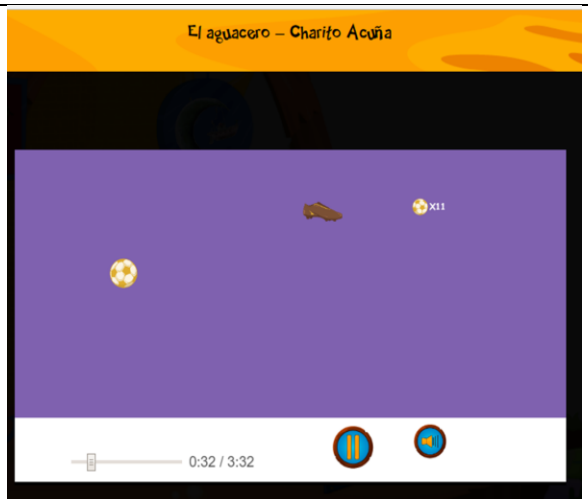
Ilustración 7. Menú superior animado de acceso a los contenidos del portal

El uso del portal en los niños de primera infancia, como proceso de intercambio, producción y consumo se vuelve una constante que se ejecuta dependiendo de las condiciones relacionadas a la instrucción, las representaciones gráficas y la interpretación que pueden realizar cada uno. En palabras de Scolari (2008, p.13) estos procesos se desarrollan en un entorno donde cada niño percibe dichas instrucciones de forma diferente y a pesar de que ocurren desde lo virtual hacen que las dinámicas de participación, interacción, desarrollo y producción sean distintas en cada usuario, dependiendo del tiempo en que cada uno interactuó en el portal. Es así como el uso se asocia con los intereses particulares, rompiendo una linealidad y con mayor opción de escoger, reforzando así la percepción de preferencia por parte de los usuarios.

Para identificar la apropiación en los niños se tuvo en cuenta si hicieron preguntas al investigador o a "la interfaz"; práctica, ensayo y error; repite procedimientos o si recorre varias veces un mismo contenido, es necesario recordar que para que haya apropiación, se debe ir más allá del uso, más allá de la mera utilización, es decir que el niño realice una interacción simbólica, que analice lo que se hace con los usos.

Juegos como Rompecabezas, Pinta-Pinta y las Rondas, así como las actividades para atrapar balones con un guayo, de baloncesto o las frutas con Saimiri, al salir del recuadro

delimitado en color violeta no permitía alcanzar dichos objetos, así como la velocidad de caída de los objetos hicieron que los niños por estas condiciones no quisieran culminar dicha acción y continuaban con la exploración. Además, es prácticamente la misma actividad presentada en tres salas distintas del portal, esto hace que los niños pierdan el interés al ver contenidos repetidos tal como se muestra a continuación:



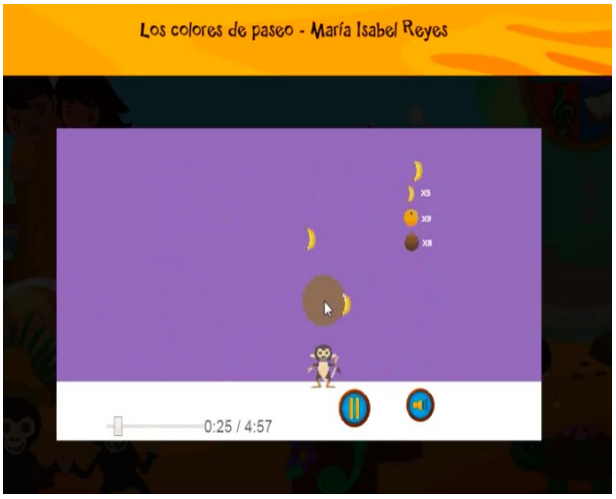


Ilustración 8.Actividades similares con dificultades para la interacción. Salas Palabras al Aire y Caja de música.

El niño 1 oyente indígena, inició la exploración de la página en la barra de menú ubicada en la parte superior derecha, ingresa a "Teatro de la Imaginación", y a las "Crónicas elefantiles" y observa el video de "Pipe Guau", en esta actividad el niño manifiesta que hay texto en inglés y que le gusta, ya que en su colegio también ve videos en este idioma. En esta actividad se observa que sus procesos de intercambio con la interfaz del portal son adecuados, dado que realiza un proceso reflexivo de su lengua con otras, de igual manera se demuestra un uso recursivo de la lengua.

El niño realiza preguntas que lo llevaron a profundizar sobre los temas expuestos en las actividades que le permitieron aclarar dudas y reforzar conocimiento. En esta misma sala ingresa a "Arma tu cuento" donde realiza la actividad con los tres animales que allí son presentados; frente a esta acción el niño menciona que "la corocora no es un animal acuático", pero al hacer la lectura y escuchar el audio se da cuenta que la corocora cayó accidentalmente en el agua, de igual manera también señala que en el agua es imposible volar una cometa. Al trabajar en "Arma tu cuento" de teatro de la imaginación mencionó que la actividad le parecía "boba" ya que era muy obvia y que además era ilógico que un armadillo estuviera volando; esto lo menciona debido a que, en la

animación al mostrar el final del cuento creado, el manatí realiza lo mismo que el armadillo: salir volando con una cometa.

La niña 3, evidencia la apropiación mediante la práctica recurrente de una de las actividades, ésta es “Pinta Pinta” de la sala “Mi casa en el árbol” donde la repite porque puede contener elementos que le llaman la atención y ya sabe lo que debe hacer, permanece allí casi 7 minutos. Dicha apropiación se da como resultado del uso, que en palabras de Martín - Barbero (2000) es la repetición e innovación y según De Certeau (2000) los niños usan y toman elementos y/o actividades de acuerdo con su interés particular. Es claro aquí que en este caso el ejercicio de apropiación se efectúa gracias a la ritualización en el acto interactivo, que previamente se ha detonado por la visualización y percepción estética del portal web.

De igual forma se evidenció que los niños y niñas sordos visitaron más recursos que los niños y niñas oyentes, se considera que esto ocurre porque la información se encuentra en forma oral y no permite que los menores sordos realicen las actividades de forma autónoma sino que dependan de un tercero que sea oyente y que maneje la LSC para realizarle la interpretación y el niño pueda desarrollar las actividades, ellos constantemente buscaron la aprobación y explicación de lo que debían hacer en el portal. La música tampoco es funcional en las actividades, así como cuando se hace el recorrido por las diferentes salas donde se nombran las pautas a realizar. Se debió hacer una explicación más extensa para contextualizar a los menores con la página.

Para esta población el tiempo de apropiación fue mayor porque los sordos no cuentan con un presaber que le permita afianzar ni interactuar y como característica propia de la lengua de

señas, se debe realizar siempre una contextualización al dar un concepto, pues dentro de su proceso de comunicación éste se hace necesario para evitar interpretaciones erróneas del mensaje. Los mismos niños manifestaron que no había interés ni sabían qué hacer, esperaban algún indicio en el home para entender lo que debían realizar.

Por ejemplo el niño sordo tres, que estuvo en el portal por 14', al explicarle en qué consistía la actividad se mostró animado, le gustaron mucho las imágenes de la pantalla del home, y observó en su totalidad dos videos que lo ocuparon durante 10 minutos, luego al cambiar a los juegos, preguntó por las instrucciones para realizarla, y al responderle que éstas estaban de forma oral, su interés disminuyó, concluyó que si quería realizar una actividad, debía recurrir a las investigadoras para entender qué debía hacer, tal como se señala en su diario de campo, por eso se desanimó y manifestó que no quería trabajar más y que no le gustaba debido a que "no entendía, no sabía qué hacer, que era como ver televisión".

Por el contrario, a los niños oyentes esta apropiación se les facilitó debido a que la información e instrucciones dadas por el portal eran claras y que algunos ya conocían ciertos personajes como "Guille y Candelaria" y "Ana Pirata" (niña oyente 9); esto permitió que desarrollaran estas actividades o vieran los videos con más interés; otros niños conocían las canciones de las rondas y si las sabían las tarareaban.

En actividades como las rondas, encuentra las parejas y los rompecabezas, los niños oyentes realizaron trabajo autónomo, se deduce que esto se debe a que conocen la dinámica, los juegos y las rondas y usan este conocimiento para realizar estas actividades. Por parte de los niños

oyentes esta apropiación se evidencia cuando la mayoría de los niños y niñas al finalizar la exploración del portal decidía volver a las actividades que más les llamaron la atención para realizarlas nuevamente y aquellas en las que se habían demorado resolviendo. Por ejemplo, la niña número 10, retoma las actividades de "rondas" ya que manifiesta que le "gustaron mucho" y ahora las desarrollaba más rápido.

Se concluye entonces que por parte de los niños sordos hubo mayor apropiación en los videos ya que ellos al ser más visuales pueden comprender un poco más las historias y dado que dicho proceso no es pasivo, al ver los videos construyen una imagen mental de lo que observan como prácticas reflexivas e interpretativas, con relación a los juegos se identifica la necesidad de plantear actividades adecuadas para este tipo de población.

Solamente se podría decir que hay dos actividades que permiten evidenciar una transformación, ellas son "Pinta- pinta" y "Arma tu cuento"; en la primera el usuario puede realizar un dibujo con un lápiz virtual y agrega colores a su gusto; en la segunda los niños pueden elegir los animales, algunas tareas a realizar y el escenario en el que se desarrollan. Se evidencia entonces que el portal no permite construir nuevas propuestas de contenido en sus actividades, más allá de unas opciones preestablecidas y limitadas, con unos resultados esperados, por tanto, esta transformación se da en un nivel inicial pero no alcanza a permear todos los contenidos del portal.

Teniendo en cuenta los planteamientos de Lévy (2008) se resalta que el diálogo, la reciprocidad, la comunicación efectiva, y la accesibilidad son características de la interactividad, y por ende en esta investigación la interactividad se encuentra ante una relación dialógica entre acciones y reacciones por parte de los usuarios del portal. Conocer lo anterior sirve para entender

que en el portal ocurre una interactividad enmarcada dentro de los anteriores postulados, en cuanto a los niños sordos esta interacción siempre estuvo mediada por las investigadoras, es así como el nivel de interactividad del portal Maguaré se establece dentro de un grado de unilateral (Lévy, p. 69), que no permite una transformación o construcción de otras formas de interactividad más allá de una interacción voluntaria del usuario.

La caracterización del portal se relaciona entonces con el consumo de las actividades y esta depende de las relaciones imagen-sonido-mensaje, pues de la interpretación que le dé el niño al portal, y las actividades y contenidos dependerá la apropiación y la construcción de nuevos significados.

Las oportunidades de interacción que ofrece el portal, le permitirá a su vez, realizar transformaciones o construcciones de un nuevo contenido, que para el caso de los sordos el uso y por ende la apropiación es más tardía debido a la contextualización que se requiere para hacer un proceso de interacción mayor del portal, que en este caso en particular y teniendo en cuenta los derechos culturales de los niños, el portal debe contener información en lengua de señas que le permita tener un mejor acercamiento con Maguaré.

Por otra parte, es evidente que los niños de primera infancia en general realizan prácticas reflexivas del contenido o la información que consumen, que lo relacionan con su cultura y contexto, pues son seres pensantes que dan sentido a lo que observan de forma natural, es decir que Maguaré permite el desarrollo de las dimensiones del niño que le ayudan a expresarse promoviendo su sano desarrollo (Conpes 109, 2007, p. 30).

Si bien el portal ofrece unas actividades en los que la interacción permite procesos de comprensión y análisis estos se vuelven mínimos si se quisiera llegar a un nivel de participación constructivo, pues las oportunidades de creación de nuevos contenidos deben ser un escenario de participación donde los niños puedan expresar los resultados del uso, apropiación y forma de interactividad que se dan en la Internet.

5.2 Pertinencia estética e inclusiva

Este apartado se centra en i*dentificar la pertinencia estética e inclusiva de los contenidos que constituyen el portal Maguaré*, que, por su naturaleza digital, llega a gran parte de la población infantil que accede a Internet no solo desde áreas metropolitanas sino desde diversos territorios con una población multicultural que incluye a la primera infancia que para mediados de 2017 estaba alrededor de 4,8 millones de niños según el Departamento de Prosperidad Social.

Debido a que su cobertura abarca a casi todo el territorio nacional y sus usuarios, los niños (particularmente de los 0 a los 7 años) que hacen parte de diferentes etnias y culturas tienen la oportunidad de acceder a los contenidos y poder usarlos y apropiarlos según sus intereses, lo que hace necesario considerar su importancia desde la relación estético-inclusiva.

Para dar paso al desarrollo del segundo objetivo de esta investigación, se estableció una definición adecuada del término pertinencia para delimitar el alcance del análisis, definiéndola como todo aquello que se relaciona directamente con algo que es conveniente u oportuno a una situación o caso. Ampliando este concepto de manera puntual, Palacios (1994) indica que: “la

pertinencia se refiere al enfoque o punto de vista apropiado para descubrir el significado de un texto" (p,61).

Mencionado lo anterior es importante recordar que en la multimodalidad un texto o modo es cualquiera de los lenguajes que sirve para comunicar una idea[10]. Entonces en este contexto, lo oportuno es todo aquello que guarda relación con lo estético y lo inclusivo, en donde la pertinencia estética es en sí un punto de vista analítico que permite descubrir el significado de los modos, visto desde la relación que guarda con la estética misma; la pertinencia inclusiva se relaciona entonces a las oportunidades de acceso al portal a todas las personas teniendo en cuenta sus condiciones culturales y el reconocimiento por el otro.

Al hablar de pertinencia estética hay que ceñirse a concepciones de subjetividades y gustos, razón por la cual se aclara que los hallazgos y análisis hacen parte de la visión propia de los investigadores y que se expresan únicamente como un ejercicio reflexivo que espera dar respuesta a los interrogantes planteados en el primer capítulo, sin ser una concepción única o sin esperar abarcar una verdad absoluta.

Por tanto, el componente estético es importante en sus múltiples dimensiones, pues obedece a la apreciación que se realiza del mundo través de los sentidos. Se ha hecho énfasis en las teorías de Calabrese (1987), Rincón (2006) y Tamayo y Botero (2013), categorías que están relacionadas con lo morfológico, lo bello, lo enunciativo, técnico y lo colectivo entre otras, las

[10] Para ampliar estos conceptos se sugiere consultar "Introducción a los estudios del discurso multimodal" Pardo y Forero (2016).

cuales se entrecruzan con el análisis del discurso multimodal planteado inicialmente por Gunther Kress y Theo Van Leuween (2001) y sus 4 estratos principalmente.

Lo estético se plantea entonces, desde una perspectiva que analiza el portal más allá de la contemplación como una obra de arte, buscando en este las representaciones del mundo que se encuentran ligadas con la naturaleza (percepción), la realidad (socialmente construido) y lo creativo (imaginario).

Por su parte, para esta investigación se intentó descifrar la diversidad desde la visión relacional, funcional y crítica (Walsh, 2009) de los rasgos interculturales que presenta el portal Maguaré, y así identificar la pertinencia inclusiva del mismo. El análisis de la diversidad se refleja en lo lingüístico, étnico, regional, de género y generacional pues la variedad de contenidos y temáticas dejan ver un país rico en sonidos, lenguas y cultura y es allí donde las representaciones de la construcción de la realidad del niño se evidencian.

Dentro de la estrategia metodológica se implementó el Análisis del Discurso Multimodal (ADM), como se mencionó anteriormente en el marco metodológico, que devela la realidad del discurso que muestra el portal considerando las imágenes, objetos, colores, textos y sonidos desde lo semiótico, es decir, los modos en que el discurso, el diseño, la producción y la distribución dan un sentido para describir, analizar e interpretar; y así dar respuesta a este segundo objetivo de la investigación.

El registro de los cuatro estratos del análisis del discurso multimodal se realizó a través de las fichas de registro de las categorías que permitieran descubrir los elementos estéticos e inclusivos del portal, dichos instrumentos analizaron de manera transversal los lenguajes textuales, verbales, espaciales y visuales (ver Anexo C. Rejilla Pertinencia estética, Anexo D. Rejilla Pertinencia inclusiva).

Con estos términos claros, se presentan los hallazgos tomando como categorías la estética y la inclusión, presentadas sala por sala:

Home

Ilustración 9.Página de inicio del portal Maguaré (home).

El home o la página de inicio muestra en el centro el elemento musical que le da nombre al portal: el maguaré, a su lado el personaje principal: el mono ardilla Saimiri. Dentro del maguaré se encuentran ubicados los enlaces que los llevan a cada una de las cuatro salas principales. Consta además de íconos que conectan a otras páginas como Leer es mi Cuento, MaguaRed y Ministerio de Cultura.

En el *home* hay un movimiento monótono de los banners los cuales son funcionales con o sin interacción del usuario, un batir de alas de una mariquita que vuela siempre en el mismo lugar y una pequeña alusión de desplazamiento por parte de Saimiri para tocar el maguaré y en la que no hay sonido de ninguna clase, siendo estas las únicas acciones concretas que se presentan allí.

Se puede entonces aludir a que en el *home* los elementos que resaltan como Saimiri y la gaviota son conformes morfológicamente y guardan una relación de representación con los animales reales. Por otra parte, los elementos de la parte superior derecha (banner) no son representativos en su totalidad y no guardan un enlace.

Se encuentra que el uso de la gran mayoría de figuras es conforme morfológicamente sean estas humanas o animales lo que quiere decir que funcionan perfectamente como íconos representativos de la realidad del niño. Sin embargo, cabe aclarar que hay diferencias biométricas marcadas entre los diferentes personajes humanos y su grado de elaboración resalta atributos que puede dar una percepción de discriminación física que obedece a regionalismos y que tal vez obedece a la falta de identidad gráfica y de uniformidad en la ilustración, algunos niveles de elaboración se pueden ejemplificar a continuación.

Por ejemplo, el nombre de algunos animales como Saimiri, mono ardilla, que siendo en primera observación el animal protagonista de la página en vez de poseer el nombre de una mascota o un nombre al azar conserva su nombre científico lo que denota un interés por parte de los creadores, porque los usuarios conozcan un dato científico de manera inconsciente ya que en

ninguna parte del portal se hace la alusión a su nombre y su relación científica o al por qué de su elección.

Otro elemento que llama la atención es el buzón pues este es un enlace de contacto con los realizadores del portal, pero, aunque usado como indicio y de ser conocido no corresponde a un objeto del país, ya que para el correo se utilizan casilleros en las casas o cajas empotradas a las puertas en donde se depositan las cartas o sobres de correo. Caso similar ocurre con las flechas de ubicación que se usan en el home las cuales no tienen relación entre el objeto y la idea que representan. Finalmente, en el *home*, al menos en el usado para realizar estas observaciones, el fondo no es contundente pues no hay claridad sobre el escenario representado ¿Un manglar? ¿Una playa? ¿Una selva? ¿Un puerto? ¿La ribera de un río? ¿Mezcla de las anteriores?, es decir su representación es ambigua frente a la intencionalidad de la imagen.

Los elementos de diversidad que se pueden reflejar en el *home* corresponden, de manera particular a una diversidad regional en la que predomina la zona amazónica representada en el maguaré (instrumento de percusión utilizado para emitir señales que va desde la recolección de frutos hasta la presentación de rituales), el personaje *Saimiri (llamado también mono tití ardilla o mono fraile que habita principalmente entre la Cordillera Oriental, entre la región Oriental y la Amazónica) y* el video "*Un día en la vida de Saimiri*" donde se muestran paisajes de la misma zona. Sin embargo, es marcada la presencia de la imagen de otras culturas extranjeras como el sombrero de copa, originario de la cultura europea, al igual que el buzón que, como se mencionó anteriormente, trae a colación una representación del correo de la cultura norteamericana.

Ilustración 10.Paisaje representativo de la región amazónica colombiana. Video animado "Un día en la vida de Saimiri".

Algunos elementos del *home* no cumplen con la pauta de accesibilidad pues imágenes como el sombrero de copa y la mariquita no tienen una relación consecuente con su contenido, aunque son conformes morfológicamente y sus colores tienen correspondencia con los demás elementos de la sala, tampoco presentan una alternativa textual o auditiva para que el usuario pueda identificarlos a primera vista, pues deben acceder a ellos para conocerla (en sí no enuncian el objeto). Por otra parte, dichos accesos no corresponden a la representación ni guardan una relación entre su contenido y utilidad. La mariquita enlaza al video titulado "Un día en la vida de Saimiri" que no guarda concordancia entre lo que enuncia y lo que ocurre en dicho video, pues en la narrativa la mariquita es una excusa para acceder a otro recurso digital, por lo tanto, desde la perspectiva de Rincón (2006) este se vuelve en un objeto contemplativo, es decir, este corresponde a un objeto que no tiene una utilidad aparente ni se justifica.

Los mecanismos de navegación que enlazan a diferentes recursos son coherentes, sin embargo, al acceder desde el teclado el foco visible es tenue para algunos botones, incluso imperceptible lo cual no permite que, al acceder desde el teclado, sea posible reconocer el enlace al que se desea acceder. Así mismo dichos íconos del menú superior presentan imágenes que no son conformes morfológicamente pues, aunque son apartes del contenido del portal, estos no guardan una semejanza o familiaridad que permita al usuario identificar una relación directa entre lo que observa y su significado.

Una de las características dentro de la accesibilidad, desde el principio perceptible es el lenguaje de señas, pues se espera que se tenga una interpretación para todo el contenido de audio grabado, de lo cual carece el portal, dejando segregada a la población sorda. Sin embargo, desde Tamayo y Botero (2013) se puede inferir que se cumple con el criterio lingüístico pues dichos audios presentes en el home buscan enunciar la mayoría de los objetos presentes, para reconocerlos, identificarlos o nombrarlos.

Ilustración 11. Foco visible tenue en el menú superior del home

Se destaca que dentro de las características del contraste presentes en el *home*, se cumple con la pauta visual pero el texto no guarda proporciones entre sí, desde lo morfológico tiene un estilo tipográfico mezclado entre heráldica barroca regular, sin orejas, con uso de letras mayúsculas y minúsculas mezcladas deliberadamente, algunas en colores oscuros y de tamaño no conforme

para su interpretación, por lo tanto no es óptimo para personas con algún impedimento visual, caso concreto: *Leer es mi cuento*. Elementos de este tipo dificultan la lectura, otro ejemplo es el elemento: Constelaciones sonoras (doble corchea en fondo no contrastante).

Ilustración 12 Ícono Constelaciones Sonoras en fondo negro e imagen con silueta de nota musical blanco tenue

Ilustración 13. Texto sin contraste. Home Sección "Acerca de Maguaré".

Mi casa en el árbol:

Ilustración 14. Sala Mi casa en el árbol

La sala *Mi casa en el árbol"* representa una casa construida en la parte superior de un árbol, dentro de esta existen íconos y objetos que sirven como botones de un menú para ingresar a contenidos como juegos y videos. Los videos que alberga esta sala son producciones audiovisuales producidos por terceros pero que es encuentran vinculados allí como resultado de convocatorias para el desarrollo de contenidos digitales en certámenes organizados por el Ministerio de Cultura.

Predominan los colores en la gama del marrón, este color representa la receptividad sensorial pasiva, seguridad, sociabilidad, dependiente. En los íconos predomina el color azul que representa la profundidad de sentimiento y es un color concéntrico, pasivo, asociativo, heterónomo, sensible, perceptivo, unificador. Sus aspectos afectivos son la tranquilidad, satisfacción, ternura, amor y afecto (Max Lüscher, 2016).

Existen los logotipos de las series animadas que se vinculan y los personajes: Olinguito, Chigüiro, una araña, tortuga. Aparece también el logo del portal que sirve como botón para regresar a la ventana inicial al costado izquierdo superior. Al lado derecho aparece una imagen de una lupa con un ojo que sirve como botón "Buscador" para revisar los contenidos del portal. Aquí se incluyen 10 botones para ingresar a cada una de las actividades.

En la sala se representa una casa en el árbol con juguetes y carteles que hace alusión a una serie de actividades. Empezando el recorrido por esta página se representa el interior de una casa en el árbol la cual es un elemento cultural prestado, pues no está arraigado en la cultura colombiana, este podría ser reemplazado por una maloka, u otro habitáculo más característico de la cultura colombiana, pensando en fortalecer la identidad cultural de los niños.

Los pendones o estandartes son contrastantes, se asemejan a logotipos más que a íconos, pues los elementos contienen grafías en algunos casos confusa o ilegibles, lo que los convierte en objetos de baja iconicidad, aparece en la parte superior derecha una nube y no se especifica en el portal su funcionalidad y la cual está presente también en otras salas.

Sin embargo, al ingresar a actividades como *Carrusel* y *Juegos,* el contraste es mínimo pues el color café del fondo y los elementos de juego tienen la misma gama de colores, esto acompañado de las dimensiones bajas de las imágenes y del área de juego, desde la pauta *Distinguible* no se facilita a los usuarios ver el contenido.

Ilustración 15.Relación de contraste baja entre el fondo y los elementos del juego. Juego Encuentra las parejas

Desde la pauta accesible se pueden identificar la función de los botones a través del audio, gráfico y animaciones que se reproducen al pasar el mouse por cada una de ellas, sin embargo carecen de subtítulos de algunos videos animados de series como Chigüiro, Pipo mi amigo imaginario, Martín y Prika o Ana Pirata, que aunque se puede activar esta ayuda textual a través de las herramientas de YouTube (los videos están alojados en esta plataforma y Maguaré los incrusta en su portal), no existe un botón propio del portal para activar o desactivar esta opción.

Cabe señalar que, dentro de las características de accesibilidad, se dice que un contenido es perceptible cuando los íconos tienen una misma ubicación visual, esto se evidencia en el ícono para ir al *home* y en el ícono que identifica la ubicación del usuario en el portal, de la misma manera aparece en el marco de los contenidos audiovisuales y juegos donde se incrustan los videos.

Sin embargo, en este marco, los íconos "Agregar a favoritos" y "Actualizar" no hay ayudas en texto ni audio, impidiendo la relación de la imagen con el ícono y el contenido. El diseño de la página busca facilitar la operatividad de los usuarios y no da instrucciones, pues está pensada para usar únicamente el mouse y sus botones apelando a lo técnico en Tamayo y Botero (2013), es decir, practicidad. Es evidente a la vez desde la estética, la enunciación como herramienta para identificar elementos de la página, buscando así el reconocimiento de las secciones por medio de íconos y signos también presentes en el home, destacando la identificación por medio de frases de dichos elementos que se activan al pasar el cursor lo que refuerza y enuncia el nombre de las actividades. Esta acción también ayuda para saber que ahí donde se pasa el mouse puede ocurrir alguna acción si se usan los botones.

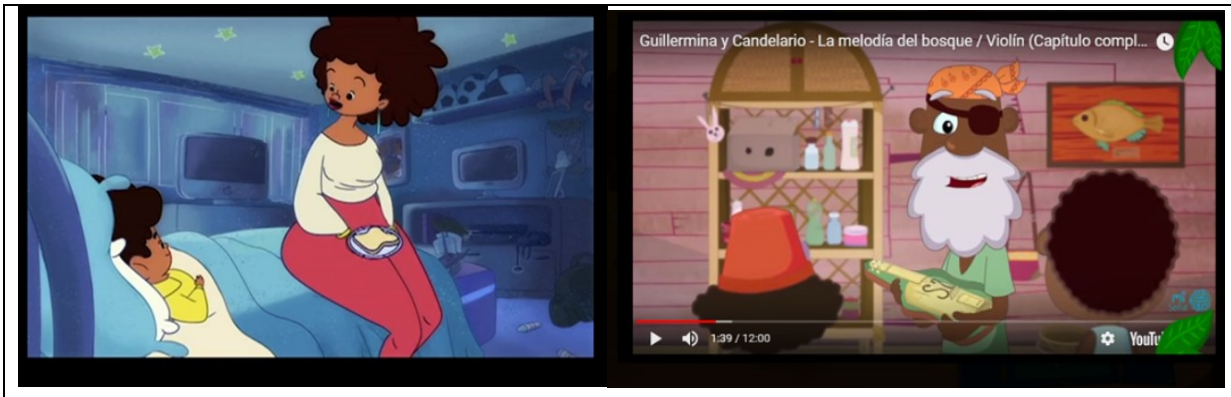
Ilustración 16. Íconos de control en el marco de los juegos y videos incrustados.

La diversidad étnica predominante en esta sala corresponde a las comunidades afrodescendientes representadas en las producciones audiovisuales Martín y Prika y Guillermina y Candelario. A pesar de que en el portal Maguaré predominan elementos de la cultura colombiana,

como las regiones de los Llanos Orientales, de la Costa Pacífica y de la Región Andina, existen otros contenidos que reflejan componentes de la cultura internacionales, en este caso italiana, por ejemplo, en la serie Pipo mi amigo Imaginario, Cap.1 la canción canción "Somos piratas" que hace alusión a la Tarantella Napoletana; o en Martín y Prika en el capítulo "El trigo y el Pan". El acento del personaje Tristán Bon Trigo, el cual es un rodillo antropomorfizado en palabras como: "*corridori profechionali", "capicci", "Martini" (sic) entre otras.* Continuando con el análisis se visibiliza la ética de lo bueno (Calabrese, 1987), al exponer a los protagonistas la necesidad del trabajo en equipo como una característica positiva de la moral, el cual es llevado a tiempo y a buenos términos gracias a la colaboración en la elaboración del pan. La mención cultural se realiza para manifestar que en el portal dichos elementos no entran en contradicción con la estética propuesta, ni buscan segregar o excluir algún tipo de población.

Ilustración 17.Alusión a la cultura italiana en la serie Martín y Prika, capítulo "El trigo y el pan".

La diversidad de género es equitativa entre hombre y mujer, de la misma forma la representación femenina y masculina se ve en los animales como los siguientes, masculinos: Olinguito, Armadj, Saimiri y femeninos como: Camaleona y tortuga, en las actividades y producciones audiovisuales son predominantes las niñas y niños de primera infancia que siempre están acompañados de sus padres y abuelos.



Serie: Martín y Prika

Serie Guillermina y Candelario

Ilustración 18.Niños acompañados de padres y cuidadores. Series Martín y Prika y Guillermina y Candelario.

Palabras al aire

Ilustración 19.Sala Palabras al aire

Palabras al aire, es una sala que evoca un escenario místico donde se cuentan historias y se escucha al más sabio del grupo, esto lo refuerza la postura de algunos de los animales como la tortuga, el oso perezoso y el camaleón que conservan una pose contemplativa y de atención hacia el mono ardilla adulto quien parece estar listo para tocar el maguaré, por su parte, los monos más pequeños que se encuentran en la parte inferior izquierda, por su postura y al estar tomados de la mano, evocan la forma como se juegan las rondas, actividad a la que enlazan al dar click, por lo tanto, hay una correspondencia entre lo que señala y la actividad.

Al igual que en las páginas anteriormente descritas en esta se observan una serie de animales no domesticados como el oso perezoso, monos, una camaleona, una tortuga, una guacamaya, animales que refuerzan el estrato del diseño, concebido desde las ideas que se desean transmitir en el acto comunicativo, en esta ocasión, naturaleza, oralidad y juegos. Esta sala muestra una relación directa con la anterior, pues sus paisajes muestran pertenecer a una misma región o localización geográfica, dando la sensación de continuidad, también aparecen nuevamente la tortuga y saimiri, se hace necesario mencionar que son pocos los elementos que hacen alusión directa a la oralidad más allá del escenario, o el título en la parte inferior izquierda y los diálogos al situar el cursor en los diferentes elementos, los que permiten hacer una conexión y por lo tanto reforzar el concepto de oralidad.

Ilustración 20. Pueblo indígena Kamëntsá en el Valle del Sibundoy, Putumayo en Cantos.

Ilustración 21. Rondas: Brown girl y Clap han:

Juego de ronda caribeño que se originó en Jamaica.Clap han: Audio de un arrullo británico tradicional que tiene también su versión creole. Se canta y escucha en el archipiélago de San Andrés y Providencia.

En esta sala la diversidad cultural es visible y se hace una representación directa a otras culturas a través de los cantos y karaokes, que ponen al descubierto la intención por mostrar las riquezas culturales de poblaciones como los indígenas Kamëntsá ubicada en el Valle del Sibundoy, Putumayo en Cantos, la comunidad afrodescendiente de la comunidad de San Basilio de Palenque (Bolívar), y del archipiélago de San Andrés y Providencia.

Respecto a este ítem se hace visible en la gráfica una inconformidad, juicio de valor negativo o contradictorio (Calabrese,1987) que corresponde a la exageración de la cabeza del niño indígena o en los rasgos faciales de la población afro, elementos que pueden considerarse una caracterización. Esta caracterización se presta a interpretaciones relacionadas con que los indígenas o afros son diferentes físicamente, así mismo el tamaño del zorro o el armadillo que aparecen en la canción "Palmita con manteca" no corresponden en proporcionalidad, es decir pueden considerarse inconformes.

Ilustración 22.Cantos: Canción Palmita con manteca, proviene de la comunidad de San Basilio de Palenque (Bolívar)

Para Walsh la interculturalidad tiene significado solo cuando está asumida de manera crítica, sin embargo, también está presente desde el intercambio entre las culturas, entre personas y prácticas, saberes, valores y tradiciones culturales distintas, siendo precisamente esta visión racional la que se ve reflejada en esta canción pues la narrativa de la canción se da en igualdad cultural entre lengua palenquera y en español.

Lengua palenquera	***Español***
Panmita, panmita, *panmita ku manteka* *ka mae ele a sendao tete,* *tata ele sendao chinela.* *Panmita, panmita,* *panmita ku kasabe* *mae ele a sendao teta* *i tatá sabeo nu.*	*Palmita, palmita,* *palmita con manteca* *su mamá le da la teta,* *su papá le da chancleta.* *Palmita, palmita,* *palmita con casabe* *su mamá le da la teta* *y su papi no lo sabe.*

Tabla 8. Cuadro comparativo entre lengua Palenquera y el español

El contenido no textual, presenta una alternativa textual en algunas de las canciones del karaoke, sin embargo, es motivo de análisis el por qué el texto se presenta en español a manera de traducción y no en la propia lengua, lo que denota predominio céntrico de la cultura.

En relación con el audio, en las Rondas y Arrullos y Cantos hay botón para control de este a través de botones para pausar, adelantar o devolver la pista, lo cual facilita al usuario oír el contenido. Para contenidos de Sana que Sana y Trabalenguas no se evidencia este control.

Caja de música

Ilustración 23. Sala Caja de Música

Para abordar esta sala se hace mención al criterio de análisis que relaciona el nombre con el objeto; "Categoría lingüística" (Tamayo y Botero,2013) cualidad utilizada para nombrar e identificar el objeto y de esta forma reconocerlo. La sala caja de música hace referencia a un objeto pequeño con sonidos dulces relacionados en ocasiones con canciones de cuna. De lo anterior se infiere que, aunque no hay una relación en la forma caja con la sala caja ambas son una metáfora a la música.

Esta sala presenta una serie de elementos y actividades con música y canto, haciendo uso de elementos gráficos e instrumentos musicales, características y signos que refuerzan el diseño y la producción del discurso; una tuba, un xilófono, un tambor, así como un radio y un micrófono. Aparece en la sala Guillermina y Candelario, se hace la conjetura que reciben alguna instrucción, pues hay dos sillas además por ser los únicos niños presentes en la sala.

En la esquina inferior derecha se encuentra Arma DJ y en la otra esquina detrás del tambor se encuentra olinguito, estos elementos no son totalmente conformes pues en relación con los niños presentes en la sala no guardan una proporcionalidad de tamaño, o en relación con el uso de algunos colores en los objetos cámara, radio y el xilófono, se considera que el cambio de colores en dichos objetos obedece a los cognoscitivo intelectual (Tamayo y Botero,2013) y busca por parte de los creadores de contenido que los usuarios se acerquen al objeto y lo conozcan. Esta sala apela a lo subjetivo (Rincón, 2006) desde la contemplación e invita a manipular e interactuar con los elementos de la sala, aunque algunos de estos elementos son estáticos y no conducen a ninguna actividad. Hay otros elementos que no presentan una funcionalidad (Tamayo y Botero, 2013) pues no son entendibles haciéndose complejos en la lectura, sin funcionalidad aparente, cabe resaltar que dichos elementos, aunque muchas veces no se perciban o no sean relevantes ya que no presentan usabilidad por parte del usuario si pueden ser leídos visualmente y pertenecen al espacio en cuestión.

Ilustración 24. Sala Caja de Música, elementos a resaltar

Hay presencia como en las demás salas de los modos visual, narrativo, escrito, y lo pictórico, también lo verbal, pero no hay refuerzo de sonido, música u otro elemento que refuerce la producción y la ligue al diseño, es decir, visualmente es atractiva, pero carece de elementos que metafóricamente aluden al modo que debería tener la mayor atención.

Siendo la música el principal componente de esta sala, la posibilidad del control de audio, sonidos y subtítulos es importante para el desarrollo de las actividades propuestas en ella, sin embargo, no se presenta ninguna alusión al modo auditivo en la sala propiamente, esto sólo ocurre después de dar click a las actividades a las que enlazan. Haciendo la valoración desde las pautas de accesibilidad de la W3C existen componentes que, además de la ausencia de lengua de señas (como en todo el portal), hay elementos ausentes. Por ejemplo, siguiendo dicho consorcio las

alternativas textuales son necesarias de modo que se pueda convertir a otros formatos que las personas necesiten tales como textos ampliados, braille, voz, símbolos o en un lenguaje más simple, de igual manera no se presentan en la sala en la actividad "*Juega con canciones"*, al dar clic en el instrumento se reproduce en voz el nombre de este, pero no hay texto, tampoco hay opción para reproducir nuevamente el audio.

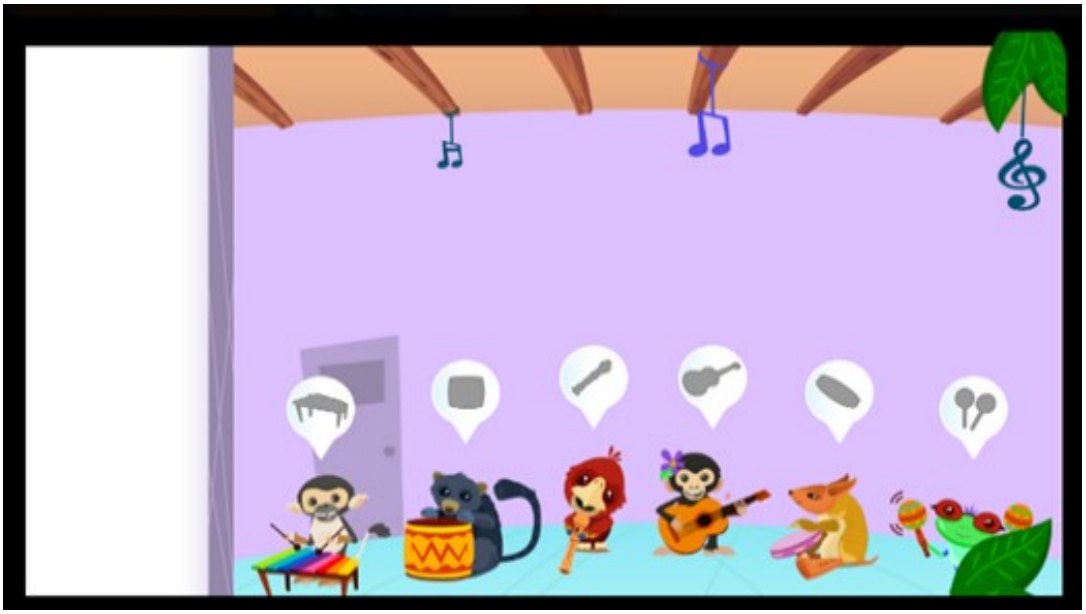


Ilustración 25. Actividad Juega con canciones

La pauta de navegabilidad se mide con relación al propósito de los enlaces que puede determinarse a partir del texto o el texto y su contexto; en casos como Baila con el Arma DJ y Constelaciones Sonoras, el propósito de los botones son bloqueados por otros elementos de la misma composición gráfica, impidiendo que se utilicen todos los elementos interactivos y por consiguiente puede afectar el interés del usuario (niño).

Se espera una experiencia divertida por parte de los visitantes a la página, esta idea se refuerza con voz femenina que realiza los anuncios en los íconos la paleta de los colores escogida la evocación a la tranquilidad (emotividad, Rincón, 2013) y los elementos modernos que pueden invitar al juego, esto también se refuerza por medio de una gama de sonidos que se pueden usar y mezclar, Las canciones tienen cortes característicos de ritmos Colombianos, en lo cual se ve marcada nuevamente la intencionalidad de tener en el portal elementos representativos de la cultura colombiana, aunque el usuario no los pueda editar, borrar o conservar.

Ilustración 26 Propósito del enlace no perceptible. Juego: Baila con el Arma-DJ

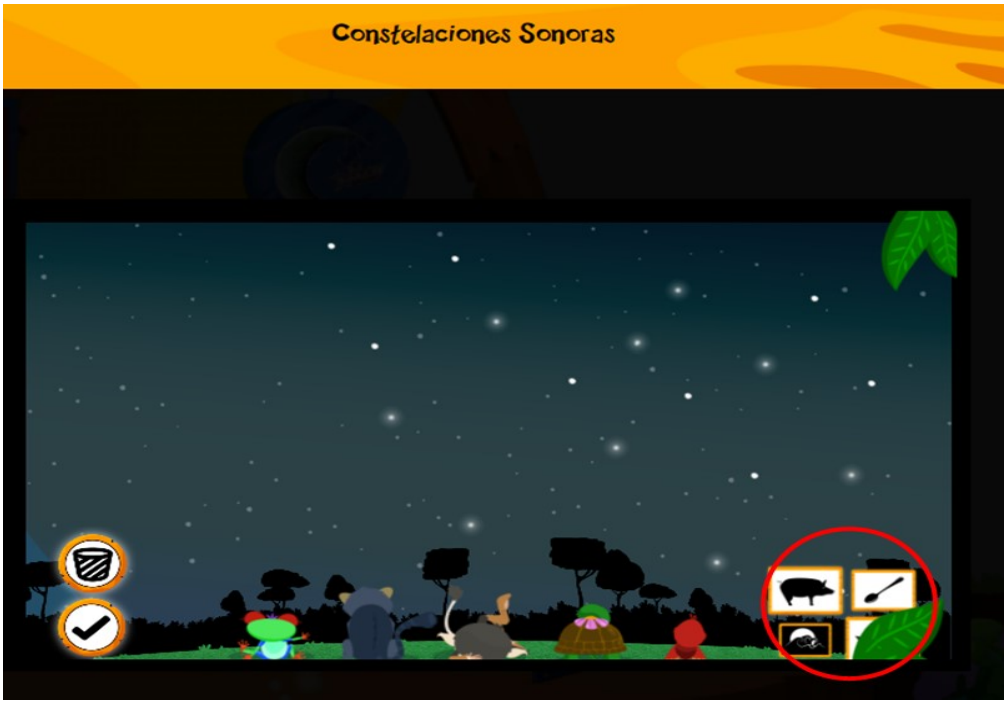


Ilustración 27. Propósito del enlace no perceptible. Juego Constelaciones sonoras.

Para facilitar a los usuarios ver y oír el contenido, incluyendo la separación entre el primer plano y el fondo, es necesario el uso del contraste relacionado tanto a imagen como al texto, en el caso de esta sala el uso de la gama del violeta junto con el blanco, no generan un contraste marcado y algunos elementos tienden a mezclarse con otros elementos.

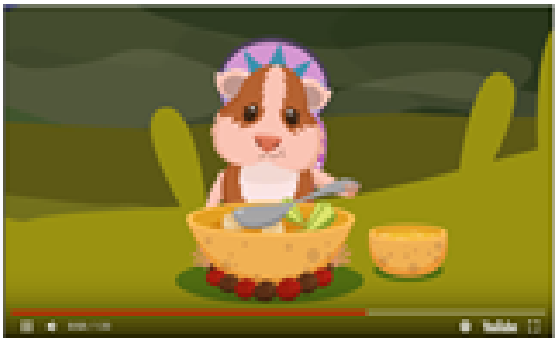
Las representaciones culturales son ampliamente marcadas en esta sala pues se encuentran cantos de casi todas las regiones del país y se refleja el contexto cultural a través de los paisajes, indumentaria, accesorios, lenguas y ritmos de las regiones atlántica, pacífica y amazónica, incluidas también canciones del pueblo gitano. Con estas producciones audiovisuales es posible determinar la importancia de los ritmos como características representativas de las culturas colombianas, en las que el niño de primera infancia es el protagonista. Los cantos denotan las

relaciones de los niños con sus padres y familiares, situaciones que viven en su cotidianidad con sus padres, cuidadores y pares.

Karaoke Clap Han en lengua creole

Campesina de San Jacinto, Bolívar: canción Tindero.

Canción Tiki, tiki, tai en lengua gitana del pueblo Rom



Canción Se fue el sol en lengua El pueblo indígena Kamëtsá

Ilustración 28.Diversidad lingüística representada en cantos en lengua creole, Rom y kamëntsá

Teatro de la imaginación

Ilustración 29.Sala Teatro de la imaginación.

Página que representa un escenario al aire libre con varios espectadores. En la tarima con forma de concha acústica se encuentra una niña afrodescendiente, con un conejo, su expresión facial y corporal demuestran alegría y ternura que se refleja en la forma en que sostiene al conejo y su mirada. Atiende a la ética y a lo bueno como juicios positivos (Calabrese,1987). Frente a esta niña se encuentran como asistentes camaleona, Arma DJ, Tortuga y Guacamaya, que están atentos a lo que allí ocurre, estos animales son a su vez, botones para acceder al contenido. En el marco de la concha, se encuentran imágenes que sirven como botones para acceder a algunos de los contenidos de la sala.

Se hace énfasis en la imagen de la niña, pues es un botón que enlaza al contenido Cuentos interactivos: El material se muestra en un contenedor con el título del cuento y dos botones: Iniciar

y créditos. Al ingresar se muestra el cuento en el que predominan las imágenes estáticas y otras pocas con animación que se identifican con pequeños círculos animados, el cuento está en voz en off narrado por niños y también con el texto en la parte inferior. Para avanzar o retroceder en el cuento hay dos flechas en la parte inferior, una a la derecha y otra a la izquierda que cambian de tamaño de mediano a pequeño en varias pantallas, debido a su color y diseño no se destaca sobre la imagen de fondo, lo que lo hace un elemento no contrastante. En la parte superior izquierda hay tres botones del mismo color de las flechas: 1. Botón con imagen en forma de bocina para deshabilitar todos los audios: narración y música de ambientación. 2. Botón con imagen de nota musical, no produce ningún evento. 3. Botón con flecha circular a la izquierda que activa nuevamente la narración y la música de ambientación.

Las características sensoriales permiten al usuario interpretar las instrucciones y operar físicamente (Tamayo y Botero, 2013) el contenido a través de la forma, (Calabrese,1987) tamaño, ubicación visual, orientación o sonido; para el caso del juego *Máquina de historias* y *Arma tu cuento*, las instrucciones son dadas únicamente a través de audio, dejando relegados los modos textual y visual, tampoco cuenta el contenedor con una opción para repetir, lo que da lugar a que el usuario tome más tiempo para desarrollar la actividad o abandone la misma rápidamente.

Ilustración 30. No existen botones para repetir la instrucción que está en el audio o alternativas textuales.

Particularmente en esta sala, al realizar pruebas de contraste[11], no se identifican personajes pues se mezclan con los otros elementos dificultando los procesos interactivos y por tanto el consumo de los contenidos.

[11] Pruebas de contraste realizadas con la aplicación Contraste Alto, extensión del navegador Google Chrome

Ilustración 31. Pruebas de contraste no permite identificar elementos en pantalla.

La diversidad cultural se refleja a través de 7 cuentos creados por niños de diferentes regiones del país, cada uno de 4 minutos, resultado de las producciones radiales del proyecto *Con mi cuento encanto* del Ministerio de Cultura en el marco de procesos de creación colectiva con niños en diferentes regiones del país. A través de este tipo de contenido se refleja la participación de los niños en la construcción de los contenidos.

Estos contenidos presentan pertinencia y relevancia tanto en el discurso del portal, como en su diseño y distribución; a quién va dirigido (primera infancia) y de qué forma se realiza (recursos digitales), diseños y materializaciones relacionadas con el portal desde la interfaz.

Ilustración 32. Representación de cuento de la región amazónica. Cuento La cámara loca.

En consecuencia, luego de la descripción de cada una de las salas, se genera un concepto común sobre la estética que se da en todas las salas del portal Maguaré:

Se puede inferir que varios elementos de las diferentes salas dan muestras de qué actividad podrían realizar los niños con solo observar su imagen o escuchar la voz que enuncia, por ejemplo: *Caja de Música* que por su nombre o por su ícono (clave de sol) da una idea acertada, pero otros como los de *Mi casa en el árbol* pueden representar cualquier objeto y por su forma podrían indicar otra tarea, esta sala tiene una construcción que hace que un link vincule a una sola acción pero el único indicio de esto es la tipografía que tampoco es legible y no es la adecuada para representarla, pues supone que el usuario debería tener un conocimiento previo para dar clic en ella y que ésta sea lo que él esperaba encontrar; esto hace que sean elementos con baja iconicidad poco conformes y sin funcionalidad estética.

Igualmente, la temática usada en el portal y en cada una de sus salas presenta al usuario una relación con la naturaleza; su intención principal es la del juego, la oralidad, la narrativa, la música, el canto y las actividades propias a las que deben dedicarse niños en primera infancia, este discurso es coherente en cada una de las salas y se refuerza con aspectos como los animales y los paisajes.

Al igual que el uso de elementos afines a las actividades, que, aunque no completamente figurativos, se reconocen como parte de un entorno natural y cotidiano que puede representar algunas zonas del país. Es el caso de la playa o manglar del *Home* o de *Mi casa en el árbol*; las zonas montañosas colombianas que aparecen en *Palabras al Aire*, en *Caja de Música* y en *Teatro de la Imaginación*; estos escenarios naturales son sólo usados como fondo en donde se establecen íconos y escenarios que conllevan a actividades pasivas e interactivas para los usuarios, pero el uso de determinado entorno natural no tiene relación directa con la actividad o el escenario, es decir, se puede cambiar el fondo natural sin que esto afecte a los íconos o a las actividades propuestas ni al escenario o su temática; estos escenarios se cree funcionan mejor ya que los animales no son mascotas o animales domésticos por lo tanto no habitan en la ciudad y esta puede ser una razón para reafirmar el uso de estos entornos naturales y de la construcción de dichos ambientes.

Los escenarios y los entornos presentan una atemporalidad que solo puede ser diferenciada con el concepto de día y noche respectivamente, vinculándose a la hora en la que se ingresa al portal, es decir, no establecen una hora del día o de la noche para las acciones que allí ocurren y no se puede percibir un paso del tiempo contado en horas minutos o segundos, esta atemporalidad

también está ligada al mínimo movimiento por parte de los personajes. Más adelante en las salas se percibe una escenificación y organización que intenta contar una historia relacionada a una actividad y que se asemeja a cuando se observa una fotografía; se pueden ver los elementos, los personajes o los paisajes en una escena inmóvil que sólo permite imaginar la situación, este planteamiento indica que algo puede pasar allí y que es la visión particular del observador quien puede hilar en este aspecto creativo para describir esos acontecimientos. Es así como las salas del portal hablan de manera atemporal, pero cuentan una historia que sirve como pretexto a las actividades que se encuentra en cada una de ellas.

Continuando con la descripción de las salas, se plantea que éstas presentan simplicidad pensada para facilitar la interacción, es decir, cuenta con la cantidad adecuada de elementos y a su vez por su mejor distribución permiten a los usuarios su fácil acceso, movilidad e interacción, a esto también le podemos llamar economía. Este se considera el motivo para que haya pocos elementos en cada una de ellas y que se hubiese realizado la distribución de las actividades relacionadas entre sí en espacios que permitan al usuario su fácil identificación y generen una familiaridad.

En cuanto a la paleta de los colores usada en todas las salas consta principalmente de colores primarios, es suave y obedece tanto a aspectos semióticos como psicológicos ya que el uso de determinados colores genera sensaciones diferentes que pueden reforzar o contradecir ideas, pueden ser usados como símbolos o indicios. El portal busca reflejar las siguientes sensaciones según criterio de los investigadores: tranquilidad, luminosidad, alegría, vida, naturalidad; buscando de esta forma destacar, resaltar y contrastar las formas de los animales, los objetos y sus

características, los paisajes y la vegetación; el caso no es tan acertado para recrear o representar los colores de ciertos instrumentos musicales y objetos como el micrófono o la videograbadora entre otros, puede que el fin último de transformar estos objetos y dotarlos de colores diferentes sea el volverlos llamativos y atractivos a los niños buscando así que resalten sobre sus fondos y deseen realizar interacción o uso de ellos.

Se ha usado principalmente colores entremezclados para generar tonos ocres y tierras, usados en efectos de madera y tierra principalmente, sus tonalidades son cálidas brillantes y luminosas para reforzar el discurso de naturalidad y belleza, reforzando el discurso a la población a la que va dirigida. La belleza de los personajes debe ser ligada a su forma, la cual como se mencionó a principio de este apartado es conforme, morfológicamente definidos figurativa y geométricamente reconocibles salvo pequeños casos este enunciado no se cumple, esto da una concepción de naturalidad que se une al discurso reforzando las ideas y los conocimientos que poseen los usuarios sobre los animales y los objetos presentes en el portal. Igualmente, el uso de los colores y la forma, la actitud corporal, la construcción y movimiento de los ojos de los animales el tono de voz y el lenguaje usado, las posturas y expresiones corporales usadas buscan humanizar los rasgos de los animales reflejando así la ética de lo bueno, de lo tierno y lo delicado, por lo tanto, se puede deducir que los personajes y su entorno se enmarcan en un ámbito placentero donde los niños pueden explorar las salas con empatía y agrado, sintiéndose de esta forma vinculados.

Una de las características presentes en todas las salas del portal Maguaré está ligada a la simplicidad técnica y la interfaz intuitiva y que busca facilitar la interacción del usuario es el uso de textos narrativos que se activan al pasar el cursor sobre ellos (rollover) nombrando para el

usuario las actividades a las que se pueden dirigir al pulsar sobre algunos de los animales e íconos, esto se realiza con el uso de palabras en tonos que denotan una neutralidad aparente que en ciertos casos se reconoce como entusiasmo y alegría o ternura, ejemplo la palabra "chigüiro" en el *Home*.

El uso del lenguaje es estrictamente el necesario, se emplean palabras pausadas y pronunciadas con dicción y acento neutro en voz femenina, se busca de esta forma cumplir con la categoría lingüística de la enunciación mencionada por Tamayo y Botero (2013) la cual busca la identificación o el nombramiento y reconocimiento verbal de los elementos, en este caso los íconos y animales de las distintas salas.

Al respecto dice Ullmann Stephen en su libro Semántica, introducción a la ciencia del significado citando a Odgen y Richards qué: "… existen dos usos del lenguaje, uno simbólico o referencial y otro emotivo, el uso simbólico es la enunciación, el registro, el apoyo y la comunicación de referencias, el uso emotivo es una cuestión más simple es el uso de las palabras para expresar o excitar sentimientos y actitudes" (Ullmann. 1976, p.144).

Ambos usos del lenguaje o tipos de locución están presentes en el portal y su uso como recurso técnico busca reforzar el discurso y la sensación de empatía (se aborda lo pertinente a la tipografía más adelante). Los sonidos que refuerzan el estrato del diseño y por lo tanto también del discurso no están presentes en las salas, estos sólo acompañan las actividades, los textos narrativos encontrados en las salas no indican al usuario qué hacer o qué tarea realizar, mientras que en algunas de las actividades si encontramos este tipo de instrucciones.

Las salas tienen una distribución del contenido gráfico y sonoro adecuado para niños, sin colores fuera de contraste ni imágenes acaparadoras, es carente de sonidos distractores y con una

cantidad de elementos distribuidos espacialmente que permiten una lectura general fácil de los elementos contenidos, donde sus objetos y gráficos (no el texto) guardan proporciones de tamaño, legibilidad y forma conforme o adecuado.

El análisis dio pautas de comparación en los aspectos observados y los postulados teóricos ya descritos en los capítulos anteriores, develando algunos valores negativos que son necesarios mencionar; entre ellos se encuentran que las flechas de la parte superior derecha ubicadas en el menú superior del home que conducen a diferentes actividades son contrarias o se usan con ambigüedad, pues mientras la flecha indica una dirección los íconos se desplazan hacia la dirección contraria, esto puede confundir el sentido de orientación del usuario.

También referente a los íconos que algunos de estos no poseen un contraste adecuado para ser fácilmente legibles por parte de los usuarios o que poseen tipografías que no presentan un tamaño que facilite su lectura, hay además letra cursiva la cual es más difícil de decodificar, los colores en sí, son los elementos que no permiten distinguir los íconos pues muestran tonos similares entre su fondo y la imagen que desean representar, también se debe mencionar que algunos íconos no dan indicios ni son representativos de la sección a la que se puede dirigir el usuario, por citar algunos se mencionan "*Cuentos narrados*" que se representa en la página con una mano y un elemento no conforme o que se reconozca con facilidad, en palabras de Calabrese (1987) son elementos no conformes por lo tanto no cumple con las condiciones morfológicas, esto puede no tener relevancia aparente pero el sentido de asociación entre el ícono y lo que representa o indica no está correctamente utilizado y puede generar confusión o desinterés en el usuario pues

no está familiarizado con este, adicionalmente la velocidad de desplazamiento de estos elementos es rápida teniendo en cuenta que no están estáticos y son cambiantes.

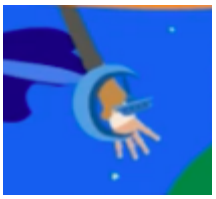
Es imperativo mencionar que hay elementos que no tienen ninguna relación entre lo que representan y su imagen y algunos de ellos no son tampoco indicios o símbolos; por ejemplo el sombrero de magia es un link a aplicaciones para teléfonos móviles, pero entre un sombrero de magia y un teléfono no se encuentran mayores relaciones, este puede ser usado como elemento que capta la atención de los pequeños usuarios pero no es un elemento que tenga correspondencia, siendo subjetiva esta apreciación se puede enmarcar en el postulado de Rincón (2006) que habla de que el objeto estético goza de atributos que son mera contemplación y entonces el usuario no pregunta por su utilidad ni justifica el objeto u obra, sin embargo se considera que esto ocurre con un usuario nuevo, pero aquellos usuarios que poseen un conocimiento más amplio en representaciones universales y cotidianas sí podrían cuestionar su justificación o uso como ícono.

Ejemplo de esto son las siguientes actividades: Juegos (elemento cúbico con círculos), Cuentos al oído (esfera con una sombra no conforme), Juega con canciones (elemento en colores), Cuentos narrados (mano con elemento no conforme), entre otros. Dicho lo anterior los elementos carecen de contundencia representativa o carecen de conformidad a la vez que carecen de identificación coherente pues el propósito del enlace es ambiguo para los usuarios en general (W3C), visto desde la inclusión y la estética.

Juegos

Cuentos al oído

Juega con canciones



Cuentos narrados

Ilustración 33. Ejemplos de actividades

El reducido movimiento o la ausencia de éste en las salas del portal es un punto en contra del discurso de la imaginación, la creación y el descubrimiento, este discurso nos habla de felicidad, ternura, exploración e interacción pero en cambio se nota falta de movimiento el cual invita a cierta pasividad la cual en un mundo dinámico no siempre es positiva pues el elemento móvil imprime fuerza y vitalidad, capta atención y aunque parezca contradictorio que el movimiento o el sonido puedan ser distractores estos también pueden reforzar y hacen más dinámicos e interesantes ciertos procesos e interacciones.

En cuanto a lo morfológico la imagen de los niños al igual que la de los diferentes animales presentes en el portal aporta a la construcción de significados y al conocimiento de su entorno.

Por ejemplo, el Olinguito que conserva también su nombre genérico y es un animal endémico o nativo de Colombia y Ecuador, lo que confirma que los creadores usaron animales y elementos propios de la región Andina Colombiana y suramericana para reafirmar su discurso e impartir una especie de "colombianidad o identidad colombiana" al portal. Los animales usados como protagonistas del portal intentan contar historias y tienen roles caso tal es el armadillo que es DJ, Saimiri, Olinguito que está en la fábrica de historias, Chigüiro que es un explorador y creador, todos ellos buscan una identificación con las ocurrencias y actividades que pueden realizar los niños en el día a día.

Otros animales como el oso perezoso sirven como símbolo para una de las actividades que pueden realizar los niños en el portal; se dice que el oso perezoso duerme la mayor parte del tiempo y solo desciende a buscar alimento algunas veces, en el portal la figura del oso perezoso se ha usado para una sección llamada arrullos, la cual contiene el audio de una canción y juego, se que la palabra arrullo según la RAE[12] significa "Cantar grave y monótono para adormecer a los niños." Se cree que por esta razón esta sección puede ser representada por un animal que duerme mucho.

Sin embargo, el perezoso no tiene ninguna figuración luego de que el hipervínculo es activado, similar es el caso de adivinanzas y trabalenguas en donde los animales simplemente enlazan a la actividad, pero no figuran en ella como tal.

[12] http://dle.rae.es/?id=3oyKeJR

La única actividad en la que estos animales pueden ser protagonistas nuevamente se llama baila con el Armadj de la sala *Caja de música,* en la cual puede el usuario escoger un personaje de los arriba descritos y hacer que este realice una danza a distintas velocidades.

Se conoce con antelación que abordar cada uno de los aspectos con minucia es dispendioso y en extremo complicado pues es difícil en medida que solo un pequeño grupo pueda develar y concordar con la forma de pensamiento de todos los usuarios y lectores, sin embargo, es por medio del análisis que se busca dar respuestas contundentes pero simples a los objetivos. Se ha observado que los elementos que se usan para reforzar o contradecir el discurso y que se enmarcan en lo estético también tienen aspectos positivos y negativos de los cuales se considera que los más importantes pueden ser los descritos a continuación.

Elementos como el uso deliberado de las palabras entremezclando mayúsculas y minúsculas dan una sensación de flexibilidad y modernidad a la página, el uso de planos amplios para que los usuarios tengan una perspectiva general de lo que hay en la sala que está explorando, ligándose directamente con la mayoría de los elementos, íconos y objetos de las salas y el home, se presentan una validez colectiva. Es decir, son reconocidos rápidamente por los usuarios, aunque como ya se mencionó anteriormente hay otros que no atienden a los postulados estéticos aquí propuestos.

Otro elemento que se liga al diseño es el uso simple e intuitivo con que está concebido el portal en general, la delicadeza de las acciones que realizan los animales cuando estos realizan alguna de las actividades, sus formas simples y colores vivos sus gestos que tienden a mostrar

expresiones humanas mezclando lo visual, con lo auditivo, lo pictórico y lo narrativo siendo concordante en todas las salas del portal, en ninguna de las actividades, gestos, colores o diseños encontrados en el portal se evoca alguna mala acción o conducta por parte de los protagonistas lo que refuerza la idea de lo bello, lo correcto, y lo ético.

Otro aspecto encontrado en algunos entornos gráficos en los que representan el contexto donde transcurre la narrativa, las distintas condiciones y organizaciones habitacionales que pueden servir como comparación entre el modus vivendi de estas poblaciones. Esto puede inscribirse entre la validez colectiva ya que probablemente es la idea generalizada que se tiene sobre cómo y en donde viven, las poblaciones rurales y urbanas.

Casa Palmita con manteca

Casa Guillermina y Candelario

Casa Ana Pirata

Casa Martin y Prika

Ilustración 34. Comparación casas de los niños de contenidos digitales del portal

Los escenarios de las viviendas de los niños protagonistas tienen una marcada diferencia en la que se manifiesta la caracterización del portal en general, que desde la inclusión y la diversidad refleja una aislada convergencia cultural entre ellas y se enmarca en un contexto urbano y de desarrollo rural que se puede apreciar en las anteriores ilustraciones, y si bien existen relaciones de tolerancia y comunicación y no se ve en ningún momento una discriminación por estrato socioeconómico o condición social aún falta un intercambio más profundo con otras culturas y sus entornos que permitan ver el progreso social de sus regiones y desde luego una interacción con otras zonas del país.

Desde el discurso se observan características culturales que preservan estereotipos físicos y del contexto, por ejemplo, en la serie animada Guillermina y Candelario particularmente se presenta a los niños con cabeza grande y cuerpo pequeño, dando la impresión de que son bajos de estatura sus atuendos son modestos vestidos de colores en tonos secundarios y cálidos, con una vivienda modesta y de bajos recursos. En Pipo mi amigo imaginario, por el contrario, la

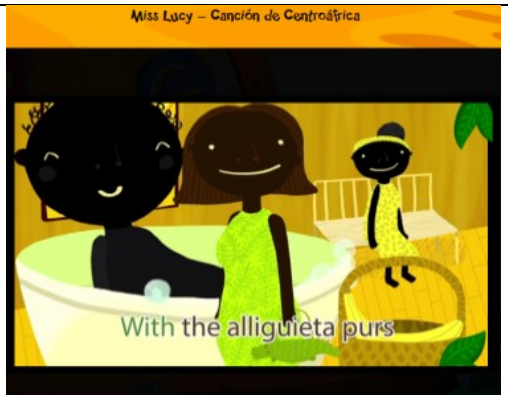
representación del niño obedece a una contextura delgada, alto, y para esta identidad gráfica el niño afrodescendiente presenta rasgos más conformes y cercanos a la validez colectiva (Rincón,2006). Acercándose a lo bello, teniendo como justificante para usar esta definición acuerdos comunes que no obedezcan a ninguna clase de discriminación o caricaturización al exagerar rasgos físicos o culturales de alguna persona. Ana Pirata, también presenta una contextura delgada, facciones refinadas que obedecen a un trazo diferenciado pero que guarda proporcionalidad entre lo que representa (niños). Es decir, guarda una conformidad morfológica, (Calabrese,1987) que se acerca a la idea occidental que se tiene sobre rasgos físicos finos y delicados en colores adecuados que generan simpatía, pero no se puede enmarcar en lo contemplativo pues, aunque el juicio es subjetivo para cumplir esta cualidad, se indica que no se debe preguntar por la utilidad, ni justificar el objeto o la obra, lo cual es precisamente lo que se ha realizado en este apartado.

Guillermina Pipo Ana Pirata

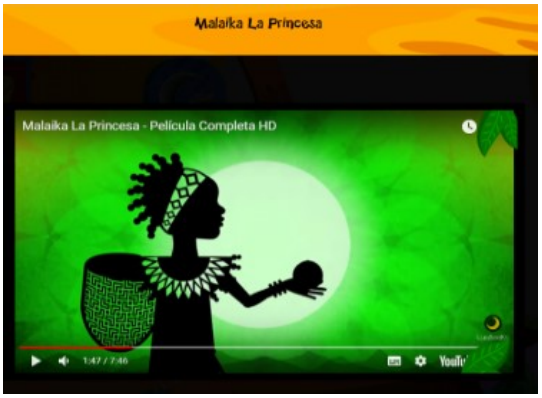
Ilustración 35. . Representación visual de los niños en las producciones audiovisuales. Comparación Guillermina y Candelario, Pipo mi amigo imaginario, Ana pirata

Desde una perspectiva generalizada, Maguaré con este contenido muestra los niños afrodescendientes como diferentes, pues no cambia simplemente su color de piel sino también su fisonomía, es decir, a pesar de responder a una imagen conforme esta muestra atributos diferentes con otros contenidos que se pueden prestar para preservar o reforzar estereotipos.

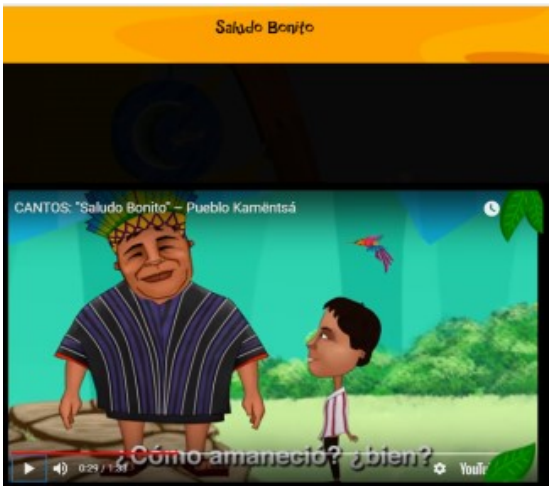
Desde la inclusión el portal presenta contenidos audiovisuales en otras lenguas, principalmente en el formato de video animado representadas en canciones en lenguas wayú, kamëntsá, criollo sanandresano (creole) y lengua gitana en los que particularmente se incluye la letra o traducción.



Miss Lucy - Canción afroamericana en inglés criollo sanandresano.



Corto animado: Malaika la princesa. Historia africana. Sala Teatro de la imaginación



Saludo bonito - Canción del pueblo indígena Kamëntsá del Putumayo en lengua Kamëntsá. Sala Palabras al aire.

Ilustración 36. Diversidad lingüística.

Si bien se incluyen estos recursos digitales para que sean interpretados por niños de otras lenguas diferentes al español, no se incluye la letra o traducción en lengua rom, creole o indígena de los contenidos que se presentan en español, lo que deja ver una manifestación de la hegemonía de la cultura céntrica o mestiza predominante en el territorio colombiano.

Además del reconocimiento de diversidad lingüística en la que se relacionan comunidades étnicas como los indígenas *wayú* y *kamëntsá*, gitanos o pueblo Rom y raizales, también se presentan etnias afrodescendientes del pacífico colombiano y la costa norte a través de cantos, rondas y escenarios propios de estos contextos en todas las salas a través de personajes como *Martin y Prika* y *Guillermina y Candelario*.

Cantos: Palmita con manteca. Canción de la comunidad afro de San Basilio de Palenque.

Sala Palabra al aire.

Canto Baila con Guille y Cande. Personajes de la comunidad afrodescendiente de la costa pacífica colombiana. Sala Caja de música.

Ilustración 37. Diversidad étnica

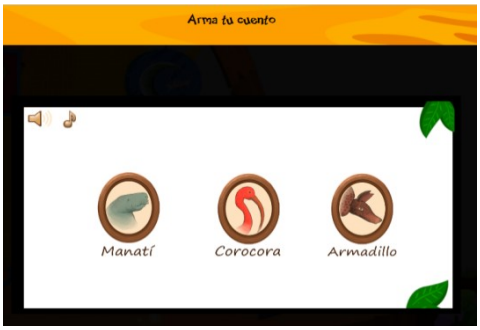
El portal abarca en gran parte elementos culturales del país, sin embargo, no se encuentra una interacción entre culturas, se presentan como comunidades individuales lo que refleja el concepto de multiculturalidad que plantea Catherine Walsh cuando se refiere ésta como la multiplicidad de culturas que existe dentro de una sociedad sin que necesariamente tenga una relación entre ellas (Walsh, 2005).

La diversidad regional se expone como un gran esfuerzo por llevar al usuario a una variedad de contextos regionales colombianos que representan en los escenarios, personajes y sonidos; así se muestran particularmente en la sala *Caja de música* recursos relacionados en su mayoría de la región Caribe y algunos contenidos de la región pacífica, que por su parte predomina en *Palabras al aire* donde se incluyen también elementos de la costa caribe, mientras que *Mi casa en el árbol* se inclina hacia la región andina y pacífica.

Personaje: Olinguito. Mamífero nativo de los Andes colombianos. Sala Mi casa en el árbol.

Canción: Cuando se esconde el sol. Canción del pueblo indígena Kamentsá, ubicada en el departamento del Putumayo ubicada en la región amazónica. Sala Caja de música.

Juego interactivo: Arma-Dj. Se utilizan ritmos de la cumbia, calipso, vallenato representativo del caribe colombiano.



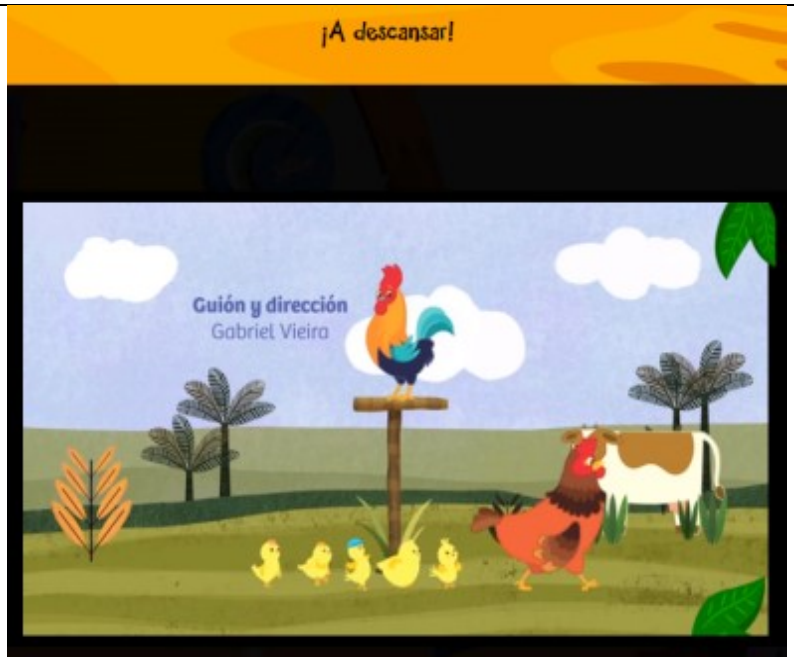
Juego interactivo Arma tu cuento. Se presentan animales como el manatí, armadillo, corocora que habitan en los llanos orientales. Figura 40 Sala Teatro de la imaginación.

Serie Guillermina y Candelario. Capítulo La ciudad de los cangrejos. Animales mar que habitan en la costa pacífica. Sala Mi casa en el árbol.

Ilustración 38. Diversidad regional.

La representación de las regiones geográficas del país refleja de manera positiva la posibilidad de realizar comparaciones desde los contextos propios e indagar sobre *otros contextos* que de manera intrínseca permiten llegar al conocimiento de otras formas en que *otras regiones* se relacionan entre sí. para el concepto de diversidad esto representa el reconocimiento de la diferencia.

En el portal Maguaré se encuentra el desarrollo de los contenidos en escenarios urbanos, pero sobre todo rurales en donde los lugares al aire libre como las playas, los bosques incluso los alrededores de casas son utilizados en el desarrollo de las actividades de los personajes dentro de las narrativas, se encuentran también representaciones de los contextos más cercanos a los niños como el interior de sus casas.



Canción Lolalá vamos a cantar - A descansar. Sala Caja de música.

Juego interactivo Arma tu cuento. Sala Teatro de la imaginación

Serie Guillermina y Candelario. Capítulo La melodía del bosque.

Sala Mi casa en el árbol

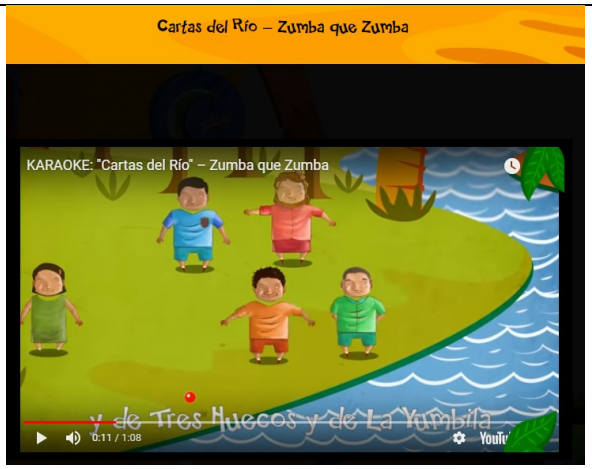
Ilustración 39. Diversidad territorial.

En todas las salas del portal se encuentra un equilibrio de la representación del género masculino y femenino, incluso en los recursos multimediales los personajes se encuentran siempre en esta dualidad, y no se reflejan contenidos con personajes únicamente femeninos o únicamente masculinos, a excepción de aquellos que en los que hay un único personaje.

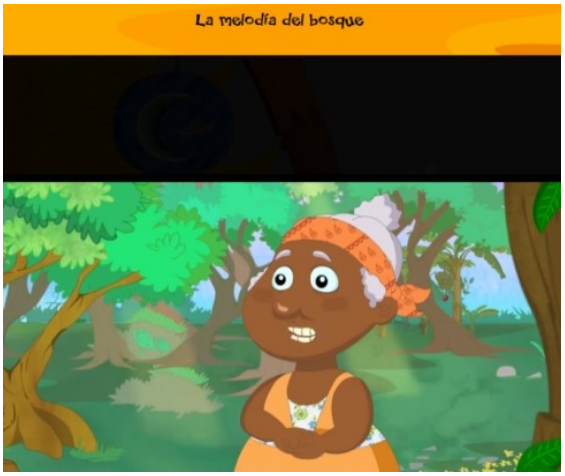
Ilustración 40. Serie animada Ana pirata. Sala Mi casa en el árbol.

La confluencia de los personajes de diferentes edades con características propias es notable en el portal. Los sujetos que predominan en todas las salas son niños pequeños de edades catalogadas como primera infancia y que se relacionan con otros semejantes en hermandad o amistad. Las presencias de los adultos mayores también se relacionan en el contenido, así como los padres y tíos.

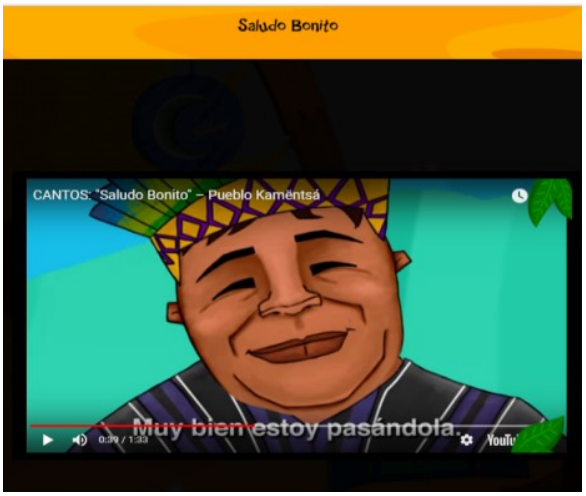
Serie animada. Pipo mi amigo imaginario. Pipo es el amigo imaginario que vive en el planeta Nido, y sus historias lo llevan a compartir en casa de niños desde los 4 hasta los 6 años. Sala Mi casa en el árbol.



Canción Karaoke Cartas al río. Canción representativa de la región de Sucre, Santander. Se refleja en el video un grupo de niños de la misma edad compartiendo juegos en relación de hermandad. Sala Caja de música.



Serie animada Guillermina y Candelario. Narra la historia un par de hermanos que viven con sus abuelos y crecen



Video animado Saludo bonito. Canción representativa de los indígenas del Putumayo. En

escuchando sus enseñanzas y aprendiendo de su sabiduría.	el video se reflejan relaciones de respeto del niño frente al adulto (tío).

Ilustración 41. Diversidad generacional.

Finalmente, la diversidad vista desde Guido (2010) donde se valora la diversidad, dando ese reconocimiento al otro contemplando la pluralidad en la que se establecen vínculos a través de experiencias de vida, se manifiesta en el portal Maguaré en la muestra heterogénea que en sus elementos constitutivos. No obstante el grupo investigador considera que al ser el territorio colombiano tan extenso y con múltiples características falta un abordaje más amplio en este sentido, ya que se relaciona en una hegemonía céntrica y no una relación intercultural pues cada contexto, personaje o historia, se muestran de forma aislada, sin una relación aparente más allá del regionalismo, pues en ninguna parte del portal se observa que algún personaje del portal interactúe, dialogue, se comunique, juegue o realice actividades de otras regiones, Por citar un ejemplo, en caja de música encontramos la actividad Baila con el Arma DJ en la cual se encuentra la posibilidad de que los animalitos bailan a diferentes velocidades pero la canción es una canción con un beat basado en gaita y no hay otras opciones, es decir, hay un sesgo regional pues la evoca sólo la región atlántico.

Desde la perspectiva de la accesibilidad se abordan pautas para facilitar el acceso a la web a todas las personas permitiendo una democratización de la información bajo los parámetros universales establecidos por el Consorcio Word Wide Web (W3C) que trabaja por estandarizar la web (W3C, 2017). Las pautas para crear contenido web accesible están dadas desde lo técnico (desarrollo) y lo interactivo (interfaz), por tanto, solo se tomaron aquellas que pudieran ser sensibles de análisis sin llegar hasta el lenguaje de programación al cual no se tiene acceso y no se

enmarca en la investigación, por tanto, se analizó el estado de accesibilidad con relación al manejo, interacción y contenidos (Egea, 2007) del portal Maguaré según los siguientes criterios:

Las percepciones de los recursos en pantalla se dan desde la interfaz y las alternativas textuales, sonoras y visuales, siendo las textuales las que tienen mayor presencia en el portal, sin embargo, se encuentra que no todos los recursos tienen estos tres elementos pues en el caso particular del desarrollo de una actividad o acceso a un recurso se debe hacer uso de la exploración y asociación para interpretar el propósito del elemento. Lo perceptible, también se relaciona a alternativas visuales que incluye el uso de lenguaje de señas tal como se relaciona en el apartado 1.2.6 Lengua de señas, del cual carece el portal pues no se proporciona esta pauta que se requiere en todo el contenido de audio grabado.

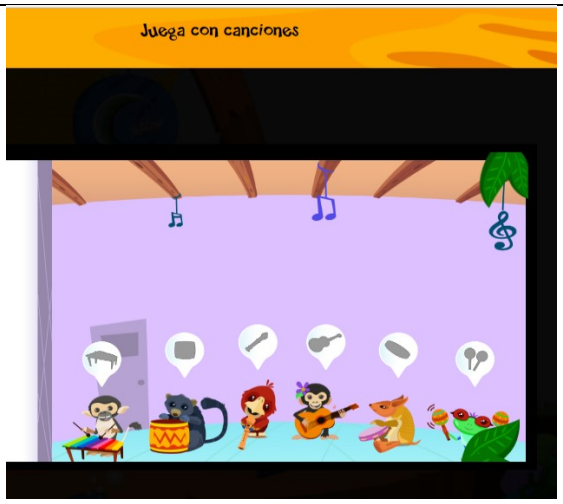
	
Menú principal del portal Maguaré, donde se relaciona el texto emergente que representa el contenido e intencionalidad del botón. Incluye alternativa de audio y texto. Home.	No hay alternativa textual sobre las instrucciones, al dar clic en el instrumento se reproduce en voz el nombre de este, pero no hay texto, tampoco hay opción para reproducir nuevamente el audio. Sala caja de música.

Ilustración 42. Pauta perceptible.

El uso de subtítulos que también hace parte de las alternativas para que el contenido sea perceptible se ve diferenciado según el tipo de recurso multimedia y la lengua, por ejemplo en series animadas como Ana Pirata, Martín y Prika o Chigüiro no existe dentro del recurso los subtítulos, pero al ser alojados en YouTube se pueden activar, para el caso de canciones como Saludo bonito que está en la lengua indígena Kamentsá hay traducción al español lo que se podría reflejar como una intencionalidad hacia lo intercultural (Walsh 2005) en lo que se ve el encuentro cultural desde lo lingüístico.

Saludo bonito. Canción en lengua indígena Kamentsá con subtítulos en español.	Clap han – Karaoke en lengua creole.

Ilustración 43. Uso de subtítulos.

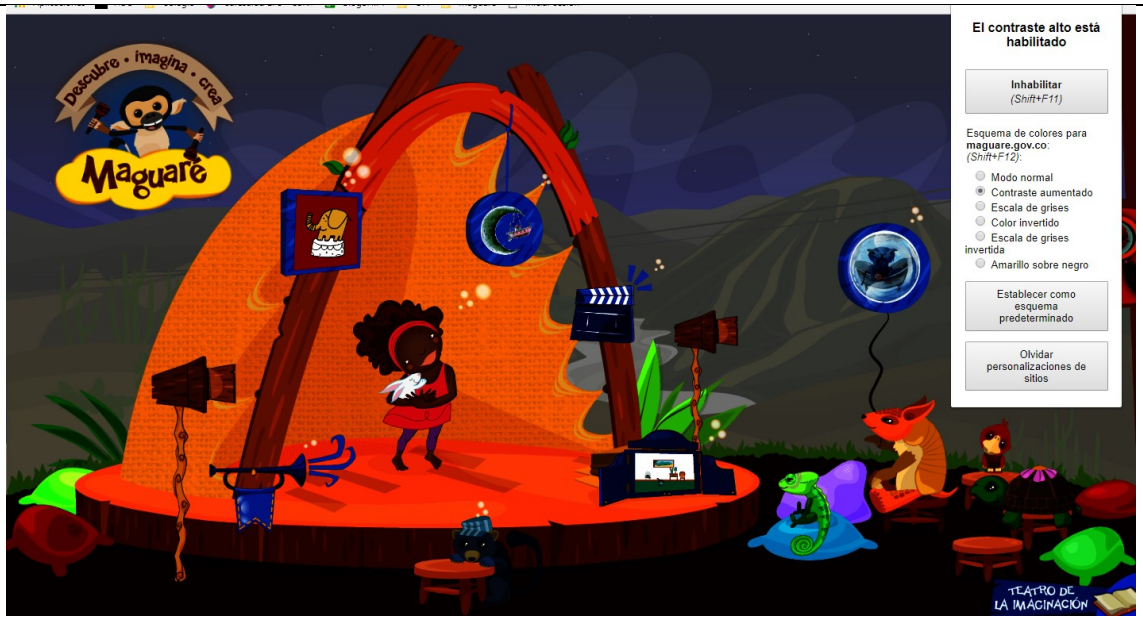
Sin embargo, esta particularidad se relaciona con la necesidad de llevar a otros lenguajes un porcentaje representativo de los contenidos del portal, incluido el de señas (pues como lo menciona Oviedo (2007), las personas sordas reemplazan con gestos lo que se niega al oído), que dé la oportunidad de crear escenarios de acceso a contenidos a infantes de otras culturas, para incentivar la construcción de identidad cultural desde los saberes, sentidos y prácticas de otros.

Las instrucciones para entender y operar el contenido las cuales no deben depender exclusivamente en las características sensoriales como su forma, tamaño, ubicación visual, orientación o sonido, el portal cumple con esta pauta en un 80% pues en actividades como Máquina de historias de la sala Teatro de la imaginación, las instrucciones solo se dan en audio y tampoco hay medios para repetirla.

Al realizar algunas pruebas para determinar el comportamiento del control de audio, color, contraste y texto se evidencian dificultades como carencia de controles de audio, baja identificación de imágenes en la pantalla al hacer pruebas de contraste, al maximizar la pantalla al 200% se pierden contenidos.

Juego Encuentra las parejas. Sala Mi casa en el árbol, el color café del fondo y las piezas son del mismo tono.

Juego. Sala Palabras al aire. Los textos no tienen contraste con relación a la pantalla, los elementos del juego son pequeños y no son legibles a simple vista y su relación con el tamaño de la pantalla.



Pruebas de contraste en los que, al cambiar a contraste alto, no se identifica elementos como la tortuga, el olinguito. Sala Teatro de la imaginación.

Ilustración 44. Pruebas de contraste

La operabilidad del portal se puede establecer a través de la revisión de la navegación del portal puede hacerse a través de la tecla "Tab" y acceder al contenido de cada uno con la tecla "Enter", sin embargo en el *home* hay elementos que no se identifican pues falta señalización como el momento en el que se llega al menú que hay en el maguaré y en el "Buscador" y no se puede acceder al contenido de Saimiri con el teclado, por tanto se presenta dificultad si el usuario carece de motricidad para el manejo del mouse. El tiempo no es una parte esencial del evento presentado por el contenido pues no se altera la actividad si el niño no realiza una acción, los interactivos no están condicionados a esta regla.

Se cuenta con títulos que orientan al usuario en qué sección del portal se encuentra y una sección de búsqueda que proporciona una lista de enlaces a todas las demás páginas web sin

embargo se encuentran enlaces ambiguos pues no se tiene claridad inicial sobre lo que hay en cada uno de estos botones, según la tendencia de los demás elementos.

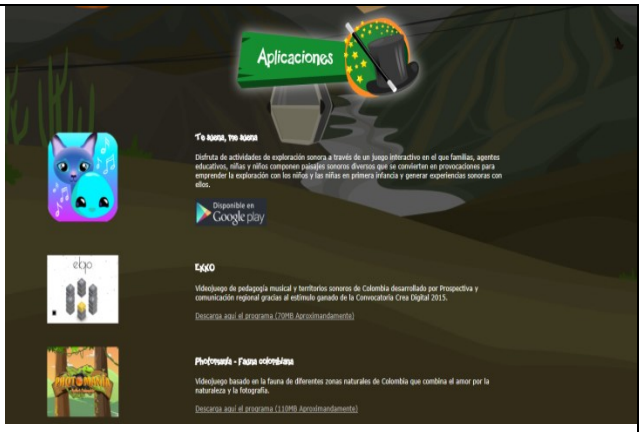
En la mariquita no hay sonido ni subtítulos, y no se espera que se trate de una historia de Saimiri

El foco es tenue, incluso es invisible al pasar por los elementos que hay en el maguaré. Home

No son claros los propósitos de los enlaces. Ejemplo en "Carrusel" pues al cabo de 1 segundo aparece el video de introducción y ya no se presenta los botones "Jugar" e "Instrucciones". Sala mi casa en el árbol.

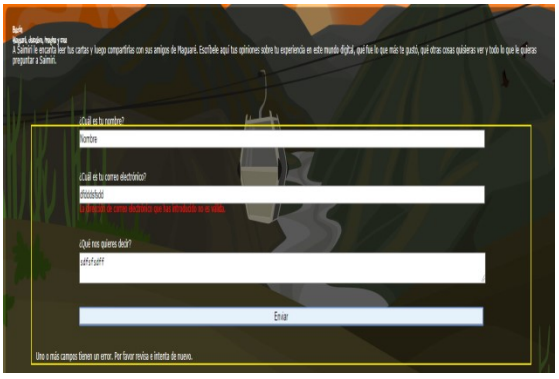
Ilustración 45. Revisión de pauta Operable.

Los contenidos se hacen comprensibles cuando los elementos de la pantalla son legibles y se pueden interpretar con facilidad, sobre todo para el tipo de población que se maneja en el portal; para este caso la navegación es coherente y los mecanismos de navegación se repiten en múltiples páginas web y aparecen siempre en el mismo orden relativo cada vez que se repiten. Sin embargo, existen elemento que no se relacionan directamente con su contenido, lo cual se vuelve ambiguo como en el caso de la sección Aplicaciones.



No se especifica a qué hace relación el sombrero de copa con la palabra "Aplicaciones", pues no toda la población asocia “aplicaciones” a contenidos que se pueden descargar en los dispositivos móviles.

No hay mecanismos de pronunciación para audios como "Saimiri", resulta ambiguo para quienes no están familiarizados con el personaje.



Al ingresar información errada en la búsqueda se indica por texto.

.

Ilustración 46. Revisión pauta Comprensible.

La accesibilidad debe asegurar la supresión de las barreras físicas, sensoriales, intelectuales para que el usuario pueda relacionarse con el entorno o con otras personas en igualdad de condiciones, que para el caso de la investigación se relacionan con los derechos y necesidades de la primera infancia al desarrollo integral desde su contexto cultural y étnico tal como se relaciona en documentos como "Metas Educativas 2021: la educación que queremos para la generación de los Bicentenarios" OEI (2010), la política nacional "De cero a siempre" (Ley 1804, 2016) o el código de Infancia y Adolescencia (2006) y que a su vez deben ser reconocidos como sujetos y no segregados del mundo (Diker, 2008).

Los criterios de accesibilidad analizados en el portal reflejan la existencia de elementos incluyentes desde lo perceptible, operable y comprensible, pero al hacer una revisión más puntual frente a la discapacidad auditiva– como enfoque de la investigación- se vislumbran también elementos excluyentes pues el niño sordo no puede relacionar una instrucción con lo que se encuentra en pantalla, tal cual como se logró evidenciar al analizar los usos y apropiaciones y formas de interactividad, siendo la comunicación viso-gestual su forma de percibir el mundo y crear identidad.

Lo anterior hace pensar en ampliar el espectro del análisis de la relación diversidad-interculturalidad-accesibilidad en las comunidades sordas de otras etnias, pues surge entonces una triangulación de la misma relación dada desde la accesibilidad y la oportunidad de generar ese encuentro con el otro más allá de las diferencias étnicas, territoriales, sociales, entre otras.

Los resultados del análisis de las pautas de accesibilidad reflejan que los contenidos no tienen el mismo nivel de accesibilidad pues las alternativas no textuales, los controles de audio, contrastes y uso del teclado entre otros no son homogéneos, dando mayores posibilidades de interacción a unos contenidos más que otros.

Luego de un análisis concienzudo se concluye que muchos contenidos presentados en el portal, cuentan con características propias que representan diferentes manifestaciones sociales de nuestro territorio, entre ellas, la diversidad étnica, el género, la estética y la pluralidad cultural Colombiana dando al usuario del portal una visión general de la riqueza y la diversidad que se manifiesta por medio de elementos y textos multimodales que tienen como eje central la primera infancia, se establece así una relación entre las políticas nacionales, la normatividad referente y las TIC como eje articulador que busca por medio de portales como Maguaré ser más inclusivos, más diversos culturalmente y llegar a las poblaciones en diferentes regiones del territorio Colombiano. Por lo tanto se considera que se necesitan más iniciativas web de la misma calidad de Maguaré, que aborden los diferentes aspectos y condiciones culturales, así mismo como iniciativas que posean explícitamente en sus objetivos el enseñar y profundizar puntualmente en conocimientos propios de las regiones y las diversas culturas Colombianas de una manera pertinente, inclusiva y con altos estándares tecnológicos.

6. CONCLUSIONES

Luego de finalizar la interacción con ambos grupos de muestra, revisar los diarios de campo, las rejillas de análisis, los videos y realizar un trabajo dedicado, el grupo investigador llegó a las conclusiones que se exponen a continuación donde también se realizan algunas sugerencias a tener en cuenta en las futuras actualizaciones que se realicen al portal y dar paso a nuevas investigaciones.

Maguaré tiene como objetivos planteados el cumplimiento de los principios de derechos culturales, diversidad e inclusión, se considera entonces que el portal revise la posibilidad de crear condiciones que den respuesta a la necesidad de acceso y participación de los niños en condición de discapacidad auditiva. Esto debido a que durante el análisis para caracterizar los usos, apropiaciones e interactividad que agenciaban los niños y niñas tanto oyentes como sordos, se ejecutaron diferentes actividades encontrando que el éxito y la duración dependía de la comprensión que tuvieran de las mismas, con gran dificultad para los niños sordos.

La información para los sordos debe ser concreta y en LSC, pues la adquisición de esta ocurre a través de una relación viso gestual y el portal Maguaré está concebido para un proceso convencional de intercambio de información y comunicación que deja por fuera a la comunidad sorda; si el niño no se encuentra con una persona oyente que maneje la LSC, le es casi imposible aprovechar las actividades que propone la página, ya que sin comprender cada actividad lo que realiza es un proceso totalmente mecánico e intuitivo. Por el contrario, si el portal ofrece la posibilidad de tener contenido en lengua de señas, el niño sordo podría hacer uso del mismo ya que su lengua cumple para los sordos las mismas funciones de las lenguas orales para los oyentes.

Destacar la diferencia desde la interacción y valorar la diversidad socio cultural y física debe ser uno de los propósitos de los contenidos desarrollados para la primera infancia, con relación a la construcción de su propia identidad y el respeto por el otro, y más aún cuando se carece de sentidos como el oído o se pertenece a etnias que habitan el territorio Colombiano. Futuras investigaciones pueden abordar la experiencia de los usuarios o los niños de otras etnias y otras lenguas que tienen discapacidad auditiva.

En la identificación de la pertinencia estética e inclusiva de los contenidos que constituyen el portal Maguaré, se observa que actualmente se vive en una época en la que los modos audiovisuales (la imagen-sonido) mediados por TIC toman la batuta en procesos artísticos, educativos, culturales, sociales, políticos entre otros, (Giráldez, 2013 p.91) y esto permite que se apropien conocimientos y se asimile el mundo de una forma más sencilla, las artes inscritas a lo audiovisual son un medio que enriquece y contribuye no sólo a las destrezas del alma sino también a lo sociocultural, razón por la cual se hace necesario que todas las personas que no cuenten con acceso y oportunidad de disfrute al portal Maguaré y a otros portales especializados tengan cobertura, pues de esta forma se potencian capitales cognoscitivos y económicos en poblaciones de distintas edades (Morrissey,2007).

El diseño de contenidos digitales requiere que se desarrollen producciones con contenidos incluyentes, accesibles, culturales, educativos y de calidad para la población con discapacidad, pues convocatorias nacionales como Crea Digital 2018[13] establecen la necesidad de pensar, desde

[13] La convocatoria cuenta con diversas categorías que apoyan la producción de contenidos digitales con énfasis cultural, educativo y comercial estos contenidos son evaluados por MinTIC y MinCultura

la inclusión y la diversidad, oportunidades de conocimiento y aprendizaje, no solo a la población infantil sino a todos los ciudadanos colombianos; en este sentido se hace necesario realizar una evaluación consciente del diseño, producción y desarrollo de estos productos siguiendo lineamientos de valoración del contenido accesible que beneficien e incluyan a población con NEE, con limitaciones físicas u otras que les inscriba en una población minoritaria.

Se aprecia también que los contenidos más visibles o protagonistas de la página, por ejemplo: Ana Pirata, Martín y Prika, son realizados y protagonizados desde una cultura céntrica. Por lo tanto se sugiere que haya una organización en primer medida en donde los usuarios encuentren todos los contenidos étnicos y de otras culturas que se han realizado para el portal, como segunda medida se sugiere que se ofrezca mayor protagonismo a la creación de contenidos de culturas minoritarias y además se explique los significados e historias de las lenguas más allá de la mera traducción del contenido, es decir, que se realice de una forma amena, sencilla y divertida una contextualización donde el usuario advierta que dichos contenidos son parte de la riqueza cultural de su país.

En cuanto al diseño se observa que la mayoría de los íconos carecen de movimientos y que solo se cuenta con un banner bidireccional, se sugiere que se haga uso de un mayor número de elementos animados y sonidos que refuercen y aporten mayor acción y atractivo al portal, pues pueden pasar inadvertidos si el niño no pasa el mouse por las imágenes llegando a interpretarse

http://www.mincultura.gov.co/planes-y-programas/programas/programa-nacional-estimulos/Documents/Convocatoria%202018/Crea%20Digital%202018/CREADIGITAL2018.pdf

como imagen sabiendo que estos a pesar de ser estáticos son elementos que contienen y aportan información orientativa en la navegación.

Con el desarrollo permanente de las TIC se encuentra que éstas han y seguirán ocupando en la vida cotidiana un importante papel, contribuyendo al desarrollo de las comunicaciones entre sujetos, en la forma como estos interactúan entre sí, en sus procesos de socialización y también en el desarrollo de actividades de orden más individual como la comunicación familiar, el desarrollo de labores puntuales y obviamente en procesos educativos, todas enmarcadas dentro de una inevitable multimodalidad. Kress y Van Leeuwen (2001).

Debido a esto, muchos investigadores y académicos desarrollan actualmente sus trabajos en el campo de la comunicación educación buscando comprender estos procesos, apropiando y desarrollando de esta forma planteamientos que permitan conocer, entender y mejorar el campo de estudio en cuestión; el deber como investigadores es partir de las premisas anteriores, conocer lo que muchos otros pares realizan a nivel local y foráneo para que dicha tarea investigativa sea más completa y estructurada, algunos buscan experiencias, en el mero campo educativo, y otros buscan las relaciones de este con la tecnología y la comunicación o el desarrollo de tendencias y apropiaciones, esta investigación se basa en primera medida en las experiencias TIC.

En la parte inclusiva, aunque el portal aborda la pluriculturalidad, en cuanto a regionalismo, etnias, equidad de género, y actividades con diferentes lenguas, falta realizar un trabajo de inclusión que vincule en estos y otros aspectos a poblaciones con discapacidad como personas sordas, invidentes, niños con hiperactividad y otras limitaciones, por lo tanto se sugiere la creación

y/o adaptación de los contenidos en LSC, pero que no sea un recuadro pequeño de difícil comprensión visual, sino que las señas realizadas por el intérprete se vean claramente para que los sordos puedan comprender lo que allí se dice, lectura en voz alta, subtitulados con un lenguaje acorde a la edad de primera infancia teniendo en cuenta que hay niños y niñas que están viendo el castellano como una segunda lengua, o cuenten con alguna ayuda realizada por personal especializado, para que sean más accesibles e incluyentes.

Un estándar sugerido para dichas adaptaciones se encuentra en la normativa establecida por el consorcio de la W3C; complementando, se recuerda que los ambientes, la organización y presentación de los contenidos puede lograr en los niños y niñas de otras culturas o con alguna limitación ser un punto significativo de partida que le permita acercarse, apropiarse y disfrutar aún más del portal, dando cumplimiento a los objetivos establecidos por el mismo en el cual busca facilitar el acceso, participación y disfrute de bienes y servicios culturales, dirigidos a los niños y niñas menores de seis años.

Teniendo en cuenta la meta 4.7 de la Unesco 2015 agenda 2030 para el desarrollo sostenible, el portal Maguaré aporta a esta clase de desarrollo al relacionar en sus contenidos algunas de las culturas del territorio Colombiano permitiendo así la promoción y difusión de la cultura e identidad del país, sin embargo partiendo del análisis realizado es recomendable ir reforzando estos acercamientos a otras lenguas nativas (indígenas y LSC) logrando así mayor inclusividad y mayor valor a la diversidad cultural que existe en el país.

La OEI en su documento “Metas Educativas 2021: La Educación que Queremos”, plantea entre sus objetivos la relación e importancia que debe mantener la educación artística, la cultura y la diversidad para facilitar el acceso de las personas a estos baluartes y resaltar la diversidad a través de la educación artística, Maguaré aunque no es un portal con un fin educativo ni presenta elementos netamente constructivos en arte si contribuye como ya se ha mencionado a la construcción de la diversidad cultural, por medio de contenidos que apoyan, defienden, fomentan, reconocen y preservan la cultura nacional por medio de canciones tradicionales, rondas, juegos, dibujos, y otros productos y contenidos que permiten la exploración sensible y artística del niño.

En lo normativo, el portal cumple con la legislación colombiana en documentos estructurantes (Conpes 109 pág.30), (Ley 1098 art 30); al preservar, crear y permitir el disfrute de material apropiado para la primera infancia aportando a su desarrollo integral, por medio de promoción, disfrute y reconocimiento del patrimonio. Todo interconectado con el arte (pinta, pinta), el juego (arma parejas, guayos), la literatura (arma tu cuento, chigüiro), y otras que permiten la exploración del medio, estas experiencias (que resultan pedagógicas) están en concordancia y se basan en los 4 pilares de la educación.

El portal menciona en su caracterización la inclusión como un factor importante pero luego de los argumentos expuestos se observa que dicho grado de inclusión es superficial o no está presente en el portal. Resaltar esto es importante pues la población sorda puede mejorar sus procesos de aprendizaje y ampliar su vocabulario o lenguaje gestual gracias a la apropiación de nuevas señas o nuevas imágenes, esto tiene concordancia con los hallazgos de otros investigadores mencionados en el corpus de esta investigación, por lo tanto, se considera que el portal presenta

un déficit con relación a aspectos inclusivos. A pesar de contar con una amplia línea de contenidos no hay unos pensados para población con limitaciones, probablemente sea por esto por lo que la interacción y uso del portal por parte de estos niños es menor, así como su interés y permanencia, como se demostró en los hallazgos.

Por otra parte, la realidad política y de seguridad del país ha llevado a que las familias tengan que desplazarse a otras ciudades o regiones distantes por tanto en un mismo espacio geográfico se reúnen varias culturas, de ahí la necesidad de encaminar el diseño de los recursos digitales hacia la integración y relación desde un horizonte de alteridad (Guido, 2009).

En este aspecto en la actualidad en Colombia se refleja una visión de sociedad multicultural, rica y diversa pero escasa en modelos interculturales que desarrollen estrategias que determinen de manera más concreta el reconocimiento de la cultura, pero en función de una interacción entre sí, evitando hacerlas visibles y a la vez lejanas.

Lo intercultural se traduce en relaciones, negociaciones e intercambios culturales en múltiple vía y es planteada dado al estudio y conocimiento previo de diversas culturas indígenas y afrodescendientes que proponen recuperar y revalorizar los conocimientos ancestrales al lado del de otras civilizaciones aportando a la existencia de comunidades interculturales. Como marco de referencia en el que Walsh señala tres perspectivas de la interculturalidad, en lo que debería ser el ideal de todas las producciones (en este caso digitales), como son lo relacional, funcional y crítica, se logra evidenciar que en el portal Maguaré existe un acercamiento hacia las relaciones equitativas de los grupos culturales, una interacción con el otro y un reconocimiento de la diversidad. Lo cual

enmarca al MinCultura como un ente institucional que construye una Colombia diversa y coherente con su discurso institucional, aunque en la práctica tengan mucho camino que abonar.

El portal Maguaré se ve influenciado por una hegemonía cultural céntrica pensada desde la cultura predominante en el país hacia las minorías, valora y destaca elementos que identifican notablemente las diferencias culturales, pero no existe una intención por crear relaciones entre ellos, este es el reflejo de una visión multicultural de la sociedad colombiana.

En resumen la inclusión es, en esta investigación, el proceso mediante el cual cualquier persona, en este caso la primera infancia, sin importar su condición sea capaz de usar el portal Maguaré sin ningún tipo de restricción; es así que uno de los aportes de la investigación es realizar sugerencias para buscar una forma de acceso y adaptación del mismo para que la población en condición de discapacidad pueda usarlo en condiciones similares a los demás niños, ya que al poseer un canal comunicativo viso-gestual y al no adquirir de forma temprana la Lengua de Señas este tipo de portales no son de fácil acceso a este tipo de población.

Cabe mencionar que estéticamente los contenido, gráficos y temas tratados en el portal son pertinentes y conformes para la primera infancia, pero que se debe tener especial cuidado al enmarcar a los personajes en situaciones donde se pueda percibir desigualdad, atraso o rezago sea este imaginativo, económico, intelectual, cultural, social, comunicativo o de otra índole que no permita construir en los usuarios identidad desde el respeto y la diferencia sino como un juego de clases o condiciones que sean favorables para determinado tipo de población que finalmente

terminan excluyendo moral, social o culturalmente a grupos de personas que se ven, hablan o viven de forma diferente.

Es necesario entonces que el portal tenga un control de calidad que permita que todos los contenidos tengan los mismos criterios de accesibilidad, diversidad, asegurando que todos los niños en el territorio colombiano puedan disfrutar de las posibilidades del entorno digital y así no convertirse en un repositorio de diversos temas, por ello es clave la unificación de parámetros y criterios en la selección de los contenidos que hacen parte de Maguaré.

Por último, es importante resaltar que esta investigación solo es un punto de partida para que futuras investigaciones complementen, reformen o actualicen los diversos campos de estudios que fueron materia de análisis, puesto que para el campo de la Comunicación – Educación los aportes que se consigan en las diferentes líneas de investigación contribuyen constantemente al planteamiento de hipótesis, teorías y hallazgos que enriquecen las sensibilidades del investigador y la maestría desde lo crítico, la teórico y la práctico.

7. RECOMENDACIONES

El cierre de la investigación se plantea por medio de una serie de recomendaciones que se realizan al equipo del portal Maguaré de una forma muy concreta y de manera muy cordial, resaltando que son solo una visión objetiva de los investigadores y que se realizan luego de una reflexión y un análisis sobre los procesos aprendidos en esta investigación.

Es importante adoptar criterios de accesibilidad internacional y así mismo generar lineamientos mínimos de la misma para la selección de contenidos que se vayan a incluir en el portal, esto asegura que el usuario final pueda percibir lo que se le presenta en pantalla y por tanto minimizar el grado de dificultad que tengan los niños a la hora de interactuar con el portal.

Realizar una revisión de las alternativas textuales, como el uso de la Lengua de Señas Colombiana y el subtitulaje en español sencillo acorde al desarrollo lingüístico de los niños y niñas de primera infancia, el contraste de imagen y texto, los controles de audio y las ayudas para la navegación serían elementos básicos que pueden ser implementados como criterio de calidad para el cumplimiento de los objetivos del portal.

El diseño de la interfaz define, algunas veces sin intención, la oportunidad de acceso a ciertos contenidos más que a otros, por esto se sugiere que se dé la oportunidad de manera equitativa a que los niños conozcan todos los contenidos del portal, se pensaría entonces en estrategias en la que se destaquen contenidos de forma periódica (quincenal, mensual), o se jerarquicen o diseñe la interfaz, se incluyan animaciones o sonidos más representativos y que capten la atención del niño.

Pensando en la implementación del portal y su finalidad, puede pensarse también en la posibilidad de la descarga de contenidos como pistas de las rondas, imágenes para colorear, cuentos para leer, entre otros que enriquezcan el uso del portal y no se limite a la interacción exclusiva en línea, lo cual permitiría que los niños y las niñas apropien los contenidos ofrecidos en el portal.

Siendo la diversidad cultural una característica predominante de los contenidos del portal Maguaré, se recomienda pensar en la creación de juegos y producciones audiovisuales que permitan una relación directa entre las etnias y las culturas del territorio colombiano, manifestando claramente relaciones equitativas valorando las culturas del otro, dando poco a poco oportunidades para que emerja una interculturalidad funcional en la que se logre establecer un reconocimiento a la diversidad y a las diferencias culturales.

Por otra parte, se puede buscar una identidad gráfica y estética que permita no solo la identificación de los productos desarrollados por el ministerio, sino que además obedezcan a factores de creación que se incluyan en las diversas convocatorias para el desarrollo de contenido, atendiendo obviamente a que cada grupo de diseñadores y de creadores tienen su propio sentido de lo bello y su propio estilo de creación.

Los diferentes iconos o imágenes que no atienden a representaciones concretas, que no son reconocibles o legibles con facilidad pueden ser reemplazados o reelaborados para buscar mayor familiaridad en los usuarios, estos también pueden ser usados con reforzadores como la narración

o la animación para crear así reconocimiento y no tener que recurrir a tipografías o elementos distractores que distorsionan la finalidad del icono, evitando el uso de fondos no contrastantes o del mismo color o tonalidad al de la imagen en primer plano, pues esta combinación de elementos dificulta el entendimiento visual de lo observado.

Se sugiere cambiar los algunos instrumentos musicales de la sala de música por instrumentos más representativos de Colombia, por ejemplo; el xilófono por una marimba de chonta, la tuba por un acordeón, y así también con algunos sonidos o melodías presentes en algunas canciones, caso concreto el sonido del instrumento maguaré que no aparece en portal.

Atendiendo a que el portal Maguaré tiene como lema: descubre, imagina, crea. Se plantea que los procesos en los que participan los niños y las niñas tengan un mayor grado de control, libertad e interacción en la creación y manipulación de algunas actividades, así mismo que puedan guardar y retomar sus creaciones en diferentes momentos.

BIBLIOGRAFÍA

Alcaldía Mayor de Bogotá (2014). Carta de navegación para el trabajo con la primera infancia. Disponible en http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/sites/default/files/carta_de_navegacion-primera_infancia-.pdf

Alonso, F. (2007). Algo más que suprimir barreras: conceptos y argumentos para una accesibilidad universal. *TRANS: revista de traductología*, (11), 15-30.
ámbitos formales e informales Universidad de la República Uruguay.

Angulo, M. P. (2012). Propuesta metodológica de co-creación contextualizada de hipermedia en educación no formal para la primera infancia. *Tesis de Grado para optar al título de* ciencias Humanas.

Amador, J. (2013). Infancias, comunicación y educación: análisis de sus mutaciones. Bogotá: Editorial Universidad Distrital

Arango, s. (2014). [tesis] Cuentos Infantiles Interactivos Herramientas lúdico-didácticas para niños entre 3 y 5 años. Caso de estudio: PlayTales. Maestría en Diseño. Universidad de Palermo. Disponible en http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3277_pg.pdf

Behar Rivero, D. S. (2008). *Introducción a la Metodología de la Investigación. Editorial Shalom*. ISBN 978-959-212-773-9.

Benítez, R. (2013). Utilización de tecnologías de la información y comunicación por niños y niñas, en ámbitos formales e informales.

Bueno Gil, M. (2016). Educación Artística y adecuación de las TIC como medio de enseñanza.

Calabrese, O. (1994). *La era neobarroca* (No. 7.036). Cátedra.

Cárdenas Restrepo, A. B. (2014). El Arte en la Educación Inicial. *Serie de Orientaciones pedagógicas para la Educación Inicial en el marco de la atención integral- Ministerio de Educación Nacional* (21), 27.

Colciencias (SF) recuperado de http://legadoweb.colciencias.gov.co/programa_estrategia/apropiaci-n-social-del-conocimiento.

Colectivo Educación Infantil y TIC (2014). Recursos educativos digitales para la educación infantil. Zona Próxima

Corredor Herrera, M. Y., & Garzón Gallego, K. J. (2015). La Integración de las TIC en los Procesos de Educación Inicial como Apoyo para el Desarrollo del Pensamiento Crítico en los Niños y Niñas del Colegio Confraternidad de San Fernando, de la Ciudad Bogotá DC-Colombia.

Creciendo con Kike. (n.d.). Disponible en http://www.creciendoconkike.com/a

De Certeau, M. (2000). (1a reimpresión). La invención de lo cotidiano. Cultura libre. México: Universidad Iberoamericana. Disponible en https://goo.gl/smrcc5 .

Del Pilar Velásquez, R. (2016). Orientaciones para la atención de las niñas y los niños sordos en los tres primeros años de vida. *Inclusión & Desarrollo*, *2*(2).

Diker, G. (2008). ¿Qué hay de nuevo en las infancias? Buenos Aires: Universidad General de Sarmiento. Biblioteca Nacional.

Egea, C. (2007). Diseño web para todos I. Accesibilidad al contenido en la Web. Sociedad del conocimiento. Barcelona: Icarita

Euforia (Estado). (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 03 de febrero de 2018 de https://es.wikipedia.org/wiki/Euforia_(estado)

España., D. d. (s.f.). *Educapeques*. Obtenido de Portal de Educación Infantil y primaria: http://www.educapeques.com/

FENASCOL, Acercamiento a la comunidad sorda, su lengua y su cultura, Referente conceptual, 2014

Fridman, B. (2009) De sordos hablantes, semilingües y señantes. Escuela Nacional de Historia y Antropología. México

Galvis, A. (2014) Las políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina. Caso Colombia Programa TIC y Educación Básica. UNICEF. http://www.unicef.org/argentina/spanish/Colombia_WEB.pdf

Giráldez, A. (2013). Enseñar artes en un mundo digital: diez propuestas para la formación del profesorado.

González, V. (2011). Un acercamiento histórico a la comunidad Sorda de Bogotá. Proyecto Cátedra, SED- FENASCOL

Guido, S. (2010). Diferencia y educación: implicaciones del reconocimiento del otro. Pedagogía y Saberes No.32. Universidad Pedagógica Nacional. Facultad de Educación. 2010, pp. 65 – 72. Disponible en http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/download/745/721

Hayes, A. G. (26 de enero de 2010). La composición musical como construcción: Herramientas para la creación y la difusión musical en internet. *Revista Iberoamericana de Educación* (52), 109-125.

Hernández Bravo, J. R. (2011). Efectos de la implementación de un programa de educación musical basado en las TIC sobre el aprendizaje de la música en Educación Primaria. Universidad de Alicante.

Hernández Sampieri, R. et al. (2014). Metodología de la Investigación. Ed. 6. México: McGraw-Hill.

Hine, C. (2004). Etnografía virtual. Colección Nuevas tecnologías y sociedad. Universidad Abierta de Cataluña. Barcelona: UOC.

http://www.colombiaaprende.edu.co/html/familia/1597/w3-article-341487.html

IARC, s.f. International Age Rating.Coalition. Disponible en https://www.globalratings.com/

IDARTES (s.f.) Tejedores de vida. Disponible en http://www.idartes.gov.co/content/tejedores-vida

MARTÍN-BARBERO, J. (2000). De las hegemonías a las apropiaciones. Formación del campo latinoamericano de estudios de comunicación. *línea]. Recuperado de:< http://perio. unlp. edu. ar/seminario/bibliografia/Jesus-Martin-Barbero. pdf> (URL consultada en agosto de 2016)*.

MEN (2009). Índice de inclusión. Programa de educación inclusiva con calidad “Construyendo capacidad institucional para la atención a la diversidad “. Recuperado de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-320693_Pdf_1.pdf

MEN.(SF). Antecedentes Primera Infancia. Recuperado de : https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-177829.html

INSOR (1999). Orientaciones para la Integración Escolar de Estudiantes Sordos con Intérprete a la Básica Secundaria y Media. Bogotá

Jaramillo, Leonor. "Concepción de Infancia", zona próxima: Revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación. Universidad del Norte.

Jenkins, Henry. (2006) Convergence Culture la cultura de la convergencia de los medios de comunicación

Kelly, V. (2016). Primera infancia frente a las pantallas: de fenómeno social a asunto del estado. Cuaderno SITEAL junio 2016 OEI 2016. Disponible en http://tic.siteal.org/sites/default/files/stic_publicacion_files/tic_cuaderno_pantallas.pdf

Kress, G. y Van Leeuwen. (2001). Discurso multimodal. Los modos y los medios de la comunicación contemporánea. (Traductor Molina, L.). Disponible en

https://brochagorda.files.wordpress.com/2008/07/kress_van_leeuwen_discurso_multimodal-espc3b1.pdf

Levis, D. (2009). *La pantalla ubicua: televisores, computadoras y otras pantallas*. La Crujía Ediciones.

Lévy, P: (2007). Cibercultura. Cultura libre. Barcelona: Anthropos.

Ley 1098 de 2006, Código de la infancia y la adolescencia

Ley 1341 (2009). Ley 1341 de 30 de julio de 2009. Congreso de Colombia. Disponible en http://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707_documento.pdf

Ley 1804 (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. 02 de agosto de 2016. República de Colombia. Disponible en http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/LEY%201804%20DEL%2002%20DE%20AGOSTO%20DE%202016.pdf

Liñares Barbeito, X. L. (2003). Apuntes para una sociología de la comunidad sorda.

Lizarazo, M. (2012) [tesis] ¿Cómo crear contenidos con niños y niñas? Propuesta metodológica de co-creación contextualizada de hipermedia en educación no formal para la primera infancia

Maestría en Educación, Universidad Nacional de Colombia. Disponible en http://www.bdigital.unal.edu.co/8569/1/4868124.2012.pdf

Lüscher, M. (2016). Psicología del color. Recuperado de http://www.psicologiadelcolor.es/articulos/psicologia-del-color-max-luscher/

Maguaré. (2016). Maguare.gov.co. Consultado 18 septiembre 2016, disponible en http://maguare.gov.co/acerca-de

Martín Barbero

MEN. http://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-177827.html

MEN.Decreto 088 de 1976. Recuperado en http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-102584.html

Metas Educativas 2021. La educación que queremos para la generación de los bicentenarios. Organización de los Estados Iberoamericanos OEI (2010). Disponible en http://www.oei.es/historico/metas2021/libro.htm

MinCultura (s.f.) Primera infancia. Programa de Atención a la Primera Infancia Disponible en 2http://www.mincultura.gov.co/areas/artes/primera-infancia/Paginas/default.aspx

Ministerio de Cultura (2017). Estrategia digital de cultura y primera infancia. Disponible en http://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/07/pres2017.pdf

Ministerio de Educación (2012). Recursos digitales abiertos. Ministerio de Educación de Colombia. Disponible en http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/articles-313597_reda.pdf

Ministerio de Educación (2016). Disponible en https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-177827.html

MINTIC (2011). La Política de Promoción de la Industria de Contenidos Digitales. disponible en http://culturayeconomia.org/wp-content/uploads/PoliticaContenidosDigitales.pdf

Minujin, A., Bagnoli, V., Osorio Mejía, A. M., & Aguado Quintero, L. F. (2016). *Primera infancia cómo vamos: identificando desigualdades para impulsar la equidad en la infancia colombiana*. Sello Editorial Javeriano.

Moreno, S. (2003). Videojuegos y aprendizaje. Editorial Grao

Morrissey, J. (2007). El uso de TIC en la enseñanza y el aprendizaje: cuestiones y desafíos. Recuperado de http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD30/contenido/pdf/morrisey.pdf

Mosquera, M. J. R., & Blanco, C. H. R. Recursos Educativos Digitales Para La Primera Infancia, En Ambientes De Aprendizaje Mediados Por Las Tic.

Organización de las Naciones Unidas. (2008). *Declaración Universal de los Derechos Humanos*, United Nations. Recuperada del sitio Web: Portal de Recursos Educativos Abiertos (REA) en http://www.temoa.info/es/node/19618

Oviedo, A. (2014). La cultura sorda. Notas para abordar un concepto emergente. www.cultura-sorda.org

Palacios, E (1994). Metodología de la crítica literaria a partir de la cooperación textual e interpretativa. Editorial QuinGráficas.

Pierre, L. (2007). *Cibercultura. La Cultura de la sociedad digital.* Barcelona.

Prensky Marc, (S.F.), Nativos e Inmigrantes Digitales

Ramirez, Cruz y Flórez, 1999 en del Pilar Velásquez, R. (2016). Orientaciones para la atención de las niñas y los niños sordos en los tres primeros años de vida (Guidelines for the attention of girls and deaf children in the first 3 years). *Inclusión & Desarrollo*, *3*(1).

Ramos, I. B., & González, M. J. A. (2012). Formación continua del profesorado en TIC: un estudio de caso. In I Congreso Virtual Internacional sobre Innovación

Revista del Instituto de Estudios en Educación de la Universidad del Norte. Barranquilla. Recursos educativos digitales para la educación infantil (REDEI) Disponible en http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/view/5888/6082

Rincón, O. (2006). *Narrativas mediáticas: O cómo se cuenta la sociedad de entretenimiento* (Vol. 23). Editorial Gedisa.

Rocha, C. y Díaz, P. (2015). Narrativas Transmedia. La comunicación entre los creadores de historias y los desarrolladores tecnológicos. XII Foro Académico de Diseño. 14 festival Internacional de la Imagen Internacional. Manizales, 20-25 de abril de 2015. Disponible en http://www.festivaldelaimagen.com/docs/ForoPonencias2015/MESA_C/Pablo%20Andres%20Diaz%20Moreno%20-%20Carlos%20Alberto%20Rocha%20Castano.

Rodríguez Illera, J.L., Escofet, A. y Azzato, M. (2004). Un sistema abierto para la creación de contenidos educativos digitales. RED. Revista de Educación a Distancia, número monográfico IV. Disponible en http://www.um.es/ead/red/M4/

Rodriguez Ruiz, J. A., (2004). *Trece Motivos para hablar de Cibercultura*. Bogotá Colombia Libros de Arena.

Romero, Y. S. (2012). Producción de televisión educativa para la primera infancia: una propuesta para potenciar el desarrollo de los niños y niñas colombianos. In I Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2012.

Routledge y Kegan Paul (1962) en Blumer, H. (2011). La sociedad como interacción simbólica. Delito y sociedad. Revista de ciencias sociales. Vol. 2, Núm. 32. Disponible en https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar/ojs/index.php/DelitoYSociedad/article/viewFile/5651/8399

Ruiz, C. J. G., Domínguez, J. M., & Payo, A. R. (2012). Las TIC en las etapas de infantil y primaria, del aprendizaje técnico al aprendizaje colaborativo. De El Rincón del Ratón a Edmodo. In III European Conference on Information Technology in Education and Society: A Critical Insight (pp. 254-255)

Sal Paz, J. C. (2014). Notas sobre las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. *Discurso y Sociedad*. *(17)*, 44-72.

Sánchez, J. (2011). La increíble y triste historia de la sordera. Educar en la opinión. Educ. rev. no.41 Curitiba.

Scolari (2008). Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Barcelona: Gedisa.

Stokoe W, 1960 (SF)

Sunkel, G. (2006). *El consumo cultural en América Latina: construcción teórica y líneas de investigación*. Convenio Andrés Bello.

Tamayo Acevedo, M. I., & Botero Medina, E. S. (2014). *Estética e imagen visual*. Medellín, Colombia. Sello Editorial de la Universidad de Medellín.

UNESCO 2015 recuperado de http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002463/246300S.pdf pág, 11 y 14

Universidad del Norte Colectivo Educación Infantil y TIC (2012) Recursos educativos digitales para la educación infantil (REDEI)
http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/view/5888/5405

Vallejo, M. L. (2001). Una Gran Aventura por Colombia. *Planteamiento conceptual de un material multimedia interactivo y didáctico de cinco ritmos tradicionales colombianos para niños de 4 a 7 años de edad.* Universidad del Valle.

Valles 2003 Una propuesta para el desarrollo de una política pública para la atención integral temprana de las deficiencias auditivas en Venezuela
Laurus, vol. 9, núm. 15, 2003, pp. 90-110
Universidad Pedagógica Experimental Libertador
Caracas, Venezuela
http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111335007

Vargas, M. L. G. (2011). Las TIC integradas en el currículo de Infantil. In Experiencias educativas en las aulas del siglo XXI: innovación con TIC (pp. 29-33). Ariel.

Vasilachis, I. (coord). (2006). Estrategias de investigación cualitativa. Herramientas universitarias. España: Gedisa.

W3C (2017). Sobre el W3C. W3C España. Disponible en https://www.w3c.es/Consorcio/

WALSH, C. (2005). Interculturalidad, conocimientos y decolonialidad. En: Rev. Signo y pensamiento. No. 46 Vol XXIV, enero-junio. Bogotá. Disponible en http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/viewFile/4663/3641

Walsh, C. (2009). Interculturalidad crítica y educación intercultural. Ponencia. Seminario Interculturalidad y Educación Intercultural. Instituto Internacional de Integración del Convenio Andrés Bello, La Paz, 9-11 de marzo de 2009. www.educacionbogota.edu.co/archivos/Educacion_inicial/Primer_ciclo/Lineamiento_Pedagogico.pdf

www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-177829.html

Yoopa - Accueil. (n.d.). Disponible en http://universenfant.yoopa.ca/

ANEXOS

ANEXO A: REJILLA DE OBSERVACIÓN DE USOS, APROPIACIONES E INTERACTIVIDAD

I. DATOS GENERALES

Nombre del niño o la niña	Género
Edad	Institución (si aplica)
Departamento:	Municipio Corregimiento o Vereda:
¿Con quiénes vive?	
Urbano: Rural:	Hora de inicio Hora de finalización:
Nombres de los padres de familia o cuidadores:	
Grupo poblacional (si es posible, pregunta al niño o a la niña con cuál se siente identificado): Mestizo: Indígena: Afrodescendiente: Raizal: Negro: Palenquero: Rom (Gitano): Discapacidad: ¿Cuál?	
Nombre del profesional de campo responsable:	
Lugar y fecha de registro	

II. ENCUENTRO INICIAL DEL NIÑO O LA NIÑA CON EL PORTAL

1. El facilitador preguntará al niño o a la niña si ya conoce el portal Maguaré.

Dependiendo de la respuesta, marque: (uso)

a. Sí lo conozco

b. No lo conozco

Si el niño o la niña responden b, pase a la pregunta 3.

2. ¿Qué es lo que más te gusta de Maguaré? (uso)

3. Al observar el portal, el niño o la niña: (uso)

a. Fija la atención

b. Se asombra

c. Sonríe

d. Evidencia desinterés

e. Se distrae

f. Otro

¿Cuál?_____

_____

_____

_____

4. Al preguntarle ¿Qué es? o ¿Quién es? el personaje que aparece en el *home* del portal, el niño o la niña manifiesta: (apropiación)

a. Es un mono o mico

b. Es un niño o niña

c. Es otro animal

¿Cuál?_____

_____

_____

_____

5. El facilitador informará el nombre del personaje (Saimiri). Preguntará: ¿Te gusta Saimiri? (uso, apropiación, interactividad, contenido estético)

a. Sí

b. No

¿Por qué? _____

_____

_____

_____

6. El facilitador invitará al niño o la niña a tomar el mouse para iniciar el recorrido. Si está interactuando con una tableta, le indicará que lo haga del modo *touch*. Si él o ella no quiere hacer el recorrido de manera autónoma, el facilitador guiará el recorrido y le preguntará por dónde quiere iniciar. En cualquiera de los tres casos, identifique si inició con la sección: (interactividad)

a. Mi casa en el árbol

b. Caja de música

c. Palabras al aire

d. Teatro de la imaginación

e. Otro elemento de la interfaz, ¿Cuál?

7. ¿Cuánto tiempo tardó en tomar la decisión? (uso)

a. Menos de un minuto

b. Más de un minuto

c. Más de cinco minutos

d. No tomó ninguna decisión

III. INTERACCIÓN CON CADA UNA DE LAS SALAS

Sala Mi casa en el árbol

Ingresó a la sala: SI NO

Contenidos específicos	Ingreso a la actividad	Usos (intercambio, producción y consumo)	Apropiaciones (hace preguntas al facilitador o "a la interfaz", práctica ensayo y error, repite procedimientos, recorre varias veces un mismo contenido)	Interactividad (participación selectiva, participación constructiva, participación transformativa)
Rompecabezas				
Pinta pinta				
Pipo mi amigo imaginario				
Juegos				
Chigüiro				
Carrusel				
Guillermina y Candelario				
Ana pirata				

Pregunta: ¿Qué fue lo que más te gustó de esta sala? ¿Por qué?

Observaciones adicionales:

Sala Palabras al aire

Ingresó a la sala: SI NO

Contenidos específicos	Ingreso a la actividad	Usos (intercambio, producción y consumo)	Apropiaciones (hace preguntas al facilitador o "a la interfaz", práctica ensayo y error, repite procedimientos, recorre varias veces un mismo contenido)	Interactividad (participación selectiva, participación constructiva, participación transformativa)
Rondas				
Sana que sana				
Trabalenguas				
Adivinanzas				
Arrullos				
Cantos				

Pregunta: ¿Qué fue lo que más te gustó de esta sala? ¿Por qué?

Observaciones adicionales:

Sala Teatro de la imaginación

Ingresó a la sala: SI NO

Contenidos específicos	Ingreso a la actividad	Usos (intercambio, producción y consumo)	Apropiaciones (hace preguntas al facilitador o "a la interfaz", práctica ensayo y error, repite procedimientos, recorre varias veces un mismo contenido)	Interactividad (participación selectiva, participación constructiva, participación transformativa)
Cuento contigo				
Crónicas elefantiles				
Cuentos interactivos				
Cuentos narrados				
Máquina de historias				
Aventuras animadas				
Arma tu cuento				
Cuentos al oído				

Pregunta: ¿Qué fue lo que más te gustó de esta sala? ¿Por qué?

Observaciones adicionales:

Sala Caja de música

Ingresó a la sala: SI NO |

Contenidos específicos	**Ingreso a la actividad**	**Usos (intercambio, producción y consumo)**	**Apropiaciones. (hace preguntas al facilitador o "a la interfaz", práctica ensayo y error, repite procedimientos, recorre varias veces un mismo contenido)**	**Interactividad (participación selectiva, participación constructiva, participación transformativa)**
Camusi camusi				
Constelaciones sonoras				
Canciones				
Videos musicales				
Juega con canciones				
Karaoke				
Baila con Guille y Cande				
Baila con el arma - dj				

Pregunta: ¿Qué fue lo que más te gustó de esta sala? ¿Por qué?

Observaciones adicionales:

ANEXO B: REGISTRO DE ANÁLISIS PERTINENCIA ESTÉTICA E INCLUSIVA

REGISTRO DE ANÁLISIS PERTINENCIA INCLUSIVA					
CATEGORÍA: ACCESIBILIDAD					
PRINCIPIOS	**PAUTAS**	**DISCURSO**	**DISEÑO**	**PRODUCCIÓN**	**DISTRIBUCIÓN**
1. Perceptible La información y los componentes de la interfaz de usuario deben ser presentados a los usuarios de modo que ellos puedan percibirlos.	**1.1 Alternativas textuales**: Proporcionar alternativas textuales para todo contenido no textual de modo que se pueda convertir a otros formatos que las personas necesiten, tales como textos ampliados, braille, voz, símbolos o en un lenguaje más simple.				
	1.2 Medios tempo dependientes: proporcionar alternativas para los medios tempo dependientes.				
	1.3 Adaptable: Crear contenido que pueda presentarse de diferentes formas (por ejemplo, con una disposición más simple) sin perder información o estructura.				
	1.4 Distinguible: Facilitar a los usuarios ver y oír el contenido, incluyendo la separación entre el primer plano y el fondo.				

2: Operable Los componentes de la interfaz de usuario y la navegación deben ser operables.	**2.1 Accesible por teclado:** Proporcionar acceso a toda la funcionalidad mediante el teclado.				
	2.2 Suficiente tiempo Proporción a los usuarios tiempo suficiente para leer y usar contenido.				
	2.3Convulsiones No diseñe el contenido de manera que se sepa que provoca convulsiones				
	2.4 Navegable: Proporcionar medios para ayudar a los usuarios a navegar, encontrar contenido y determinar dónde se encuentran.				
3: Comprensible La información y el manejo de la interfaz de usuario deben ser comprensibles.	**3.1 Legible** Hacer que los contenidos textuales resulten legibles y comprensibles.				
	3.2 Predecible: Hacer que las páginas web aparezcan y operen de manera predecible.				
	3.3 Entrada de datos asistida Ayudar a los usuarios a evitar y corregir los errores.				
4: Robusto El contenido debe ser suficientemente robusto como para ser interpretado de forma fiable por una amplia variedad de aplicaciones de usuario, incluyendo las ayudas técnicas.	**4.1 Compatible** Maximizar la compatibilidad con las aplicaciones de usuario actuales y futuras, incluyendo las ayudas técnicas				

CATEGORÍA: DIVERSIDAD

PRINCIPIOS	PAUTAS	DISCURSO	DISEÑO	PRODUCCIÓN	DISTRIBUCIÓN
Diversidad lingüística: Lenguas existentes en un país o área geográfica.	Creole				
	Español				
	Kamëntsá				
	Rom				
Diversidad étnica: Variedad de culturas dentro de un grupo de personas o sociedad que tienen en común rasgos culturales.	Pueblos indígenas				
	Afrodescendientes				
	Raizal				
	Rom (gitanos)				
Diversidad de género: Identidad de género con relación a la orientación sexual.	Hombre				
	Mujer				
	LBTI				
Diversidad territorial: Relacionada con la clasificación del territorio: rural, urbana, suburbana.	Rural				
	Urbano				
	Suburbano				
Diversidad regional: Regiones del país según la ubicación geográfica.	Llanos orientales				
	Regiones del país, como Chocó, Antioquia, Bogotá, Quindío, Amazonas, Valle del Cauca, Caquetá, Meta y Santander				

	Centro del país				
Diversidad generacional: Etapas genealógica de la vida del ser humano.	Niña				
	Niño				
	Adolescente mujer				
	Adolescente hombre				
	Adulto mujer				
	Adulto hombre				
	Adulto mayor mujer				
	Adulto mayor hombre				
CATEGORÍA: ESTÉTICO					
PRINCIPIOS		**DISCURSO**	**DISEÑO**	**PRODUCCIÓN**	**DISTRIBUCIÓN**
Estética:	Gusto				
Tímica:	Pasión				
Emotivo	Sentimiento				
Subjetivo	Punto de vista propio				
Validez colectiva	Punto de vista compartido socialmente				
Ética:	Moral				
Morfológico	La forma				
Técnica	Operar con el objeto				
Cognoscitivo	Conocer el objeto				
Económico	Producir el objeto				
Lingüístico	Enunciar el objeto				