

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Contenido político para niños en Internet.

**Posibilidades y realidades: información, comunicación o cultura
política**

TESIS

Que para obtener el título de

Licenciado en Ciencias de la Comunicación

Con opción terminal en

Comunicación Política

Presenta

Horacio Tonatiuh Chavira Cruz

Asesora de tesis

Dra. Luz María Garay Cruz

México, D.F., abril de 2011



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice

| | |
|--|-----------|
| Introducción..... | 4 |
| | |
| Capítulo 1. Internet y política | |
| Elementos de análisis de los espacios políticos..... | 12 |
| 1.1 Política en la SI y SC | |
| 1.2 Política e Internet | |
| 1.3 E- government | |
| 1.3.1. Etapas de desarrollo, de la presentación a la interacción | |
| 1.4. Criterios de análisis de los espacios web con contenido político para niños | |
| Fuentes | |
| | |
| Capítulo 2. Información, comunicación y cultura política. | |
| Posibilidades y realidades de los espacios políticos en la web..... | 46 |
| 2.1. Información política | |
| 2.2. Comunicación política | |
| 2.3. Cultura política | |
| Fuentes | |
| | |
| Capítulo 3. Los usuarios, posibles y reales. | |
| Niños, quiénes, cómo, cuántos y dónde..... | 84 |
| 3.1. Los niños... | |
| 3.2. Perspectivas sobre el desarrollo del niño... | |
| 3.3 Contexto de los niños: socialización política, derechos y presencia en la red | |
| 3.3.1. Socialización política de los niños | |
| 3.3.2. Derechos de los niños | |
| 3.3.3. Niños en México y en el ciberespacio | |
| Fuentes | |

Capítulo 4.

Análisis de los espacios políticos para niños en Internet.....130

4.1. Atribuciones institucionales

4.2. Análisis de los sitios, criterios web

4.3. Criterios de análisis de páginas web: estructura, lenguaje multimedia y aplicaciones. Nivel de desarrollo de los sitios

4.4. Posibilidades del contenido web: información, comunicación o cultura política

Fuentes

Conclusiones.....189

Introducción

En México, en el camino hacia la consolidación de la democracia se han realizado diversas acciones desde distintos sectores y lo importante es reconocer que aún falta camino por recorrer. Para ello, la participación y el involucramiento de políticos, instituciones y sociedad, con sus muy variadas formas de organizarse, es necesaria, lo cual permitirá la consecución de objetivos comunes.

Desde el año 2000 se comenzó hablar de la llamada *transición hacia la democracia* caracterizada por la alternancia del partido en el poder (Ejecutivo), el auge de las organizaciones no gubernamentales y el aumento de las expresiones de demandas sociales; al día de hoy, se han logrado avances como la rendición de cuentas, la regulación de los tiempos electorales y la participación de la sociedad en algunas tomas de decisiones, pero no se puede afirmar que México vive en un sistema totalmente democrático. Tan es así que la necesidad de una Reforma del Estado, planteada desde el año 2007 y reforzada con la Iniciativa de reforma del Presidente de la República presentada en diciembre de 2009, apuntan en este sentido.

Sumado a esto, la corrupción, la delincuencia, los problemas sociales, la violencia en las calles, los continuos cambios en el gabinete del gobierno (2006-2012) y la fragmentación interna de los partidos políticos son reflejos de una inestabilidad política; para algunos más atrevidos, un estado de ingobernabilidad, para otros, parte de la dinámica en el camino hacia la madurez democrática.

En este contexto, estudios como la *Encuesta Nacional sobre Cultura Política y Prácticas Ciudadanas*, ENCUP, realizada por la Secretaría de Gobernación, evidencian el descontento de la sociedad con lo que sucede en la esfera política. Los últimos resultados que se tienen disponibles en la página oficial www.encup.gob.mx son del año 2008 y revelan aspectos interesantes como:

“Uno de cada dos ciudadanos mexicanos cree que México vive en una democracia, y uno de cada tres dijo estar insatisfecho con la misma.

Cerca de la mitad de los entrevistados opinaron que en México estamos más cerca de un gobierno que se impone, que de uno que consulta” (SEGOB: 2008).

Además el 60 por ciento de los ciudadanos dijo tener poco o nada de interés en la política y la mitad está de acuerdo con que “a las personas del gobierno no les interesa mucho lo que las personas como usted piensan”. Esto se traduce en un alto desprestigio y un bajo nivel de confianza en las instituciones que conforman el *cuerpo político*.

De ahí “que sólo el 4% de la población mexicana confía *mucho* en los senadores y diputados, mientras que 58% confía *poco o nada*. Esto ubica a los legisladores en el nivel más bajo de apropiación ciudadana, junto con los partidos políticos, en una lista de veinte instituciones de interés público, que incluyen a la policía judicial, el ejército, sindicatos, jueces y Poder Ejecutivo Federal” (Hernández Estrada, Del Tronco, & Sánchez Gutiérrez, 2009: 8).

Lo que se observa es una tensión entre la alta valoración de la democracia como sistema y la escasa satisfacción con su funcionamiento efectivo, sus instituciones, autoridades y gobiernos surgidos; evidenciando la importancia de la difusión y comunicación de logros, resultados, alcances de las políticas públicas y proyectos del Estado, así como la realización de eventos que muestren a los actores políticos cercanos a la sociedad. El objetivo, aumentar la confianza en las instituciones políticas y sus representantes abriendo canales de participación para los ciudadanos.

Campañas gubernamentales, como estrategia para alcanzar dicho objetivo, no son suficientes al no posibilitar una relación real entre sociedad y gobierno, además de poderse interpretar como *actos proselitistas* que benefician políticamente, mas no la imagen de las estructuras estatales: existen una serie de reformas que limitan el uso de medios de comunicación tradicionales (radio, televisión y prensa) para la promoción de resultados e instituciones gubernamentales, o políticos, principalmente en periodos electorales.

En este contexto, la aparición, auge, crecimiento exponencial y diversidad de ámbitos de uso de Internet, pronto lo colocaron en la vida política, refiriéndolo con grandes posibilidades, algunos autores lo denominan el *nuevo espacio público*, basado en las ideas de igualdad universal y democratización global.

Así, bajo la noción de la disponibilidad general de la *red*, el ámbito político atrajo a su discurso las posibilidades de la web para la generación de ciudadanía y ser el medio idóneo para la consecución de la *democratización universal*, que supuestamente se traduciría en una mayor legitimación. De esta forma, surgieron ideas como “age of Internet

democracy” o “netizens”, que ubican a Internet como la promesa de la revolución sobre la participación política.

La presente tesis parte de esos supuestos y halló en los contenidos políticos para niños en Internet de instituciones políticas una expresión de estas condiciones. De esta manera, Presidencia de la República, el Senado de la República, la Procuraduría General de la República, la Secretaría de Gobernación y el Instituto Federal Electoral, han dado cabida en sus páginas web a espacios dedicados a un segmento muy específico: los niños, partiendo de que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir en la tarea de mejoramiento de la relación y percepción de gobierno-sociedad.

¿Cuál es la estructura de estos espacios? ¿Cuál su nivel de desarrollo? ¿Qué contienen? ¿Por qué dirigidos a los niños? ¿Qué posibilidades tienen de impacto? Son algunas de las preguntas que dieron origen a la investigación y se responden a través de una revisión teórica de la relación Internet y política; el establecimiento de tres categorías para los espacios web de las instituciones políticas para los niños (nombrado “espacios” de manera genérica para clasificarlos una vez hecho el análisis); además de un recuento de aspectos del entorno del niño como usuario de la web.

La hipótesis de trabajo es que las instituciones políticas de México incursionaron con espacios en la web dedicados para niños, creyendo que Internet permite la formación de valores democráticos y propicia la participación política, la comunicación y la información, que se traduce en una mayor confianza y legitimidad. Esto bajo los discursos de democratización global y participación política universal que promete la red en el ámbito político. No obstante, los sitios se lanzaron sin planeación y sin aprovechar totalmente los recursos digitales y el lenguaje multimedia. Responde a tendencias internacionales y recomendaciones de instituciones supranacionales de cubrir segmentos específicos de la población, pero no consideran aspectos como la brecha digital o las características psicopedagógicas de los usuarios.

La intención de la tesis es hallar pistas a través de la sistematización de las experiencias y un análisis descriptivo de los sitios web, para sentar bases de futuros desarrollos y espacios, los cuales tomando en cuenta los apuntes generados en esta investigación puedan hacer realidad las grandes posibilidades que en discurso Internet tiene para establecer una nueva relación sociedad-gobierno.

En este sentido, cabe aclarar que el objeto de estudio son los espacios web para niños de las organizaciones políticas arriba mencionadas, no son los niños, ni la cultura cívica ni las TIC ni la política como tal, sin embargo todos estos tópicos conforman el marco de referencia.

La estructura de la tesis es la siguiente, el primer capítulo aborda de manera teórica en qué contexto se dan estos espacios, es decir, la incipiente relación entre TIC y política; sus diferentes expresiones, por ejemplo el Gobierno 2.0 aludiendo al *e-government* que sugiere como tendencia el uso de las tecnologías en la administración pública en diferentes niveles. Al final, se establecen los criterios que se utilizarán para el análisis de las páginas web.

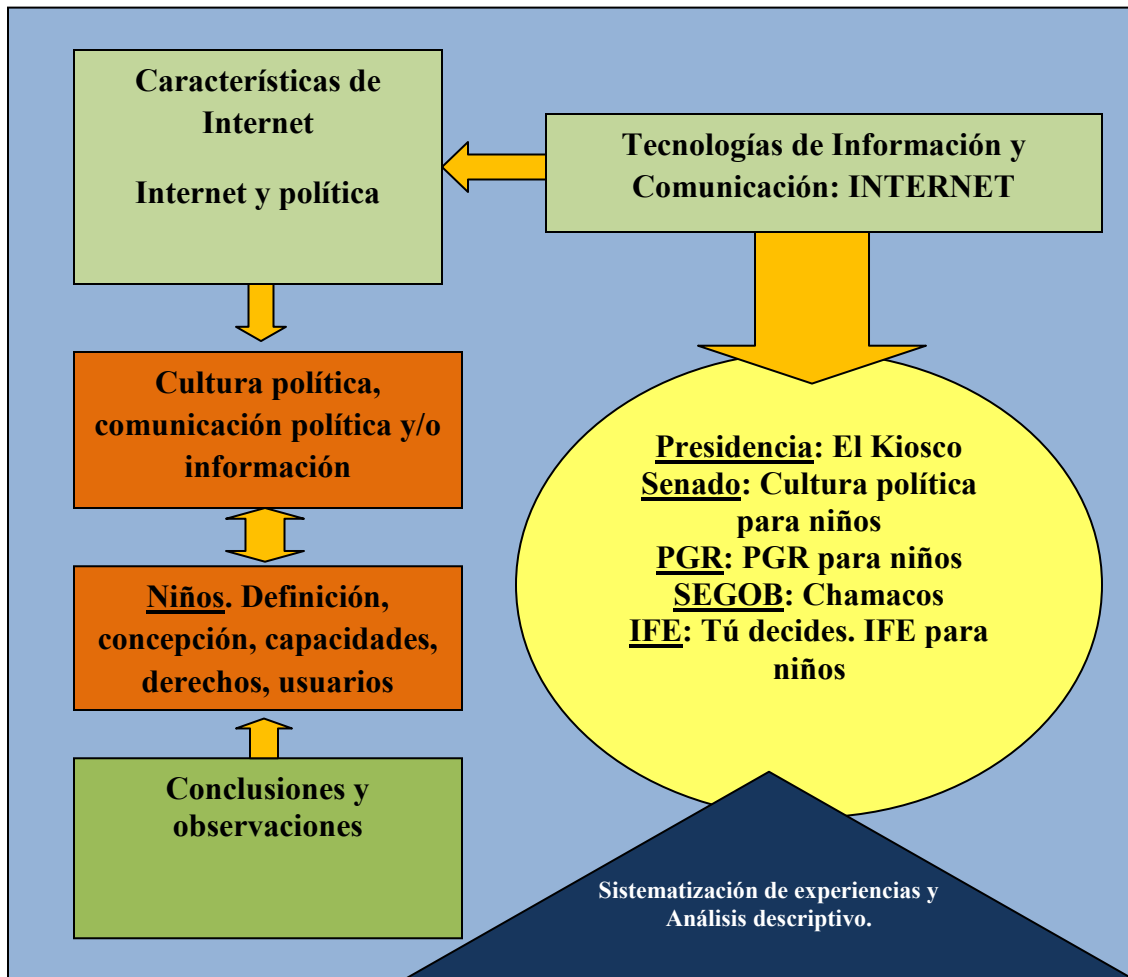
El segundo capítulo se centra en establecer las categorías en las que pueden ubicarse los contenidos políticos para niños dispuestos en la web. Es una revisión teórica sobre:

- ❖ Información política,
- ❖ Comunicación política, y
- ❖ Cultura política.

El siguiente capítulo expone aspectos entorno al usuario: los niños. La intención es ampliar el panorama para comprender qué posibilidades tiene el contenido político de acuerdo a las habilidades psicomotoras de este segmento, lo cual indica cómo se tendrían que presentar cualquier contenido en la web para ellos; asimismo, se aborda los derechos que hacen hincapié en considerarlo como un ciudadano, y la brecha digital, que determina en gran medida la posibilidad de impacto de las propuestas web.

Finalmente, el Capítulo IV desarrolla el análisis de los sitios web con base en los criterios del primer capítulo, las categorías del segundo y los apuntes del tercero, se trata de responder de forma objetiva cuáles son las posibilidades de los contenidos en Internet. Esto dará lugar a las conclusiones sobre el uso de Internet por parte de instituciones políticas para proveer contenidos políticos a niños. En la página siguiente se presente de manera gráfica la estructura.

Estructura general de la tesis



Elaborado por el autor.

La presente tesis se trata de un análisis con base en la metodología propuesta por Delia Covi Druetta, Aguirre, D., Apodaca, J., y Camacho, O., en el artículo “Página Web. Una propuesta para su análisis”, en *Revista mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*. Es una propuesta metodológica basada en el establecimiento de diversos criterios para conocer el grado de desarrollo y estructura de los espacios digitales con base en un respaldo de los sitios a analizar. El análisis de sitios web está en desarrollo, por lo reciente de la línea de investigación.

Fuentes

- ❖ CASTELLS, Manuel, “Lecciones de la historia de Internet”, *La Galaxia Internet*, Plaza y Janés, 2001, Págs. 23-50.
- ❖ Comisión de Radio, Televisión y Cinematografía, LVII Legislatura de la H. Cámara de Diputados, *Los medios públicos de comunicación en el marco de la Reforma del Estado en México*, México, Talleres Gráficos de la Cámara de Diputados, 2000, Págs. 504.
- ❖ *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*, México, Fernández Editores, Mayo de 2007, Págs. 192.
- ❖ CORRAL Jurado, Javier y Beatriz Solís Lere, *La transparencia y acceso a la información del poder legislativo*, Pág. 1. (Sin más datos). En www.bibliojuridica.org. Consulta: febrero de 2009.
- ❖ CROVI Druetta, Delia, “Apropiación frente a acceso universal. Las TIC en los procesos de democratización”, *Las claves necesarias de una comunicación para la democracia*, AMIC-Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México, 2008, Págs. 389.
- ❖ CROVI Druetta, Delia, *Internet: el lenguaje de los vínculos. Hacia la construcción del diálogo entre candidatos y ciudadanos*. ITEM-Campus Estado de México, México, 2005, Págs. 23.
- ❖ CROVI Druetta, Delia, *Internet en los procesos electorales*. (s/d). México, 2005, Págs. 2.
- ❖ DAVIS, Richard, *The Web of politics*, Oxford University Press, EUA, 1999.

- ❖ ECO, Umberto, *Cómo se hace una tesis*, México, Gedisa Editores, 1989, Págs. 267.
- ❖ E-México, Presidencia de la República, en www.e-mexico.gob.mx, Consulta: 31 marzo 2009.
- ❖ GARZA Mercado, Ario, *Manual de técnicas de investigación para estudiantes de ciencias sociales*, México, El Colegio de México, 2000, Págs. 410.
- ❖ HERNÁNDEZ Estrada, M., Del Tronco, J., & Sánchez Gutiérrez, G, *Un Congreso sin mayorías: Mejores prácticas en negociación y construcción de acuerdos*, Flacso-México y CCC, México, 2009.
- ❖ HERNÁNDEZ Sampieri, Roberto, et. al., *Metodología de la investigación*, México, McGrawHill, 2001, Págs. 501.
- ❖ ISLAS, Octavio, *Cifras de Internet en México, 2008* [en línea]: 10 de febrero de 2009. Disponible en WWW: <http://octavioislas.wordpress.com/2009/02/10/2472-octavio-islas-excelsior-10-de-febrero-de-2009-columna-proyecto-internet-cifras-de-internet-en-mexico-2009/> [Consulta: 31 de marzo de 2009]
- ❖ MATTELART, Armand, “La Nueva Comunicación”, *La post-televisión, multimedia, Internet y globalización*, Icaria, 2002, Págs. 33-46.
- ❖ MÉNDEZ Ramírez, Ignacio, et. al., *El protocolo de investigación*, México, Trillas, 2004, Págs. 210.
- ❖ PÉREZ, Víctor, *Comunicación Política en Internet: Algunas características de los sitios Web de los partidos políticos españoles* [en línea], Razón y Palabra, Junio-Julio 2006, No. 51. <http://razónypalabra.org.mx> [Consulta: 15 marzo 2009].

- ❖ ROJAS Soriano, Raúl, *Guía para realizar investigaciones sociales*, México, Plaza y Valdés, 2003, Págs. 437.

- ❖ Secretaría de Gobernación, *Cuarta Encuesta Nacional sobre Cultura Política y Prácticas Ciudadanas*, México, 2008, en <http://www.encup.gob.mx/encup/index.php?page=cuarta-encup>, Consulta: abril de 2010.

- ❖ SHOEMAKER, S. y Lewis, R., *Customer loyalty: the future of hospitality marketing*. Hospitality Management, Vo. 18, No. 4, 1999, pp. 345-370.

- ❖ TREJO Delarbre, Raúl, *Viviendo en el Aleph, La sociedad de la información y sus laberintos*, Gedisa, España, 2006, Págs. 249.

Capítulo 1

Internet y política

Elementos de análisis de los espacios políticos

La presente tesis *Contenido político para niños en Internet. Posibilidades y realidades: información, comunicación o cultura política*, tiene entre sus objetivos realizar un análisis de los alcances del contenido para niños que algunas instituciones políticas han puesto a disposición a través de la web. Para ello el siguiente capítulo se centra en desarrollar aspectos de Internet con el objetivo de proponer criterios para dicho análisis.

Este primer capítulo inicia el establecimiento de criterios en relación a Internet, el siguiente seguirá con los elementos que integran cada una de estas categorías propuestas para la clasificación de los contenidos políticos seleccionados: Cultura, comunicación e información política. Se sumarán en el Capítulo III los criterios de análisis sobre los infantes como usuarios y las estrategias recomendadas por autores para la generación de aprendizaje en los niños.

De esta forma, la estructura del apartado es la siguiente: notas sobre la relación entre política e Internet; para después dar lugar al desarrollo de términos, conceptos, elementos y aplicaciones que constituyen en sí, los aspectos a analizar.

La intención es mostrar que existen elementos que las organizaciones políticas deben tomar en cuenta al generar contenidos en Internet para lograr sus objetivos, ya sea promoción de cultura política, comunicación con sectores específicos o información sobre tópicos determinados.

1.1. Política en la SI y SC

Los políticos que buscan adecuarse a los nuevos tiempos y recurren a las novedosas estrategias electorales como el uso de sitios web, listas electrónicas de votantes, difusión de su agenda; así como los gobierno que pretenden adecuarse a las tendencias actuales de operación de la administración pública, publicando algunas de sus funciones y servicios en línea; están en la dinámica de la Sociedad de la Información y del Conocimiento.

Por ello, para poder hablar de Internet y política se tiene como marco conceptual dos términos que Raúl Trejo Delarbre desarrolla en su obra *Viviendo en el Aleph*, sociedad

de la información y sociedad del conocimiento. Cada concepto con distintos alcances, características e implicaciones.

A grandes rasgos, en la sociedad de la información la producción y distribución de información se considera el recurso económico principal, a diferencia de la etapa industrializada de las sociedades donde la explotación de los recursos naturales era la fuente económica; por ello se enfatiza las llamadas autopistas de la información, basada en infraestructura, satélites, fibra óptica y computadoras, que en conjunto permitieron y concretaron el surgimiento de servicios como Internet, que a su vez propició el flujo informacional.

Mientras que sociedad del conocimiento considera como recurso principal de explotación económica el capital intelectual, es decir, no basta con la producción y distribución de información, sino su calidad, innovación, además del uso y apropiación individual, colectivo y social en determinados campos y sectores.

El texto de la UNESCO titulado *Hacia las sociedades del conocimiento* explica: “La noción de sociedad de la información se basa en los progresos tecnológicos. En cambio, el concepto de sociedades del conocimiento comprende dimensiones sociales, éticas y políticas mucho más vastas”¹.

En este contexto, Trejo Delarbre evidencia que si bien hablar de una sociedad dependiente en su totalidad de flujos informativos y generación de conocimiento resulta utópico, se debe reconocer, y es inevitable hacerlo, hechos como la inserción de la tecnología e Internet en espacios como las empresas, el ámbito educativo y en la vida cotidiana de las personas.

Universidades virtuales, intranets, oficinas de servicio en línea, e-government, e-learning, bibliotecas de acceso libre, e-voted, banco de datos, redes sociales y vida virtual, son actividades, sólo por nombrar algunas, que no tendrían cabida en los modelos de sociedad anteriores; y son los conceptos de sociedad de la información y del conocimiento quienes los abrigan.

¹ UNESCO, *Informe mundial de la UNESCO, Hacia las sociedades del conocimiento*, Ediciones Unesco, 2005, pág. 17. Consultado el 20 de enero de 2009, <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>

Raúl Trejo escribe, “En rigor la Sociedad de la Información es más una aspiración que un diagnóstico [...] existe gracias al desarrollo tecnológico en el cual se sustenta [...] La imbricación de la tecnología digital con las telecomunicaciones ha dado lugar a los nuevos medios de comunicación [...] Digitalización y telecomunicaciones propician la integración- también llamada convergencia- de medios que se habían desarrollado por separado.

“A esos recursos habitualmente se les distingue como Tecnologías de la Información y la Comunicación –TIC. Internet es el más notable e influyente entre los medios surgidos de la concurrencia entre digitalización y telecomunicaciones [...] es la columna vertebral de la Sociedad de la Información” (Trejo Delarbre: 2006, 32-33).

Así, Trejo Delarbre identifica 20 rasgos de la Sociedad de la Información: desigualdad, exuberancia, irradiación, omnipresencia, ubicuidad, velocidad, inmaterialidad, intemporalidad, innovación, volatilidad, multilateralidad, libertad, interactividad, convergencia, heterogeneidad, multilinealidad, enmascaramiento, colaboración, ciudadanía y conocimiento. Para una definición y descripción detallada de estos consúltese la obra de Trejo Delarbre, 2006.

Cada rasgo con particularidades y presencia en un sinnúmero de espacios y campos de la vida social. Por ejemplo, las características de exuberancia, irradiación, omnipresencia y ubicuidad, hacen que la sociedad de la información con su componente medular, Internet, tenga cabida en el ámbito político.

Irradiación conlleva la posibilidad de difundir grandes y variadas cantidades de información entre ella la concierne a las estructuras de poder, explicando la existencia de sitios de las instituciones políticas; Trejo dice: “la Sociedad de la Información también se distingue por la amplia, instantánea e incluso reiterada propagación que alcanzan los contenidos difundidos en ella [...] La irradiación de un sinnúmero de mensajes por vías como el correo electrónico y la creación de páginas web o, más recientemente, de blogs o bitácoras abiertas, les dan a los usuarios de la Red una capacidad para echar a volar información que nunca habían tenido, por sí solos, los individuos ajenos al aparato político o mediático. Los contenidos así difundidos pueden tener los propósitos más diversos [...] se divulgan asuntos que son o pretenden ser de servicio público y, desde luego abunda la información comercial e institucional” (Trejo Delarbre, 2006: 94-100).

De igual forma, la omnipresencia referida a lo vasto de la red, su uso en muchas actividades y en la vida cotidiana de las sociedades actuales permiten que se hable de una democratización del acceso y selección de la infomación pública disponible por parte del usuario. Mientras que por ubicuidad entendida como el hecho de que “Internet nos permite estar presentes – no física, pero sí virtualmente- en distintos y distantes sitios; además de poder acceder de maneras cada vez más variadas” (Trejo Delarbre, 2006: 105-112) permite la noción de servicios en línea por parte de las dependencias.

1.2. Política e Internet

El apartado anterior es un primer acercamiento a la relación política e Internet, en el cual se observa que se puede abordar desde distintas perspectivas. A continuación se presentan las posturas de varios autores al respecto, donde Internet y política se convierten en un punto de convergencia

Víctor Pérez indica que “Los partidos políticos, como organizaciones en las cuales los individuos y los grupos organizados participan de la actividad política de un país, también se encuentran influenciados por el avance de las nuevas tecnologías. Sus líderes, en la actualidad tienen que responder a nuevos retos y asumir los recursos tecnológicos como un área más de acción política [...]”².

La imbricación de las tecnologías y política tiene antecedentes en los discursos de Delors y Albert Gore sobre las autopistas de información, retomados por Armando Mattelart en *La mundialización de la comunicación*, ambos exaltando las posibilidades democráticas, de libre flujo y acceso a la información, entendido como cierto empoderamiento del ciudadano.

“El gobierno norteamericano anunció en febrero de 1993 el proyecto Gore (tomado del nombre del vicepresidente norteamericano Albert Gore) de construcción de las superhighways de la información. A finales del mismo año, el Libro Blanco, bajo la dirección de Jaques Delors, presidente entonces de la Unión Europea, marca el comienzo del proyecto europeo de autopistas de la información. Crecimiento, competitividad y

² Víctor Pérez, “Comunicación Política en Internet: Algunas características de los sitios web de los partidos políticos españoles”, Junio-Julio 2006. 13 pp. Consultado en <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n51/vperez.html>: 20 de noviembre de 2009.

empleo son las tres palabras clave de este programa, que propone una movilización del conjunto del aparato industrial europeo. [...]

“El objetivo es el de asegurar un servicio universal que sea accesible para todos los miembros de nuestras sociedades, y que permita así una especie de conversación global en la que cada persona que quiera hacerlo pueda dar su opinión... La *Global Information Infrastructure* (GII) no será solamente una metáfora de la democracia en funcionamiento, sino que impulsará, en la práctica, el funcionamiento de la democracia, incrementando la participación de los ciudadanos en la toma de decisiones” (Mattelart, 1998: 92-95), señaló Albert Gore, citado por Mattelart.

Así, desde sus inicios, el potencial político de las tecnologías de información y comunicación e Internet ha sido altamente especulado. Especulación relacionada con el creciente número de usuarios en cada país y región y lo que Richard Davis indica en su obra *The Web of Politics*: el rápido crecimiento de su uso público.

Por ello, Pierre Lévy, investigador de la Universidad de Quebec, en su libro *Ciberdemocracia* expone que “Los *media* interactivos, las comunidades virtuales desterritorializadas y el auge de la libertad de expresión que permite Internet abren un novedoso espacio de comunicación, inclusivo, transparente y universal, llamado a renovar profundamente los diversos aspectos de la vida pública en el sentido de un mayor incremento de la libertad y la responsabilidad de los ciudadanos.

“El desarrollo del ciberespacio ha suscitado ya nuevas prácticas políticas. Esas comunidades virtuales con base territorial que son las ciudades y provincias digitales han dado origen a una democracia local en la red, de carácter más participativo. El paso a un gobierno electrónico (y la reforma administrativa que ello supone) conduce a la consolidación de la capacidad de actuación de las poblaciones administrativas en lugar de aun sometimiento ante cualquier poder. Los nuevos ágoras en red facilitan la aparición de nuevas formas de información y de deliberación política, al tiempo que el voto electrónico viene a completar un proceso de sincronización entre la democracia y la sociedad de la conciencia colectiva” (Lévy, 2002: 9).

De esta forma, Internet y política, como campos convergentes, desglosan toda una serie de fenómenos, acciones y prácticas sociales y políticas, aún en construcción, desarrollo y descubrimiento; que sin duda se pueden abordar desde distintas disciplinas y

ciencias sociales, además de complementarse con las reflexiones que otras áreas del conocimiento puedan aportar a este campo. Algunos de los usos, expresiones y aplicaciones en los que varios autores coinciden son, Internet y política como:

- ❖ Libre acceso y difusión de información por parte de los ciudadanos.
- ❖ Fuentes alternas de información a los medios colectivos de comunicación;
- ❖ Como empoderamiento de la sociedad y participación en la toma de decisiones, e-participation.
- ❖ Nuevo medio de comunicación entre sectores, actores, gobernantes y gobernados.
- ❖ Como parte de la estrategia propagadística y mercadológica de los políticos y sus instituciones, en tiempos electorales y no electorales
- ❖ Mecanismo de gestión de las tareas administrativas y de servicios del gobierno, e-government.
- ❖ Como lucha de intereses por la propiedad y gobernanza del nuevo espacio, por ejemplo la obra de Pierre Mounier, *Los dueños de la red. Una historia política de Internet*.
- ❖ Como mecanismo de ciudadanía, netizen, ciudadano digital, etc.
- ❖ Como generadora de cultura y producto cultural a la vez; la obra de Arturo Montagu *Cultura digital, Comunicación y sociedad*, por ejemplo.
- ❖ Como medio de expresión y movilización social; para muestra los textos de Howard Rheingold, *Multitudes inteligentes*; y Marotias y Martínez *Internet y lucha política: los movimiento sociales en la red*.

La anterior lista no pretende ser categórica y reduccionista, pero sí un punto de partida para observar y sistematizar los acontecimientos entorno a esta relación Internet y política. Misma que da lugar a nuevos términos, los cuales implican cambios tanto en la cultura como en la administración de la política: e-government, e-voted; ciberdemocracia, ciberciudadano, netizens, ciudadano digital, ciber sociedad, comunicación electrónica, cibercultura, ciberpolítica; además de la necesidad de repensar nociones como democracia directa, libertad de expresión, comunicación política, participación y ciudadanía, por ejemplo. Por ello, de este gran campo de acción y reciente línea de investigación, considero que uno debe enfocarse en algo concreto para de ahí lograr contribuciones.

Es el caso de Delia Crovi Druetta quien tiene una basta producción sobre las tecnologías de información y comunicación partiendo de tres categorías: acceso, uso y apropiación, y ha abordado el ámbito político desde la democratización de las TIC, señalando que “existen tres barreras que se interponen en el uso de las redes: la falta de políticas públicas para la promoción de una cultura digital, el costo de los servicios de conexión y de los equipos de cómputo, así como la capacitación de los usuarios” (Crovi Druetta, 2008: 241).

También ha realizado recuentos sobre el uso de las TIC, en específico de Internet, en los procesos electorales de México, por ejemplo en su artículo “Internet en los procesos electorales” expone de manera crítica lo siguiente: “su empleo en los procesos electorales de México es todavía incipiente, ya que tanto en materia de tiempo como de exploración del medio, la experiencia aún es limitada” (Crovi Druetta, 2005: 1).

Entonces, resulta necesario especificar qué se quiere investigar de la relación Internet y política, pues ésta depende incluso de los tiempos de la agenda política, básicamente diferencias por el COFIPE en tiempos electorales y no electorales. También el uso de la “red de redes” varía con respecto al usuario-fuente, si es un actor político, partido político, grupo de ciudadanos institucionalizados, ciudadanos independientes, medio de comunicación colectiva, una institución política de la administración o un gobierno específico, entre otros.

Por lo tanto, cabe decir que la presente tesis se centra en analizar el uso de la web por parte de instituciones políticas para dirigir contenido a sectores específicos de la sociedad: los niños. Me refiero en este momento de manera genérica a *contenido* porque hay diferencia conceptual entre portal, sitio y página web.

Igualmente, se ha planteado tres categorías para este contenido, si es información, si propicia la comunicación entre la institución y los usuarios o forma parte de esfuerzos para promover cultura política a los infantes; éstas se definen en el siguiente capítulo con base en los criterios de análisis tecnológico que se desarrollan en el presente.

Es importante el análisis de los espacios dentro de las ideas de Richard Davis, Víctor Pérez y Sandoval Cervera, ellos sostienen que las instituciones políticas están inmersas en la tendencia de incorporar a sus canales de comunicación y difusión el uso de la web, teniendo como ventajas la libre disposición para el diseño del contenido y del

mensaje, evitando la mediación de los medios de comunicación colectiva, como la televisión y la prensa.

Sobre la intención de tener presencia en la red, Fernando Gutiérrez Cortés, en el texto *Los medios públicos de comunicación en el marco de la Reforma del Estado de México*, revoca en su artículo “Internet: nuevo espacio de reflexión y de realización de la público” acerca de los dominios “.gob.mx”:

“La publicación en internet de las páginas www del servidor oficial de la Presidencia de la República ocurrió el primero de septiembre de 1996, precisamente en el marco del Segundo Informe de Gobierno, del presidente Ernesto Zedillo.

“Ese hecho definitivamente impulsó el desarrollo de Internet en el sector público. El sitio www de la Presidencia de México se convirtió en obligada referencia para las instituciones gubernamentales, las cuales, siguiendo precisamente el ejemplo impuesto por la Presidencia de la República, empezaron a desarrollar sus respectivos sitios www.

“A partir de las páginas www del servicio oficial de la Presidencia de la república, en el transcurso de tan sólo cinco meses – agosto a diciembre de 1996-, el número de dominios “.gob.mx” observó un incremento del 250%.

“En abril de 1999 el total de dominios “.gob.mx” ascendía a un total de 383. Sin embargo, esa cifra apenas representa el 2.30% de un total de 16602 dominios “.mx” registrados en abril de 1999.

“Las instituciones públicas que han obtenido los mejores resultados de sus sitios www en la red de redes definitivamente son aquellas que han entendido a Internet como un medio de comunicación” (Gutiérrez Cortés, 2000: 375-376).

La cita de Gutiérrez es útil en dos sentidos, permite ubicar un momento histórico, el comienzo del uso de Internet por la administración pública; además de poner a la institución del poder ejecutivo como punto de referencia de las demás organizaciones de la estructura de poder en el uso de la red. Siendo el de la Presidencia uno de los portales a analizar en la presente tesis.

1.3. E- government

Otro concepto importante, en sintonía con el análisis que pretende esta investigación, es del e-government, *electronic government*, o gobierno electrónico, retomando la definición que brinda el *World Public Sector Report 2003 “E-government at the crossroads”*, texto editado por Naciones Unidas que da cuenta del estado mundial de cómo las tecnologías contribuyen al cambio en la forma de operar del gobierno.

Esta definición “reconoce que una administración pública está en el proceso de transformación de sus relaciones internas y externas con el uso de tecnologías de información y comunicación modernas. [Su ideal] Es un modelo de interrelación entre la gente, el gobierno y un valor público (necesidad-demanda) [...] Las personas expresan alguna preferencia, el gobierno usando las TIC para realzar su propia capacidad de deliberar qué quieren las personas, eventualmente detecta y crea un valor público. En la vida real este modelo es más difícil de aplicar y mantener [...]”³.

Con la traducción del concepto que la supranacional brinda, se quiere dar cuenta de que además de Sociedad de la Información y el Conocimiento, el uso de la web por las instituciones políticas del gobierno para la consecución de determinados objetivos y tareas, se encuentra en el marco de la implementación por la administración pública del e-government.

Esta noción habilita algunas consideraciones con respecto a los espacios en la red a analizar que son útiles. Sergio Alberto Sandoval Cervera en su tesis de maestría por el FLACSO, *Gobierno Electrónico: Elementos de factibilidad de uso y valor público de los portales de Internet Local en México*, con base en los reportes de la ONU, indica que el término de gobierno electrónico abarca dos conceptos:

- 1) “La capacidad o aptitud genérica del sector público para utilizar las TIC para contener servicios públicos y desplegar información de alta calidad (conocimiento explícito) al público y herramientas de comunicación efectivas que apoyen el desarrollo humano [...]”;

³ United Nations, *World Public Sector Report 2003: E-government at the crossroads*, United Nations Publications, Nueva York, 2003, p. 1. en <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/UN/UNPAN012733.pdf>, Consulta: 20 de enero de 2010. Traducción del autor.

- 2) “La voluntad, de parte del gobierno, para promover información de alta calidad (conocimiento explícito) y herramientas de comunicación efectivas para el propósito específico de darle el poder a la gente para participar en consultas y en la toma de decisiones, dentro de sus capacidades como consumidores de servicios públicos y como ciudadanos. Es es la e-participation.” (Sandoval Cervera, 2008: 28).

Estos dos puntos dan cabida a las tres categorías que propongo para el contenido político infantil: información, comunicación y cultura política; en otras palabras, e-goverment incluye desde la simple difusión de información institucional, pasando por aplicaciones que permitan un contacto entre gobernados y gobernantes e instituciones, hasta la generación de ciudadanía a través de la participación de los usuarios en aspectos concretos de la vida pública vía Internet, y de manera más amplia, con las TIC.

Por lo tanto, sin olvidar que es un concepto enfocado a la noción de servicios de la administración, gobierno electrónico, es de utilidad para enmarcar el uso de la web por las instituciones políticas; a su vez permite introducir algunos criterios y recomendaciones imperativos para un mejor aprovechamiento de la Red por parte de las estructuras de poder.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), en un documento en línea *The e-government imperative: main findings*, señala que gobierno electrónico se refiere a “el uso de las TIC, y particularmente Internet, como una herramienta para lograr un mejor gobierno”⁴; brindando 10 recomendaciones para una implementación exitosa, resultado de las experiencias de los países integrantes.

Al revisar el documento se observa que se ordena en cuatro tópicos (ventajas, barreras, necesidades y guía de principios):

- Ventajas: E-government puede ayudar a construir la verdad entre los gobiernos y los ciudadanos; mejora servicios y la eficacia;
- Barreras: Entre las barreras del e-government se encuentran la legislación y regulaciones actuales; los presupuestos; el nivel de infraestructura tecnológica y la brecha de acceso entre la población;

⁴ OCDE, *The e-government imperative: main finding*, Marzo de 2009, pág. 1. En <http://www.oecd.org/dataoecd/60/60/2502539.pdf>, Consulta: 20 de febrero de 2010.

- Necesidades para una implementación exitosa: liderazgo; trabajo con los diferentes actores de la sociedad, entre ellos la iniciativa privada; además del conocimiento y las habilidades sobre el e-government por parte de la clase dirigente; monitoreo y evaluación de los proyectos;
- Guía de principios:
 - Visión y voluntad política, implica liderazgo y compromiso a nivel político y administrativo, también integración, a los objetivos más amplios de la política y la administración pública.
 - Marcos de referencia comunes y de cooperación, se refiere al trabajo en conjunto de las agencias públicas enfocadas al servicio a la sociedad (interoperatividad); además contempla el financiamiento y sostenimiento.
 - Enfoque al cliente [en términos académicos podría interpretarse “Sobre el usuario”]:

| |
|--|
| Acceso, lo concerniente a políticas públicas para aumentar el acceso a los servicios en línea por parte de la población; |
|--|

| |
|--|
| Opciones, el usuario debe tener opciones para interactuar con el gobierno y el e-government no debe representar una “peor salida”; |
|--|

| |
|--|
| Compromiso ciudadano; los servicios y la información que el gobierno electrónico proporcione deben ser de alta calidad y deben de propiciar la participación de los ciudadanos en los procesos decisorios de política. Las políticas de calidad de la información y los mecanismos de retroalimentación ayudan a maximizar la utilidad de la información proporcionada por los servicios en línea y fortalecen la participación ciudadana. |
|--|

| |
|---|
| Privacidad, se refiere a la garantía a la protección de la privacidad individual. |
|---|

- Responsabilidad, como punto abarca la rendición de cuentas, transparencia en quién es el responsable de los proyectos y de las iniciativas, costos; el último principio es la evaluación y seguimiento, sobre todo beneficios potenciales.

La propuesta de la OCDE coloca a los sitios web oficiales como facilitadores de las actividades de la administración pública y no como instrumentos de modernización por sí solos; es decir, al explicar que una eficiente implementación de gobierno electrónico es multifactorial elimina cualquier posibilidad de determinismo tecnológico.

Por lo tanto, el e-gobierno es considerado como una vía más de la administración pública para conseguir un mejor desempeño de sus labores y como un medio para que el ciudadano mejore y facilite su interacción con el gobierno.

De tal forma, los puntos anteriores son imperativos a los contenidos políticos para niños en la red por varias razones: primero porque se indagó que el hecho de cada dependencia que *sube* contenido político-infantil es por voluntad institucional. Es necesario un compromiso político para un desarrollo más serio de los contenidos, en este caso institucional, para que se vea en estos espacios un mecanismo de difusión y comunicación beneficioso tanto para la sociedad como para la organización.

Entorno a los marcos de referencia, coordinación entre la mayoría de las instituciones de la administración pública en el uso de la web y sus contenidos, es evidente que no hay una línea marcada ni oficial ni práctica en lo referente a la generación y mantenimiento de espacios para los infantes por parte de las dependencias. Es importante rescatar el hecho de que la Presidencia destina un espacio para niños, dando continuidad a lo que dice Fernando Gutiérrez, este portal es el referente de los demás órganos que integran el poder y la administración.

Finalmente el punto de la responsabilidad, vinculado a la rendición de cuentas y transparencia de los proyectos, considero que tiene que ir a la par de la guía de principios propuesta por la OCDE. Siendo más claro, deben ser aspectos considerados en la prestación de servicios y formación de contenidos políticos en Internet como ejes de conducción; más no exigencias iniciales, pues representa un avance el hecho de que las instituciones diseñen espacios infantiles y una crítica o una instrucción rígida podrían mermar los esfuerzos y las propuestas.

Además, debemos tener en cuenta que la guía de principios y la responsabilidad ante la implementación de e-government están directamente relacionadas con el nivel de voluntad y compromiso político; el fortalecimiento de un aspecto beneficiará a los otros.

La presente tesis no pretende ser una crítica a los proyectos, sino una exposición y análisis de los elementos de los espacios político-infantiles, así como una revisión de sus implicación; para de ahí obtener una sistematización de estos, lo cual es parte primordial para el abordaje del uso político-social de la web.

Entonces, el despliegue de información, la promoción de herramientas de comunicación efectiva, y/o la participación en consultas y toma de decisiones de los internautas, permite una serie de señalamientos desde la postura del e-government; para cerrar este apartado retomamos las consideraciones de Sergio Alberto Sandoval, cuya tesis de maestría fue tutoriada por Cristóbal Cobo.

Sandoval extráe de un texto inédito de INFOTEC -centro público de investigación adscrito a Conacyt, que brinda experiencia en el desarrollo de soluciones, productos y servicios de consultoría en TIC, y que apoya a organizaciones públicas y privadas a implantar diferentes tecnologías de información y comunicación en beneficio de sus estrategias y objetivos- 7 recomendaciones para la Sociedad de la Información y la Comunicación en México.

Estos consejos sobre mejores prácticas en materia de gobierno electrónico justifican por sí mismo la importancia de tener como objeto de estudio los espacios web para niños de instituciones políticas; porque son mecanismos para una mejor implementación del uso de las TIC en el campo de la política.

Algunas recomendaciones se refieren a categorizar los contenidos por tipo de población, edad y etapas de vida; por ejemplo, niños, jóvenes, adultos y tercera edad, hombre y mujeres; y/o por tópicos específicos. Los recursos citados por Sandoval son:

1. Enfoque de *e-governance*, entendido como la participación y coproducción en la oferta y demanda de contenidos y servicios. Es importante porque permitiría la promoción de cultura política entre la población infantil.
2. Estructuración y organización de contenidos y servicios de manera temática y por etapas de vidas (de los ciudadanos). Aspecto vinculado a la inclusión de grupos en las actividades sociales, políticas o económicas.
3. Inclusión de sub-portales específicos hacia otros temas.
4. Mecanismos de participación ciudadana.

5. Generación, participación y colaboración de comunidades relacionadas con los principales temas y necesidades del país (villas, pueblos y aldeas).
6. Inclusión de grupos en desventaja.
7. Relación con otros medios de comunicación.

Por lo tanto, se puede adelantar que la existencia de espacios web infantiles en los portales y sitios de algunas organizaciones políticas de nuestro país representan un avance en el uso político de la web; pues atiende a las recomendaciones de incorporar contenidos por tipo de audiencia y temas; responden a reportes como el de la OCDE que indican que la mayoría de los portales organizan sus servicios y contenidos de manera temática; otros por tipos de usuarios, por materia o sector, por objetivos (informar, recaudar, ofrecer beneficios, consulta, regulación), por el nivel de complejidad, por accesibilidad y seguridad (OCDE, 2002: 4-5)

Presidencia para niños, IFE para niños y Senado con Cultura política para niños, son expresiones de lo que escribe Gutiérrez [2006]: “es necesario poder considerar también la organización de temas por edad, una cuestión además señalada dentro de las mejoras prácticas a nivel mundial y que puede significar una segmentación que conduzca a los usuarios a temas de su interés específico” (Sandoval, 2008: 45).

1.3.1. Etapas de desarrollo, de la presentación a la interacción

Para cerrar el apartado de política e Internet y dar paso a los criterios específicos que se consideran en el análisis de los contenidos web retomo una vez más a Sandoval Cervera, quien señala que el e-government implica dos etapas en su desarrollo.

Para cada etapa corresponden ciertos apuntes sobre las implicaciones; es decir, hay posturas teóricas y datos que se insertan en cada uno de los estancos evolutivos del e-gobierno, de manera más amplia, en el uso de Internet por el ámbito de la política, para ello se consideran autores como Richard Davis.

Dicho lo anterior, las etapas que plantea Sergio Sandoval, son:

1. Una etapa estática en la cual predomina un gobierno electrónico utilizado como sistema de información,
2. Una etapa dinámica identificada con valores democráticos, entendiéndose participación ciudadana en las decisiones de gobierno.

Estas etapas exponen la incorporación de la web de manera cronológica; al inicio el uso de Internet por las instituciones políticas tiene un carácter informacional; mientras el establecer comunicación y promover cultura política entre ciudadanos y gobierno es posible una vez que ya se tiene un recorrido histórico y experiencias acumuladas, sobre todo porque Cervera afirma que en México se aprende sobre la marcha e imitando a los sitios nacionales e internacionales.

Con respecto a la primera etapa, Richard Davis expone en su obra de 1999 por la Universidad de Oxford, Nueva York, que serán las entidades del gobierno las que ofrecerán la organización a la vasta mayoría de los usuarios: ellos brindarán la estructura y familiaridad donde predominan los aspectos informativos.

Agrega que esta *organización* consiste en el diseño de los sitios con la información, los servicios y los espacios que las instituciones consideren pertinentes, será lo que “los usuarios quieren y necesitan. Pues sólo una minoría altamente capacitada y sofisticada podrán prescindir de esta organización. La mayoría de los usuarios recibirá muy bien un acceso rápido, listo y estructurado a las noticias y la información [política]” (Davis, 1999: 6).

La cita va en el sentido de que las instituciones gubernamentales tienen cierta ventaja sobre la web para uso político, pues la mayoría de los usuarios (sociedad) no tienen las habilidades tecnológicas, ni la infraestructura, ni el financiamiento para el diseño y mantenimiento de contenidos políticos, aspectos que Internet como medio demanda.

De esta forma, el texto de Richard coloca el uso de la Red por los políticos como un sistema de información: cambiando los procesos y las instituciones políticas, adaptando la presencia y protagonismo de Internet como lo hicieron con otros medios de comunicación en el pasado, básicamente, como parte de las acciones propagandísticas.

Cabe señalar que la tesis general de su libro, *The Web of politics*, es que ningún escenario concerniente a Internet es exacto, que si bien es cierto que esta *herramienta revolucionaria* reorganiza el poder político e insta a la democracia directa, Internet está destinado a estar controlado por los mismos actores políticos, quienes actualmente utilizan otros medios (Davis, 1999).

Por otra parte, Davis reconoce que el poder del usuario radica en la libre elección de entre los muchos contenidos ofrecidos por medios de comunicación en línea, páginas

ciudadanas o de iniciativa privada, por nombrar algunas. También plantea las múltiples posibilidades de apropiación, entre ellas la formación de ciudadanía.

Es con esta idea donde la segunda etapa sobre e-government, que contempla la generación de participación ciudadana a través de las TIC, trae a colación un concepto importante surgido de la relación Internet y política: el de *ciudadano digital*.

Denominados *netizens*, son los residentes del nuevo sistema político, de la denominada “era de la democracia de Internet”; para ampliar este término se cita la obra de Karen Mossberger, Caroline Tolbert y Ramnoa MacNeal, *Digital citizenship, Internet, Sociedad y Participación*, de la escuela de Cambridge, Londres. Las ideas de las autoras en torno al ciudadano digital son:

- ❖ Es la habilidad de participar en sociedad en línea
- ❖ Evoca la definición de ciudadanía de Marshall, donde todos los miembros de una comunidad política tienen ciertos derechos de membresía; incluyendo la herencia social y vivir en forma civilizada de acuerdo a los estándares preestablecidos en la sociedad.
- ❖ Definido como quien usa Internet regularmente y efectivamente – no sólo el uso básico diario. El uso diario de Internet implica suficientes competencias técnicas y habilidades literarias-informativas para un uso efectivo, superando el acceso (infraestructura).
- ❖ Usa la tecnología frecuentemente, principalmente para buscar información política, para completar sus dudas cívicas o en términos de trabajo y ganancias económicas.
- ❖ Habilidad para participar en la esfera pública⁵ (Mossberger, Tolbert, & McNeal).

La noción de los autores pone sobre la mesa la complejidad para hablar de ciudadanía digital, al referirse a condicionantes tecnológicas, de habilidades y de intereses. Lo cual hace evidente que las posibilidades de cualquier contenido en Internet depende en primer lugar del acceso que la población tiene a una computadora conectada a Internet; el nivel de alfabetización digital; y de las motivaciones e intereses de los usuarios al momento de navegar en la web.

⁵ Síntesis y traducción del autor.

Por lo tanto, la tesis de Davis sobre la llegada de un momento donde los *netizens* tienen una participación política tan alta, que la era de la democracia de Internet se materializará en una verdadera democracia directa (electrónica), con incidencia en la toma de decisiones y referéndums, se ve matizada y hasta lejana en contextos como el de México.

Según las cifras disponibles apenas una cuarta parte de su población es usuaria de Internet, eso no significa que posean computadora y conexión de manera privada. Veamos las cifras de la página web de Octavio Islas, Director del proyecto Internet-Tecnológico de Monterrey, campus Estado de México, que nos darán pistas de que tan cerca o lejos estamos de una participación real ciudadana en la web:

“La Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI), en mayo de 2008 estimó en 23.7 millones el total de usuarios de Internet. La Comisión Federal de Telecomunicaciones (COFETEL) estimó 23.3 millones en septiembre de 2008. comScore Metrix, estimó 11.8 millones en junio de 2008.

“[...] la *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de Información en los Hogares, 2007*, realizada por el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática, fueron estimados 20.8 millones en mayo de 2008.

“La International Telecommunication Union (ITU) estimó 22.1 millones en septiembre de 2008. De acuerdo con el estudio de e-Marketer, en enero de 2008 el número de usuarios de Internet en México ascendía a 27.4 millones.”⁶.

Considerando que las proyecciones del *Anuario estadístico de los Estados Unidos Mexicanos 2008*, la población mexicana está alrededor de los 107 millones (106 682 518), la cifra más alta de Octavio Islas propone, únicamente representa el 25% de la población como usuario de la red. Este dato sugiere que se está lejos de constituir un acceso democrático a Internet en México; pero por ello, las recomendaciones de los autores sobre cómo obtener una efectiva incidencia de la red en el ámbito político, y viceversa, son importantes.

⁶ Islas, Octavio, *Cifras de Internet en México, 2008* [en línea]: 10 de febrero de 2009. En <http://octavioislas.wordpress.com/2009/02/10/2472-octavio-islas-excelsior-10-de-febrero-de-2009-columna-proyecto-internet-cifras-de-internet-en-mexico-2009/>, Consulta: 31 de marzo de 2009.

Estas recomendaciones van desde la asunción de un papel serio y de responsabilidad por parte del ciudadano con respecto a la política, pasando por el imperativo que tienen las instituciones de brindar una primera estructura para la participación de los ciudadanos en la web, hasta aspectos como la importancia del diseño de los contenidos considerando los usuarios, los objetivos y los recursos disponibles.

1.4. Criterios de análisis de los espacios web con contenido político para niños

El siguiente apartado señala los aspectos que se consideran al analizar los espacios web. Es importante la exposición de los elementos de Internet para indagar cuáles son los recursos hipermidiáticos utilizados, los espacios y las aplicaciones disponibles en cada uno de los contenidos político-infantiles seleccionados. Esto permite tener delimitados los criterios, pues existen un sinnúmero de propuestas de análisis de páginas web.

La revisión indica elementos necesarios para la consecución de los objetivos institucionales y comunicativos; dichos criterios se proponen para el análisis de los espacios político-infantiles, pero pueden ser utilizados para el análisis de otros: son genéricos y corresponden al llamado lenguaje del medio; por ello, el esquema de análisis puede considerarse de manera más amplia como una propuesta de análisis y evaluación del grado de desarrollo de páginas web.

La guía de análisis de los sitios web se realizó con base en los postulados de Delia Crovi Druetta, en su texto *Página Web, Una propuesta para su análisis*; la tesis de maestría de Gabriel Pérez Salazar, *Análisis crítico del Sistema Nacional e-México*; Diego Pimentel, *Superconectados*; Víctor Pérez, *Comunicación política en Internet: Algunas características de los sitios web de los partidos políticos españoles*; José Antonio Juncar, *Todo sobre Internet*; además de otros autores.

Para comenzar es necesario tener presente algunos términos para ir conceptualizando los espacios en la web; si bien no es tajante, existen diferencias entre

portal, sitio web y página; las definiciones provienen del *Primer glosario interactivo de marketing digital*⁷:

Sitio web: Es un conjunto de páginas web típicamente comunes a un dominio de Internet o subdominio en la World Wide Web. [Es decir, es un conjunto de páginas web en una misma ubicación; define un conjunto coherente y unificado de páginas y objetos interconectados, almacenados en un servidor].

Portal: Es un sitio web cuyo objetivo es ofrecer al usuario, de forma fácil e integrada, el acceso a una serie de recursos y de servicios, entre los que suelen encontrarse buscadores, foros, documentos, aplicaciones, compra electrónica, etc. Principalmente están dirigidos a resolver necesidades específicas de un grupo de personas o de acceso a la información y servicios de una institución pública o privada.

Página web: Resultado en hipertexto o hipermedia que proporciona un navegador del www después de obtener la información solicitada. Su contenido puede ir desde un texto corto a un voluminoso conjunto de textos, gráficos estáticos o en movimiento, sonido, etc. Algunas veces el citado término es utilizado incorrectamente en orden de designar el contenido global de un sitio web, cuando en ese caso debería decirse “Web site”. [En otras palabras, se utiliza para indicar cada pantalla del sitio con una dirección independiente, pero subordinada al dominio principal; es la unidad de construcción de todo sitio web].

En este punto cabe mencionar que lo que se analizarán son los sitios web de contenido político para niños; y para identificar algunos aspectos como usuarios, objetivos se plantean los criterios sobre Arquitectura de la Información expuestos por Diego Pimentel y lo que Delia Crovi denomina Navegación exploratoria para determinar tema, objetivo y público meta.

⁷ Lunave, *Primer glosario interactivo de marketing digital*, En <http://www.glosariodigital.com/glosario/p/>, Consulta: Marzo de 2010.

Dirección URL. “El conjunto de puntos, barras inclinadas (en inglés, Slash) y abreviaturas se llama *Uniform Resource Locator*, abreviado URL. Una URL, no es otra cosa que la dirección exacta de un documento o de un servidor Web en Internet.

“Puesto que en Internet no existe ningún directorio con todas las páginas Web, los creadores de este procedimiento tuvieron que definir la URL como una descripción del camino a seguir (Locator) para llegar al objetivo (Resource) y de manera que ésta fuese igual en todo el mundo (Uniform).

“La expresión *http://* al principio de la dirección indica que todos los datos deberán ser transferidos según el denominado Hypertext Transfer Protocol. Esta expresión denota un procedimiento estándar mediante el cual se pueden bajar mediante un ordenador páginas de la Word Wide Web (es decir, el hipertexto de una página Web).” (Juncar, 1999: 39-40)

Sobre los URL, debe quedar claro que cada página web tiene su dirección para facilitar la navegación, distinguirse de otras páginas web o recursos existentes en la red, se convierte en una marca para las organizaciones. Víctor Pérez indica que en la actualidad no se recomienda incluir signos como los siguientes: “”, %, “, _ con la finalidad de mejorar el acceso de los usuarios y que les permita recordar con más facilidad las direcciones.

Dominio. Es el segmento de una URL que permite identificar el servidor donde está alojada la página web. Tienden a estar clasificados por áreas geográficas, temas o finalidad, como los “.com”, que tienen un uso comercial, los “.org” que identifican a organizaciones sin fines de lucro, o los geográficos como los “.mx” que hace referencia a un “dominio raíz” para México. También puede haber diversos niveles en estos dominios, los del primer nivel solamente utilizan las extensiones anteriores u otras similares; los de segundo nivel corresponden a los “.com.mx”, “.org.mx” ó “.net.mx”, por ejemplo. ¿Cuál es la importancia? Al margen de poder identificar la página web y su alojamiento, está su relación con la imagen, marca e identidad de la organización en la red.

Tema: Asunto o materia a la que se refiere la página Web a analizar; define en términos generales el tópico principal del sitio, es decir, a qué está dedicado. Asunto sobre el cual se informa.

Objetivo(s) de la página.Cuál es la finalidad de la página; propósito, fin o intención de la página Web; qué se busca lograr con el sitio. Es importante en el análisis señalar si este tipo de información está de manera explícita; de lo contrario, serán aspectos que conformarán la guía de entrevista hecha para los responsables del proyecto. Vinculado a los objetivos se encuentra la **misión** y **visión** del sitio, es decir, para lo que esté hecho a corto y largo plazo, si está la página web inscrita en un proyecto más amplio.

Receptor o público meta. Tipo de público al que se dirige la página, es una primera aseveración en función de la apariencia general del sitio, aplicaciones, lenguaje, etc. Además debe considerarse a que usuarios de acuerdo a la siguiente clasificación:

- ❖ “*Know item searching*, es aquel usuario que, por lo general, tiene cierta experiencia en la web y sabe lo que está buscando antes de llegar al sitio web. Puede haber usado herramientas de búsqueda tipo Yahoo o Google, pudo haber leído el URL desde una pieza de papelería institucional de la empresa o pudo haber ingresado desde una página en donde existía un link hacia ésta. Este tipo de usuarios no da vueltas alrededor de la información, irá a buscarla navegando con una lectura intuitiva. Para este tipo de usuarios, la navegación debe ser muy clara y el lenguaje puede ser específico” (Pimentel, 2004: 82)
- ❖ “Casual browsing, es aquel tipo de usuario que estaba navegando en Internet y por casualidad de la vida, llegó a esa página. Muchas veces estas casualidades representan una de las potencialidades de Internet y, por consiguiente, una oportunidad para no desaprovechar en relación con un sitio y sus también potenciales usuarios” (Pimentel, 2004: 82)

Un segundo aspecto del análisis es lo referente a la estructura de la página, es decir, al armazón, las partes que lo componen y el cómo interactúan entre sí. Éste da lugar a conceptos entorno al diseño de las páginas web como:

Usabilidad. Es un neologismo proveniente del idioma inglés, se refiere a facilidad o nivel de uso; es decir, el grado en el que el diseño de un objeto facilita o dificulta su uso; “En el

campo de las páginas web está orientado a conocer cuáles son sus características y de que manera se puede mejorar la calidad de interacción entre usuarios (navegantes) y los sitios web” (Cobo Romani, 2005: 129). Para mayor profundidad consúltese la obra de Cobo, 2005. La facilidad de uso debe significar que las personas no se pierdan en páginas de Internet con redacciones poco comprensibles o diseños complejos.

Interactividad. “Consiste en la imitación de la interacción por parte de un sistema mecánico o electrónico, que contemple como su objetivo principal o colateral también la función de comunicación con un usuario (o entre varios usuarios). Bettetini define la interactividad como un diálogo hombre-máquina, que hace posible la producción de objetos textuales nuevos, no completamente previsibles a priori. [...] Es el intercambio que existe entre el usuario y el ordenador. [...] Relaciones que se establecen a partir de una interfase a partir entre: ser humano y máquina, ser humano y otro(s) ser humano y su acción en el mundo on-line y off-line” (Covi Druetta, Aguirre, Apodaca, & Camacho, mayo-agosto de 2002: 181). Para Derrick de Kerckhove “la interactividad es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que conecta a los dos” (Derrick, 1999: 21).

Es decir, la interactividad es una acción de relación que se puede dar entre las TIC y el usuario de éstas, a través de lo que brinda el software (lo intangible, programas, aplicaciones, terrenos y entornos digitales) accediendo con el hardware (lo tangible, las interfaces, teclado, ratón, punteros); depende de la estructura de los sitios web y los elementos que utilice, definen el grado de participación del usuario.

Es interesante la categorización propuesta por Oscar Fernando Niño Romero en su artículo en línea “La construcción de la imagen pública desde las páginas web”, en la revista *Razón y Palabra*, al abordar el **nivel de participación** posible del usuario ante páginas web:

1. “Participación selectiva: se da cuando la interactividad se reduce exclusivamente a seleccionar entre las opciones que ofrece el software.
2. Participación transformativa: el usuario no solo selecciona los contenidos sino que también los transforma parcialmente.

3. Participación constructiva: el programa permite al usuario seleccionar, transformar e incluso, construir nuevas propuestas que no se habían previsto⁸.

En el mismo sentido, Víctor Pérez en el artículo “Comunicación Política en Internet: Algunas Características de los Sitios Web de los Partidos Políticos Españoles” escribe que algunos elementos del diseño de una página web permiten identificar variables de interactividad entre el usuario y las páginas web. Las cuales pueden considerarse como medios estratégicos para generar canales de comunicación y de participación entre, los usuarios de las páginas web y las organizaciones que están detrás de estas páginas. Algunas categorías y variables identificadas fueron:

Los elementos a considerar con respecto a la navegación, entendida como aquellas aplicaciones que permiten “navegar” por la página principal, es decir, los “enlaces” que permiten ir a otras páginas internas o externas, son:

Sistema de búsqueda. Presencia de enlaces a motores de búsquedas internos o externos.

Descarga. Utilidad que permite dirigirse a una sección donde se puede descargar información o programas.

Mapa WEB o mapa de sitio. Recurso que permite observar un esquema general del diseño de la página web en su totalidad. Permite visualizar la manera en que se encuentran categorizados los diversos contenidos del sitio completo.

Indicadores de posición. Si cada página interior cuenta con un indicador de la posición temática que ocupa, y si es posible regresar a la página principal sin ninguna dificultad desde cualquiera de ellas.

Otro aspecto que va en función de la navegación, participación e interacción, son las **aplicaciones**. En el texto de Covi y otros, expone que se trata de programas que llevan a

⁸ Oscar Fernando Niño Romero, “La construcción de la Imagen Pública desde las páginas web”, en *Razón y palabra*, México, Enero de 2009, Págs. 35. Fecha de consulta Marzo de 2010, en <http://www.razonypalabra.org.mx/N/n66/varia/ofnromero.pdf>

cabo una función directamente a un usuario; en otras palabras, generalmente están diseñadas con base en las necesidades específicas de los usuarios (individual o colectivamente); “son las herramientas de software que se utilizan para dar mayor funcionalidad y dinamismo al sitio” (Crovi Druetta, Aguirre, Apodaca, & Camacho, mayo-agosto de 2002: 17). Las aplicaciones al igual que el contenido se analizarán a la luz de las categorías de información, comunicación y cultura política del siguiente capítulo, y son las siguientes:

Correo electrónico. “El correo electrónico, también conocido como e-mail. [...] El funcionamiento del envío de correo electrónico es el siguiente: cuando desee enviar un mensaje de correo electrónico, en primer lugar se fragmentará el mensaje en pequeños paquetes de datos individuales. Cada uno de estos paquetes recibe una *etiqueta* con la dirección del destinatario. En Internet, existen unos denominados Routers (enrutadores)⁹, los cuales transmiten estos paquetes por el camino más rápido al destinatario. Una vez que todos los paquetes hayan llegado al destinatario, éstos se volverán a reunir en un solo mensaje.” (Juncar, 1999: 153-154). Considerémoslo como la posibilidad de establecer contacto vía correo electrónico con representantes o instancias de la organización encargada del sitio web. Como variante se considerará si se registra la posibilidad de solicitar correos electrónicos con la extensión de la página web.

Lista de correo. “Se trata de una dirección de correo electrónico que está configurada para enviar todo mensaje que reciba a las direcciones de correo electrónico de los usuarios que están suscritos a ella. Puede imaginarse que un servidor de listas es como un periódico electrónico interactivo” (Crovi Druetta, Aguirre, Apodaca, & Camacho, mayo-agosto de 2002: 175)

Buzón de sugerencias. Aplicación que le permite al usuario hacer sugerencias sobre la página web

⁹ Un *router* es un ordenador dentro de Internet que transmite sus datos a Internet y datos de Internet a usted. Cada proveedor de servicios por la red posee un Internet-Router.

Libro de visitas. Aplicación que le permite al usuario dejar mensajes que puedan ser observados por otros usuarios.

Foros. Aplicación que permite el debate de temas de interés para el usuario, en el cual, otros usuarios pueden ir aportando ideas en tiempo real. ¿Quién define los temas, usuarios o administrador?

Chat. Aplicación que permite establecer comunicación grupal o individual con otros usuarios o representantes de la organización en tiempo real. El usuario incorpora texto mediante el teclado, y este texto aparece en el monitor de uno o más usuarios conectados al servidor que permite la interconexión.

Colaboratorio: Punto de encuentro abierto a académicos, investigadores, estudiantes y público en general interesado en la conformación de espacios de aprendizaje en red, flexibles y participativos. Permite a varias personas trabajar juntos en un mismo proyecto, aunque se hallen lejos unos de otros (Cobo Romani & Pardo Kuklinski, 2007: 11).

Encuestas. Aplicación que permite responder encuestas establecidas previamente por la institución encargada del sitio web.

Grupos de noticias. Espacio en que personas se comunican y charlan acerca de los temas más variados. [...] Cada uno de los grupos de discusión trata un tema distinto. (Juncar, 1999: 139). Áreas temáticas que actúan como boletines electrónicos para la discusión de temas.

Descarga de documentos. Aplicación que permite bajar los documentos, informes, actas, resoluciones u otra documentación vinculada con la institución o el contenido del sitio.

Afiliaciones. Posibilidad de inscribirse a la organización.

Bases de datos. Colección de datos relacionada con un tema o finalidad particular.

Secciones que requieren contraseña. Serie de caracteres que es necesario teclear para poder acceder a un sistema de red restringido, a un sistema de correo electrónico o a un archivo o carpeta. Las contraseñas se utilizan como medida de seguridad para proteger un sistema informático y la información privada que se encuentra almacenada en una computadora.

Contador de visitas. Aplicación que tiene como objetivo llevar el registro del número de vistas que ha tenido las páginas, puede ser por periodos anuales, mensuales o desde su colocación en la red.

Versión para el acceso desde dispositivos inalámbricos. Permite ajustar el sitio a dispositivos como teléfonos celulares o tablas digitales.

Dentro del análisis de la arquitectura de la información, que implica una primera descripción general del sitio o la página principal, junto con una síntesis de la institución que lo cobija; se encuentra el **diseño visual**, el cual es el tratamiento gráfico de los elementos de la interfaz, de los elementos de texto y gráficos en la página y componente de navegación. Delia Crovi sostiene que se trata del concepto visual desarrollado para todo el sitio, es la propuesta estética, contempla:

- ❖ **Fondos**
- ❖ **Colores**
- ❖ **Tipografía.** Número de fuentes empleadas, negritas, cursivas, tamaño de letra.
- ❖ **Texturas**
- ❖ **Formas**

Aunado a lo anterior, dentro del análisis estructural debe tomar en cuenta el **aspecto multimedia**; es decir, la presencia de aplicaciones multimedia (video, audio, texto), las cuales se refieren a toda combinación de textos, datos, imágenes estáticas y animadas,

imágenes de síntesis y sonidos; es decir, el sistema multimedia es capaz de presentar información textual, sonora, y audiovisual (lo auditivo y lo visual en un solo soporte) de modo coordinado. Se observará la presencia de:

- ❖ **Gráficos.**
- ❖ **Imágenes.** Se refiere a todos los elementos visuales no tipográficos utilizados en el sitio, pueden remitir o no a la realidad, ser fijas o en movimiento. Fotos.
- ❖ **Secuencias animadas de video**
- ❖ **Animaciones.** Se trata de imágenes a las que se dota de movimiento. Se animan letras, dibujos, botones, viñetas, etc. Pueden contar con sonidos o ser mudas.
- ❖ **Banners/ publicidad**
- ❖ **Video digitalizado.** Requiere para poder reproducirse un software.
- ❖ **Gráficos animados**
- ❖ **Sonido.** Se refiere a los elementos auditivos empleados para reforzar el contenido e impacto del sitio. Incluye música, efectos especiales o locución.
- ❖ **Música.** La música en un sitio Web puede ser introductoria, permanente, cambiante, solo asociada a ciertas aplicaciones. Se utiliza para reforzar los elementos audiovisuales.
- ❖ **Efectos de sonido.** Sonidos creados que simulan ruidos de la naturaleza o el medio ambiente (por ejemplo: abrir y cerrar puertas, canto de aves, aullido de lobos, las olas del mar, etc.). Se incorporan ocasionalmente a los sitios Web para reforzar los elementos visuales.
- ❖ **Locución.** Voz que pronuncia lo que está textualmente a la vista, o voz que proporciona información adicional a la que se presenta textualmente.
- ❖ **Podcast:** Tipo de archivo de audio y video distribuido a través de Internet (sitio web, blog, wiki, etc.). Una vez capturado puede reproducirse en una computadora u otro tipo de dispositivo multimedia (Cobo Romani & Pardo Kuklinski, 2007: 13).
- ❖ **Voces**
- ❖ **Íconos.** Los íconos los iconos casi siempre cumplen una doble función informativa y ornamental en los sistemas hipermedia.
- ❖ **Texto.** Se refiere a la comunicación basada en letras o caracteres tipográficos, es el nivel textual que no contiene elementos interactivos, que no es hipertextual.

- ❖ **Hipertexto.** Delia Covi en el texto “Página web. Una propuesta para su análisis” expone que es un término que define una estructura no secuencial, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija. De manera concreta entenderemos como tales, documentos que contienen enlaces con otros documentos, al seleccionar un enlace automáticamente se despliega un segundo documento.

Una vez introducido el texto e hipertexto como parte de lo multimedia de la web, debe aclararse que en el criterio anterior, se apuntará si el texto se acompaña de audio u otros recursos para ser presentado o el uso de hipervínculos; es decir, no se profundizará en su análisis, por ello se encuentra en la parte de análisis estructural.

Una revisión más detallada del texto será en el aspecto de **contenido**, “como su nombre lo indica, es la información que está contenida en los diferentes soportes textuales, de imagen, sonoros y audiovisuales que conforman el sitio web” (Covi Druetta, Aguirre, Apodaca, & Camacho, mayo-agosto de 2002: 185), y será bajo las categorías de información, comunicación y cultura política (qué tipo de información, cómo es presentada y con qué fin).

Por el momento este aspecto considerará dos puntos: el primero sobre la organización del contenido y el segundo algunas secciones que se recomienda que las páginas web deben tener.

Agrupación de contenidos. Relación entre la organización y el etiquetado (labeling).

Tipo de contenidos almacenados:

- ❖ PDF: Visualizaciones con Acrobat Reader
- ❖ PPT: Visualizaciones son Power Point
- ❖ DOC: Visualizables con Word
- ❖ RAM: Visualizables con Real Player
- ❖ SWF: Visualizaciones con Flash Player

Tipo de servicios. Se registrará algún servicio que no se tenga inicialmente considerado.

Sobre los espacios que se recomienda que las páginas web tengan como contenidos son:

- ❖ Secciones de prensa. Boletines, planes y eventos de la institución que respalda a la página.
- ❖ Preguntas frecuentes. FAQ.
- ❖ Acerca del portal. Sección que señala el responsable de la página, derechos, registros, años. Créditos.
- ❖ Fechas de actualización.
- ❖ Idiomas. Número de idiomas distintos de la página web.
- ❖ Sitios de interés.
- ❖ Agregar a mis favoritos.
- ❖ Políticas de privacidad.
- ❖ Condiciones generales de uso
- ❖ Números telefónicos para contactar. Dudas, recomendaciones, quejas.

Finalmente se tomará en cuenta sobre la **difusión** de la página por parte de la institución que la respalda.

- ❖ Es parte de algún proyecto o es un recurso único para lograr ciertos objetivos.
- ❖ Hay alguna campaña en otros medios que promuevan la visita de la página.
- ❖ En la web. Presencia en los “motores de búsqueda”. Los “motores de búsqueda” (Google, Altavista, Yahoo, entre otros) son aplicaciones que permiten al usuario buscar sitios web relacionados con palabras claves (*keyword*) El resultado de la búsqueda son enlaces a los cuales el usuario puede acceder. a) La página web tiene presencia por registro en los buscadores; b) Posibilidad de acceso a través de qué etiquetas. En una estrategia de comunicación organizacional enfocada a internet es preciso considerar ofrecer cada vez un mayor número de registros en los motores de búsqueda e incluir otros buscadores internacionales, locales o temáticos en la difusión de la página web.

A manera de cierre:

La intención de realizar un desglose de aspectos a considerar en el análisis de los contenidos político-infantiles, desde las capacidades de los niños, pasando por los elementos de las páginas web y teniendo categorías para estos contenidos que toman en cuenta el tipo de información y los fines de la institución; es para demostrar la posibilidad de usos de las TIC en la política, más allá del campo propagadístico electoral.

En este capítulo se presentó un panoramora sobre las TIC y la política para exponer y entender bajo qué conceptos y circunstancias se ha dado el encuentro de éstas; asimismo algunas implicaciones que traen consigo como el hecho de hablar de ciudadanía digital frente a obstáculos como brecha digital.

Finalmente se presentaron los criterios que se deben considerar en la creación de páginas web de acuerdo con varios autores, lo que da lugar a criterios de análisis que permitirán observar, aunado al siguiente capítulo con las categorías de información, comunicación y cultura, las posibilidades de los contenidos políticos-infantiles en términos de estructura, aplicaciones y contenido.

Fuentes

- ❖ COBO Romaní, C., *Organización de la información y su impacto en la usabilidad de las tecnologías interactivas*, Tesis doctoral UAB, México, 2005.
- ❖ COBO Romani, C., & Pardo Kuklinski, H., *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*, Universitat de Vic. - Flacso, México-Barcelona, 2007.
- ❖ CROVI Druetta, D., *Apropiación frente acceso universal. Las tic en los procesos de democratización*, AMIC- Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México, 2008.
- ❖ CROVI Druetta, D., *Internet en los procesos electorales*, Artículo inédito, México, 2005.
- ❖ CROVI Druetta, D., Aguirre, D., Apodaca, J., & Camacho, O., "Página Web. Una propuesta para su análisis", en *Revista mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, No. 197, mayo-agosto de 2002.
- ❖ DAVIS, R., *The web of politics. The Internet's Impact on the American Political System*, Oxford University Press, Nueva York, EE.UU, 1999.
- ❖ DERRICK, D. K., *Inteligencias en conexión*, Gedisa, España, 1999.
- ❖ GUTIÉRREZ Cortés, F, "Internet: Nuevo espacio de reflexión y de realización de lo público", en *Los medios públicos de comunicación en el marco de la Reforma del Estado de México*, Talleres Gráficos de la Cámara de Diputados, México, 2000.
- ❖ Islas, Octavio, *Cifras de Internet en México, 2008*, México, 10 de febrero de 2009, En <http://octavioislas.wordpress.com/2009/02/10/2472-octavio-islas-excelsior-10-de-febrero-de-2009-columna-proyecto-internet-cifras-de-internet-en-mexico-2009/>, Consulta: 31 de marzo de 2009.

- ❖ JUNCAR, J. A., *Todo sobre Internet* (L. Fontana, Trad.), Marcombo S.A. 2000, España, 1999.
- ❖ LÉVY, P., *Ciberdemocracia, Ensayo de la filosofía política*, Odile Jacob, España, 2002.
- ❖ LUNAVE, *Primer glosario interactivo de marketing digital*, En <http://www.glosariodigital.com/glosario/p/>, Consulta: Marzo de 2010.
- ❖ MAROTIAS, A., & Martínez, S. L., *Internet y lucha política. Los movimiento sociales en la red*, Capital Intelectual, Buenos Aires, 2007.
- ❖ MATTELART, A., *La mundialización de la comunicación*, Editorial Paidós, España, 1998.
- ❖ MOSSBERGER, K., Tolbert, C., & McNeal, R., *Digital Citizenship. Internet, sociedad y participación*, Editorial Sage, Inglaterra.
- ❖ MOUNIER, P., *Los dueños de la red. Una historia política de Internet*, Editorial Popular, España, 2002.
- ❖ NIÑO Romero, Oscar Fernando, “La construcción de la Imagen Pública desde las páginas web”, en *Razón y palabra*, México, Enero de 2009, Págs. 35, En <http://www.razonypalabra.org.mx/N/n66/varia/ofnromero.pdf>, Consulta: Marzo de 2010.
- ❖ OCDE, *The e-goverment imperative: main finding*, OCDE, Marzo de 2009, En <http://www.oecd.org/dataoecd/60/60/2502539.pdf>, Consulta, 20 de febrero de 2010.

- ❖ PÉREZ Salazar, G., *Análisis crítico del Sistema Nacional e-México: La estrategia web del gobierno federal para la reducción de la brecha digital*, Tesis para obtener grado de maestría, UNAM-FCPyS, México, 2004.

- ❖ PÉREZ, V., *Comunicación Política en Internet: Algunas características de los sitios Web de los partidos políticos españoles*, Razón y palabra, México, Junio-Julio, 2006, En <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n51/vperez.html>, Consulta: 20 de noviembre de 2009.

- ❖ PIMENTEL, D., *Cultura digital. Comunicación y sociedad*, Paidós, Buenos Aires, 2004.

- ❖ RHEINGOLD, H., *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social*, Gedisa. España, 2005.

- ❖ SALAZAR Sandoval, Ricardo, “Hacia un modelo de sociedad del conocimiento: Aportaciones desde el pluralismo epistemológico”, Instituto de Investigaciones Filosóficas, UNAM, México, Junio de 2006, En <http://www.sociedadconocimiento.unam.mx/antiguo/modelosociedadconocimiento.pdf>, Consulta, 20 de noviembre de 2009.

- ❖ SANDOVAL Cervera, S. A., *Gobierno Electrónico: Elementos de factibilidad de Uso y Valor Público de los portales de Internet Local en México*, Tesis para obtener el grado de Maestría en Gobierno y asuntos públicos, FLACSO, México, 2008.

- ❖ TREJO Delarbre, R., *Viviendo en el Aleph*, Gedisa, España, 2006.

- ❖ UNESCO, *Informe mundial de la UNESCO, Hacia las sociedades del conocimiento*, Ediciones Unesco, 2005, En <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>, Consulta, 20 de enero de 2009.

- ❖ UNESCO, *Informe mundial de la UNESCO, Hacia las sociedades del conocimiento*, Ediciones Unesco, Paris, Francia, 2005.

- ❖ United Nations, *World Public Sector Report 2003: E-government at the crossroads*, United Nations Publications, Nueva York, 2003, En <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/UN/UNPAN012733.pdf>, Consulta, 20 de enero de 2010. Traducción del autor.

Capítulo 2

Información, comunicación y cultura política

Posibilidades y realidades de los espacios políticos en la web

El presente capítulo tiene como objetivo presentar de manera breve las posturas teóricas al respecto de tres conceptos que impregnan las teorías de la comunicación: información, comunicación y cultura; términos que se encuentran estrechamente relacionados e incluso interdependientes. La intención es exponerlos para establecer categorías de clasificación de los contenidos infantiles de instituciones políticas de los sitios web a analizar.

El apartado incluye las definiciones y aspectos entorno a los conceptos de información, comunicación política y cultura política en dos niveles; el primero en relación a la producción teórica desde la comunicación, general; el segundo desde se entenderá en la presente tesis, es decir, el concepto en relación a Internet. Así, se presentan los conceptos para catalogar los espacios propuestos para análisis aunado a los criterios tecnológicos del capítulo anterior y las recomendaciones pedagógicas para la presentación de contenidos a infantes.

Los elementos propuestos permitirán indagar las posibilidades del contenido infantil en la web por parte de instituciones políticas. La investigación contempla desde tener en cuenta el número aproximado de los potenciales usuarios, hasta considerar la facilidad de navegación de los sitios y el contenido y las aplicaciones web que permiten una relación entre usuarios (sociedad) y la institución (estructuras del poder) más allá de la información.

2.1. Información política

Hablar de información como concepto desde las ciencias de la comunicación remite a los primeros trabajos sobre la teoría de la información de la telemática y el enfoque mecanicista. Autores como Ludwig von Bertalanffy con su pionera teoría de los sistemas, Norbert Wiener desde la cibernética y Claude Shannon con la teoría matemática de la comunicación, aportaron al concepto de la información la noción de transmisión de datos.

Armand Mattelart en *Historia de las teorías de la comunicación* escribe, “a partir de los años cuarenta, la teoría matemática de la comunicación cumple una función de bisagra en la dinámica de transferencia y transposición de modelos científicos propios de las ciencias exactas. Basada en las máquinas de comunicar generadas por la guerra, la noción de información adquiere definitivamente su condición de símbolo calculable. Con ello se convierte en la divisa fuerte que asegura el libre cambio conceptual entre disciplinas” (Mattelart & et. al., 1997: 41).

Shannon publicó una monografía en 1948 titulada *La teoría matemática de la comunicación*, ahí expuso su esquema lineal de la comunicación, en donde los polos definen un origen y señalan un final, los elementos constitutivos son: la fuente de información, que produce un mensaje, el codificador o emisor, que transforma el mensaje en signos para transmitirlo, el canal que es el medio que transporta los signos, el decodificador o receptor, que reconstruye el mensaje a partir de los signos, y el destino, persona o cosa a la que se le transmite el mensaje.

Mattelart escribe de Shannon, “de él se toman las nociones de información, transmisión de información, codificación, decodificación, recodificación, redundancia, ruido disruptivo y libertad de elección. [...] Su teoría no tiene en absoluto en cuenta el significado de los signos, es decir, el sentido que les atribuye el destinatario, ni la intención que preside su emisión” (Mattelart & al., 1997: 43).

En este sentido el concepto de información se acota a datos del entorno que retoma un emisor para cifrarlo y hacer de estos un mensaje que requerirá una decodificación para que llegue a su destino; el adjetivo de cuantificable se refiere a que si se utilizan 20 signos que constituyen el mensaje, la decodificación consistiría en la recepción, descifración de estos 20 signos, si en el otro polo llegan más o menos, es que el ruido (interferencia) ha impactado al mensaje, ya sea en el proceso de codificación, en el canal o en la decodificación.

Shannon y Weaver señalan que el concepto teórico de información no está ligado al uso común de *noticia* o *informe*, sino a una magnitud estadística abstracta, es decir a datos, como unidad cuantificable; “así la información no tiene nada que ver, desde este enfoque, con el significado; más bien se relaciona con la mayor o menor libertad de elección que disponemos para construir mensajes” (Roda Salinas & Beltrán De Tena, 1992: 46-47).

Asimismo, la noción de información como datos ordenados y/u organizados viene del teórico Norbert Wiener con su concepto de entropía. “La entropía, esa tendencia que tiene la naturaleza a destruir lo ordenado y a precipitar la degradación biológica y el desorden social, constituye la amenaza fundamental. La información, las máquinas que la tratan y las redes que estas tejen son las únicas capaces de luchar contra esta tendencia a la entropía. La cantidad de información de un sistema es la medida de su grado de organización (escribe Wiener); la entropía es la medida de su grado de desorganización; una es el reverso de la otra” (Mattelart & al., 1997: 47).

Wiener agrega al concepto de información la necesidad de circulación, de intercambio fluido y libre. En su texto *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and Machine* vislumbra la organización de la sociedad futura, una sociedad basada en la información.

En este sentido, en la presente tesis y tomando la definición más amplia de información, se puede considerar que todo el contenido disponible en la web es información. Son datos sobre la realidad, codificados por los usuarios y utilizando un canal. Son cuantificables como texto, imágenes y demás elementos que constituyen el lenguaje del medio.

Una vez comprendido que el concepto de información se puede abordar desde distintos enfoques y aglutina una mirada cuantitativa, de orden y transmisión, es imprescindible dar énfasis a la noción de información como guía de acción. Paoli expone: “dos sujetos tienen la misma información, no cuando tienen los mismos datos, sino cuando tienen el mismo modo de orientar su acción. Y cuando evocan en común el significado de su acción, se comunican la misma información. [...] Si en el mundo se dieran solamente procesos de información, no podría haber sociedad. Afortunadamente esto no es posible” (Paoli, 2000: 22-23).

Paoli continúa, “no es lo mismo que comunicación, aunque la supone. En la información no necesitamos evocar en común con otro u otros sujetos. Ahora bien, si queremos que se difunda el modo de dirigir la acción que yo diseñé a partir de los datos de mi medio ambiente, tendré que transmitirlos en los términos de los otros, de tal modo que podemos evocarlo en común y entendernos” (Paoli, 2000: 21).

Con todo lo anterior, una primera definición de información es:

“Del latín *informare*, que significa dar forma nueva- es un conjunto de mecanismos que nos permiten retomar los datos del ambiente y estructurarlos de una manera determinada, de tal forma que sirva para guiar nuestra acción. [...] La información no es un conjunto de datos en sí mismo, sino lo que se hace con ellos. Una información no podrá guiar la acción en tanto no sea compartida y, para ello, la comunicación resulta imprescindible. Comunicación e información son procesos distintos, pero estrechamente ligados” (Pineda Barragán, 1994: 18).

Expuesto lo anterior, es importante señalar que al hablar de información aunado al concepto de Internet tiene otras implicaciones, por ejemplo, la relación con el concepto de Sociedad de la Información (SI), donde Internet es una especie de repositorio digital de libre acceso a una cantidad ilimitada de datos (información) de la más variada tipología.

No me detendré en abordar a profundidad este concepto, pues tiene un vasto campo de implicaciones desde la política, la economía y lo social. Abarca infraestructura en tecnologías de información y comunicación, niveles de acceso, hasta el libre flujo de contenidos. Hablar de SI permite realizar algunos señalamientos en torno al concepto de información vinculado a Internet.

Raúl Trejo Delarbre manifiesta que una de las definiciones más cuidadosas de la SI aparece en los documentos discutidos en la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información en Ginebra, Suiza, en diciembre de 2003:

“La Sociedad de la Información es una nueva forma de organización social, más compleja, en la cual las redes TIC más modernas, el acceso equitativo y ubicuo a la **información**, el contenido adecuado en formatos accesibles y la comunicación eficaz deben permitir a todas las personas realizarse plenamente, promover un desarrollo económico y social sostenible, mejorar la calidad de la vida y aliviar la pobreza y el hambre” Proyecto de Declaración de Principios para la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información (Trejo Delarbre, 2006: 36).

La cita muestra que información se entiende como datos de cualquier índole y contenidos de libre acceso, atendiendo a los aspectos antes mencionados; por esta razón, muchas de las características que Trejo Delarbre identifica de la SI se relacionan con la cantidad, rapidez e incluso exceso de información disponible. Para muestra (Trejo Delarbre, 2006) los siguientes rasgos que él identifica, que permiten caracterizar la naturaleza de la información en el contexto de Internet:

- ❖ **Exuberancia.** Se refiere a la disposición de una apabullante y diversa cantidad de datos. Se trata de un volumen de información tan profuso que se convierte en parte del escenario cotidiano.
- ❖ **Omnipresencia.** Los nuevos instrumentos de información, o al menos sus contenidos, los encontramos por doquier, forman parte del escenario público contemporáneo y también de nuestra vida privada. Los medios de comunicación se han convertido en el espacio de interacción social por excelencia, lo cual implica mayores facilidades para el intercambio de ideas.
- ❖ **Irradiación.** Se refiere a la distancia hoy prácticamente ilimitada que alcanza el intercambio de información. Las barreras geográficas se difuminan; las distancias físicas se vuelven relativas al menos en comparación con el pasado reciente.
- ❖ **Velocidad.** La transmisión de información, y por lo tanto la comunicación, salvo fallas técnicas, se ha vuelto instantánea.
- ❖ **Multilateralidad / Centralidad.** Las capacidades técnicas permiten que recibamos información de todas partes, aunque lo más frecuente es que la mayor parte de la información que circula por el mundo surja de unos cuantos sitios.
- ❖ **Interactividad / Unilateralidad.** A diferencia de la comunicación convencional (como la que ofrecen la televisión y la radio tradicionales) las TIC permiten que sus usuarios que no sólo sean consumidores, sino además productores de sus propios mensajes, de ahí la noción de prosumer (productor-consumidor). En Internet podemos conocer contenidos de toda índole y contribuir a incrementar los datos disponibles. Sin embargo esa capacidad de la Internet sigue siendo poco utilizada. La gran mayoría de sus usuarios son consumidores pasivos de los contenidos que ya existen, dice Trejo.

- ❖ **Desigualdad.** “La Sociedad de la Información ofrece tal abundancia de contenidos y tantas posibilidades para la educación y el intercambio entre la gente de todo el mundo, que casi siempre es vista como remedio a las muchas carencias que padece la humanidad. Numerosos autores, especialmente los más conocidos promotores de la Internet, suelen tener visiones fundamentalmente optimistas acerca de las capacidades igualitarias y liberadoras de la red de redes (por ejemplo Gates: 1995 y 1999 y Negroponte, 1995). Sin embargo la Internet, igual que cualquier otro instrumento para la propagación y el intercambio de información, no resuelve por sí sola los problemas del mundo. De hecho, ha sido casi inevitable que reproduzca algunas de las desigualdades más notables que hay en nuestros países. Mientras las naciones más industrializadas extienden el acceso a la red de redes entre porcentajes cada vez más altos de sus ciudadanos, la Internet sigue siendo ajena a casi la totalidad de la gente en los países más pobres o incluso en zonas o entre segmentos de la población marginados aún en los países más desarrollados”¹⁰.
- ❖ **Heterogeneidad.** En Internet se duplican y multiplican las expresiones de actitudes, opiniones, pensamientos y circunstancias; se ha convertido en foro para manifestaciones de todo tipo.
- ❖ **Desorientación.** La enorme y creciente cantidad de información a la que podemos tener acceso no sólo es oportunidad de desarrollo social y personal, también se ha convertido en un desafío cotidiano y en motivo de agobio para quienes recibimos o podemos encontrar cantidades infinitas de noticias, símbolos, declaraciones, imágenes e incitaciones a través de los medios y especialmente en la red de redes. Las cantidades de datos no son necesariamente fuente de enriquecimiento cultural, sino a veces de aturdimiento personal y colectivo, por ello, el empleo de las TIC necesita aprendizajes específicos para elegir entre lo que nos resulta útil y de lo que podemos prescindir.
- ❖ **Ciudadanía pasiva.** Raúl Trejo se refiere a la dispersión y abundancia de mensajes, la preponderancia de los contenidos de carácter comercial y particularmente

¹⁰ Raúl Trejo Delarbre, “Vivir en la Sociedad de la Información”, Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación, Número 1, Septiembre-Diciembre de 2001, en <http://www.oei.es/revistaactsi/numero1/trejo.htm>, [Fecha de consulta: Abril de 2010].

propagados por grandes consorcios mediáticos y la ausencia de capacitación y reflexión suficientes sobre estos temas, suelen aunarse para que en la Sociedad de la Información el consumo prevalezca sobre la creatividad y el intercambio mercantil sea más frecuente que el intercambio de conocimientos o de aspectos de interés público.

Estas características sumadas a los apuntes anteriores permiten introducir la producción teórica sobre el concepto de información en el contexto de la SI; porque si bien lo hasta aquí escrito da a entender que los contenidos en la red de redes por sí mismos se consideran información, dicha concepción no es de gran utilidad para la presente tesis, pues se requieren aspectos específicos para identificar la categoría que se propone, por ejemplo si el espacio se reduce a un objetivo de difusión.

Para esto, se presentan a continuación algunas nociones que conducen a cómo se entenderá en la presente tesis. Abraham Nosnik Ostrowiak explica que hay tres niveles de comunicación para hablar de productividad en Internet:

- ❖ Lineal
- ❖ Dinámico
- ❖ Productivo.

El primer nivel es el vinculado a la difusión lineal de información: “el nivel lineal se refiere a las condiciones de producción, generación y transmisión de mensajes de un ámbito a otro por medio de tecnología, es el ámbito o estudio de la Información” (Nosnik Ostrowiak, 2000). En otras palabras, es el uso del medio tecnológico para la difusión unidireccional de datos e información específica.

Por su parte, el nivel dinámico da cabida a la comunicación entre el creador del espacio en línea y el usuario; mientras que el productivo incluye tanto la información como la posibilidad de comunicación encaminado a objetivos claramente identificados y con una estructura de los sitios web que den un beneficio tanto al emisor como al usuario.

En su tesis de doctorado, *Organización de la información y su impacto en la usabilidad de las tecnologías interactivas*, el Dr. Cristóbal Cobo hace la distinción entre dato, información y conocimiento y señala que “Estos tres elementos serán herramientas prioritarias para estudiar el tratamiento que las organizaciones dan a la información. Por ello resulta necesario acotar y precisar qué entenderemos por cada uno de estos conceptos.

[...] Coincidimos con Alet (2001: 65) cuando comenta que: *Internet ofrece un potencial ilimitado de datos, pero su gran inconveniente es la dificultad de convertirlos en información útil y aprovechable para ser convertida en conocimiento*” (Cobo Romani, 2005: 64).

De esta forma, él define dato con cuatro nociones: como un antecedente necesario para llegar al conocimiento de algo; registro en un código convenido de la medida o de la identificación de ciertos atributos de un objetivo o de un suceso; noticia de un detalle o circunstancia que sirve para ayudar a formar una idea sobre un asunto; y realidades concretas en su estado primario.

Mientras que el concepto de información lo construye a partir de la revisión de siete autores (Veáse cuadro de Cobo), y dice que es un conjunto de datos o antecedentes, que representan un determinado fenómeno bajo un significado y contexto específico que hacen que ésta sea subjetiva, puede ser estructura o no estructurada, sintáctica o semántica.

Definiciones de información.

| |
|---|
| <p>A continuación se presentan diferentes definiciones y características sobre lo que siete académicos describen como información:</p> <p>-Cornellá (2002), precisa lo siguiente: <u>datos con sentido, con un significado o utilidad y que guardan relación con un contexto. La información se puede dividir en estructurada y no estructurada.</u></p> <p>-Choo (1999) agrega que ésta: <u>“sólo es útil cuando el usuario ha encontrado significado en ésta, y al mismo fragmento de información objetiva se le puede dar significados subjetivos muy diferentes por parte de diferentes individuos”</u> (p.36)</p> <p>-Büick (2000) comenta al respecto que ésta: <u>“puede ser infinita ..., en cambio el conocimiento, tiene límites. Por tanto, se produce una fuerte pérdida entre la información recibida y su integración y su uso en la acción”</u> (p.24) <u>“No falta la información como tal sino sus posibilidades de explotación, de racionalización y de organización”</u> (p.94).</p> <p>-Muzard (2000, en línea) menciona que: <u>“se impone como un producto en sí”.</u></p> <p>-Edwards (1998) indica que <u>“se refiere al conjunto de datos, que cuando se interpretan y comprenden, proporcionan a los usuarios del sistema un conocimiento de algún tipo”</u>(p.148)</p> <p>-D. Rojas (1998, en línea) precisa al respecto que ésta: <u>“puede ser vista desde dos perspectivas: la información “sintáctica” (que se refiere al volumen de la organización) y la información “semántica” (que se refiere a su significado)”</u> (p.13-14)</p> <p>-Briet (1951) la define como: <u>“signo físico o simbólico conservado, cuya intención es representar, reconstruir o representar un fenómeno físico o conceptual”.</u></p> |
|---|

Cristóbal Cobo, 2005: 65.

Cobo señala que la información tiene valor en sí misma al apoyar todo proceso interactivo. Puede ser vista desde dos perspectivas: la información sintáctica (que se refiere al volumen de la organización) y la información semántica (que se refiere a su significado)” (Cobo Romani, 2005: 66).

La referencia de Nosnik Ostrowiak pone en evidencia el aspecto unidireccional del proceso de informar, es decir, que son contenidos “dados”. Mientras Cobo permite enfatizar que la información en Internet es materia prima y producto por sí misma, y como tal tiene un valor, por ello se establece como categoría diferenciable. Su valor reside en la posible explotación futura, de ahí la noción de guía de acción; si bien la información es pasiva, su existencia representa una forma de transición hacia el conocimiento.

Con base en la revisión teórica se observa que los espacios para niños en la web que resulten ser informativos, tienen un valor en sí, pues se convierten en fuentes para la construcción de conocimiento; además, una evaluación rigurosa evidenciará si la presencia de texto es mejor o no que imágenes, videos, sonidos o podcast, por nombrar algunos recursos, al reflexionarse si en aras de la interactividad y lo vistoso se afecta la calidad del contenido. Sin embargo, es un hecho que los espacios gozan de mayores posibilidades de impacto entre los usuarios si el diseño, la estructura y los recursos multimedia responden a una planeación basada en las recomendaciones pedagógicas de presentación de contenidos para los infantes.

Otros elementos de análisis para la categoría información son los tipos de información según Dominique Wolton:

- ❖ “La información noticia, que existe desde el siglo XVIII y designa aquello que está vinculado con la política, la historia , la economía..., y agrupa, a la vez, la información general y la información especializada por sectores. Las encontramos de un modo u otro en los sistemas de información y de comunicación de carácter público [...] Tiene como objetivo llegar al gran público o a un determinado público especializado que se desprenda del gran público.
- ❖ La segunda categoría de información en plena expansión desde hace cien años es la información-servicio, como los horarios de trenes y otro datos de carácter práctico que necesitamos para vivir. Las redes ofrecen un desarrollo considerable en este tipo de información, que se situan entre la información-valor y la información-mercancía. Esta última no sólo es ofrecida por el mercado, puesto que, como su nombre indica, tiene como objetivo ser un servicio para todos.
- ❖ En tercer lugar, la información-ocio, también en plena expansión a partir del incremento del nivel de la vida. [...]

- ❖ La cuarta categoría es la información-conocimiento. Ésta también es cada vez más rica, y para acceder a ella se necesita una verdadera especialización. La información-conocimiento pasa por los bancos de datos, más o menos profesionales, tecnológicos o universitarios. (Wolton, 2000: 63-64).

En el caso de los sitios para niños será interesante identificar qué tipo de información se brinda de acuerdo a la tipología de Wolton, en un primer acercamiento se observa una dificultad para categorizarla rígidamente, pues algunos juegos de los sitios pueden ser tanto ocio, como servicio y encaminados a la formación de conocimiento.

Finalmente para establecer claramente la categoría de información retomo los planteamientos de Sergio Alberto Sandoval, quien introduce al concepto de información el adjetivo de político en el sentido que es útil a la presente investigación y se ajusta perfectamente para el establecimiento de la categoría.

En su obra señala que en el desarrollo de *e-government* hay cuatro funciones de los sitios web de las instituciones políticas:

- ❖ Información
- ❖ Comunicación
- ❖ Transacción
- ❖ Participación

Él ubica a la transacción en el mismo nivel de interacción que el de comunicación, lo cual puede ser un desacierto, porque comunicación implica un diálogo, mientras que la posibilidad de realizar pagos en línea e imprimir comprobantes correspondientes, o el caso de la consulta e impresión de la CURP, sólo es intercambio de datos, órdenes codificadas, comandos del usuario hacia un servidor de datos. Implica mayor interactividad, pero no es comparable a una función de comunicación.

Más allá del orden propuesto de las funciones de los sitios, la definición de Sergio Sandoval permite establecer claramente la categoría de información para los espacios en la web:

“Información: Función que constituye un primer nivel estático de desarrollo y operación de los portales gubernamentales, en donde las autoridades de las ciudades publican información y datos de diferente tipo, la cual solamente puede ser consultada, es decir, en este punto no existe una relación propiamente

dicha entre el gobierno y el usuario, es más bien una acción simplemente unidireccional, una transferencia de datos o la simple emisión de información. (Sandoval Cervera, 2008: 36-37)

Entonces, la transacción¹¹ será una posibilidad/aplicación que permitan los espacios en Internet, pero bajo la categoría de información. Ahora debe quedar claro que el uso de la web para fines políticos tiene múltiples posibilidades, un diseño informativo de los espacios bien realizado quizá sea más eficaz que colocar espacios de comunicación como puede ser un foro, si éste no es supervisado y actualizado por alguien, o si en verdad no hay un diálogo entre autoridad y usuarios, lo cual evidentemente está lejano de ser realidad por las actividades y las agendas de los actores políticos.

Un sitio informativo puede ser eficaz para objetivos organizacionales siempre y cuando brinde información de interés, el problema de definir “información de interés o eficaz” es que se puede someter a la subjetividad del emisor, es decir, qué cree el diseñador de contenidos que le servirá a los potenciales usuarios.

Sin embargo, existen textos como el de Víctor Pérez acerca de la comunicación política en Internet que señalan que en el caso de los partidos políticos y el uso de la web hay información imprescindible. Considero que lo mismo sucede para niños, habrá información de las instituciones que será necesaria para una mayor claridad de objetivos e identificación del emisor.

Pérez en el artículo de la revista *Razón y palabra* indica la relevancia de exponer en los sitios web la “información institucional”, es decir, el contenido vinculado a organización política; idea que se refuerza con la postura del Mtro. Christian Morfín Ortiz, Director General de Cultura Democrática y Fomento Cívico de la Secretaría de Gobernación, quien afirma que en el contexto de la educación cívica es indispensable difundir cuáles y qué son las instituciones, la estructura política del Estado, para que los infantes conozcan en qué contexto viven.

¹¹Sergio Sandoval en su tesis de maestría escribe: “Transacción: Un nivel de desarrollo igualmente más dinámico que representa uno de los alcances modernos o vanguardistas del gobierno electrónico es sin duda la habilitación de transacciones dentro de un portal, aquí se encuentra la posibilidad de hacer pagos de impuestos en línea como el caso del predial u otros, así como la respectiva impresión de los comprobantes y recibos de dichas operaciones” (Sandoval Cervera, 2008).

Así, Víctor Pérez escribe que la siguiente información es la que debe estar en las páginas web de las instituciones políticas vistas como organizaciones:

- ❖ Qué es y objetivos.
- ❖ Historia: Información concerniente a la historia de la institución;
- ❖ Actividades: Eventos, foros, campañas y demás actividades del organismo y de sus dirigentes;
- ❖ Noticias: Información relacionada a la institución y sus dirigentes que han trascendido a los medios de comunicación social;
- ❖ Documentos: Material de carácter oficial relacionado con la organización, constitución y trabajo que pueden ser consultados, resultados;
- ❖ Organización: Estructura, organigrama, comisiones, entre otros aspectos.

Unos apuntes finales sobre información son: es un elemento necesario para la comunicación; debe analizarse bajo el contexto en la que se produce, pues es algo determinado y determinante que tiende a conformar el conjunto social; de ahí el interés por los contenidos en la web para los niños, pues la información disponible, es muestra de la transformación que un grupo humano está dispuesto a conseguir. La tesis atenderá con el análisis a indagar si los espacios son de carácter informativo.

2.2. Comunicación política

El término comunicación política se utiliza para referir a distintos fenómenos y elementos que involucran tanto a la política como a la comunicación, por ello, la comunicación política como campo de conocimiento se ubica entre la ciencia política y las ciencias de la comunicación; que a su vez al tener como objeto de estudio fenómenos de la sociedad se nutren de otras disciplinas; por lo tanto, el concepto de comunicación política se compone de aportaciones teóricas de diversas procedencias.

Atendiendo el desarrollo histórico de la disciplina, Gustavo Martínez Pandiani en su obra *Homo Zapping* expone el estudio de la comunicación política desde sus orígenes en la *polis* griega y de su *Ágora* basado en el uso de la palabra y la oratoria política; pasando por el Imperio Romano quien complementó las capacidades políticas y militares con una eficaz estrategia de comunicación imperial de “*vox populi*”.

Pandiani señala que el antecedente más claro, sistemático y aplicado del estudio de la comunicación política fue la publicación de Nicolás de Maquiavelo, en 1513, titulada *El Príncipe*, la cual se considera una primera teoría sobre la persuasión y la manipulación discursiva con alternativas al uso de la fuerza.

Otros antecedentes son: la obra de Thomas Hobbes, *Elements of Law*, quien anticipó el concepto de opinión pública al identificarlo con el de “consciencia social”; John Locke con *Essay Concerning Human Understanding*, de 1671, que abordó la relación entre los gobernantes y los consensos generalizados. Por su parte Jean Jacques Rousseau en *Discurso sobre las Artes y las Ciencias* hizo referencia al vínculo entre el arte de gobernar y la conformación de la opinión pública, a través de difusión de mensajes apropiados para la construcción de la “voluntad general”. Finalmente, Gustavo Martínez cita en el siglo XIX a Georg Hegel con su definición de opinión pública, y a Alexis de Tocqueville con *La democracia en América* criticando a las corrientes de opinión como “verdaderas e inevitables tiranías de las mayorías”.

El autor afirma que fue propiamente en el siglo veinte cuando se dio el surgimiento de la comunicación política moderna: “Desde principios de siglo, un sinfín de estudiosos e investigadores intentan comprender los efectos que los medios de comunicación producen sobre las sociedades organizadas, así como determinar los modos en que los actores políticos utilizan dichos medios para influenciar la opinión pública. No obstante, el resultado de dicha tarea lejos está de ser un cuerpo claramente sistematizado de construcciones teóricas” (Martínez Pandiani, 2004: 21).

Estos estudiosos procedían de distintas disciplinas como la psicología, la ciencia política y la sociología, y abordaban la relación entre sociedad y los *media*, como si estos últimos fueran todopoderosos y tuvieran la capacidad de manipular de manera directa y sin mayor oposición a las *masas* (teoría de la bala mágica). De estos primeros acercamientos es importante destacar la relación entre los poderes políticos y la prensa, como objeto de estudio de la comunicación política.

Posteriores planteamientos sobre la comunicación política se agrupan en dos vertientes, enfoque o escuelas; por un lado el enfoque empírico experimental de la escuela norteamericana, por el otro el enfoque sociológico filosófico de los europeos.

La Escuela de Chicago con el *mass communication research* se enfocó en los estudios de carácter práctico y experimental de los efectos de los medios en el campo de la política, incluyeron investigaciones de comportamiento político con las variables: actitudes, percepciones, motivaciones, valores y cogniciones de individuos y grupos sociales.

Harold Laswell con su modelo “quien dice qué, cuándo y cómo” trabajó en dos campos: “el análisis de los efectos de los mensajes y el análisis de su contenido. En relación con los efectos producidos por los mensajes políticos [...] Con su publicación de *The Language of Politics* en 1948, Laswell presentó un modelo de comunicación social” (Martínez Pandiani, 2004: 26).

Lazarsfeld y Hovland se centraron en comprender el papel de los medios de comunicación, dando paso a la escuela funcionalista; Lazarsfeld estudió la eficacia de las campañas electorales desde la sociología, mientras Hovland abordó psicológicamente el fenómeno de la persuasión.

Para 1955 Elihu Katz en coautoría con Lazarsfeld publicaron el texto *Personal Influence*, en él introdujeron el modelo de flujo de comunicación en dos pasos, *two-steps-flow of communication model*, que propone la presencia de líderes de opinión al interior de las comunidades, figuras que filtran y seleccionan la información que fluye de los medios de comunicación, siendo los nexos en el proceso de circulación de los mensajes políticos.

Por otra parte, el enfoque sociológico-filosófico se asocia con la escuela de Frankfurt y la teoría social crítica, que es claramente contrapuesta al abordaje teórico de la escuela americana. “En la década de 1930, Max Horkheimer presenta su sociología crítica como una alternativa a la sociología burguesa que, en esa época, rinde culto a la neutralidad científica y la objetivización cuantitativa. Así, la teoría crítica dedica su estudio de la comunicación política ya no a descubrir los modos más eficaces de influenciar la conducta electoral a través de los medios, sino a indagar quién, cómo y por qué ejerce el control de la comunicación de masas en la sociedad capitalista” (Martínez Pandiani, 2004: 31). Es la visión conocida como Economía política.

A inicios de los años sesenta ingresa en escena la segunda generación de la Escuela de Frankfurt, representada por los trabajos de Herbert Marcuse y Jürgen Habermas. Marcuse expone que ante el abrumador consumismo mediatizado, el hombre sólo tiene un destino: la adaptación conformista. Habermas renueva la crítica de Frankfurt con un

enfoque estructural funcionalista de la comunicación política, sumado con los aportes de la lingüística generativa y la hermenéutica contemporánea.

A partir de los años sesenta Martínez Pandiani expone que se da una diversificación de los enfoques, escuelas y teorías de la comunicación política. Para dar paso a la revisión conceptual de la comunicación política y poder establecerla como categoría en la presente tesis, desarrollo el siguiente esquema de las corrientes más actuales con base en la obra *Homo zapping*:

- ❖ Enfoque sistémico: “La corriente sistémica, impulsada por los científicos estadounidenses G. A. Almond y J. S. Coleman, reinterpreta la noción de comunicación política desde una óptica procesal del sistema político que la define como la forma de generalización simbólica del accionar partidario y gubernamental en un ambiente mediatizado. Bajo esta lógica la comunicación es un conjunto de mensajes que, al circular dentro del sistema del poder, tienen la capacidad de condicionar la propia actividad política, sea mediante la formación de demandas (inputs), procesos de conversación (codificación-decodificación) o respuestas (outputs). (Martínez Pandiani, 2004: 33).

Deutsch se suma a este enfoque rechazando la comunicación como un factor externo al sistema político, y la coloca como elemento interno de la propia estructura de las entidades partidarias y estatales. David Easton representa el punto más elevado de la corriente sistémica al asignar a la comunicación la función de garantizar la persistencia y equilibrio del sistema político, coordinando las demandas y las decisiones.

- ❖ Enfoque culturalista. Surgido en Europa en la década de los 60's, sus exponentes más importantes son Edgar Morin y Roland Barthes quienes sostienen que los noticiarios de televisión no transmiten información política objetiva y directa, sino que *reconstruyen la noticia*; dentro de este enfoque se encuentra la negociación del significado, la polisemia de los mensajes y la teoría de la producción sociológica de los mensajes. Finalmente con Umberto Eco se agregó al estudio de la comunicación política la discursividad política.
- ❖ Enfoque cognitivo. Jay Blumer y Dennis McQuail publican *Television in Politics* en 1968, en esta obra desarrollan su teoría de los usos y gratificaciones, “los efectos de

la televisión en los votantes varían considerablemente de acuerdo con las expectativas que estos tienen respecto de los programas que deciden mirar. Aún entre los individuos con similares antecedentes demográficos e ideológicos, las motivaciones para atender a diversos medios de comunicación (usos) y los beneficios obtenidos al exponerse a sus mensajes (gratificaciones) difieren en forma sorprendente” (Martínez Pandiani, 2004: 37).

Blumer incorpora la noción de efectos cognitivos al hablar de influencia social de los medios; en este marco tienen cabida las teorías de la agenda setting, de la tematización y del knowledge gap; es en 1972 cuando McCombs publica su artículo *The Agenda Setting Function of Mass Media* que afirma que los medios imponen la agenda del debate político. Por último, Elisabeth Noëlle-Neumann en su libro *El espiral del silencio* describe a la opinión pública como una forma de control social, pues los individuos adaptan su comportamiento a las actitudes predominantes en los medios sobre lo que es aceptable y lo que no lo es.

El recorrido histórico hecho sobre el estudio de la comunicación política, permite ahora concentrarnos de manera específica en el concepto, tarea que dará los lineamientos de la categoría de comunicación para los espacios web dedicados a niños en los sitios de instituciones políticas.

María José Canel en *Comunicación política. Técnicas y estrategias para la sociedad de la información*, hace una distinción entre la Comunicación Política (con mayúsculas) entendida como el área de conocimiento e investigación científica, deriva de la conjunción de dos disciplinas las Ciencias de la Comunicación y la Ciencia Política; y la comunicación política (con minúsculas) como el término que incluye una serie de fenómenos comunicativos como la propaganda, la mercadotecnia política, las relaciones públicas o la comunicación política institucional. De esta forma, una proporciona los elementos para el desarrollo teórico y la otra marca la pauta del ejercicio práctico y el conocimiento empírico.

Canel define la comunicación política como “el campo de estudio que comprende la actividad de determinadas personas o instituciones (políticos, comunicadores, periodistas y ciudadanos) en las que se produce un intercambio de información, ideas, actitudes en torno

a los asuntos públicos. Con otras palabras, la comunicación política es el intercambio de signos, señales, o símbolos de cualquier clase entre personas físicas o sociales, con el que se articula la toma de decisiones políticas así como la aplicación de estas en la comunidad” (Canel, 1999).

De igual forma, Virginia García Beaudoux en *Comunicación política y campañas electorales*, distingue comunicación política como área de conocimiento y como proceso que se da durante las campañas electorales: La primera “es el área interdisciplinar que toma conceptos de la Comunicación, la Ciencia Política, el Periodismo, la Sociología, la Psicología, la Historia y otros campos relacionados. Su objeto de estudio es el papel de la comunicación en el proceso político; [...] la segunda se refiere al proceso interactivo que involucra la transmisión de información entre políticos, medios de comunicación y votantes” (García Beaudoux, D’Ádamo, & Slavinsky, 2005: 260).

Debe tenerse claro que los primeros conceptos de comunicación política se referían exclusivamente al intercambio de información entre gobernantes y gobernados, por ejemplo la triada de Dominique Wolton donde la comunicación política se define como un espacio de interacción entre medios de comunicación (periodistas), gobernantes y gobernados. Los actuales teóricos señalan que la comunicación política se da entre diversos actores y en variados tiempos, no únicamente en periodos electorales, como acota Virginia García.

De esta forma, la comunicación política se entiende como el intercambio de información entre los actores políticos: el gobierno y sus distintos niveles, así como los ciudadanos y sus diversas formas de organización y participación. Es decir, la comunicación política como una acción interactiva de intercambio de información entre los involucrados y relacionados con los objetos políticos, es decir con el aparato de poder político.

En otras palabras, la comunicación política es la actividad comunicativa que se establece en el espacio público donde convergen diferentes personas o instituciones, ya sean de gobierno, ciudadanos o comunicadores. Esta actividad conlleva la intencionalidad por cada uno de los agentes que intervienen en ella. Lo que está en juego es el ejercicio del poder, los agentes buscan influir en la conducta de aquellos con quienes se comunican.

Otras definiciones de comunicación política nos las brinda el artículo de Aimé Vega para la revista electrónica *Razón y palabra*. La académica de la UNAM retoma ideas de varios autores en “Los escenarios de la comunicación política mexicana”:

- ❖ Fajen, 1966: Actividad comunicativa con efectos potenciales en la política.
- ❖ Meadow, 1980: Intercambio de símbolos o mensajes políticos que con un significativo alcance han sido compartidos por, o tienen consecuencias para, el funcionamiento de los sistemas políticos.
- ❖ Nimmo, 1978: Elemento potencial en la regulación de la conducta humana cuando ésta se encuentra en situación de conflicto. Una comunicación (actividad) puede ser considerada política en virtud de las consecuencias (actuales y potenciales) que regulan la conducta humana bajo ciertas condiciones de conflicto.
- ❖ Trent y Friedenberg, 1995: Condición necesaria para la legitimación de las instituciones políticas frente a los ciudadanos.
- ❖ Parés i Maicas, 1990: Fenómeno que involucra elementos como el poder, la ideología, los conflictos y los consensos.
- ❖ Wolton, 1992; Gosselin, 1998: Espacio más amplio que permea todo el terreno de la actividad política.¹²

También en *Razón y palabra*, se halla un texto de Luis Isla Molina titulado “Desarrollo de la comunicación política”, el cual brinda un concepto que permite vincularlo con la forma en que se entenderá en la tesis. Citando a Oscar Ochoa, Luis Isla indica que la comunicación política es inherente a la condición de civilización, escribe que “la política es una ciencia que estudia las relaciones entre los ciudadanos y el Estado. Es decir se genera una complicidad entre ambos en la que no puede estar ausente la comunicación, ya sea en forma directa o no, esto, ya que en democracia la vida política para Ochoa es un gran sistema de diálogos”¹³.

¹² Aimée Vega, “Los escenarios de la comunicación política en México”, *Razón y palabra*, Octubre-noviembre de 2003, en <http://www.razonypalabra.org.mx/antecedentes/n35/avega.html>, Fecha de consulta, julio de 2010.

¹³ Luis Isla Molina, “Desarrollo de la comunicación política”, *Razón y Palabra*, Junio- julio de 2002, en <http://www.razonypalabra.org.mx/antecedentes/n27/lisla.html>. Fecha de consulta, julio de 2010.

Es decir, la comunicación política sí como la arena pública o el espacio donde se presentan fenómenos comunicativos que implican al ámbito político y a la sociedad, con sus diversos actores, donde los símbolos, los poderes, la ideología y las opiniones públicas tienen presencia; pero la comunicación entendida principalmente como sistemas de diálogos.

Esta noción de comunicación política, vinculada al diálogo, implica que los políticos, los grupos gobernantes y las estructuras de poder cuenten con canales de comunicación hacia la sociedad, y viceversa. En otras palabras, la comunicación política como intercambio, interacción y transferencia de símbolos y signos entre los sectores de un Estado sólo se puede dar con la existencia de medios para establecer diálogos.

Así, debe tenerse claro que todos los procesos de toma de decisiones políticas requieren de la comunicación, de este intercambio de signos, señales y símbolos por medio de canales, que ayuden a establecer comunicación entre las personas y las instituciones políticas. En la actualidad la comunicación política hace uso de los avances tecnológicos modernos, de las citadas TIC en el capítulo I, esto implica otras técnicas y métodos a los de los medios colectivos tradicionales o las expresiones sociales (marchas), por ejemplo.

Las tecnologías de información y comunicación representan un canal novedoso con nuevas técnicas para el intercambio de información pública, es decir, otras formas de comunicación política.

Más allá del medio utilizado, la comunicación política está condicionada a los factores de tiempo, lugar, acontecimientos y lo más importante, las intenciones de quienes participan en ella dentro de un orden político establecido.

Una vez establecido las dimensiones de la comunicación política, resulta necesario acotar cómo la entenderemos en la tesis, Entonces, la comunicación política en Internet, según Sergio Sandoval, es:

“Un segundo nivel del desarrollo de los portales de Internet y marca sin duda el interés que un gobierno tiene en modernizar su gestión a través del contacto con el público, por medio de la tecnología que ahorra para ambas partes tiempo de traslado y de atención. Aquí consideramos un intercambio de información, es decir, una acción bidireccional. Es un nivel más dinámico de desarrollo de un

portal, en el sentido de que hay un intercambio comunicativo entre dos agentes, el gobierno y el usuario del portal” (Sandoval Cervera, 2008).

La cita define a la comunicación política 2.0. En el caso del contenido político para niños implica la existencia de espacios (canales) que permiten una interacción entre la fuente (la institución política) y los usuarios (infantes), donde establecen un diálogo interactivo, sincrónico (en tiempo real) o diacrónico (en destiempo).

La noción coincide con la postura de Víctor Pérez en su artículo “Comunicación Política en Internet: Algunas características de los sitios web de los partidos políticos españoles”¹⁴; quien sostiene que en Internet la comunicación por parte de las instituciones políticas debe ser considerada como una actividad estratégica para vincularse con los otros sectores de la sociedad.

Pérez expone que hay diferencia entre informar y comunicar, la primera hace referencia a que Internet es una plataforma de transmisión de contenidos, brinda datos; la segunda incluye aplicaciones que permitan la retroalimentación, que las instituciones puedan convocar y conocer los comentarios de la población. También puntualiza que Internet es un instrumento, y que es el ser humano quien lo utiliza de acuerdo a sus intereses.

La comunicación política en Internet es una forma de relación comunicativa entre las organizaciones políticas, y sus integrantes, y la sociedad; condicionada por el diseño de los espacios, las aplicaciones (interactivas, informativas y/o participativas) y los elementos tecnológicos como dirección URL, mapa web, sistema de búsqueda, descargas, correos electrónicos, etcétera (Ver Capítulo I). La comunicación política se establece como el proceso de transmisión y recepción de mensajes, desde y hacia los componentes del sistema político.

Para cerrar este apartado, queda señalar que las definiciones de comunicación política son diversas y han generado fuertes polémicas entre los distintos investigadores del campo, pero, se observa un relativo consenso en que ésta cumple un papel fundamental en el funcionamiento de los sistemas políticos democráticos. Función diferenciada

¹⁴ Víctor Pérez, “Comunicación Política en Internet: Algunas características de los sitios web de los partidos políticos españoles”, en *Razón y Palabra*, junio-julio de 2006, en <http://www.razonypalabra.org.mx/antecedentes/n51/vperez.html>. Fecha de consulta, julio de 2010.

dependiendo del sistema político del que se trate: en una dictadura su papel se verá limitado a servir como un mero instrumento del poder establecido; en tanto, en un sistema democrático, la comunicación ocupará un rol vinculativo, eslabón de una sociedad democrática participativa.

2.3. Cultura política

Como se señaló al inicio del capítulo, los conceptos de información, comunicación y cultura mantienen una estrecha relación en la dinámica social y como objeto de estudio. De esta forma, aunada a la investigación y teorización de la opinión pública y la comunicación política, la cultura política también ha sido abordada desde distintas perspectivas.

A continuación se exponen los enfoques de los principales teóricos políticos sobre el concepto de la cultura política; partiendo de que la cultura en su acepción enciclopédica es un conjunto de símbolos, normas, creencias, ideales, costumbres, mitos y rituales que se transmiten de generación en generación; elementos que les dan identidad a los miembros de una comunidad, orienta, guía y da significado a sus distintos quehaceres sociales; además condensa herencias, imágenes compartidas y experiencias colectivas que dan a la población sentido de pertenencia¹⁵.

Cándido Monzón señala en su libro *Opinión pública, comunicación y política*, que la cultura política y su investigación adquirieron relevancia de la mano de la comunicación política; fue pensada como un efecto que se genera a largo plazo y como resultado de la convergencia de numerosos factores. Monzón sostiene que la cultura política coincide directamente con el clima de opinión, la agenda pública y la agenda de los medios y, como concepto político, la opinión pública encuentra en esta noción su marco natural de referencia.

Sobre el recuento histórico, el autor escribe que “el tema de la cultura política recibe su primer impulso en torno a los años treinta en la Universidad de Chicago, pero será en los años cincuenta y sesenta, bajo la influencia de las teorías funcionalistas de la acción social y las teorías conductistas del aprendizaje, cuando consiga su máximo desarrollo. Como instrumento científico al servicio de la política comparada, intentará explicar, entre otros

¹⁵ “Cultura”, En <http://www.rae.es/rae.html>. Fecha de consulta Agosto de 2010.

temas, el hundimiento de sistemas democráticos como los de Alemania, España e Italia en la década de los años treinta; la cultura política de aquellos países que acceden a la independencia a lo largo del siglo XX; los sistemas políticos actuales en función de su tradición democrática o autoritaria y, en general, las orientaciones políticas que mantienen los ciudadanos hacia los llamados objetos políticos” (Monzón, 1996: 293).

Precisamente la obra de Víctor Manuel Durand Ponte, titulada *Ciudadanía y cultura política. México 1993-2001*, reafirma que la cultura política se ha abordado desde un punto de vista comparativo y refiere, por ejemplo, que en 1989 se reunieron un grupo de investigadores latinoamericanos de Chile, Brasil, Ecuador, México y Venezuela con la finalidad de diseñar una investigación sobre la cultura y la transición política a la democracia en la región.

Ambos autores identifican como texto pionero el de Almond y Verba, *La cultura cívica. Estudio sobre la participación política democrática en cinco naciones*, que refleja las características de la corriente conductista: estudio con base en evidencia empírica (encuestas), explicación de la conducta política de los individuos en la sociedad y creación de categorías para hacer análisis comparativos. Aspectos que coinciden con los planteamientos de Jacqueline Peschard en *La cultura política democrática*, donde aborda los orígenes del concepto de cultura política y lo divide en dos momentos:

1. La corriente conductista.
2. El proceso de modernización.

Al respecto de la corriente conductista la autora indica que “el concepto propiamente dicho fue acuñado por la ciencia política norteamericana a mediados de los años cincuenta del presente siglo, en cierta medida como alternativa al concepto de *ideología dominante* de la escuela marxista, y por lo tanto a su enfoque particular sobre la incidencia de las creencias, referentes simbólicos y actitudes sobre la política.

“Inscrita dentro de la corriente teórica conductista, que enfatizaba la necesidad de construir unidades de análisis referentes a la conducta humana que sirvieran de base común para diseñar ciencias especializadas, ésta perspectiva analítica planteaba considerar y explicar las conductas políticas desde la óptica de una concreta forma de organización institucional. El objetivo último de la perspectiva conductista era elaborar teorías con fundamentación empírica que fueran capaces de explicar el por qué los seres humanos se

comportan de determinada manera. El enfoque conductista inauguró la perspectiva sociocultural para el estudio de los fenómenos políticos” (Peschard, 1995: 13).

Otros elementos que la investigadora identifica del enfoque conductista sobre la cultura política son:

- ❖ Se vio como un concepto enlace porque la cultura política es el patrón que surge de la distribución social de las visiones y orientaciones sobre la política y que se exterioriza en las conductas y comportamientos políticos;
- ❖ Se consideró como el punto medio de la interpretación psicológica del comportamiento individual y la interpretación macrosociológica de la comunidad política como colectividad, contempló la relación entre las orientaciones psicológicas de los individuos y el funcionamiento de las instituciones políticas;
- ❖ Existe una cultura política nacional producto de las instituciones políticas y del desarrollo histórico, transmitido de generación en generación por instituciones primarias (familia, iglesia, escuela) y mediante un proceso denominando *socialización*.

Sobre el segundo momento, el proceso de modernización, Jacqueline Perschard señala que “el concepto de cultura política nació ligado al tema de la modernización, eso es, al problema de la transición de una sociedad tradicional a una moderna y al de los efectos que dicho proceso genera sobre las relaciones de poder. De hecho, el planteamiento básico del que parte es el de la dicotomía que distingue la cultura occidental (moderna) de la no occidental (tradicional). Las teorías de la modernización son, de hecho, los intentos más explícitos de definición del fenómeno de la cultura política, esto es, son las que mejor explican por qué y cómo se acuñó dicho concepto. La distinción entre tradición y modernidad ha sido crucial para el análisis de las culturas políticas de las naciones en proceso de desarrollo, que fueron esencialmente los casos que provocaron la construcción del enfoque sobre la cultura política” (Peschard, 1995: 14-15).

La modernización se caracteriza por la introducción de tecnología al proceso productivo, se acompaña de la industrialización, urbanización y el protagonismo de los medios de comunicación; la teoría indica que este proceso de modernización genera necesidades y aspiraciones sociales que antes no existían, estos cambios chocan con las

estructuras y relaciones políticas vigentes, dando lugar a desajustes y conflictos que amenazan la estabilidad del orden político.

Las contradicciones que se presentan en estos periodos de transición tienen el reto de emprender las correspondientes transformaciones institucionales, establecer nuevas estructuras políticas y por lo tanto nuevas relaciones de poder. Estas ideas coinciden con las notas de Víctor Manuel Durand Ponte sobre cultura política, que señala que en los momentos de transición se redefinen “el conjunto de reglas y recursos que posibilita a los actores calcular sus acciones políticas” (Durand Ponte, 2004: 27), propiamente la cultura política.

Esta definición de cultura política de Durand Ponte es la síntesis de una revisión a las tres posturas teóricas que identifica, concluyendo que es importante privilegiar “un equilibrio entre la acción de los individuos, de los actores y el sistema o las instituciones políticas. No nos parece correcto afirmar que la cultura política de los ciudadanos es sólo un reflejo de las estructuras o sistemas; como tampoco lo es pensar que los individuos son autónomos y calculan su acción como un simple acto individual, ignorando cualquier contexto institucional.

Enfatiza que “es indispensable mantener una relación de intercausalidad entre lo micro y lo macro, entre la acción del actor y entre el sistema político o la estructura social. La posibilidad de comprender, de explicar la cultura política y sus relación con el sistema político depende de la capacidad analítica de relacionar lo micro y lo macro, es decir, cómo las acciones de los actores es influida por el sistema político y cómo éste es afectado por las acciones de los actores” (Durand Ponte, 2004: 27).

Esta relación de intercausalidad es la noción importante para comprender el concepto de cultura política, pues permite comprender que su constitución como producto humano es multifactorial; además se vincula con el proceso que da origen a la cultura política, la *socialización política*. Concepto del cual Jacqueline Peschard dará luz para vincular cultura política y las TIC.

Así, las tres corrientes significativas que identifica Víctor Manuel Durand Ponte sobre la relación de cultura política y transición democrática son:

- ❖ Del desarrollo político. “Postula que la democracia solo aparece cuando hay cierto desarrollo económico, urbanización, escolaridad, ingreso per cápita, etc.; en esta corriente la cultura política democrática o cívica aparece como producto del desarrollo, de la secularización de la cultura” (Durand Ponte, 2004: 17).
- ❖ La culturalista. En la cual se ubica el texto pionero de Almond y Verba, se atribuye a la cultura cívica la explicación de la estabilidad democrática, es decir, la cultura como conjunto de orientaciones de los individuos hacia los objetos políticos es una causa del régimen político existente. Así, la cultura parroquial corresponde a las sociedades más atrasadas, la cultura de súbdito a los regímenes tradicionales o autoritarios y la participativa a las democracias. Los tipos ideales no existen puros en la realidad; lo que existe son mezclas de los diferentes tipos; así la cultura cívica es una mezcla entre la participativa, como dominante, y la cultura de súbdito. Lo cierto es que, teóricamente, para los autores los tipos de cultura corresponden a etapas de desarrollo: tribus, sociedades tradicionales, sociedades modernas. (Durand Ponte, 2004: 17)
- ❖ La corriente de la acción estratégica “niega la pertinencia de las dos anteriores al afirmar que la democracia no adviene como producto de la cultura política o del desarrollo político, sino de la acción estratégica de las élites. [...] La cultura política de las masas no tiene la capacidad de hacer o provocar un cambio de régimen. Parece que la transición requiere de dos elementos permanentes: de una crisis y de la acción estratégica de las élites. [...] La democracia consolidada debe cumplir con tres requerimientos: uno conductual, otro actitudinal y, finalmente su constitucionalidad “ (Durand Ponte, 2004: 17-18).

La descripción de las tres corrientes nos permite dar paso a la revisión de algunas definiciones y modelos representativos sobre el concepto de cultura política teniendo en cuenta los momentos históricos de Peschard y las corrientes de Durand.

Es justo comenzar con la propuesta pionera de Almond y Verba, *La cultura cívica*, que sostiene, “el término cultura política se refiere a orientaciones específicamente políticas, posturas relativas al sistema político y sus diferentes elementos, así como actitudes con relación al rol de uno mismo dentro de dicho sistema. [...] Es un conjunto de orientaciones con relación a un sistema especial de objetos y procesos sociales [...]”.

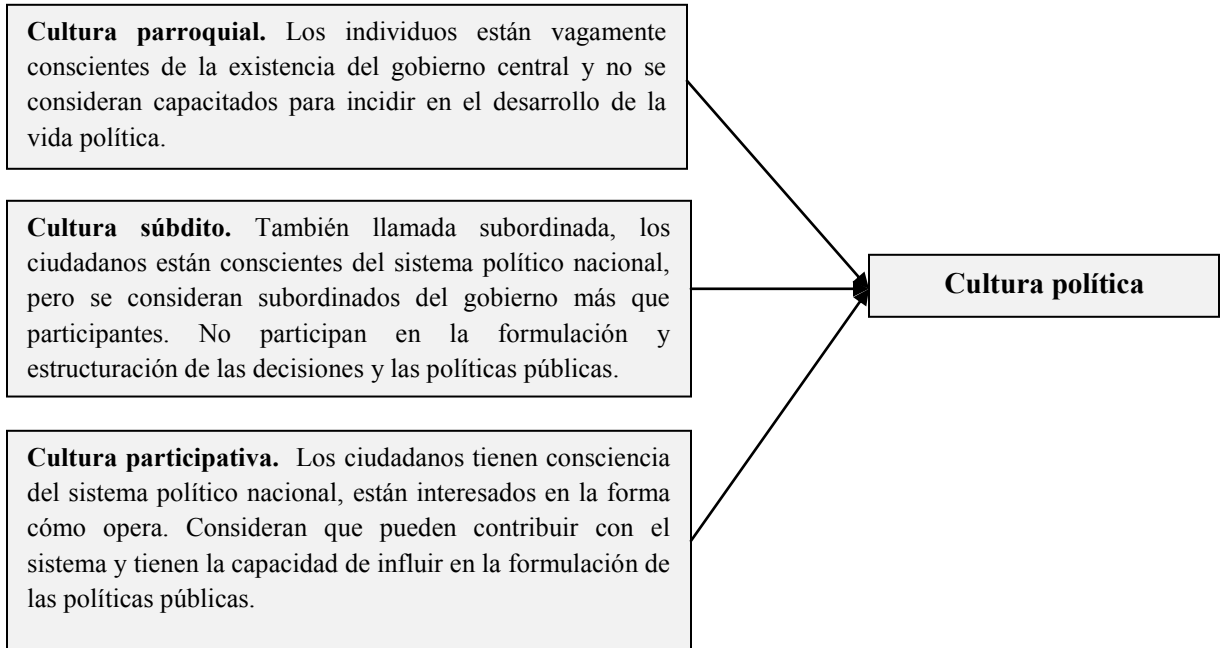
“Cuando hablamos de la cultura política de una sociedad, nos referimos al sistema político que informa los conocimientos, sentimientos y valoraciones de su población. Las personas son inducidas a dicho sistema, lo mismo que son socializadas hacia roles y sistemas sociales no políticos [...] Con el concepto de socialización política podemos trascender los supuestos, más bien simples, de la escuela psico-cultural respecto a las relaciones entre las pautas generales de desarrollo infantil y las actitudes políticas de los adultos” (Almond & Verba, 1963: 30-31).

La definición de los autores evidencia un primer modelo de análisis de la cultura política a partir de una interpretación psicológica (conductismo) de la cultura y del funcionalismo, cuyos elementos son:

- a) Las orientaciones políticas, base de toda cultura política, internalizadas por los ciudadanos, compuesta por tres grandes tipos:
 - ❖ Orientaciones cognitivas, la información y el conocimiento que se tiene sobre el sistema político en su conjunto, sobre los roles y actores.
 - ❖ Orientación afectiva, sentimientos que se tienen respecto del sistema político (apego o rechazo)
 - ❖ Orientación evaluativa, juicios, valoraciones y opiniones de la población tiene acerca de los objetos políticos.

- b) Los objetos políticos, compuesto por roles o estructuras específicas (cuerpo político e instituciones), actores (titulares de los roles) y los principios de gobierno, decisiones o aplicaciones legales. Corresponde al sistema político como tal, a los roles y a la llamada clase política, al personal político y administrativo.

Al relacionar las orientaciones con los objetos políticos Almond y Verba proponen tres tipos de cultura política:



Mapa conceptual elaborado por el autor con base en Almond & Verba, 1963.

De esta forma, Almond y Verba hablan de cultura política como el conjunto de actitudes, creencias, sentimientos, símbolos y valores, producto de la historia colectiva y de la experiencia individual; su definición tiene hasta nuestros días una amplia influencia pues brinda de manera clara los elementos que integran el concepto, principalmente al identificar los conocimientos, sentimientos y valoraciones de los sujetos de un lugar sobre los objetos políticos como componentes.

Sin embargo, refiriendo a las notas de Duran Ponte sobre cómo debería entenderse el concepto de cultura política y a otros trabajos, la explicación brindada por Almond y Verba es una relación causal de estructura-cultura; dejando de lado los procesos interactivos y comunicativos propios de las sociedades contemporáneas.

Así, habría que poner atención al llamado proceso de socialización que coloca a la cultura política en el marco de un proceso de comunicación política entre la estructura de poder y los sistemas de la sociedad. Otras definiciones las expone el Dr. Héctor Tejera Gaona, antropólogo de la Universidad Autónoma Metropolitana.

La cultura política “es un conjunto de interpretaciones heterogéneas y a veces contradictorias y desarticuladas de valores, conocimientos, opiniones, creencias y

expectativas que integran la identidad política de los ciudadanos, grupos sociales u organizaciones políticas (Gutiérrez, 1996), conjunto que se codifica y emplea coyunturalmente con el propósito de obtener ciertos resultados en beneficio de alguno de los grupos en conflicto (Lipset, 1987). Es el conjunto de signos y símbolos que afectan las estructuras de poder (Varela, 1996), como resultado de la combinación de actuar y pensar los eventos políticos que se pone en juego con el propósito de alcanzar ciertos objetivos o espacios sociales articulados como proyectos y utopías” (Tejera Gaona, 1998: 7).

Como se puede observar la propuesta de Tejera, en su artículo *Cultura política, poder y racionalidad*, el concepto puede tener explicaciones más complejas al tratar de retomar más elementos, implicaciones y aspectos que conforman el ámbito de la cultura y la política. Lo cierto es que no existe una noción única de lo que es cultura política, por ello, la presente tesis retoma las teorizaciones vinculadas a los postulados de Almond y Verba, al ser una herramienta de análisis de una realidad con criterios específicos (en estos términos reconoce Norbert Lechner el término de cultura política).

Dos definiciones más sobre cultura política las brinda, por una parte la Encuesta Nacional sobre Cultura Política y Prácticas Ciudadanas, estudio realizado por la Secretaría de Gobernación y la Secretaría de Relaciones Exteriores de México, y el Instituto Internacional para la Democracia y la Asistencia Electoral (IDEA); por otra, la obra de Jacqueline Peschard, la cual nos permitirá vincular la noción de cultura política democrática en términos de las TIC.

La ENCUP refiere a la cultura política como “las percepciones, el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de los mexicanos en torno al funcionamiento de su sistema político” (Segob, 2009: 7). El estudio aborda la confianza en las instituciones y entre las personas, el interés en la política, el orgullo de ser mexicano, la discriminación, las actividades políticas de los ciudadanos, grado de satisfacción de los mexicanos con su vida en general, participación en las elecciones e ideología política.

También indaga sobre la percepción sobre el tipo de gobierno, la satisfacción de los ciudadanos con la democracia, la percepción de los ciudadanos sobre los partidos políticos, la confianza en las elecciones, sobre los determinantes de las decisiones de los poderes públicos, la relación de los ciudadanos con el gobierno y sobre el respeto a la ley.

Los resultados de la ENCUP están disponibles en línea y tienen como objetivo, según su presentación, aportar elementos que permitan enriquecer la toma de decisiones en materia de política pública y ofrecer información empírica a investigadores de las ciencias sociales.

Retomo la ENCUP porque su marco teórico coincide con los postulados expuestos en este trabajo y ejemplifica su aplicación en investigaciones: muestra cómo medir los elementos que Almond y Verba señalan: conocimientos, afecciones y valores.

Jacqueline Peschard define a la cultura política como “los valores, concepciones y actitudes que se orientan hacia el ámbito específicamente político¹⁶, es decir, el conjunto de elementos que configuran la percepción subjetiva que tiene una población respecto del poder” (Peschard, 1995: 9).

Al ponerla en terreno de la percepción, Peschard sostiene que la pregunta sobre la cultura política busca indagar cómo percibe una población el universo de relaciones que tienen que ver con el ejercicio del mandato y la obediencia, y cómo las asume, qué tipo de actitudes, reacciones y expectativas provoca, y de qué manera éstas tienen un impacto sobre el universo político.

La autora después de hacer una revisión de los momentos históricos del concepto, antes expuestos, se enfoca en describir lo que denomina la **cultura política democrática**: “toda cultura política es una composición de valores y percepciones que, como tal, no abarca orientaciones de un solo tipo, sino que generalmente combina percepciones y convicciones democráticas y/o modernas con patrones de comportamiento más o menos autoritarios y/o tradicionales. No obstante, al hablar de cultura política democrática debemos entender que existe un esquema dominante que determina lo que podríamos llamar las premisas de la construcción cultural de una democracia” (Peschard, 1995: 19).

La cita refiere que si bien hablar de cultura política implica un amplio espectro de conocimientos, actitudes y valores de la sociedad sobre el ámbito de la política; al acotar cultura política democrática se identifican componentes ideales que debieran caracterizar a las democracias; por ejemplo, una cultura participativa desarrollada y extendida entre la población, un alto involucramiento de la comunidad en los temas políticos, una amplia

¹⁶ La investigadora limita la política como el ámbito de la sociedad relativo a la organización del poder, como el espacio donde se adoptan las decisiones que tienen proyección social.

convicción de que se puede influir en las decisiones gubernamentales, un gran número de miembros activos y asociaciones, y un orgullo por el sistema político democrático.

Así, Jacqueline Peschard señala los siguientes componentes de la cultura política democrática:

- ❖ La ciudadanía como noción rectora del sistema democrático donde se tiene la creencia que se tiene cierto control/influencia sobre las élites políticas y sobre las decisiones gubernamentales.
- ❖ La participación, el ciudadano como sujeto activo de la política.
- ❖ La sociedad abierta, activa y deliberativa. Una cultura política democrática requiere una sociedad que discute los problemas, intercambia opiniones, agrega y articula demandas.
- ❖ Competencia o eficacia cívica. La capacidad de organizarse para plantear demandas.
- ❖ Legalidad, el respeto a un orden jurídico objetivo.
- ❖ Pluralidad, implica el reconocimiento genuino del otro y de su derecho a ser diferente.
- ❖ Cooperación con los conciudadanos.
- ❖ Una autoridad políticamente responsable.

Para la tesis, el enlistado de los componentes permiten vincular la noción de cultura política con la de *e-participation*, esta última como una posibilidad del uso político de Internet. Es decir, las características de la cultura política democrática coinciden con los postulados de la e-participation, la cual en términos generales sostiene que Internet abre los espacios para que la sociedad participe de manera directa en la toma de decisiones, lo cual requiere una ciudadanía activa, participativa y comprometida.

En otras palabras, los espacios de Internet destinados a fines políticos se incorporan en la gama de los llamados agentes socializadores, los medios e instituciones por los que la población conforma su referente y participación en la política. La e-participation es una expresión actual de la cultura política democrática.

Siguiendo con la estructura de los dos apartados anteriores, retomo la definición de Sergio Sandoval de su tesis *Gobierno electrónico*; él señala como cuarta función de los portales gubernamentales a la participación electrónica, definiéndola como:

“Participación: Es un nivel vinculado al segundo concepto del gobierno electrónico propuesto por el World Public Sector Report de la ONU, para generar la participación de los ciudadanos en la toma de decisiones, es decir, para fomentar el empoderamiento, teniendo como principal objetivo aumentar la fuerza de los individuos y/o las comunidades en materia social, política y económica fundamentalmente” (Sandoval Cervera, 2008: 36-37).

En otras palabras, el diseño de espacios web con este objetivo contribuye a lo que organismos como la OCDE y la ONU denominan como e-governance, que se refiere a la participación y coproducción en la oferta y demanda de contenidos y servicios por parte de los sectores públicos, privados y sociales vía on-line, lo cual remite a un nivel de sociedad altamente participativa y digitalizada; para ello ver el concepto de ciudadanía digital del Capítulo I.

Naciones Unidas en *Un e-government Survey 2008. From e-government to Connected Governance*, señala que la participación electrónica tiene el potencial para establecer una mayor transparencia en el gobierno permitiendo a los ciudadanos utilizar los *nuevos canales de influencia* que reduce las barreras para la participación en la formulación de políticas. Es interesante observar que el texto coloca a las TIC como canales de influencia, y no únicamente de información y/o comunicación.

El reporte indica que “Para que la e-participation sea exitosa y llegue a ser la norma, los gobiernos necesitan crear un ambiente que permita a los ciudadanos expresar sus opiniones en línea, y lo más importante, crear mecanismos de retroalimentación que demuestren a los ciudadanos que sus puntos de vista son tomados en serio. Esto requiere confianza entre los ciudadanos y sus gobiernos, al igual que una infraestructura sólida que permita a los ciudadanos acceso a los tomadores de decisiones”¹⁷ (Naciones Unidas, 2008: 37).

La evaluación de la e-paticipation que realiza Naciones Unidas contempla dos aspectos: 1) su capacidad institucional, su papel de liderazgo y su voluntad para involucrar a los ciudadanos en el apoyo y elaboración participativa de políticas públicas, y 2) las estructuras que facilitan el acceso a los ciudadanos al diálogo de políticas públicas. Esto

¹⁷ Traducción del autor.

implica el establecimiento de categorías para evaluar el grado de desarrollo en los países de la participación electrónica.

La ONU maneja desde el 2003 en *Word Public Sector Report 2003: e-government at the crossroads* tres categorías: e-information, e-consultation y e-decision-making. (Naciones Unidas, 2003), ellas conforman la e-participations entendida como una forma de vinculación entre ciudadanos y gobierno. La primera se denomina igual que la categoría de la tesis, información, pero debe considerarse como una subcategoría de la e-participation porque contempla recursos digitales que la investigación vincula a la comunicación.

Para finalizar este capítulo retomo la clasificación que hace Naciones Unidas para indagar el grado de desarrollo de la e-participation:

- ❖ “E-information: Los websites del gobierno ofrecen a los ciudadanos: documentos de políticas y programas, presupuestos, leyes y regulaciones, escritos sobre temas clave de interés público. Herramientas para la difusión de información existente para un acceso oportuno y uso de información pública, incluye foros, lista de e-mail, grupos de noticias y salas de chat.
- ❖ “E-consultation: Los websites del gobierno explican mecanismos y herramientas de e-consultation. Ellos ofrecen elegir en línea y en tiempo real temas de políticas públicas para discusión, acceso a audios y videos de meetings. El gobierno fomenta que los ciudadanos participen en discusiones.
- ❖ “E-decision-making. El gobierno indica a los ciudadanos que estarán involucrados en la toma de decisiones y provee retroalimentación real sobre los resultados de cuestiones específicas”. (Naciones Unidas, 2003: 19).

El reporte de 2008, hacen algunas puntualizaciones, por ejemplo, en e-information especifica que las redes sociales, los blogs, los foros, los mensajes de texto, los grupos de noticias y las listas de e-mail son espacios utilizados para la difusión, no que los incluye por si mismos, pues algunos de ellos permiten la comunicaión.

Sobre la e-consultation, la actualización del informe señala que esta función permite a los ciudadanos establecer la agenda para el debate a través de la e-petición. Asimismo, el gobierno se asegura que sus funcionarios electos tienen una página web para comunicarse con sus electores, mantiene un archivo de los debates y provee retroalimentación a sus ciudadanos.

Finalmente sobre la e-decision-making enfatiza que “el gobierno está dispuesto a tomar en cuenta las aportaciones de los ciudadanos hechas en línea, para incorporarlas al proceso de toma de decisiones. El gobierno informa a sus ciudadanos qué decisiones han sido tomadas con base en la consulta realizada” (Naciones Unidas, 2008).

Así, la relación entre el concepto de cultura política democrática y participación electrónica evidencia que el uso de las tecnologías de información y comunicación con fines políticos requieren una serie de hábitos, actitudes y características específicas de la sociedad más allá del acceso universal (infraestructura, sin duda necesaria), y de las habilidades digitales requeridas; es decir, sin importar el medio, la cultura política democrática exigen una sociedad ciudadana, participativa e interesada en los asuntos políticos.



Hasta aquí, el segundo capítulo que establece las tres categorías de análisis para los espacios web con contenido político para niños basadas en una revisión teórica de los principales exponentes de cada noción, la estrategia fue partir de lo general para después establecer una definición que permita vincularla a cada una de las propuestas a analizar.

Antes de dar paso al siguiente capítulo enfocado a aspectos relacionados con la infancia para tener un mejor panorama sobre los usuarios, se exponen a continuación de manera sintética las tres categorías:

Información política. Función que constituye un primer nivel estático de desarrollo y operación de los portales gubernamentales, en donde las autoridades de las ciudades publican información y datos de diferente tipo, la cual solamente puede ser consultada, es decir, en este punto no existe una relación propiamente dicha entre el gobierno y el usuario. Es una acción simplemente unidireccional, una transferencia de datos o emisión de información (difusión).

Por lo tanto, las entidades divulgan en sus sitios *web* información. La categoría se relaciona con los recursos digitales y aplicaciones que pueden ser interactivos pero no permiten entablar una relación o retroalimentación con las instituciones emisoras, el texto e imágenes son los recursos representativos.

Comunicación política. Segundo nivel del desarrollo de los sitios de Internet; implica un intercambio de información, es decir, una acción bidireccional. Es un nivel más dinámico de desarrollo de un sitio, en el sentido de que hay un intercambio comunicativo entre dos agentes, el gobierno y el usuario del portal.

De esta forma, los sitios se estructuran con recursos que posibilitan la comunicación entre la entidad y el receptor-ciudadano, proporciona espacios para la retroalimentación y el contacto. Incluye una interacción electrónica bidireccional a través de recursos y aplicaciones como foros, muros, libros de visitas, wikis y correo electrónico, por nombrar algunos.



Cultura política. El sitio web contiene información que contribuye a la conformación de un bagaje en aspectos como las tradiciones, la historia, el régimen y sistema político. Asimismo, se estructura con recursos que promueven el asimilar valores, hábitos o conductas relacionadas con el sistema de gobierno.

Se relaciona con el concepto de *e-participation*, que se refiere a la posibilidad de que los ciudadanos expresen sus opiniones en línea, y lo más importante, existan mecanismos de retroalimentación que les demuestren que sus puntos de vista son tomados en serio.

Asimismo, la composición de los espacios responde a la *e-consultation*, con lo cual el gobierno fomenta que los ciudadanos participen en discusiones de asuntos públicos; además los integra en la toma de decisiones de cuestiones específicas (*e-decision-making*).

Algunos de los recursos digitales son consultas abiertas (foros, espacios de participación), encuestas; los juegos se incluyen en esta categoría si están diseñados para fomentar valores y/o actitudes vinculadas a las características y requerimientos de una cultura política democrática

Categorías de análisis

| | |
|---|---|
|  | <p>Cultura política</p> <p>e-consulting, e-participation, e-decision-making: e-democracy.</p> <p>Aplicaciones que fomentan la participación e incentivan el conocimiento, actitudes y valores del sistema político y la estructura del poder: foros, juegos, concursos.</p> |
|  | <p>Comunicación política, e-participation.</p> <p>Espacios, recursos y aplicaciones que permiten una retroalimentación o interacción bidireccional: foros, chat, carga de archivos, libro de visitas, wikis, e-mail activo, formularios para envío de mensajes.</p> |
|  | <p>Información política, e-information</p> <p>Acción unidireccional.</p> <p>Recursos principales texto, imágenes, videos, gráficas. Nivel de transacción: descargar e imprimir.</p> |

Elaborada por el autor.

Fuentes

- ❖ ALMOND, G. A., & Verba, S., *La cultura cívica. Estudio sobre la participación política democrática en cinco naciones*, Euramerica, Madrid, 1963.
- ❖ CANEL, J. M., *Comunicación Política. Técnicas y estrategias para la sociedad de la información*, Tecnos, Madrid, 1999.
- ❖ COBO Romani, C., *Organización de la información y su impacto en la usabilidad de las tecnologías interactivas*, Tesis doctoral UAB-México, 2005.
- ❖ COSTA Sola-Segalés, J. "El Director de Comunicación. La nueva figura central en la empresa del siglo XXI", *Dirección de Comunicación Empresarial e Institucional*, Gestión 2000, Barcelona, 2001.
- ❖ CROVI Druetta, D., Aguirre, D., Apodaca, J., & Camacho, O., "Página Web. Una propuesta para su análisis", en *Revista mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, No. 197, México, Mayo-agosto de 2002.
- ❖ DURAND Ponte, V. M., *Ciudadanía y cultura política. México, 1993-2001*, S. XXI, México, 2004.
- ❖ GARCÍA Beaudoux, V., D'Ádamo, O., & Slavinsky, G., *Comunicación Política y Campañas Electorales*, Gedisa, Barcelona, 2005).
- ❖ GUTIÉRREZ Cortés, F. "Internet: Nuevo espacio de reflexión y de realización de lo público", *Los medios públicos de comunicación en el marco de la Reforma del Estado de México*, Talleres Gráficos de la Cámara de Diputados, México, 2000.

- ❖ LIRIA Fernández, E. "Marketing operativo actual", *Dirección de Comunicación Empresarial e Institucional*, Gestión 2000, Barcelona, 2001.

- ❖ MARTÍNEZ Pandiani, G., *Homo Zapping. Políticas, Mentiras y Video*, Ugerman Editor, Buenos Aires, 2004.

- ❖ MATTELART, A., *La mundialización de la comunicación*, Editorial Paidós, España, 1998.

- ❖ MATTELART, A., & al., e., *Historia de las teorías de la comunicación*, Paidós, España, 1997.

- ❖ MONZÓN, C., *Opinión Pública, comunicación y política*, Tecnos, Madrid, 1996.

- ❖ NOSNIK Ostrowiak, A., "Productividad de la comunicación en la era de Internet", *Internet el medio inteligente*, Tec de Monterrey-CECSA, México, 2000.

- ❖ PAOLI, A., *La comunicación*, Trillas, México, 2000.

- ❖ PÉREZ Salazar, G., *Análisis crítico del Sistema Nacional e-México: La estrategia web del gobierno federal para la reducción de la brecha digital*, Tesis para obtener grado de maestría, UNAM-FCPyS, México, 2004.

- ❖ PÉREZ, V., *Comunicación Política en Internet: Algunas características de los sitios Web de los partidos políticos españoles*, Razón y palabra, México, Junio-Julio, 2006, En <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n51/vperez.html>, Consulta: 20 de noviembre de 2009.

- ❖ PESCHARD, J., *La cultura política democrática*, IFE, México, 1995.

- ❖ PINEDA Barragán, R. M., *Comunicación e información ¿procesos distintos?* UNAM-FCPyS, México, 1994.
- ❖ RODA Salinas, F. J., & Beltrán De Tena, R., *Información y comunicación. Los medios y su aplicación didáctica*, Ediciones G. Gili, Barcelona, 1992.
- ❖ SANDOVAL Cervera, S. A., *Gobierno Electrónico: Elementos de factibilidad de Uso y Valor Público de los portales de Internet Local en México*, Tesis para obtener el grado de Maestría en Gobierno y asuntos públicos, FLACSO, México, 2008.
- ❖ SEGOB, *Informe ENCUP 2008*, SEGOB, México, 2009.
- ❖ TEJERA Gaona, H., *Cultura política, poder y racionalidad*, Alteridades-UAM, México, 1998.
- ❖ TREJO Delarbre, R., *Viviendo en el Aleph*, Gedisa, España, 2006.
- ❖ UNESCO, *Informe mundial de la UNESCO, Hacia las sociedades del conocimiento*, Ediciones Unesco, 2005, En <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>, Consulta, 20 de enero de 2009.
- ❖ UNESCO, *Informe mundial de la UNESCO, Hacia las sociedades del conocimiento*, Ediciones Unesco, Paris, Francia, 2005.
- ❖ UNITED NATIONS, *World Public Sector Report 2003: E-government at the crossroads*, United Nations Publications, Nueva York, 2003, En <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/UN/UNPAN012733.pdf>, Consulta, 20 de enero de 2010. Traducción del autor.
- ❖ WOLTON, D., *Sobrevivir a Internet*, Paris, Gedisa Editorial, Francia, 2000.

Capítulo 3

Los usuarios, posibles y reales:

Niños, quiénes, cómo, cuántos y dónde

El siguiente capítulo es el correspondiente a los niños, una vez revisado aspectos sobre la relación Internet y política, algunas consideraciones en relación al medio (la web), y después de establecer las categorías de los contenidos (información, comunicación y cultura política) se introducirá el concepto de dicho grupo social: siendo la infancia un término polisémico “resultado de unos procesos sociales y discursivos”, como diría Buckingham (2002: 18).

Para poder abordar los espacios infantiles se debe tener claridad sobre qué y quien es el destinatario, es decir, los niños, para ello en el capítulo se determinan sus características de orden biológico, social y cultural, con el fin de delimitar y hacer operativa la definición.

Esto esclarece la manera cómo se entenderá a lo largo de la investigación el término niño; delimitará los rangos de edad; y presentará los estadios de desarrollo físico y cognitivo que varios autores han realizado de los intervalos de *desarrollo*, los cuales se conformarán como criterios para analizar si el contenido político en la web para niños responde a sus habilidades y capacidades por edades, ya que idealmente los espacios en la web deberían *crystalizar* las actitudes y predisposiciones en lo político de los niños.

El último punto sobre la noción de infantes está directamente relacionado con la formación de percepciones sobre la política en los niños; es decir, se hará una revisión de los textos que explican el grado de comprensión y el proceso de socialización política de los infantes dentro del mismo intervalo (6 a 14 años).

Por ejemplo, Guillermo Delahantay (1995) “menciona que es durante el desarrollo del niño cuando se asimilan nociones sociales y políticas precedentes de la familia para construir los esquemas mentales de los que se servirían para comprender las relaciones de poder” (Rodríguez, 2007: 6).

Bajo este esquema se apreciará si el contenido en Internet para los niños propuesto por las instituciones políticas tiene *posibilidades* para ser un factor que influya en la

formación de cultura política, promueva la comunicación política o sea “carteles colgados” entre cantidades infinitas de información disponible para este sector de la población.

Una vez señalado lo anterior, se da paso a un recuento de las recomendaciones internacionales, las declaraciones y convenciones sobre los niños; pues algunas de ellas giran en torno a la importancia de que los Estados consideren las opiniones de los infantes para su obrar, justificado precisamente en el hecho de que por mucho o poco que tengan noción de la política, se ven directamente influidos por las decisiones.

Así, se hace una exposición que muestra cómo los derechos humanos son adoptados por las convenciones y declaraciones sobre la infancia, generando que el derecho a estar informado se constituya como un derecho infantil.

Finalmente, la tesis tiene como objetivo analizar cuál es el probable alcance del contenido político en la red para la niñez; resulta evidente que se expongan las cifras disponibles sobre dicha población, primero a nivel territorio nacional, para después cotejarlas con los estudios que indiquen datos sobre el acceso y uso de Internet por el sector infantil. Lo cual establecerá un criterio más para dar luz sobre el potencial de impacto del “nuevo medio” en los niños.

3.1. Los niños...

Una primera aproximación al concepto de niños sugiere que abarca un campo semántico que incluye tres nociones, las cuales dependiendo los autores, disciplinas, corrientes, libros y diccionarios brindan mayor o menor cantidad de elementos para caracterizarlo, éstas son: niño, niñez e infancia.

Esta diversidad de designaciones y significados, expone María Guadalupe López Sandoval, en su tesis de maestría en comunicación *Propuesta para la observación y diagnóstico de la calidad de la tv infantil*, se debe al carácter histórico y cultural de la infancia como concepto o categoría social, lo cual sugiere la relación entre las representaciones sociales que se tiene del grupo y las formas en que se establecen los marcos de educación, formación, valorativos y normativos.

El interés por enfocarme en este grupo de la sociedad se debe a que si bien históricamente la niñez se ha considerado como un segmento que requiere atención y cuidados tanto de la estructura del Estado como de la sociedad a través de sus instituciones,

sobre todo la familia; es en la historia moderna y actual donde se nota la relevancia que como segmento social identificado, ha cobrado.

Por ejemplo, nuestro país ratificó la Convención de los derechos de los niños el 21 de septiembre de 1990; la inversión en la educación básica, pese a los problemas sindicales y presupuestales sigue siendo importante; han surgido instituciones no gubernamentales preocupadas por variados aspectos de la niñez mexicana, el caso de A favor de lo mejor o el Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación (CONAPRED). Por otro lado, se tiene la constitución y concreción de los infantes como segmento rentable, de ahí la gran oferta en productos y servicios de diversa índole.

Pero, regresando a la conceptualización, tenemos que la “diversidad de significados asociados al término infancia no sólo se da por diferencias en el tiempo-espacio. El discurso científico [...] problematiza la realidad con enfoques distintos de acuerdo a lo que consideran como objeto de estudio. En el caso de la infancia son múltiples las ciencias que la han abordado, y que han generado descripciones y definiciones diversas sobre distintos aspectos que la integran” (López Sandoval, 2009: 56).

Por ejemplo, el Diccionario de la Real Academia Española, versión en línea, refiere niño(a) como un adjetivo indicando, “Que está en la niñez/ Que tiene pocos años/ Que tiene poca experiencia”¹⁸. Por su parte, niñez la identifica como el periodo desde el nacimiento hasta la pubertad de un ser humano; mientras que infancia se limita a la definición dada de niñez.

Estas generalidades no son de utilidad para el estudio, dado que nos conducen a universos de investigación muy amplios. Por ello, para el presente trabajo es necesario determinar rangos de edad específicos; por lo que la definición que da otra enciclopedia en línea resulta útil: “Infancia, periodo comprendido entre el momento del nacimiento y los 12 años, aproximadamente. Esta primera etapa de la vida es fundamental en el desarrollo, pues de ella va a depender la evolución posterior, y sus características primordiales serían las físicas, motrices, capacidades lingüísticas y socioafectivas”¹⁹.

¹⁸ Diccionario de la Real Academia Española, http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=niño, Consulta: 11 de abril de 2009.

¹⁹ Diccionario Encarta, http://mx.encarta.msn.com/encyclopedia_761572524/Infancia.html, Consulta: 11 de abril de 2009.

Asimismo, retomando una institución de renombre internacional, la UNICEF (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia), señala en el artículo 1º de la *Convención de los derechos del niño* que “Para los efectos de la presente Convención, se entiende por niño todo ser humano menor de dieciocho años de edad, salvo que, en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad”²⁰.

De las anteriores definiciones, se puede observar que por niños se entiende a una población que se encuentra en un rango de edad muy amplio, desde el nacimiento hasta la mayoría de edad, que en el caso de México son los 18 años²¹. Como arriba se señaló, para esta investigación no es adecuado, por lo que es necesario acotarlo.

¿Cómo acotarlo? a) El establecimiento de rango de edad tope para determinar a la niñez, vendrá de la definición acuñada por la Organización de las Naciones Unidas de *jóvenes*: aquellas personas que tienen entre 15 y 24 años de edad. En la sección “Preguntas frecuentes” del sitio on line La Juventud y las Naciones Unidas dice:

“La Asamblea General de las Naciones Unidas define a los jóvenes como las personas entre los 15 y 24 años de edad. Esta definición se hizo para el Año Internacional de la Juventud, celebrado alrededor del mundo en 1985. [...] Esa definición, por lo tanto, considera “niños” a las personas menores de 15 años. [...] Dentro de la categoría de la *juventud*, es importante distinguir entre los adolescentes (13-19) y los adultos jóvenes (20-24), ya que los problemas sociológicos, psicológicos y de salud a los que hacen frente pueden diferenciarse entre ambos grupos”²².

Por otro lado, b) para determinar la edad menor que este trabajo abordará, se retoma el concepto de “niñez mediana” que según Green M. Palfrey en su libro de *Consejos para las familias futuras: Niñez mediana*, del Centro Nacional para la Educación de la Salud

²⁰ Convención sobre los derechos del niño, en http://www.unicef.org/voy/spanish/explore/rights/explore_157.html, Consulta: 11 de abril de 2009.

²¹ Según el Código Civil para el distrito federal en materia Común y para toda la República en Materia Federal, Título décimo, De la emancipación y mayor edad, su Artículo 646, la mayoría de edad comienza a los dieciocho años cumplidos. En <http://info4.juridicas.unam.mx/ijure/tcfed/1.htm?s=>, Consulta: 20 de mayo de 2009.

²² UNESCO, “La Juventud y las Naciones Unidas”, en <http://www.un.org/esa/socdev/unyin/spanish/qanda.htm#1>, Consulta: Mayo de 2009.

materna e infantil, bajo la supervisión de Academia Americana de Pediatría²³, va de los 6 años a los 14.

De esta forma, en la tesis entenderemos por niños a la población que se ubique entre los 6 y 14 años de edad. Si bien esto permite realizar una delimitación importante para la investigación, se tendrá en cuenta una tolerancia del rango de edad (+1, -1) con el fin de hacer compatibles tanto las estadísticas disponibles como los enfoques de diversos autores sobre el desarrollo psico-socio-físico de los menores.

Lo anterior se presenta de antemano como un obstáculo para manejar rangos, pues tanto los teóricos, los autores y las instituciones trabajan con distintos periodos de acuerdo a su requerimientos, generando que al momento de tratar de empatar posturas o resultados, el uso del rango sea flexible, acotando dicha situación; demostrando a su vez, que la infancia se puede concebir como un intervalo de edad convencional (leyes) o muy variable (teóricos, organizaciones).

Es importante resaltar lo anterior porque, en el caso del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) al momento de retomar cifras sobre la población, los grupos varían: por ejemplo, al dividir a la población en “grandes grupos” los niños se consideran de 0 a 14 años; pero el desglose se realiza quinquenalmente, de cinco en cinco años. Mientras que en la Estadística sobre Disponibilidad y Uso de Tecnología de Información y Comunicaciones en los Hogares, 2008, las edades comprendidas en una categoría son de 6 a 11 años.

Por su parte la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) brinda datos de los infantes entre 6 y 12 años de edad. Con esto se observa la disparidad y dificultad para hallar una cifra con respecto a la niñez como segmento de la sociedad y como usuarios de Internet.

3.2. Perspectivas sobre el desarrollo del niño...

El objetivo del presente trabajo no es detallar el concepto de infancia, dado que es una noción dinámica, histórica y culturalmente determinada; pero sí especificar y exponer someramente de quién se está hablando como categoría social de la investigación.

²³ Green M Palfrey JS, Future Family Tip Sheets: Middle Childhood, National Center for Education in maternal and Child Health: 2001, en <http://www.cdc.gov/ncbddd/Spanish/child/middlechildhood9-11.htm>

Por lo tanto, antes de dar paso a la exposición sobre las perspectivas del desarrollo del niño con lo que se busca identificar criterios que sugieran las posibilidades de éste frente a una computadora y el contenido en la web, presento dos últimas ideas: “Infancia se trata de un nombre asignado a un grupo social poblacional mediante el cual se identifica y responde a características que el grupo social define como propias de esa categoría, a través de discursos formales e informales y de prácticas culturales.

“Esas características tienen que ver con intervalos de edad, normas, valores, roles y prácticas sociales que, a veces, están determinadas por las representaciones sociales que el grupo va generando. [...] La infancia está determinada por características de orden biológico, social y cultural (López Sandoval, 2009: 57).



Así, al tratar de centrar la investigación en las posibilidades y realidades sobre el contenido en Internet destinado a los infantes, resulta relevante hablar de intervalos de edad definidos en relación con las posturas sobre el desarrollo, ya que indican si la estructura y contenido de los espacios destinados responden a sus habilidades, capacidades y destrezas; si no es así, de inicio esto se presenta como un obstáculo comunicativo.

Por lo tanto, en las siguientes páginas se expone de manera breve el desarrollo del niño, entendido como “los cambios que ocurren con el tiempo, [...] sistemáticos y sucesivos que mejoran la adaptación global del niño al ambiente, [siguiendo] un patrón lógico u ordenado que alcanza mayor complejidad y favorece la supervivencia” (Meece: 2000: 16).

Judith L. Meece en su libro *Desarrollo del niño y del adolescente para educadores*, destaca la existencia de cinco perspectivas sobre el desarrollo de los infantes:

- ❖ La biológica
- ❖ La psicoanalítica
- ❖ La conductual
- ❖ La cognoscitiva
- ❖ La contextual

Estos enfoques son un conjunto de afirmaciones generales que ofrecen un modelo para observar, interpretar y explicar los cambios del niño con el tiempo. Algunos de ellos se centran en el desarrollo intelectual y otros lo hacen en el desarrollo físico o social.

Se pretende reflexionar sobre tópicos que parecieran tan sencillos, sin embargo son más complejos de lo que parecen; por ejemplo, cuál es la edad adecuada para que un infante tenga contacto con una computadora respondiendo a las habilidades motoras gruesas y finas, para el manejo del teclado y el ratón; o cuándo es capaz de realizar una navegación en Internet, recordando acciones concretas o buscando contenidos específicos. Demos paso a la explicación de los cuerpos teóricos.

Teorías biológicas

Corresponde a los pioneros de la psicología evolutiva, quienes explicaron el desarrollo del niño a partir de procesos biológicos innatos, en donde las características humanas dependían de un programa biológico predeterminado.

Judith L. Meece señala que “las teorías biológicas han servido para explicar los cambios de estatura, de peso, de lenguaje, de habilidades mentales y motoras [...] Arnold Gesell estableció normas de edad del crecimiento y del cambio conductual en 10 grandes áreas de desarrollo. Sólo podría realizarse el aprendizaje si un niño estaba biológicamente listo” (Judith Meece, 2000: 20)

La autora señala que las tendencias actuales de las teorías biológicas se enfocan en exponer la herencia genética en los rasgos psicológicos; sin embargo, evidencia que los teóricos modernos sostienen la importancia del ambiente y la experiencia en el proceso de desarrollo.

Teorías psicoanalíticas

Los autores principales de esta corriente sobre los cambios evolutivos son Sigmund Freud y Erik Erikson. Ambos vieron en el desarrollo un proceso discontinuo que sigue una serie de etapas discretas; es decir, no establecieron de forma precisa rangos de edad para los estadios que indican, pero sí daban por hecho un desarrollo progresivo: cada una de las etapas se basa en la anterior y refleja cambios cualitativos en la personalidad del niño.

Cuadro 1

| Edad | Freud | Erikson |
|--|--------------|---------------------------------|
| Infancia. De nacimiento a 2 años y medio | Oral Anal | Confianza frente a desconfianza |

| | | |
|--|----------|---|
| | | Autonomía frente a vergüenza |
| Niñez temprana. De 2 años y medio a los 6 años | Fálica | Iniciativa frente a culpa |
| Niñez intermedia. De los 6 a los 12 años | Latencia | Laboriosidad frente a inferioridad |
| Adolescencia. De 12 a 19 años | Genital | Identidad frente a confusión de roles Intimidad frente a aislamiento |

(Judith L. Meece, 2000: 21)

Teorías conductuales

Meece señala que los conductistas sostienen que los cambios evolutivos del comportamiento reciben el flujo del ambiente y que los mecanismos fundamentales del desarrollo son los principios del aprendizaje.

Los conceptos importantes para hablar de desarrollo son, el condicionamiento clásico, el condicionamiento operativo o instrumental más el reforzamiento. Por ejemplo, consideran que el significado de las palabras y las reglas gramaticales se aprenden por el reforzamiento.

La observación y la imitación son acciones por las que los niños adquieren nuevas conductas, pero de forma pasiva; en otras palabras, los infantes se limitan a responder ante los estímulos ambientales.

Teorías cognoscitivas

El desarrollo se da mediante la interacción de las capacidades mentales de los niños y las experiencias ambientales; es decir, el determinismo del enfoque conductual se ve superado; dentro de esta perspectiva interaccional se halla:

Cuadro 2

| Teoría | Autor | Criterios |
|------------------------------------|--------------|--|
| Teoría del desarrollo cognoscitivo | Jean Piaget | Propuso que los pasan por una secuencia invariable de etapas, caracterizadas por distintas formas de organizar la información y de |

| | | |
|---|----------------|--|
| | | interpretar el mundo: un patrón universal del desarrollo cognoscitivo. |
| Teoría del procesamiento de información | | La computadora como modelo de pensamiento humano: introducción de datos, procesamiento y almacenamiento. Atención, memoria (cantidad de información), más estrategias de adquisición y utilización (cambio cualitativo). |
| Teorías del aprendizaje social | Albert Bandura | Explica cómo se aprenden las conductas sociales, factores cognoscitivos para que los niños imiten modelos: determinismo recíproco. |

Tabla realizada por el autor.

Teorías contextuales

Esta corriente se enfoca en la influencia del contexto social y cultural en el desarrollo del niño; “la investigación intercultural indica que las culturas presentan gran variabilidad en lo que los niños deban aprender, en cómo se espera que aprendan la información y las habilidades, en los tipos de actividades que participarán, en cuándo se les permite hacerlo”, escribe Judith Meece.

Se incluye la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, quien desarrolló la influencia del contexto social y cultural del niño; en su teoría sociocultural del lenguaje y del desarrollo cognitivo, el conocimiento no se construye de modo individual; sino entre varios. Propuso que hablar, pensar, recordar y resolver problemas son procesos que se realizan en el plano social entre dos personas.

Un punto que dificulta operativizar la postura de Vygotsky es el hecho de no haber especificado un conjunto de etapas del desarrollo, por lo que a diferencia de Piaget, no propone un patrón universal de desarrollo; no obstante, la idea de que los niños pueden ser capaces de demostrar un nivel más alto de competencia cognoscitiva guiados por adultos o

compañeros es de suma importancia, porque como se verá más adelante, en la politización del niño, el adulto (profesor, padres) más compañeros resultan cruciales.

Finalmente, y pareciendo el modelo con mayor numero de factores que participan en el desarrollo de los niños, está la teoría ecológica; representada por Urie Bronfenbrenner, este modelo contextual resulta interesante por el número de elementos que estructuran la vida de los infantes. Se reconoce que los niños nacen con ciertas características temporales, mentales y físicas que son el contexto biológico de su desarrollo; a lo que se suma el ambiente físico y social inmediato:

- ❖ Objetos físicos: juguetes, libros, televisión computadora, etc.
- ❖ Instituciones sociales: familia, escuela, grupo de compañeros, barrio
- ❖ Contexto socioeconómico
- ❖ Contexto cultural



Lo anterior fue un esbozo sobre las teorías que pueden darnos luz sobre las habilidades y capacidades de los niños; a continuación partiendo de las habilidades físicas, seguidas de las cognitivas y con un panorama general sobre la situación de la infancia en México, se pretende delinear criterios:

❖ El desarrollo motor

Se entiende por desarrollo motor “la habilidad de desplazarse y controlar los movimientos corporales” (Meece, 2000: 69), se presenta un esquema sobre las habilidades gruesas y finas dentro del rango de edad que se ha seleccionado: 6 a 14 años (2-2+).

Cuadro 3

| Edad | Desarrollo de las habilidades motoras gruesas | Desarrollo de las habilidades motoras finas |
|---------------|---|---|
| | Designan el movimiento de la cabeza, del cuerpo, de las piernas, de los brazos y de los músculos grandes. | Son los pequeños movimientos corporales. |
| De 4 a 5 años | <ul style="list-style-type: none"> - Puede abotonarse ropa con ojales grandes - Sostiene el lápiz entre el pulgar y los dos primeros dedos - Se vista sin ayuda - Baja las escaleras alternando los pasos | <ul style="list-style-type: none"> - Girar las perillas de las puertas, las llaves del agua, juguetes de tipo tornillo - Habilidad de armar rompecabezas simples - Sostener lápices de colores |

| | | |
|-----------------------|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Puede galopar - Puede cortar en línea recta con las tijeras - Puede ensartar cuentas, pero no la aguja - Puede caminar sobre una cuerda floja - Comienza a sostener entre los dedos una herramienta de escritura | |
| De 5 a 6 años | <ul style="list-style-type: none"> - Puede abotonarse ojales pequeños - Puede saltar de 8 a 10 pasos sobre una pierna - Puede subir el cierre de una chamarra - Podría ser capaz de atarse las agujetas - Participar en juegos de pelota | <ul style="list-style-type: none"> - Copiar figuras geométricas simples - Manipular botones y cierres - Atarse las agujetas - Escribir con letra de molde su nombre - Escribir número del 1 al 10 - La inversión de letras suele desaparecer entre los 8 y 9 años |
| De 6 a 7 años | <ul style="list-style-type: none"> - Puede saltar doce veces o más - Puede andar en bicicleta - Puede lanzar una pelota a la manera del adulto | <ul style="list-style-type: none"> - Formar letras de altura y de espacio uniformes - Utilizar las minúsculas |
| De 8 años en adelante | <ul style="list-style-type: none"> - Salta libremente - Andar en bicicleta con destreza - Escribe cartas individuales | <ul style="list-style-type: none"> - Entre los 10 y 12 años tiene habilidades manipulativas similares a la de los adultos - Habilidades para escribir en un teclado - Tocar instrumentos musicales - Armar rompecabezas con piezas diminutas |

Selección del autor del texto de Meece, 2000.

Santrock en *Psicología del desarrollo en la infancia* expone que “tomando en cuenta que una de las conquistas más importantes del niño durante la niñez media es la adquisición del esquema corporal [...] siendo los cambios más importantes en el desarrollo psicomotor de los niños de 7 a 12 años los siguientes (Santrock, 2003, 285):

- ❖ Pueden permanecer sentados y atender durante periodos de tiempo cada vez más largos. No obstante, a estas edades los niños aún están lejos de alcanzar la madurez física, por lo que necesitan llevar una vida activa.
- ❖ Mejora sustancialmente las destrezas de la motricidad fina, gracias a que aumenta la mielinización del sistema nervioso central.
- ❖ Son capaces ya de usar sus manos habitualmente como si fueran herramientas.

- ❖ De los ocho a los 10 años las manos se utilizan de forma independiente con un mayor control y precisión.

A partir de Meece y Santrock se puede deducir que es en la niñez media cuando un infante puede de manera independiente manipular una computadora y sus periféricos (mouse y teclado, por ejemplo). Principalmente, en coincidencia con los autores, de los siete años en adelante, cuando las habilidades motoras finas ya se han concretado y acciones como las de identificar y pulsar las teclas pequeñas del teclado es plausible.

Asimismo, la posibilidad de estar sentado inmóvil frente a un monitor, utilizar las manos con mayor precisión y tener alta destreza en las actividades físicas sugieren que antes de los seis años, la utilización²⁴ de la computadora como herramienta, medio o juguete es poco probable. Algunas notas periodísticas en línea sugieren que desde los tres años, los infantes pueden manipular el ratón, pero no direccionado a una actividad concreta, y se trata de identificar las posibilidades del contenido político.

“A los tres años la mayoría de los niños poseen la habilidad física para controlar el ratón o mouse. Entre los 4 o 5, algunos reconocen las letras en medida suficiente para comenzar a utilizar el teclado. También tienen ya la suficiente paciencia para seguir la trama e instrucciones de los programas especiales para los niños”, señala una nota de terra.com.mx²⁵.

El artículo continúa que en el rango de 5 a 7 años, la computadora es útil para extender las habilidades matemáticas y de lectura. Es capaz de prender por sí solo la computadora y operar software por instrucciones escritas en la pantalla u orales, utilizar el correo electrónico y procesadores de palabras.

Concluye indicando que a partir de los siete años la computadora conectada a Internet se perfila como herramienta de ayuda en las tareas escolares, junto con el uso de

²⁴ Utilización, bajo la idea de Ignacio Siles González quien dice que este concepto se refiere a la investigación del Human-Computer-Interaction que engloba la ergonomía, ciencias cognitivas y psicología. “La utilización se produce en el momento mismo en que el usuario interactúa con la tecnología, el objetivo primordial de investigación de esta perspectiva es identificar las tendencias de comportamiento del usuario ante esta interacción” (Siles González: 2004, p. 74).

²⁵ “Los niños frente a la computadora”, en www.terra.com.mx/articulo.aspx?articuloid=paginaid=1, Consulta: 1 de junio de 2009.

enciclopedias en CD, constituyéndose en recursos para los reportes escolares y proyectos de investigación. De esta forma, el uso de la red en infantes mayores a diez años es una actividad regular.

Se observa que la información de la nota, permite dar el salto de hablar del desarrollo de las habilidades motoras, es decir, las habilidades físicas que tiene el niño al desarrollo de su cognición. Pues la edad identificada como ideal para el primer acercamiento físico autónomo del pequeño con la computadora y sus componentes es a los seis años, y coincide con la etapa de operaciones concretas que propone Jean Piaget.

❖ Desarrollo cognoscitivo

El apartado anterior trato de desglosar por edades las posibilidades de utilización de la computadora; en éste se busca bajo las concepciones piagetianas junto con las propuestas pedagógicas de aprendizaje, ver si el contenido político en la web tiene posibilidades de incidir.

La Maestra María Guadalupe López Sandoval escribe en su tesis de grado que el desarrollo cognitivo “comprende los cambios en la mente de los niños respecto a ciertas habilidades específicas como la atención, la percepción, el aprendizaje, el pensamiento y la memoria” (López, 2009: 64). Como se indicó en el esbozo inicial de las teorías del desarrollo, Piaget se centra en definir la manera en que los seres humanos le dan sentido al mundo partiendo de la obtención y organización de información.

Por lo tanto, la manera en que los procesos de pensamiento cambian, depende de la maduración biológica, la actividad y las experiencias sociales:

- ❖ Maduración biológica: cambios biológicos, cambios en la concepción programados genéticamente.
- ❖ Actividad: conforme se desarrolla la maduración física aumenta la capacidad de actuar y aprender sobre el ambiente.
- ❖ Experiencias sociales: corresponde a la transmisión social y al aprendizaje a partir de los demás.
- ❖ Equilibrio: designa la tendencia innata del ser humano de mantener en equilibrio sus estructuras cognitivas.

La conjunción de estos factores fue lo que Piaget llamó esquemas, que “son conjuntos de acciones físicas, de operaciones mentales, de conceptos o teorías con los cuales se

organizan y adquiere información sobre el mundo” (Meece, 2000: 102); esta construcción de esquemas se deben a dos funciones invariables que Piaget dice:

- La organización: combina los esquemas adquiridos y forma nuevas estructuras intelectuales.
- La adaptación: que consiste en ajustar las estructuras mentales o conductas a las exigencias del ambiente; se da a través de la asimilación facilitando la acomodación.

Con base en esto, Piaget propuso que el desarrollo cognoscitivo sigue una secuencia invariable, dividido en cuatro etapas: sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales. Retomando el rango de edad que se propuso, los últimos estadios son los que corresponde.

Cuadro 4

| Etapas | Edad | Características |
|-------------------------------------|-----------------------------|---|
| Sensoriomotora El niño activo | Del nacimiento a los 2 años | Los niños aprenden la conducta propositiva, el pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de los objetos. |
| Preoperacional El niño intuitivo | De los 2 a los 7 años | El niño puede usar símbolos y palabras para pensar. Solución intuitiva de los problemas, pero el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo. |
| Operaciones concretas | De los 7 a los 11 años | El niño aprende las operaciones lógicas de la seriación, de clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real. |
| Operaciones formales | De los 11 a 12 años y en | El niño aprende sistemas |

| | | |
|--|----------|---|
| | adelante | abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional. |
|--|----------|---|

(Meece, 2000: 103)

A continuación se expone con mayor detalle la etapa de las operaciones concretas y de las operaciones formales, pues corresponden al rango establecido de 6 a 14 años. En el caso de la etapa de operaciones concretas (7-11 a.), Piaget señala que el pensamiento de los niños muestra menor rigidez y mayor flexibilidad, que a su vez es menos centralizado y egocéntrico.

En esta etapa ya no basa sus juicios en la apariencia. Los infantes realizan tres tipos de operaciones mentales o esquemas, con las que el niño organiza e interpreta el mundo: la seriación, la clasificación y conservación.

Judith Meece dice que la “seriación es la capacidad de ordenar los objetos en progresión lógica” (Meece, 2000: 112); es decir, ordenar de mayor a menor, de lo alto a lo bajo, y viceversa. La seriación tiene como consecuencia una mayor noción del tiempo, pues diez minutos no es lo mismo que una hora ni equivalente a un minuto.

En relación a la clasificación, Piaget consideraba que es una forma más como el infante introduce orden en el ambiente al agrupar las cosas y las ideas a partir de elementos comunes; pondera dos clasificaciones: a) clasificación matricial que se realiza a través de atributos, por ejemplo formas, tamaño, colores; b) clasificación jerárquica que se utiliza para organizar la información referente a materias como biología, historia, física y música, además de la relación jerárquica en la numeración.

Con respecto a la conservación, “la capacidad de razonar sobre los problemas de conservación es lo que caracteriza a la etapa de las operaciones concretas. [...] Consiste en entender que un objeto permanece igual a pesar de los cambios superficiales de su forma o de su aspecto físico” (Meece, 2000: 114). Son cinco los pasos de la conservación en el niño: numérico, líquido, sustancia, longitud y volumen que lo llevan a desarrollar la abstracción reflexiva, permitiéndole no dejarse llevar por las apariencias.

Sin embargo, la lógica formal se constituirá en el periodo de operaciones formales durante los 11 y 12 años de edad, donde el pensamiento hace la transición de lo real a lo posible, pudiendo generar ideas acerca de eventos que no ocurrieron, hacer predicciones sobre hechos hipotéticos o futuros, la identificación de “problemas sociopolíticos que incluyan ideas abstractas como derechos humanos, igualdad y justicia. También puede razonar sobre las relaciones y analogías proporcionales, resolver las ecuaciones algebraicas, realizar pruebas geométricas y analizar la validez intrínseca de un argumento” (Meece: 2000: 115).

Hasta aquí, retomando el desarrollo de las habilidades motoras en la que se identificó los seis años como la edad pertinente para la utilización de la computadora como artefacto; las ideas piagetianas acotan las posibilidades del uso del ordenador conectado a Internet con ciertos contenido, principalmente el político-social; pues si bien el niño del periodo de operaciones concretas va abandonando la noción de mundo centrado en sí mismo (egocentrismo) es hasta los 11 años con el inicio de las operaciones formales donde el entorno adquiere sentido como tal.

Por medio de la lógica proporcional, el razonamiento científico con el pensamiento hipotético-deductivo, entendido como la capacidad de generar y probar hipótesis de manera sistemática y formal; sumado a la capacidad de pensar en causas múltiples de los fenómenos (razonamiento combinatorio) y el mínimo conocimiento sobre la probabilidad, el niño puede entender tanto acontecimiento físicos como sociales de su alrededor inmediato.

Tras las investigaciones de Piaget, el pensamiento sobre el niño pasivo y el determinismo biológico-ambiental que impregnaban a la mayoría de las corrientes sobre el desarrollo infantil se vieron seriamente afectadas; pues, pese a la crítica recibida por los métodos de investigación utilizados, el concebir la naturaleza gradual del pensamiento del niño, los modelos idóneos para explicar los cambios evolutivos y la universalidad de las etapas; dio paso a una serie de trabajos que trataron de comprender mejor su complejidad.

Así, las teorías neo-piagetianas han intentado perfeccionar la especificación de los cambios, sin modificar sustancialmente las suposiciones de la teoría. Por ejemplo, y lo cual es de gran utilidad para convertirlo en criterio para el contenido político en la web, es el

hecho de concentrarse en las capacidades del niño para procesar la información, ya que contribuye a explicar los cambios estructurales de su pensamiento.

Cuadro 5

| Etapas de la teoría del desarrollo cognitivo de Robbie Case | | |
|--|-------------------------------------|---|
| Etapas | Intervalo aproximado de edad | Características |
| Estructuras sensorio motoras de control | Del nacimiento a 1 y medio años | Las representaciones mentales están ligadas a los movimientos físicos |
| Estructuras relacionales de control | De 1 y medio a 5 años | El niño puede descubrir y coordinar relaciones en una dimensión entre objetos, hechos o personas. |
| Estructuras dimensionales del control | De 5 a 11 años | El niño puede extraer las dimensiones de interés en el mundo físico y social. Puede comparar dos dimensiones (altura y ancho) de modo cuantitativo |
| Estructuras abstractas del control | De 11 a 18 y medio años | El niño adquiere sistemas abstractos de pensamiento que le permiten aplicar el razonamiento proporcional, resolver problemas de analogía verbal y deducir los rasgos psicológicos de la gente |

(Miller, 1993)

Hasta este momento uno se podrá preguntar el por qué de la presentación del desarrollo de la teoría de Jean Piaget en esta investigación sobre Internet como vehículo posible para la formación de cultura, el establecimiento de comunicación y la difusión de información política; la respuesta se halla en las consecuencias y aplicaciones que la postura produjo en

el campo de la enseñanza, pues revela estancos y estrategias para el aprendizaje de acuerdo a los estadios.

Dado el rango de edad que se está trabajando, son las etapas de operaciones concretas y formales las que interesa presentar sobre estrategias pedagógicas de aprendizaje; Woolfolck en su obra *Psicología educativa* nos ofrece una visión general sobre la estimulación para los niños en dichas etapas.

Cuadro 6

| Estimulación para el niño en la etapa de las operaciones concretas | |
|--|--|
| Recomendaciones | Ejemplos |
| Utilizar materiales y apoyos visuales concreto, en especial cuando se trabaje con materiales complejos | Al enseñar historia usar líneas temporales y modelos tridimensionales en la enseñanza de la ciencia |
| Que manipulen y prueben objetos | Plantear experimentos científicos sencillos |
| Asegurarse de que las presentaciones sean breves y bien organizadas | Asignar historias o libros con capítulos cortos o lógicos. No pasar a lecturas más largas hasta que los estudiantes estén preparados |
| Utilizar ejemplos familiares para explicar ideas más complejas | Comparar la vida de los niños con la de los personajes de una historia |
| Brindar oportunidades de clasificar y agrupar objetos e ideas de niveles cada vez más complejos | Ofrecer a estudiantes enunciados en tarjetas separadas y pedirles que los agrupen en párrafos |
| Presentar problemas que exijan pensamiento analítico-lógico | Utilizar juegos de destreza, rompecabezas y acertijos |

Fuente: Woolfolck, 1999: 36.

Las recomendaciones son para el aprendizaje infantil en el aula, pero al ser lineamientos generales para la presentación de temas, pueden ser aplicados para la preparación de los contenidos políticos para niños en Internet; es más, pareciera evidente su necesidad al ser parte del diseño de mensajes comunicativos el tener en cuenta al receptor-usuario.

Sin embargo, en una primera aproximación, al establecer como criterios las recomendaciones de Woolfolck, el espacio “Cultura política para niños” en la página principal del Senado no cumple con casi ninguna de ellas:

- No usa materiales ni apoyos visuales concretos,

- La manipulación de objetos que puede traducirse en uso de recursos multimedia o la posibilidad de desplazamiento dentro de la página, tampoco está presente,
- El tema de “¿Cómo se hacen las leyes”, es complejo y no recurre a la brevedad ni sencillez (no confundir con simplicidad o baja calidad),
- Asimismo, recursos de destreza para motivar el aprendizaje significativo como acertijos, test u otras estrategias no están presentes.

Continuemos con las recomendaciones para el periodo de edad de 11 a 12 años en adelante que el mismo autor brinda en su texto *Psicología educativa*.

Cuadro 7

| Estimulación para el niño en la etapa de las operaciones formales | |
|---|---|
| Recomendaciones | Ejemplos |
| Seguir utilizando los materiales y estrategias de enseñanza de las operaciones concretas | Emplear apoyos visuales, como mapas e ilustraciones, lo mismo que gráficas y diagramas más elaborados |
| Brindar la oportunidad de explorar muchas preguntas hipotéticas | Que los estudiantes redacten exposiciones y que las intercambien con el lado opuesto para debatir acerca de temas sociales importantes como el medio ambiente, la economía o la seguridad pública |
| Fomentar la resolución de problemas y razonamiento de manera científica | Formar grupos de discusión en donde los estudiantes diseñen experimentos para responder ciertas preguntas |
| Siempre que sea posible, enseñar conceptos generales en lugar de hechos simples, utilizando materiales e ideas que tengan relevancia para la vida de los adolescentes | Al revisar el tema de la Revolución, considerar otros asuntos que desde entonces hayan generado conflicto entre diversos sectores políticos y sociales de México |

(Woolfolk, 1999: 39)

El manejo de contenidos a partir de los once años de edad, según el cuadro anterior, muestra la necesidad no solo de mantener las estrategias anteriores vinculadas al juego; sino un trabajo colaborativo; es decir, que los temas presentados se discutan en grupos o con otras personas; en el caso de la web, algunos recursos como foros, chats o sesiones de trabajo, grupos de discusión, permitirían a los infantes tener una experiencia de exposición

con otros, y en el mejor de los casos de diálogo y debate sobre aspectos de la política mexicana.

Por lo tanto, con respecto al desarrollo físico y cognitivo que se ha presentado, se obtienen los siguientes aspectos-criterios para el análisis descriptivo y recomendaciones posibles sobre los proyectos y espacios políticos para niños en la red:

- ❖ En la primera columna se especifica la edad para después, dependiendo de las categorías, establecer los criterios de análisis, desde el desarrollo motor has las recomendaciones de estímulos.
- ❖ La columna de desarrollo motor se muestra el tipo-ideal, de acuerdo a la noción de Weber, del acceso y utilización de la computadora por parte del infante.
- ❖ En la siguiente se recuerda la clasificación piagetiana que ayudó a establecer los rangos y criterios sobre la evolución cognitiva de los niños: Por ejemplo, la naturaleza de los recursos que deberían tener en cuenta para el diseño de los contenidos infantiles, mismos que servirán para evaluar los ciberespacios de las dependencias.

En otras palabras, si Piaget sugiere que entre los 7 y 10 años, la seriación se presenta como proceso cognitivo, el contenido en la web debería propiciar acciones donde el niño establezca series progresivas; en este momento se me ocurre al explicar la cantidad de diputados en la Cámara de Diputados, se podría poner la imagen el partido PRI más grande, la del PRD mediana y la del PAN más pequeña. Sería un ejercicio significativo por seriación de tamaños.

- ❖ La columna de recomendaciones de estímulos, de igual manera que en la anterior, proporciona criterios que las páginas web para niños deberían tener, pues si la investigación del aprendizaje ha dado lugar a esas estrategias pedagógicas, por qué habría que desdeñarlas.

| | | | | | Juegos de destreza | Rompecabezas, acertijos | |
|----|--|----------------------|------------------------------------|---|---|--|---|
| 11 | - Uso de la red como actividad regular - Lecturas más extensa - Mayor destreza - Escritura individual | Operaciones formales | Conceptos abstractos | Relación de elementos constitutivos de los conceptos abstractos | Gráficas y diagramas elaborados | Presentaciones | Analogías verbales Identificación de rasgos psicológicos de la gente |
| 12 | | | Razonamiento científico-hipotético | Proposición de hipótesis con opciones de resultados | Debates sobre los temas sociales o políticos relevantes | Foros Chats Grupos de discusión (Newsgroups) | |
| 13 | | | Predicciones sociopolíticas | Uso de afirmaciones y premisas (lógica proposicional) | Sesión de preguntas y respuestas | Aplicaciones en formato test | |
| 14 | | | Identificación de realidades | Razonamiento combinatorio | Relación con vida preadolescente | Videos Podcast Presentaciones Artículos | |
| | | | Hechos futuros | Razonamiento probabilidad y proporciones | | | |
| | | | Argumentación | | | | |

Cuadro elaborado por el autor con base en los planteamientos de los autores revisados

Nota: Este cuadro resume los recursos con los que se pueden analizar los espacios web con contenido político para niños desde una mirada pedagógica que responde a las capacidades de los infantes. Es una tabla que propone algunos recursos que podrían utilizarse en el diseño de ellos.

3.3 Contexto de los niños: socialización política, derechos y presencia en la red

¿Cómo pasar del desarrollo físico y cognitivo al tema de la politización de los infantes? Son los planteamientos teóricos contextuales los que permiten realizar el vínculo; Lev Vigotsky señala que el desarrollo es un proceso biológico y cultural, donde se combinan tanto los mecanismos y funciones biológicas, como las psicológicas relacionadas con los procesos de mediación social y utilización de signos.

Judith Meece dice, “su teoría pone de relieve las relaciones del individuo con la sociedad. Afirmó que no es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce la cultura donde crece. [...] La sociedad de los adultos tiene la responsabilidad de compartir su conocimiento colectivo con los integrantes más jóvenes y menos avanzados para estimular el desarrollo intelectual.

“Por medio de las actividades sociales el niño aprende a incorporar a su pensamiento herramientas culturales como el lenguaje, los sistemas de conteo, la escritura, el arte y otras invenciones sociales. De acuerdo con Vigotsky, tanto la historia de la cultura del niño como la de su experiencia personal son importantes para comprender el desarrollo cognoscitivo. Este principio de Vigotsky refleja una concepción cultural-histórica del desarrollo” (Meece, 2000: 127).

Bajo la categoría de perspectiva sociocultural, María Guadalupe López Sandoval señala que “existen tres formas principales en que las funciones superiores se pueden dar como categorías interpsicológicas:

- ❖ Aprendizaje imitativo, por el que una persona trata de imitar a otra,
- ❖ Aprendizaje instruido, por el que quienes aprenden internalizan las instrucciones de un maestro o instructor y las utiliza para autorregularse, y
- ❖ Aprendizaje colaborativo, por el que un grupo de compañeros se esfuerza por comprenderse y en el proceso ocurre el aprendizaje”. (López Sandoval, 2009: 71)

Con base en esto, la siguiente parte del capítulo pretende exponer tres aspectos: por un lado el proceso de politización, retomando la información política que los niños tienen según las edades y diversos estudios; esto con la intención de tener el mejor panorama de análisis de los espacios web.

Respecto al contexto social en el que la niñez se desarrolla, se tratan dos aspectos, por un lado, los derechos de los niños y recomendaciones supranacionales que indican que la participación política y social de este sector debe ser considerada; así como a su derecho estar informado y tener acceso a la información y comunicación.

Por otro, siendo un claro condicionante de las posibilidades del contenido político en Internet, cuál es el acceso a una computadora e Internet de este segmento poblacional, es decir, datos estadísticos sobre la relación de niñez y niñez en línea.

3.3.1. Socialización política de los niños

La razón por la cual el tema de la politización del niño se halla inmediato a la presentación de las teorías del desarrollo se debe sobre todo a que el campo de lo político se encuentra inmerso en lo referente a la identificación, comprensión e influencia de la sociedad en los infantes de la teorías contextuales.

Durante la búsqueda de material bibliográfico fue interesante observar la gran cantidad de libros sobre el desarrollo del niño desde la psicología y la pedagogía, incluso desde la sociología con el término socialización; a diferencia del reducido material sobre la politización del niño, varios en inglés.

Así, en el caso de México, Rafael Segovia en 1975 presentó el libro *La politización del niño mexicano*, un estudio sobre las actitudes políticas de los infantes y su interés por los fenómenos que surgen y se presentan en el mundo de la política.

El trabajo sugiere que la escuela, la ocupación del padre y la edad son factores determinantes de la atención sobre lo político. Dichos resultados son de utilidad para esta investigación, ya que permiten tener noción sobre las posibilidades que tiene en usuario de buscar y hallar “los contenidos políticos en la web”.

La investigación evidencia que la edad marca una relación directa con el interés en la cosa política, y que las instituciones sociales (Estado, familia, medios, etc.) son agentes socializadores. Segovia indica que “saber dónde un niño habla y con quién habla de política resulta primordial para conocer, aunque de manera parcial, la orientación de su participación” (Segovia, 1975: 11).

También señala que el interés de los niños por la política es bajo. “Un 55% dijo hablar de política con alguien, cifra que se sitúa en niveles inferiores a los que se

encuentran en países industriales [...] No aparecen diferencias marcadas entre las escuelas de zonas urbanas o rurales, ni entre los niños y las niñas.

“Sólo la edad permite ver cómo, a medida que pasan los años, los niños van involucrándose en la vida política” (Segovia, 1975: 12). Es interesante la anotación sobre las diferencias que aparecen cuando se compara el origen de los niños por entidad federativa.

En cuanto a los *lugares*, es el hogar y la escuela donde más se habla de política; el primer espacio coincide con lo que Fred I. Greenstein expone sobre la socialización política: “Mucha de la educación toma lugar informalmente. En la edad temprana, los niños aprenden acerca del gobierno y la política, preparándose para sus roles políticos de los adultos a través de procesos en los que no toman quién los instruye sobre la conciencia especial, proveyendo las bases de la participación política democrática” (Greenstein, 1965: 5). Mientras que la escuela, siendo una fuente de aprendizaje formal, responde a lo que Greenstein denomina *the agents of political socialization*.

Regresando a Segovia, un dato más sobre su investigación de campo son las diferencias encontradas entre las escuelas públicas y privadas; porque sin tener identificadas las escuelas, sugiere de inicio una diferencia en el nivel socioeconómico, que determina el comportamiento político y su formación.

Por ejemplo, en el caso de los contenidos políticos en la red, solo se tiene acceso mediante una computadora con servicio de Internet, aquellos niños que tienen a su disposición esto, diría Delia Crovi, son niños privilegiados, en el contexto de un país en desarrollo inmerso en una crisis económica. Lo anterior provoca que los espacios en la red se restrinjan de entrada por cuestiones de acceso, es decir, por cuestiones socioeconómicas.

En relación a las personas con las que se habla de política, el estudio expone que es con los padres y luego los hermanos; mientras que en la escuela se prefiere a los amigos que al maestro.

En cuestión de género, no se observó contrastes entre el nivel de participación de las niñas y los niños; contrario a los que obtuvieron Mattei Dogan y Jacques Vardonne en los niños francés frente a la política.

Entonces, es en la edad y su correlación con el nivel de escolaridad que identifican diferencias. Fred I. Greenstein escribe en su capítulo I “El estudio del aprendizaje político

temprano”, “los años entre los nueve y los 13 no son tan dramáticos pero sí un periodo crucial del desarrollo socio-psicológico y político. El campo del psicoanálisis diría que son los años de latencia” (Greensteins, 1965: 1).

El autor va en consonancia con Almond, quien habla de latencia y manifestación de la socialización política durante la niñez y la adultez; lo cual se da por transmisión de información, valores y sentimientos en la familia. También Luacian W. Py en *Política, personalidad y construcción nacional* explica que la socialización básica manifiesta, involucra el aprendizaje del contenido de la cultura individual; mientras que la socialización básica latente consiste en todas las experiencias que forman inconscientemente y determinan la dinámica de la estructura de la personalidad básica.

Como sucede con las teorías del desarrollo infantil, es complicado identificar estancos de edad, por lo que los autores abordan el tema de la politización por periodos no rígidos, sino por categorías: latencia y manifestación.

Una vez señalado esto, “es evidente la relación que media entre la edad y la información... hay una correlación directa y positiva: a mayor edad, mayor información [sobre la vida política nacional]”, dice Segovia.

Por ejemplo, de los 10 a los 15 años, la figura del presidente y su nombre son claramente identificados, se tiene un conocimiento alto de los representantes y figuras políticas, principalmente de autoridades locales.

Antes de continuar, retomo el esquema de Greenstein del proceso de politización en los términos del objeto de investigación de la tesis, el contenido político en la web para niños; esto permite evidenciarlo como un proceso comunicativo:

Cuadro 9

| Proceso de politización, elementos | |
|---|---|
| Elementos | Aplicados a la presente investigación |
| ¿Quiénes aprenden? | Niños de 6 a 14 años |
| ¿Qué aprenden? | “Contenido político” |
| Agentes de socialización política | Padres, maestros, vecinos, familia, parientes y medios de comunicación: en este caso Internet |
| Circunstancias de la socialización política | Situación de la educación Recomendaciones supranacionales |

| | |
|--------------------------------------|---|
| | Características de los niños Situación de conectividad |
| Los efectos del aprendizaje político | Formación de cultura política Estimulación de la comunicación política Existencia de información política |

Cuadro elaborado por el autor a partir de Greenstein

A manera de nota, para un recuento sobre las circunstancias de la socialización política desde Estado mexicano como agente, vía la educación cívica, véase “Socialización política y educación cívica en los niños” de Erika Tapia (Tapia, 2003). Con ello se comprenderá la existencia de los proyectos de las dependencias federales para la promoción de aspectos sociales y culturales para niños. La autora desarrolla la intervención del Estado a través de sus instituciones, con mayor importancia la Secretaría de Educación Pública para la formación de actitudes, valores y conocimientos sobre la política.

No obstante, les atribuye a otros actores incidencia en este proceso, como a las ONG’s y organismos autónomos como es el caso del IFE. “A pesar de las limitaciones y avances que se presentan en la formación del civismo en la educación básica, y la importancia que tiene la formación ciudadana de la escuela, no debe dejarse de lado la participación de otros agentes de socialización que desempeñan un papel de no menor importancia en la promoción de la educación para la ciudadanía.

“La transición que generó un nuevo marco institucional brindando un clima de apertura política ha permitido la participación de diversas organizaciones no gubernamentales en la orientación y difusión de la educación cívica, ya sea en los contenidos, estrategias, programas oficiales que se imparten en la escuela o en la capacitación de programas informales destinados a la ciudadanía en general o bien a sectores específicos como las mujeres, los indígenas, los jóvenes y los niños” (Tapia, 2003: 55).

Tal es el caso del Instituto Federal Electoral, organismo público que promueve la educación cívica. Desde su creación y de acuerdo al artículo 41 constitucional, tiene bajo su cargo, actividades relativas a la capacitación y educación cívica, lo cual también se estipula en el artículo 69 del Código Federal de Instituciones y Procesos Electorales (COFIPE).

El estudio de Erika Tapia demostró que actualmente, en la Ciudad de México, los agentes de socialización política son: la familia, la escuela, los medios de comunicación, seguido de los grupos pares; y las fuentes de información son los amigos, el periódico, los maestros, los padres, la radio y la televisión.

Con lo arriba expuesto, retomando los resultados de los investigadores y la noción de concatenación de medios, se presenta en seguida un cuadro que sugiere por rangos de edad la información política que sería pertinente colocar en las páginas web, pues el bagaje cultural de los infantes les posibilitaría llegar a los “espacios”.

En otras palabras, si a los 7 años tienen noción de la figura presidencial sería oportuno tratarlo en los contenidos, y si a los once distinguen los partidos políticos, sería hasta esa edad la indicada para abordarlos con las estrategias de aprendizaje antes sugeridas.

El cuadro se propone a partir de Greenstein, Segovia y Erika Tapia, quienes retoman la información política que los niños tienen por rangos de edad. Téngase presente que las posturas sobre la politización de los menores indica como edad de partida los nueve años, por lo que se acota los resultados al periodo de niñez media seleccionado: 9 a 14 años.

Sobre los autores, entre ellos tienen algunas coincidencias como en preguntar el conocimiento del nombre del presidente, sobre la figura de los diputados y senadores, a la vez que difieren en si saben el nombre del gobernador o quién participa en la elaboración de leyes.

En el siguiente cuadro se presentan los resultados en porcentajes de varios autores sobre la información política con la que los niños cuentan, se cataloga por edad y tópicos; cada letra refiere a un autor:

G: Greenstein (Estados Unidos 60's)

S: Segovia (México, 70's)

T: Tapia (México actual)

Cuadro 10. Información política en los infantes por edades, en porcentajes

| Edad | Nombre del presidente | | | Años que dura | Partido al que pertenece | Presidente es elegido | Identificación del cargo de presidencia | Función del presidente de mantener el orden del país | Función de presidente de hacer las leyes |
|---------|-----------------------|----|----|---------------|--------------------------|-----------------------|---|--|--|
| | G | S | T | | | | | | |
| | | | | T | T | S | S | S | S |
| 9 años | 96 | | 75 | 56.3 | 77 | | | | |
| 10 años | 100 | 85 | 75 | 56.3 | 77 | 64 | 76 | | |
| 11 años | 96 | 85 | 75 | 56.3 | 77 | 64 | 67 | 42-59 | 11-28 |
| 12 años | 100 | 89 | 75 | 56.3 | 77 | 68 | 70 | 33-51 | 8.5-21 |
| 13 años | 100 | 89 | | | | 68 | 72 | 33-59 | 3-17 |
| 14 años | - | 93 | | | | 85 | 72 | 46-61 | 8.5-16 |

Cuadro elaborado por el autor

| Edad | Nombre del ex presidente | Consciente de la naturaleza pública del presidente | Nombre del gobernador | | Conocimiento de los partidos | | | | | | | Creen que las elecciones son importantes | Voto a los 18 | Diputados son elegidos | Senadores son elegidos |
|---------|--------------------------|--|-----------------------|----|------------------------------|-------|-------|--------|-------|-------|---------|--|---------------|------------------------|------------------------|
| | | | | | P R I | P R I | P A N | P A N | P R D | P T | P V E M | | | | |
| | S | G | G | S | S | T | S | T | T | T | T | G | S | S | S |
| 9 años | - | 55 | 33 | - | - | | | | | | | 63-76 | - | - | - |
| 10 años | 56 | 70 | 39 | 52 | 76 | 52 | 60 | 8-7-16 | 8-13 | 4-8-7 | 8-7 | 66-79 | 36 | 29 | 26 |
| 11 años | 56 | 70 | 51 | 52 | 76 | 72 | 60 | | | | | 71-68 | 36 | 29 | 26 |
| 12 años | 80 | 79 | 66 | 73 | 89 | | 66 | | | | | 69-66 | 56 | 36 | 44 |
| 13 años | 80 | 86 | 76 | 73 | 89 | | 66 | - | - | - | - | 84-75 | 56 | 36 | 35 |
| 14 años | 92 | - | - | 87 | 93 | | 83 | - | - | - | - | - | 75 | 49 | 44 |

Cuadro elaborado por el autor

Cuadro 11. Comparativo de la identificación de las figuras, con base en Segovia

| Edad | Identificación del cargo de Presidente | Identificación del cargo de Gobernador | Identificación del cargo de Senador | Identificación del cargo de Diputado |
|---------|--|--|-------------------------------------|--------------------------------------|
| | S | S | S | S |
| 9 años | - | - | - | - |
| 10 años | 76% | 59% | 31% | 36% |
| 11 años | 67% | 57% | 36% | 36% |
| 12 años | 70% | 58% | 33% | 34% |
| 13 años | 72% | 61% | 28% | 38% |
| 14 años | 72% | 58% | 34% | 38% |

Cuadro elaborado por el autor

Un dato interesante que se observa a partir de la comparativa, es que la figura de Diputado está más presente en los niños que la de los Senadores. Sin embargo, la página web de la Cámara de Diputados no contiene contenidos dirigidos a la infancia a diferencia de la página del Senado.

3.3.2. Derechos de los niños

Le existencia de espacios en la web con contenido político para niños responde a diversos factores: desde los discursos que señalan a Internet como el mejor vehículo para la democratización e igualdad para todos los segmentos de la sociedad, así como la promesa de las TIC de garantizar la participación, comunicación e información de todos los seres humanos; así como a las ideas de organismos supranacionales que se ratifican por los Estados-nación como compromisos asumidos; y la tendencia de la política en incursionar en el uso de las TIC.

De igual forma, como contexto se hallan los derechos de los niños, que son diversos y se pueden apreciar en el compendio de instrumentos internacionales sobre *Los derechos de los niños*, editado por la Comisión de Derechos Humanos, México. Las sugerencias van desde el aspecto del cuidado y servicios que debe garantizar el Estado, como la familia, pasando por tópicos de situación laboral, conflictos armados, alfabetización y salud, por nombrar algunos.

Aquí únicamente retomo los artículos que tienen como principio la relevancia de los infantes en relación a la vida política, por ejemplo, autores como Clark y Moss (2001) en *¿Me haces caso? El derecho de los niños a participar en las decisiones que los afectan*, insisten que se reconozca que:

- “Son expertos en las cuestiones relacionadas con su propia vida, con la capacidad efectiva de transmitir una visión profunda e insustituible de sus propias experiencias y perspectivas;
- “Son comunicadores hábiles que emplean una enorme variedad de lenguajes mediante los cuales logran formular sus opiniones y vivencias [...];
- “Son agentes activos que influyen el mundo que los rodean e interactúan con él;
- “Son constructores de significado que elaboran e interpretan el sentido de su existencia” (Landsdown, 2005: 1).

Con esta perspectiva, se citan los artículos relacionados con dichos aspectos (Comisión Nacional de Derechos Humanos, 2005).

Declaración Universal de los Derechos Humanos, 10 de diciembre de 1948.

Artículo 26. [...] 3. Los padres tendrán derecho preferente a escoger el tipo de educación que habrá de darse a sus hijos.

Declaración de los Derechos de los Niños, 20 de noviembre de 1959.

Principio 7. El niño tiene derecho a recibir educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social, y llegara a ser un miembro útil de la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe en primer término, a sus padres.

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzará por promover el goce de este derecho.

Declaración del Milenio, 6 al 8 de septiembre de 2000.

V. Derechos humanos, democracia y buen gobierno

24. No escatimaremos esfuerzo alguno por promover la democracia y fortalecer el imperio del derecho y el respeto de todos los derechos humanos y las libertades fundamentales internacionalmente reconocidos, incluido el derecho al desarrollo.

25. Decidimos, por tanto:

- Respetar y hacer valer plenamente la Declaración Universal de Derechos Humanos
- Esforzarnos por lograr la plena protección y promoción de los derechos civiles, políticos, económicos, sociales y culturales de todas las personas en todos nuestros países.

Convención sobre los Derechos del Niño, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 25 de enero de 1991. En vigor para México: 21 de octubre de 1990.

Artículo 3.1. En todas las medias concernientes a los niños que tomen las instituciones públicas o privadas de bienestar social, los tribunales, las autoridades administrativas o los órganos legislativos, una consideración primordial a que atenderán será el interés superior del niño.

Artículo 12.1. Los Estados Partes garantizarán al niño que esté en condiciones de formarse un juicio propio el derecho de expresar su opinión libremente en todos los asuntos que afectan al niño, en función de la edad y madurez del niño. [...]

Artículo 13.1. El niño tendrá derecho a la libertad de expresión; ese derecho incluirá la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o impresas, en forma artística o por cualquier otro medio elegido por el niño.

2. El ejercicio de tal derecho podrá estar sujeto a ciertas restricciones, que serán únicamente las que la ley prevea y sean necesarias:

a) Para el respeto de los derechos o la reputación de los demás, o

b) Para la protección de la seguridad nacional o el orden público o para proteger la salud o la moral públicas.

Artículo 14.1. Los Estados Partes respetarán el derecho del niño a la libertad de pensamiento, o de conciencia y de religión.

2. Los Estados Partes respetarán los derechos y deberes de los padres y, en su caso, de los representantes legales, de guiar al niño en el ejercicio de su derecho de modo conforme a la evolución de sus facultades. [...]

Artículo 15.1. Los Estados Partes reconocen los derechos del niño a la libertad de asociación y a la libertad de celebrar reuniones pacíficas.

2. No se impondrán restricciones al ejercicio de estos derechos distintas de las establecidas de conformidad con la ley y que sean necesarias en una sociedad democrática, en interés de la seguridad nacional o pública, el orden público, la protección de la salud y la moral públicas o la protección de los derechos y libertades de los demás.

Artículo 17. Los Estados Partes reconocen la importante función que desempeñan los medios de comunicación y velarán porque el niño tenga acceso a información y material procedentes de diversas fuentes nacionales e internacionales, en especial la información y

el material que tenga por finalidad promover su bienestar social, espiritual y moral y su salud física y mental. Con tal objeto, los Estados Partes:

- a) Alentarán a los medios de comunicación a difundir información y material de interés social y cultural para el niño, de conformidad con el espíritu del artículo 29;
- b) Promoverán la cooperación internacional en la producción, el intercambio y la difusión de esa información y esos materiales procedentes de diversas fuentes culturales, nacionales e internacionales;
- c) Alentarán la producción y difusión de libros para niños;
- d) Alentarán a los medios de comunicación a que tengan particularmente en cuenta las necesidades lingüísticas del niño perteneciente a un grupo minoritario o que sea indígena; [...]

Artículo 29. 1. Los Estados Partes convienen en que la educación del niño deberá estar encaminada a:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades.
- b) Inculcar al niño el respeto de los derechos humanos y las libertades fundamentales y de los principios consagrados en la Carta de las Naciones Unidas;
- c) Inculcar al niño el respeto de sus padre, de su propia identidad cultural, de su idioma y sus valores, de los valores nacionales del país en que vive, del país de que sea originario y de las civilizaciones distintas de la suya;
- d) Preparar la niño para asumir una vida responsable en una sociedad libre, con espíritu de comprensión, paz, tolerancia, igualdad de los sexos y amistad entre todos los pueblos, grupo étnicos nacionales y religiosos y personas de origen indígena;
- e) Inculcar al niño el respeto del medio ambiente natural.

Un mundo apropiado para los niños, aprobado el 10 de mayo de 2002.

9. Escuchar a los niños y asegurar su participación. Los niños y adolescentes son ciudadanos valiosos que pueden ayudar a crear un futuro mejor para todos. Debemos

respetar su derecho a expresarse y a participar en todos los asuntos que les afecten, según su edad y madurez.

III. Plan de acción:

Colaboración y participación

32. 1. Debe facultarse a los niños, incluidos los adolescentes, para que ejerzan su derecho a expresar libremente sus opiniones, de acuerdo con su capacidad en evolución, desarrollar su autoestima y adquirir conocimientos y aptitudes, como los necesarios para la resolución de conflictos, la toma de decisiones y la comunicación con los demás, a fin de hacer presentes a los desafíos de la vida. Debe respetarse y fomentarse el derecho de los niños, incluidos los adolescentes, a expresarse libremente, y sus opiniones deben tenerse en cuenta en todos los asuntos que les afecten, dándose la debida importancia a esas opiniones en función de la edad y la madurez de los niños. [...] Haremos cuanto sea posible por elaborar y aplicar programas para fomentar la genuina participación de los niños, incluidos los adolescentes, en los procesos de adopción de decisiones, incluso en las familias, en las escuelas y en los planos nacional y local.

8. Los medios de comunicación y sus organizaciones tienen un papel esencial que desempeñar en la sensibilización acerca de la situación de los niños y de los problemas a los que éstos se enfrentan; además, deben desempeñar un papel más activo en cuanto a informar a los niños, los padres, las familias y el público en general acerca de las iniciativas para proteger y fomentar los derechos de los niños; deben, además, contribuir a los programas educativos destinados a los niños. A este respecto, los medios de comunicación deben prestar atención a la influencia que ejercen en los niños.



¿Qué nos indican estos planteamientos? En general al hablar del derecho a participar, no se establece una edad mínima que se pueda considerar o imponer; la noción de participación trae consigo i) la libertad de expresión de opinión e información de los niños; ii) el derecho al acceso y difusión de información; iii) el derecho a tener acceso a los medios de comunicación para lograr estos fines, para que así, se ejerza su derecho a ser escuchados y sus opiniones sean tomadas en serio.

Entonces, Internet por sus características de conectividad, interacción, acceso y distribución de información puede ser el *vehículo* adecuado y/o útil, sumado a otros medios, para concretar los derechos de participación, comunicación y educación, contribuyendo en el desarrollo cognoscitivo y social de los infantes y su relación con su entorno político.

3.3.3. Niños en México y en el ciberespacio

Las esperanzadoras posibilidades arriba descritas se ven radicalmente confrontadas con la realidad de acceso de los niños a una computadora con Internet. A continuación se presentan datos estadísticos que demuestran el bajo porcentaje de dicho segmento en la red. Debe precisarse que los datos sobre los niños conectados se obtienen con metodologías distintas que no permiten hacer comparativos o relaciones directas.

El último censo realizado en nuestro país por el INEGI corresponde al 2005, en ese años sin diferenciar por género se estimó la población en 103 946 866, de la cual 32 537 308 se ubicaba en el “gran grupo” de 0 a 14 años; por lo tanto, poco más del 31 por ciento de los habitantes eran niños.

Para el 2008, el Instituto calculó con base en el conteo del 2005 y el censo del 2000 que en el territorio vivían 106 682 518 mexicanos, de ellos 31 322 882 eran infantes (0-14 años), cifra que representa el 29.3 %, sugiriendo que este gran segmento se vio reducido por la dinámica demográfica. Y si se compara con las cifras del 2000, la tendencia indica una disminución progresiva de dicho grupo.

Tabla 1.

| Año | Total de población | Grupo 0-14 años | Porcentaje de niñez |
|------|--------------------|-----------------|---------------------|
| 2000 | 98 438 553 | 33 556 044 | 34 % |
| 2005 | 103 946 866 | 32 537 308 | 31 % |
| 2008 | 106 682 518 | 31 322 882 | 29 % |

Elaborada por el autor

Para apreciar la disminución continua de la niñez, frente al aumento total de la población, véase la siguiente gráfica del *Anuario estadístico de los Estados Unidos Mexicanos 2008*, del INEGI.

Tabla 2

| Estimaciones de la población total a mitad de año según sexo y grandes grupos de edad Serie anual de 2000 a 2008 | | | | | | Cuadro 2.1 |
|---|-------------|------------|------------|------------------------|--------------|---------------|
| Año | Total | Sexo | | Grandes grupos de edad | | |
| | | Hombres | Mujeres | 0 a 14 años | 15 a 64 años | 65 y más años |
| 2000 | 98 438 553 | 48 722 406 | 49 716 147 | 33 556 044 | 60 289 863 | 4 592 646 |
| 2001 | 99 715 512 | 49 312 378 | 50 403 134 | 33 527 821 | 61 446 604 | 4 741 087 |
| 2002 | 100 909 383 | 49 862 643 | 51 046 740 | 33 409 182 | 62 602 962 | 4 897 239 |
| 2003 | 101 999 558 | 50 361 178 | 51 638 380 | 33 187 156 | 63 751 939 | 5 060 463 |
| 2004 | 103 001 871 | 50 814 582 | 52 187 289 | 32 886 390 | 64 885 615 | 5 229 866 |
| 2005 | 103 946 866 | 51 238 427 | 52 708 439 | 32 537 308 | 66 004 650 | 5 404 908 |
| 2006 | 104 874 282 | 51 654 642 | 53 219 640 | 32 150 842 | 67 134 774 | 5 588 666 |
| 2007 | 105 790 725 | 52 066 743 | 53 723 982 | 31 739 142 | 68 269 297 | 5 782 286 |
| 2008 | 106 682 518 | 52 466 262 | 54 216 256 | 31 322 882 | 69 375 709 | 5 983 927 |

Fuente: INEGI, 2008

Ahora, haciendo la revisión de las cifras por rangos de cinco en cinco años, interesa la población dentro de los 5 a los 14 años.

Tabla 3

| Población total por grupo quinquenal de edad según sexo Años censales 2000 y 2005 | | | | | | | Cuadro 2.3 |
|--|-------------------|-------------------|-------------------|--------------------|-------------------|-------------------|------------|
| Edad | 2000 a/ | | | 2005 b/ | | | |
| | Total | Hombres | Mujeres | Total | Hombres | Mujeres | |
| Total | 97 483 412 | 47 592 253 | 49 891 159 | 103 263 388 | 50 249 955 | 53 013 433 | |
| 0 a 4 años | 10 635 157 | 5 401 306 | 5 233 851 | 10 186 243 | 5 175 913 | 5 010 330 | |
| 5 a 9 años | 11 215 323 | 5 677 711 | 5 537 612 | 10 511 738 | 5 339 127 | 5 172 611 | |
| 10 a 14 años | 10 736 493 | 5 435 737 | 5 300 756 | 10 952 123 | 5 545 910 | 5 406 213 | |
| 15 a 19 años | 9 992 135 | 4 909 648 | 5 082 487 | 10 109 021 | 4 995 906 | 5 113 115 | |
| 20 a 24 años | 9 071 134 | 4 303 600 | 4 767 534 | 8 964 629 | 4 253 440 | 4 711 189 | |
| 25 a 29 años | 8 157 743 | 3 861 482 | 4 296 261 | 8 103 358 | 3 805 724 | 4 297 634 | |
| 30 a 34 años | 7 136 523 | 3 383 356 | 3 753 167 | 7 933 951 | 3 745 974 | 4 187 977 | |
| 35 a 39 años | 6 352 538 | 3 023 328 | 3 329 210 | 7 112 526 | 3 371 372 | 3 741 154 | |
| 40 a 44 años | 5 194 833 | 2 494 771 | 2 700 062 | 6 017 268 | 2 871 549 | 3 145 719 | |
| 45 a 49 años | 4 072 091 | 1 957 177 | 2 114 914 | 5 015 255 | 2 388 149 | 2 627 106 | |
| 50 a 54 años | 3 357 953 | 1 624 033 | 1 733 920 | 4 090 650 | 1 959 720 | 2 130 930 | |
| 55 a 59 años | 2 559 231 | 1 234 072 | 1 325 159 | 3 117 071 | 1 497 981 | 1 619 090 | |
| 60 a 64 años | 2 198 146 | 1 045 404 | 1 152 742 | 2 622 476 | 1 243 788 | 1 378 688 | |
| 65 y más años | 4 750 311 | 2 206 953 | 2 543 358 | 5 716 359 | 2 649 203 | 3 067 156 | |
| No especificado | 2 053 801 | 1 033 675 | 1 020 126 | 2 810 720 | 1 406 199 | 1 404 521 | |

Fuente: INEGI, 2008

En la tabla de abajo se presenta el total de la población mexicana frente al segmento de 5-14 años sin distinguir género, para exponer el porcentaje que representa este grupo infantil.

Tabla 4

| Año | Total | Niños de 5-14 años | Porcentaje |
|------|-------------|--------------------|------------|
| 2000 | 98 438 553 | 21 951 816 | 22.3 % |
| 2005 | 103 946 866 | 21 463 861 | 20.6% |

Elaborada por el autor

Para el año 2000, los niños de 5 a 14 años representaban el 22.3 por ciento de la población total, mientras que para el año 2005 decreció al 20.6% pese a que el total de los mexicanos aumentaron. Las cifras y porcentajes que se han señalado resultan interesantes para confrontarlas con los estudios que hasta este momento de la investigación se han recabado con respecto al acceso y uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en nuestro país:

- Disponibilidad y uso de tecnología de información y comunicaciones en los hogares, 2005-2008
- Los estudios de AMIPCI desde el 2000 sobre los usuarios de Internet

Sobre la situación general de la población mexicana con computadora e Internet, la siguiente tabla de la página de la Comisión Federal de Telecomunicaciones (COFETEL):

Usuarios de Internet por lugar de acceso y disponibilidad de computadora en su hogar, 2000 a 2008

| Año | Total nacional | Acceden a internet en su hogar ^a | Acceden a internet fuera de su hogar | | |
|---------------------|----------------|---|--------------------------------------|----------------------------|-------------------------------|
| | | | Total | Su hogar tiene computadora | Su hogar no tiene computadora |
| 2000 ^b | 5 057 533 | 2 568 783 | 2 488 750 | 294 238 | 2 194 512 |
| 2001 ^c | 7 097 172 | 3 227 788 | 3 869 384 | 908 453 | 2 960 931 |
| 2002 ^c | 10 718 133 | 3 920 649 | 6 797 484 | 1 989 527 | 4 807 957 |
| 2003 ^b | 11 883 041 | 4 504 767 | 7 378 274 | 2 225 947 | 5 152 327 |
| 2004 ^d | 12 835 946 | 4 907 385 | 7 928 561 | 2 420 501 | 5 508 060 |
| 2004 ^e | 13 983 492 | 5 126 131 | 8 857 361 | 2 811 945 | 6 045 416 |
| 2005 ^d | 16 364 130 | 5 178 626 | 11 185 504 | 3 131 760 | 8 053 744 |
| 2005 ^e | 17 966 001 | 6 014 500 | 11 951 501 | 3 697 656 | 8 253 845 |
| 2006 ^f | 18 517 066 | 6 210 750 | 12 306 316 | 3 889 828 | 8 416 488 |
| 2006 ^e | 20 564 256 | 6 917 151 | 13 647 105 | 4 781 619 | 8 865 486 |
| 2007 ^g | 20 848 040 | 7 116 782 | 13 731 258 | 4 831 857 | 8 899 401 |
| 2007 ^{e,r} | 22 104 096 | 8 312 883 | 13 791 213 | 4 877 952 | 8 913 261 |
| 2008 ^h | 22 339 790 | 8 426 749 | 13 913 041 | 4 922 812 | 8 990 229 |
| 2008 ^e | 23 260 328 | 9 138 944 | 14 121 384 | 5 086 850 | 9 034 534 |

Tabla 6. Fuente, COFETEL, 2008

El documento señala que “El número de usuarios de Internet tuvo un incremento del 7.16% entre marzo de 2007 y marzo de 2008, pues pasó de 20.8 a 22.3 millones de personas. Al igual que en el caso de la computadora, la mayor parte de quienes utilizaban Internet, se concentró en los jóvenes de 12 a 34 años, con una participación de 70.0%”²⁶.

Poniendo atención sólo en el rango de edad establecido para el estudio, de los 6 a los 14 años de edad; en el reporte sobre la *Disponibilidad y uso de tecnología de información y comunicaciones en los hogares*, coincide con el segmento de 6 a 11 años de edad; con la distinción entre usuarios de computadora y usuarios de Internet se obtiene la siguiente tabla:

Tabla 5. EDUTIH 2005

| Edad 6 a 11 años | 2000 | 2001 | 2003 | 2004 | 2005 |
|----------------------------|------|-------|------|-------|-------|
| Usuario de computadoras | 8% | 10.7% | - | 13.1% | 13.2% |
| Usuario de Internet | 4.8% | 3.8 | - | 5.4% | 6.3% |

Elaborada por el autor con base en INEGI 2005

Cabe mencionar que los porcentajes son representativos, pues el levantamiento se hizo en aproximadamente 5 mil viviendas de distintas partes del país a la par de la Encuesta Nacional sobre Confianza del Consumidor y la Encuesta Nacional sobre el empleo.

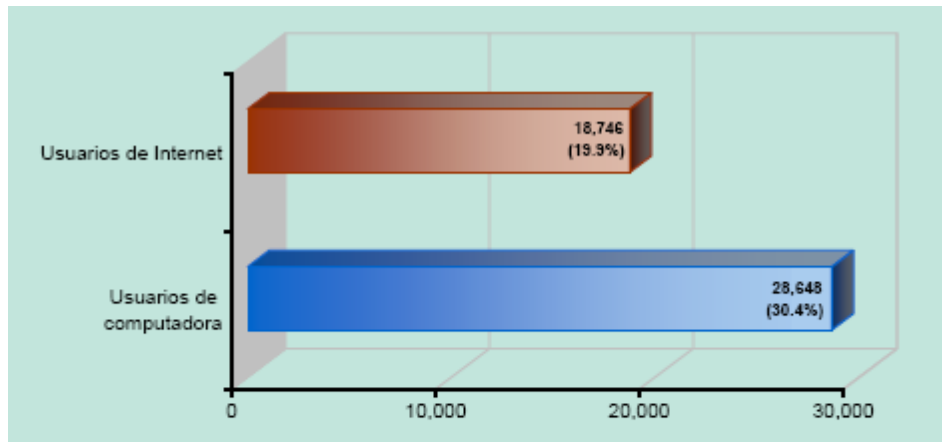
Los resultados de la encuesta de *Disponibilidad y uso de tecnología de información y comunicaciones en los hogares, 2006*, brinda estos datos en el rango de edad de 6 a 11 años:

- Usuarios de computadora: 13.3 %
- Usuarios de Internet: 7.1 %

Cifras que coinciden con la población de entre 45 y 34 años. Mientras que el panorama general en el 2006 es el siguiente:

²⁶ “Usuarios de Internet en México”, COFETEL, 2008, en http://www.cft.gob.mx/work/sites/Cofetel_2008/resources/PDFContent/5999/INEGI_COFETEL_2008.pdf. [Fecha de consulta: 5 de junio de 2009].

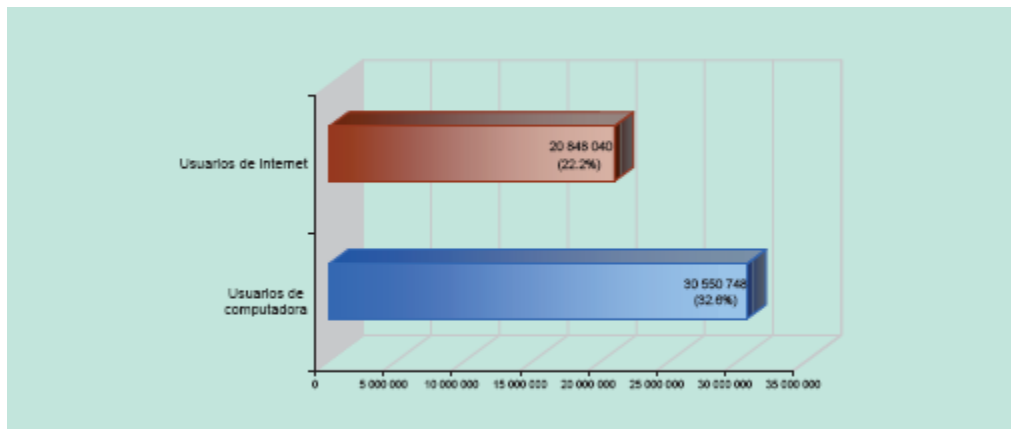
Gráfica 1



Fuente INEGI-ENDUTIH, 2006

La gráfica 2 corresponde a los datos de la encuesta de *Disponibilidad y uso de tecnología de información y comunicaciones en los hogares, 2007*, y la gráfica 3, es del año 2008.

Gráfica 3



Fuente INEGI-ENDUTIH, 2007

Tabla 6. Porcentaje de niños usuarios de computadoras e Internet, ENDUTIH 2006, 2007.

2008

| Edad | 2006 | 2007 | 2008 |
|-------------------------|-------|-------|-------|
| 6 a 11 años | | | |
| Usuarios de computadora | 13.3% | 15.1% | 13.6% |
| Usuarios de Internet | 7.1% | 7.7% | 7.3% |

Por su parte, la Asociación Mexicana de Internet AMIPCI [en <http://amipci.org.mx>] en sus diversos estudios sobre los usuarios de Internet brinda las siguientes cifras:

Estudio 2005:

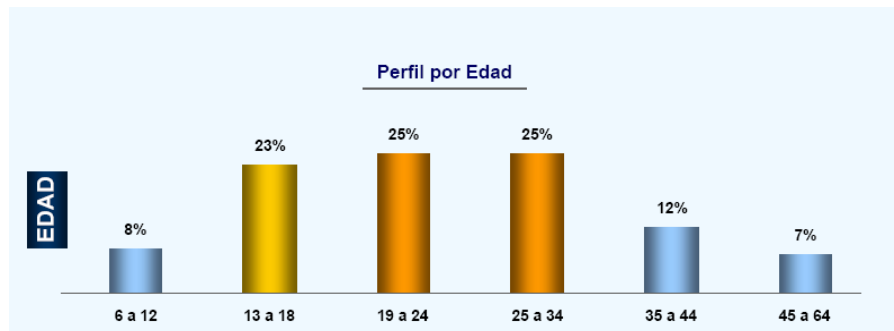
Universo, población de referencia:

93.9 millones de habitantes de 6 años en adelante a nivel nacional

Tasa de penetración nacional de Internet es de:

17.1 millones de internautas mayores a seis años a nivel nacional

Gráfica 4



Fuente AMIPCI 2005

Estudio 2006:

Universo de internautas en México:

20.2 millones de internautas en el 2006 mayores de 6 años

La Tasa de Penetración Nacional de Internet en personas mayores de 6 años es de 21.1%

973 mil internautas 6-12 años a nivel nacional

Estudio 2007

Universo de internautas 2007: 22.7 millones de internautas

Tasa de penetración nacional de Internet: 24.6%

1.6 millones de internautas 6-12 años en zonas urbanas

Población de niños 6-12: 14.6 millones

Penetración urbana niños 6-12: 16%

Penetración no urbana en niños 6-12: 4%

Estudio 2008:

23.7 millones de internautas en el 2007

19.9 millones de internautas 13 años en adelante en zonas urbanas

1.8 millones de internautas 13 años en adelante en zonas no urbanas

1.8 millones de internautas 6-12 años en zonas urbanas

La Tasa de Penetración Nacional de Internet en personas mayores a 6 años es de 25.6%

Con las cifras presentadas se estructura un cuadro, con el rango de edad utilizado por la investigación, por el INEGI sobre la población en 2000 y 2005 y las EDUTIH, así como la información de AMIPCI:

- ❖ La comparación nos indican que el contenido político para niños tendría una potencialidad de impactar al año 2008, al 7.3% de la población infantil de 6 a 11 años según el INEGI;
- ❖ Mientas que AMIPCI elevaría la cifra al 8.3 por ciento haciendo el cruce con la cantidad de población infantil de 5 a 14 años del 2005 (INEGI) y los resultados de la Asociación del 2008 con niños de 6 a 12 años, esta es un cruce de referencia, pues los periodos de edad no son los mismos y las fechas distan.
- ❖ Entonces, aproximadamente es el 8 % de 21 millones y medio, casi dos millones de infantes, quienes tendrían posibilidad de llegar al contenido político en línea; sin embargo, esas cifras corresponden al ideal: que todos los niños-usuarios visitaran los espacios de las instituciones.
- ❖ Pero, falta agregar factores como las rutas de navegación que los menores emprenden; que en el caso de México no se ha investigado; a comparación de España que tiene diversos trabajos sobre preferencias de navegación y búsqueda, entre los que destaca la información/entretenimiento- videojuegos, videos, música.

Cuadro resumen de los niños en México y como usuarios de Internet

| Edad | Población por quinquenios INEGI | | Usuario de Internet en porcentajes, Encuesta de Disponibilidad y uso de tecnología de información y comunicaciones en los hogares | | | | | | | Usuarios de Internet, Datos de AMIPCI | | | |
|------|---------------------------------|-----------|---|------|------|------|------|------|------|---------------------------------------|------------|-----------------|-----------------|
| | 2000 | 2005 | 2000 | 2001 | 2004 | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 |
| 5 | 21 | 21 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 6 | 951 | 463 | 4.8% | 3.8% | 5.4% | 6.3% | 7.1% | 7.7% | 7.3% | 8% de 93.9 millones | 973 mil | 1.6 millones | 1.8 millones |
| 7 | 816 | 861 | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | 22.3% de | 20.6% de | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | |
| 12 | la | la | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | |
| 13 | población | población | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | |
| 14 | total | total | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | |

Cuadro elaborado por el autor.

Fuentes

- ❖ AMIPCI, *Usuarios de Internet*, Estudio 2005-2008, México, 2009.
- ❖ BUCKINGHAM, D. *Crecer en la era de los medios electrónico. Tras la muerte de la infancia*, Ediciones Morata, España, 2002.
- ❖ COFETEL, “Usuarios de Internet en México”, 2008, En http://www.cft.gob.mx/work/sites/Cofetel_2008/resources/PDFContent/5999/INEG_I_COFETEL_2008.pdf, Consulta: 5 de junio de 2009.
- ❖ Diccionario Encarta, http://mx.encarta.msn.com/encyclopedia_761572524/Infancia.html, Consulta: 11 de abril de 2009.
- ❖ Diccionario de la Real Academia Española, http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=niño, Consulta: 11 de abril de 2009.
- ❖ G. MARTÍN, Ignacio, “El uso de las Tic en los niños”, http://www.n-economia.com/notas_alerta/pdf/ALERTA_NE_07-2007.PDF, Consulta: 11 de abril de 2009.
- ❖ GREEN M Palfrey JS, Future Family Tip Sheets: Middle Childhood, National Center for Education in maternal and Child Health: 2001, en <http://www.cdc.gov/ncbddd/Spanish/child/middlechildhood9-11.htm>, Consulta: 12 de abril de 2009.
- ❖ GREENSTEIN, Fred I. *Children and politics*, Yale University Prees, EUA, 1965.

- ❖ INEGI, *Anuario estadístico de los Estados Unidos Mexicanos 2008*, en http://www.inegi.org.mx/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/integracion/pais/aeum/2008/Aeeum081.pdf, México, 2009, Consulta: Junio de 2009.

- ❖ INEGI, Disponibilidad y uso de tecnologías de información en los hogares en México. Presentación de resultados de las encuestas, 2001, 2002 y 2004, en http://www.inegi.org.mx/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/encuestas/especiales/endutih/endutih_2004.pdf, 2004, México, Págs. 33.

- ❖ INEGI, *Disponibilidad y uso de tecnología de información y comunicaciones en los hogares, 2005-2008*, México, 2008.

- ❖ LANSDOWN, Gerison, *¿Me haces caso? El derecho de los niños a participar en las decisiones que los afectan*, Bernard van Leer Foundation, La Haya, Holanda, 2005.

- ❖ LÓPEZ Sandoval, María Guadalupe, *Propuesta para la observación y diagnóstico de la calidad de la TV infantil*, Tesis de Maestría, FCPyS-UNAM, Ciudad Universitaria.

- ❖ MEECE, Judith L. *Desarrollo del niño y del adolescente para educadores*, Mc. Graw Hill, México, 2000.

- ❖ RODRÍGUEZ Estrada, Alejandra, *Lo visible e invisible en la formación política de los niños: Recepción de la información política televisada en niños regiomontanos durante la campaña presidencial 2006*, Comunicación política y medios, AMIC 2008.

- ❖ SANTROCK, J. *Psicología del desarrollo en la infancia*, Mc Graw Hill, España, 2003.

- ❖ SEGOVIA, Rafael, *La politización del niño mexicano*, Colegio de México, México, 1975.
- ❖ SHAFFER, D. *Developmental Psychology*, Thompson, España, 2000.
- ❖ TAPIA, Erika, *Socialización política y educación cívica en los niños*, Instituto Mora, México, 2003.
- ❖ UNICEF, *Convención sobre los derechos del niño*, en http://www.unicef.org/voy/spanish/explore/rights/explore_157.html, Consulta: 11 de abril de 2009.
- ❖ WOOLFOLK, A.E., *Psicología educativa*, Prentice Hall, México, 1999.
- ❖ *Los derechos de los niños, Un compendio de instrumentos internacionales*, Comisión Nacional de los Derechos Humanos-México, México, 2005.

Otros sitios

- ❖ <http://amipci.org.mx>
- ❖ <http://www.un.org/esa/socdev/unyin/spanish/qanda.htm#1>
- ❖ <http://ciberhabitat.com.mx/biblioteca/datos/usuarios/>
- ❖ <http://cuentame.inegi.org.mx/poblacion/habitantes.aspx?tema=P>

Capítulo 4

Análisis de los espacios políticos para niños en Internet

Los capítulos anteriores dan cuenta de los aspectos y criterios que se consideran para el análisis de los espacios web de instituciones políticas para niños. El Capítulo I expone las implicaciones del uso de Internet en el ámbito político, además de brindar los lineamientos de análisis de los sitios web; el Capítulo II acota y operativiza las categorías propuestas para estos: información, comunicación y cultura política; y el Capítulo III hace una breve revisión sobre aspectos que deben considerarse al momento de diseñar espacios en Internet para niños, es decir, que se entiende por niños-usuarios, cuántos son y cuántos tienen acceso a Internet, recomendaciones pedagógicas de aprendizaje, lo cual da un panorama más amplio del tema y aspectos para el análisis de la producción de contenido político para infantes.

Este capítulo tiene la intención de aplicar los criterios a cada uno de los sitios que conforman el *corpus* de análisis, para de ahí ir generando conclusiones y algunas recomendaciones.

Cabe señalar que durante la elaboración de la tesis han aparecido nuevos espacios para niños en Internet de instituciones que forman parte de la estructura de gobierno. De inicios de 2009 cuando se planteó el protocolo de investigación a la fecha a julio de 2010 se hallaron los siguientes:

- ❖ Espacio de Conagua titulado *Vigilantes del agua*, con la siguiente URL: http://www.conagua.gob.mx/CulturaAgua/Vigilantes_Agua/CONTENIDO/VA_Presentacion.html, promueve una cultura del cuidado del agua, entre sus objetivo señala que busca generar en los niños y jóvenes una educación y cambio de actitud hacia el uso y cuidado del líquido. Uno de los aspectos interesantes de este sitio es el patrocinio de Pepsi, tiene una etiqueta (link activo) que refiere y conduce a la página oficial de la refresquera.
- ❖ El Consejo Nacional para la Cultura y las Artes puso a disposición de la población infantil dos espacios *Conaculta niños* en <http://www.conaculta.gob.mx/ninos/> y *Artenautas* en la dirección <http://www.a.gob.mx/#/inicio>. En ambos es posible encontrar cartelera cultural y una serie de actividades encaminadas a la promoción de la

cultura entre los niños y el ámbito artístico, juegos, difusión de obras editoriales, además de una serie de links deshabilitados.

- ❖ Se ubicó un espacio que responde al momento histórico, las celebraciones del Bicentenario de la Independencia de México y Centenario de la Revolución, <http://www.ninos2010.gob.mx/>, su contenido es meramente histórico apoyado en diversos recursos: juegos, audiolibros, podcast, blog y textos.
- ❖ También los gobiernos estatales comienzan a incursionar con contenidos para niños, por ejemplo el gobierno de Aguascalientes tiene <http://www.aguascalientes.gob.mx/ninos/>, donde aborda distintos tópicos, por ejemplo sobre el estado, la transparencia, sobre México (país), las tradiciones, las costumbres, su historia y los símbolos patrios, entre otros. El gobierno del Estado de México con CHIPAYU, <http://www.chipayu.gob.mx/>, en él trata sobre el estado, y algunas políticas y programas encaminados a la atención y protección de los niños.
- ❖ Otra Secretarías como Semarnat con *Fans del planeta*, enfocado a promover la protección del planeta y del ambiente. La dirección URL es <http://www.fansdelplaneta.gob.mx/>, y utiliza animaciones, juegos y zonas de información.

Si bien el que aparezcan nuevos espacios indica la pertinencia de la tesis y deja ver una veta muy concreta de investigación y análisis sobre las TIC y la política, debe quedar claro que la elección de los espacios web para el presente trabajo respondió a ciertos criterios, el primero a una exploración en un periodo de tiempo determinado que permitió hacer la selección y registro: dada la naturaleza de la *red*, el análisis requiere una delimitación espacial/temporal específica.

La exploración para la búsqueda y selección de los sitios de las dependencias gubernamentales se hizo en agosto y septiembre de 2009, en ese periodo se delimitó cuáles serían los espacios a analizar. Se buscaron espacios de instituciones gubernamentales destinados para niños con contenido referente a la política, la cultura democrática o sobre las propias instituciones. Como punto de partida se tomó el artículo 49 de la *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*, que dice: “El Supremo Poder de la Federación se divide, para su ejercicio, en Legislativo, Ejecutivo y Judicial”; se revisaron las direcciones de Internet que corresponde a tales figuras: <http://www.presidencia.gob.mx/>,

<http://www.senado.gob.mx/>,

<http://www.diputados.gob.mx/>,

<http://www.scjn.gob.mx/Paginas/PaginaPrincipal2008.aspx>.

La condición para la selección fue si los sitios web tenían un espacio en el *home* que aludiera a contenido para niños, es decir, se localizó en la página principal un link textual, una imagen-ícono, con publicidad o banner que refiriera a contenido infantil. Sólo Presidencia y Senado cumplieron con esta condición, debe decirse que la Cámara de Diputados no tiene ningún espacio para infantes, pero al igual que la Suprema Corte de Justicia de la Nación (SCJN), desarrollan actividades enfocadas a la promoción de una cultura política democrática para niños; en el caso de la SCJN, cuando se exploró anunciaba a los ganadores del Cuarto concurso de dibujo infantil, pero no tiene un espacio web permanente. A continuación se muestran las páginas de inicio de Presidencia y Senado.

Imagen 1.

Home de la Presidencia de la República, en marco negro el link para el contenido para niños: México para niños.



Imagen 2.

Home de Senado de la República, en marco negro ícono-link de contenido para niños: Cultura Política para Niños.



Para continuar con la conformación del *corpus de análisis* se decidió la siguiente estrategia: del portal de la Presidencia, se revisó el contenido de la sección “Dependencias del Gobierno Federal”, de la exploración de las páginas de las entidades y dependencias de la administración pública se hallaron los espacios de la Procuraduría General de la República (<http://www.pgr.gob.mx/index.asp>) y el de la Secretaría de Gobernación (<http://www.gobernacion.gob.mx/Portal/PtMain.php?pagina=inicio>), con contenido infantil.

Imagen 3.

Home de la Procuraduría General de la República, en marco negro link para el contenido para niños: PGR para niños.



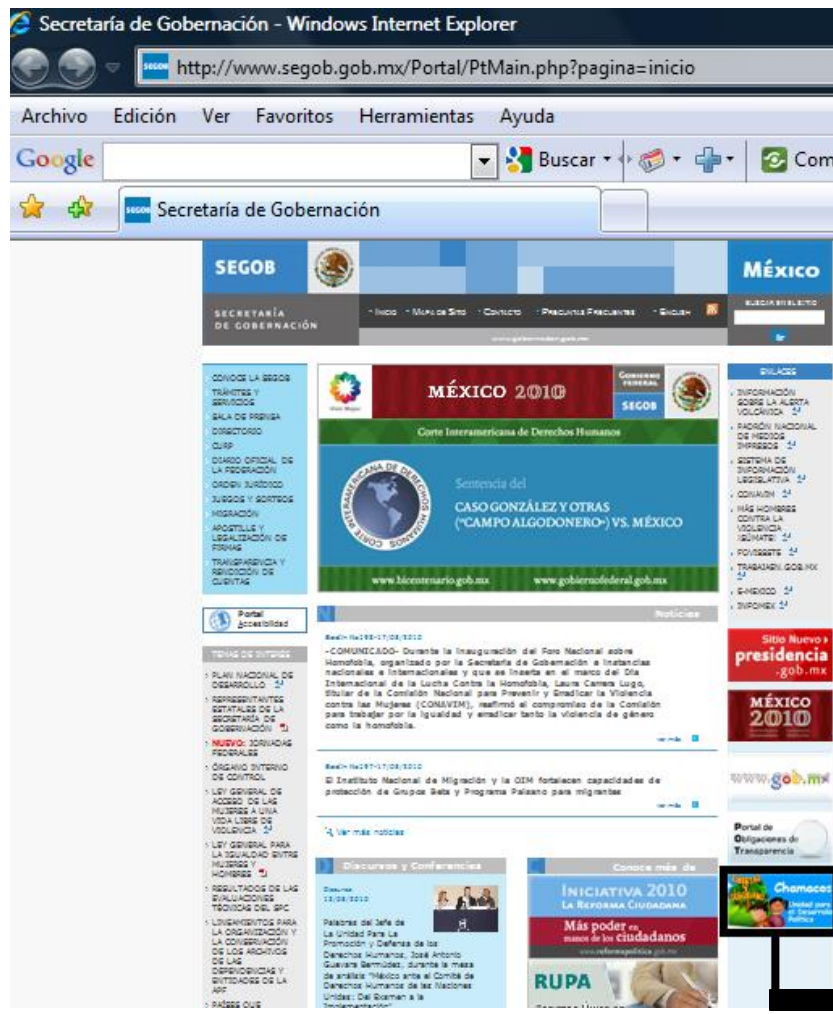
Cabe señalar que también se ubicó en ese entonces un espacio para niños en el sitio web del Centro de Investigación y Seguridad Nacional (<http://www.cisen.gob.mx/>), se denominaba “Cisen para niños”. No obstante, una vez que se comenzó a dar seguimiento a los sitios se detectó que el sitio del Centro tuvo modificaciones a finales del año 2009, sin

fecha precisa de registro, para enero de 2010 el espacio para niños fue eliminado. Lo anterior ejemplifica claramente una de las características de la Sociedad de la Información -según Raúl Trejo Delarbre, expuesta en el Capítulo II: la volatilidad de la información, es decir, que puede en cualquier momento desaparecer de los entornos digitales y salvo que se guarden en repositorios, es información perdida.

De los órganos gubernamentales también se localizó contenido para niños en el sitio de la Secretaría de Gobernación, es importante señalar que el espacio de “Chamacos” no tiene una posición fija en el *home* del sitio, sino que se encuentra en la sección de banner, donde compete visualmente con otros contenidos. Del 11 al 21 de mayo de 2010 se anunció en el banner, con link activo.

Imagen 4.

Home de la Secretaría de Gobernación, en marco negro el banner promocional del espacio “Chamacos”.



Como sitio de referencia (a modo de variable de control) se eligió “Tú decides” del IFE (<http://www.ife.org.mx/portal/site/ifev2>) por dos criterios: el primero “De manera expresa y precisa, el ordenamiento legal dispone que la organización y funcionamiento del Instituto Federal Electoral apunte al cumplimiento de los siguientes fines: 1. Contribuir al desarrollo de la vida democrática. [...] 7. Llevar a cabo la promoción del voto y coadyuvar a la difusión de la cultura democrática” y entre sus actividades fundamentales está la “Capacitación y educación cívica”. El segundo criterio fue el mismo que en los otros sitios, que el sitio del IFE en su página de inicio tuviera liga hacia el contenido para niños (Tú decides. IFE para niños).

Actualmente el IFE deshabilitó el sitio para niños, es decir, ya no está disponible en la red (desde septiembre de 2010) debido a cambios al interior de la institución, se renovó al titular de la oficina de Educación Cívica y se está delineando el nuevo PEEC (Programa Estratégico de Educación Cívica); se mantiene en el corpus de análisis pues en septiembre de 2009, cuando se realizó la exploración, cumplía con las condiciones establecidas, además se realizó un respaldo de éste.

De esta forma, los sitios a analizar con los criterios de la web, las categorías de información o comunicación política o si fomentan una cultura política; y observar si cumplen con las recomendaciones psicopedagógicas de presentación de contenidos a niños, son:

Tabla 1. Sitios a analizar

| Institución | Página de la institución | Etiqueta del contenido para niños | Dirección URL del contenido político para niños |
|-----------------------------|---|--|---|
| Presidencia de la República | http://www.presidencia.gob.mx/ | <p>“México para niños”</p>  | http://www.elkiosco.gob.mx// |
| Senado de la República | http://www.senado.gob.mx/ | <p>“Cultura política para niños”</p>  | http://www.senado.gob.mx/ninos/libro.htm |
| Procuraduría General de la | http://www.pgr.gob.mx/ | <p>“PGR para niños”</p>  | http://www.pgr.gob.mx/Servicios/Seccion%20Cultural/pgrin/intr |



| | | | |
|-----------------------------|---|---|---|
| República | | | oducción.htm |
| Secretaría de Gobernación | http://www.gobernacion.gob.mx/Portal/PortalMain.php?pagina=inicio | <p>“Libertad y Segobiano. Chamacos”</p>  | http://www.chamacos.gob.mx/ |
| Instituto Federal Electoral | http://www.ife.org.mx/portal/site/ifev2 | <p>“Tú decides”²⁷</p>  | http://tudecides.ife.org.mx/ |

Tabla elaborada por el autor.

Indicados los sitios que son objetos de análisis debe señalarse que más allá de las categorías propuestas, el contenido puesto en la red por parte de las organizaciones políticas constituye en sí un mensaje o producto comunicativo. Es algo que quieren difundir las instituciones a un segmento específico, contando con una amplia libertad para decidir lo que quieren decir, para qué y cómo al hacerlo vía Internet, en comparación de campañas en medios tradicionales (radio, televisión y prensa escrita) que cuentan con regulación en México.

Algunas cuestiones que dieron origen a esta investigación y que se pretende dar respuesta son ¿Cuáles son los temas que abordan, cuáles los objetivos? ¿Quién la desarrolla? ¿Qué nivel de aprovechamiento de los recursos de la web tienen?

La tesis expone un uso concreto de Internet por parte de instituciones políticas, busca ser un primer registro de las experiencias y una sistematización de ellas para obtener y detectar conclusiones y recomendaciones, además sienta las bases para futuras indagaciones y reflexiones; por ejemplo, el reconocimiento de que a la política le falta camino por recorrer en lo que respecta al uso y aprovechamiento de las tecnologías de

²⁷ Es importante señalar que en la delimitación del tema de investigación se consideró sólo aquellos espacios que estuvieran en la página principal de las instituciones políticas el vínculo para los contenidos infantiles. En el caso del IFE, fue a mediados del año 2009 hasta cuando estuvo un link en el menú principal; para enero de 2010 [Consulta 18 de enero de 2010] el contenido del IFE para niños ya no tenía una liga en la página principal.

información y comunicación para la consecución de objetivos institucionales y sobre todo comunicativos.

Aspectos técnicos de navegación

La exploración y navegación de los sitios infantiles para la descripción y análisis se realizó en el mes de mayo a octubre de 2010 con un equipo portátil HP Pavilion dv4-1425la, con un procesador Intel Core2 Duo, 320 GB en Disco Duro SATA de 5400RPM.

4.1. Atribuciones institucionales

Se presenta en este apartado las atribuciones de las instituciones en materia de educación cívica y algunos documentos sobre los proyectos web analizados con el objetivo de explicar la existencia y presencia de las propuestas con contenido político para niños. No todos los sitios tienen un proyecto escrito que lo respalde ni competencias en el tema, por lo que la existencia de los espacios en Internet debe entenderse como un liderazgo y voluntad político-institucional, en los términos referidos del Capítulo I.

Producto de una búsqueda documental, en línea, telefónica y con fuentes directas, el proyecto “Tú decides” del IFE resulta ser el más documentado; seguido del de SEGOB -se estableció una entrevista con la titular de la oficina de Educación Cívica, Paula Hurtado, de la Unidad para el Desarrollo Político; y del resto no se obtuvo mayor información; el Senado es una propuesta de 2001 y no se logró contactar al responsable; de PGR es una propuesta del *webmaster* quien se rehusó a proporcionar más información, de la propuesta de Presidencia no se localizó el proyecto escrito ni al responsable.

“Tú decides”, del Instituto Federal Electoral

El Instituto Federal Electoral (IFE) según la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en el artículo 41, fracción V, es el encargado de la organización de las elecciones federales y es un organismo público y autónomo, “dotado de personalidad jurídica y patrimonio propios, en cuya integración participan el Poder Legislativo de la Unión, los partidos políticos nacionales y los ciudadanos, en los términos que ordene la ley. En el ejercicio de esta función estatal, la certeza, legalidad, independencia, imparcialidad y objetividad serán principios rectores” (CPEUM: pág. 33).

Fue creado en el contexto de los problemas postelectorales de 1988; tras los cuestionados comicios, en 1989 se expidió el Código Federal de Instituciones y Procesos Electorales (COFIPE) y se reformó la Constitución en su artículo 41, dando lugar al IFE. El Instituto inició sus actividades el 11 de octubre de 1990.

En el marco de la tesis, debe decirse que entre sus funciones se encuentran: además de la administración de los tiempos que correspondan al Estado en radio y televisión, “**las actividades relativas a la capacitación y educación cívica [...]**” (CPEUM: 34).

El IFE es el único órgano al que la Constitución Federal confiere atribuciones explícitas en relación a la educación cívica, y se complementa con los fines señalados en el COFIPE (Art. 69): “la promoción de la participación ciudadana y contribuir en el desarrollo de la vida democrática, llevar a cabo la promoción del voto y coadyuvar a la difusión de la cultura democrática”. El espacio “**Tú decides**” se halla en este contexto.

Asimismo, este proyecto tiene como marco de referencia el *Programa Estratégico de Educación Cívica 2005-2010*, en el cual se especifica que para lograr el objetivo de socializar los límites y alcances de la democracia, se tiene como línea importante: “Preparar a niños y jóvenes en el ejercicio de su ciudadanía” (Instituto Federal Electoral, 2005: 66). Es relevante el hecho de que en ninguna parte del Programa Estratégico se menciona el uso de la web como táctica para la consecución de la educación y formación cívica.

Es en la *Estrategia de formación de niñas, niños y jóvenes para el ejercicio de la ciudadanía*, fechada por la Dirección Ejecutiva de Capacitación Electoral y Educación Cívica, del IFE, en noviembre de 2006, donde se hace una referencia mínima al uso de Internet:

“3. Instrumentación. Los aprendizajes derivados de la instrumentación de programas institucionales anteriores, como Educar para la Democracia, aunados al reto de lograr incidir en el sistema educativo mexicano con las dimensiones y complejidad propias de éste, considerando las características y naturaleza organizacional del IFE, son los elementos que sustentan el diseño instrumental de la estrategia de educación cívica dirigida a la población infantil y juvenil que en este apartado se describe a nivel general.

“La estrategia se instrumentará a través de dos líneas de trabajo: 1. De sensibilización y promoción, de carácter permanente que incluirá acciones

como las que se describen a continuación: [...] Campañas en medios de comunicación (una dirigida a población en general y otra particularmente a niños y jóvenes, actualización de la página web” (Instituto Federal Electoral, 2006: 26).

En la *Estrategía*, en el cronograma para el 2007, aparece la Revisión y rediseño de la información de la página de Internet respecto a contenidos temáticos. Sin embargo, no hay claridad si se refiere a la página del IFE o al proyecto “Tú decides”, espacios independientes y con distintas URL: <http://www.ife.org.mx/portal/site/ifev2> y <http://tudecides.ife.org.mx/>. En un principio dichos sitios estaban en la red de manera independiente, sólo esporádicamente en ocasiones “Tú decides” tenía un espacio en la página oficial del Instituto, finalmente, sólo se llegaba directó con la dirección URL o vía buscadores.

“Tú decides” es nombrado como tal en el *6º informe semestral del Programa Estratégico de Educación Cívica*, Julio-diciembre de 2007, donde el primer punto es la “Página web de educación cívica para niños y niñas” (IFE, 2007: 2). En el informe se exponen los objetivos y se presenta un primer esquema del sitio.

“El Kiosco”, de Presidencia de la República

La Presidencia de la República es la figura institucional comandada por el Presidente de México, según el artículo 80 de la *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos* “Se deposita el ejercicio del supremo poder ejecutivo de la unión en un solo individuo, que se denominara "Presidente de los Estados Unidos Mexicanos" (CPEUM).

Es la oficina que en “el ejercicio de sus atribuciones y para el despacho de los negocios del orden administrativo encomendados al Poder Ejecutivo de la Unión [trabaja a través de]: secretarías de Estado, departamentos administrativos, y consejería jurídica” (LOAPF: 2009).

La Presidencia como oficina de coordinación no tiene atribuciones explícitas en materia de educación cívica, ni constitucionales (en el listado de sus facultades según la *Constitución Política* no se menciona si el Ejecutivo debe atender sobre la cultura democrática en el país) ni en leyes ni en reglamentos.

Es importante que señalar que esta actividad la realiza a través de la Secretaría de Gobernación, quien de acuerdo a la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal (LOAPF) tiene atribuciones en la materia; no obstante, Presidencia la puede realizar como política pública de gobierno, por ejemplo el caso del gobierno de Vicente Fox, 2000-2006, quien colaboró con el IFE y la Secretaría de Educación Pública (SEP) para esta tarea.

Se tiene registro que Fox inició un espacio en Internet dedicado para los niños en el marco del proyecto *e-mexico*, que tiene entre sus objetivos el disminuir la brecha digital en el país y promover el e-government²⁸, dicho portal ubicaba como un segmento importante a los infantes.

E-mexico en la versión del sexenio de Fox clasificaba la información en niños, mujeres y adultos mayores, siendo el contenido principal para niños el espacio llamado “El balero”, el cual estuvo disponible en la página oficial de presidencia hasta principios de 2009; es decir, el sitio “El Kiosco” del gobierno de Felipe Calderón se colgó tres años después de su ingreso a Presidencia, estando en línea hasta esas fechas “El balero” que incluso indicaba como Presidente a Vicente Fox.

En relación a la tesis cabe destacar el papel del Sistema Internet de la Presidencia, que forma parte de la Coordinación de Comunicación Social de la Presidencia de la República y se enfoca coordinar el diseño, contenido y estándares de los sitios web de las áreas de Presidencia y dependencias del gobierno federal.

El papel de esta oficina es importante porque ellos homologan con base en estándares internacionales los sitios de las dependencias estableciendo criterios y reactivos para determinar y presentar contenidos web; en algunos de sus plantillas señalan que los contenidos debe ser concretos y claros, al igual que estar redactados en función del público meta; en el caso de los contenidos para niños parecen no prestarles atención pues el caso del Senado y de Presidencia contienen textos muy largos.

El registro que se hace, la evidencia del creciente número de propuestas para niños en la red, así como los elementos que se analizan en la tesis, pueden ser de utilidad para

²⁸ Para más información ver tesis de maestría de Pérez Salazar, G. (2004). Análisis crítico del Sistema Nacional e-México: La estrategia web del gobierno federal para la reducción de la brecha digital. México: UNAM-FCPyS.

esta oficina, para que en un futuro haya mejoras en las propuestas con base en los objetivos que tengan las diferentes instituciones.

“Chamacos”, de Secretaría de Gobernación

Gobernación es la secretaría por medio de la cual el Poder Ejecutivo atiende, según la *Ley Orgánica de la Administración Pública Federal* (LOAPF), en su artículo 26, los asuntos del orden administrativo.

SEGOB, como es conocida por sus siglas, tiene atribuciones en relación a la promoción de la cultura política. En el artículo 27 de la LOAPF dice:

“Artículo 27.- A la Secretaría de Gobernación corresponde el despacho de los siguientes asuntos: [...] XVII. **Fomentar el desarrollo político**, contribuir al fortalecimiento de las instituciones democráticas; **promover la activa participación ciudadana** y favorecer las condiciones que permitan la construcción de acuerdos políticos y consensos sociales para que, en los términos de la Constitución y de las leyes, se mantengan las condiciones de gobernabilidad democrática; [...] XXVII. Formular, regular y conducir la política de comunicación social del Gobierno Federal y las relaciones con los medios masivos de información” (LOAPF: 8).

Estas tareas las realiza a través de la Unidad para el Desarrollo Político, que cuenta con una oficina de Educación Cívica, de donde surge el proyecto “www.chamacos.gob.mx”. En entrevista con su titular, Paula Hurtado expuso que la creación del espacio web es por una iniciativa personal y no institucional, ni Presidencia ni otros interesados en el tema, como IFE o SEP lo solicitaron; el sitio web se justifica por el marco regulatorio de la Unidad, el *Reglamento interior de la Secretaría de Gobernación*.

Dicho reglamento señala en su artículo 10bis “La Unidad para el Desarrollo Político estará a cargo de un Comisionado para el Desarrollo Político y tendrá, en el ámbito de la competencia de la Secretaría, las siguientes atribuciones: [...]

“IV. Fomentar, con otras instancias del Ejecutivo Federal, con los demás Poderes de la Unión, con los órganos constitucionales autónomos, con las entidades federativas y los municipios o delegaciones, con los partidos, agrupaciones y organizaciones políticos y sociales, con instancias del sistema educativo nacional, con los medios de comunicación, con instituciones de investigación y con la población en general, **acciones que**

contribuyan al desarrollo político del país y a la promoción de los valores y principios democráticos; [...]

“VI. Apoyar las tareas que realice la Secretaría para el fortalecimiento y el rediseño institucional, así como para el **desarrollo democrático** del país; coadyuvar con otras dependencias y entidades de la Administración Pública Federal, así como con las instancias que lo soliciten, en la formulación de políticas públicas, programas y acciones dirigidos a **fortalecer la vida democrática, a través del** desarrollo de instituciones democráticas, de **la promoción de la participación ciudadana** y de otras vías que contribuyan a ese propósito;

“VII. Desarrollar programas tendientes a **fomentar el desarrollo de la cultura política democrática** y a incrementar los niveles y la eficacia de **la participación ciudadana** en el proceso de transformación política e institucional [...]” (RISG: pp. 11-12)

En este contexto nació en septiembre de 2009 el proyecto “Chamacos” con el apoyo de la oficina de sistemas.

“PGR para niños”, de Procuraduría General de la República

La PGR es una dependencia que tiene como campo de acción el: “Contribuir a garantizar el Estado democrático de Derecho y preservar el cumplimiento irrestricto de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, mediante una procuración de justicia federal eficaz y eficiente, apegada a los principios de legalidad, certeza jurídica y respeto a los derechos humanos, en colaboración con instituciones de los tres órdenes de gobierno y al servicio de la sociedad”²⁹ .

Estrictamente no tiene atribuciones en materia de promoción de la cultura política democrática del país. Lo más cercano es su Programa de Prevención del Delito de la Fiscalía Especializada para la Atención de Delitos Electorales (FEPADE), organismo especializado de la Procuraduría General de la República, que desarrolla acciones conjuntas con los sectores público, social y privado, orientadas a la difusión, comunicación, divulgación y capacitación en materia de prevención de delitos electorales.

²⁹ “Misión PGR” en <http://www.pgr.gob.mx/que%20es%20pgr/vision%20y%20mision.asp>, Fecha de consulta 28 de noviembre de 2010.

Se buscó establecer contacto con el responsable del proyecto y se indagó que el contenido para niños es una propuesta del *webmaster*, de la Oficina de sistemas, quien aceptó la recepción de una entrevista-guía, al final sin respuesta y rehusándose a brindar información. Este es un ejemplo más de liderazgo en los términos de las observaciones de la OCDE: alguien de la institución por iniciativa individual decide crear contenidos, no como objetivo organizacional.

“Cultura política para niños”, del Senado de la República

El Poder Legislativo de los Estados Unidos Mexicanos se deposita en un Congreso General, que se divide en dos Cámaras, una de Diputados y otra de Senadores. La Cámara de Senadores o Senado de la República tiene por objeto que cada uno de los 31 Estados y el Distrito Federal, que conforman la Nación Mexicana, estén representados en el Poder Legislativo.

No tiene atribuciones en materia de educación cívica o cultura política, pero la Coordinación de Comunicación Social, parte de la organización técnica y administrativa de la Cámara, tiene entre sus objetivos establecer estrategias comunicativas que refuercen el conocimiento del público sobre la Institución, su trabajo y sus miembros (senadores de la legislatura en labores), lo cual la habilita para dirigirse a distintos públicos.

Como dato de referencia actualmente la legislatura en turno es la LXI, y el contenido web para niños que se presenta en el sitio del Senado corresponde a la anterior, cuya presentación está fechada en diciembre de 2001. Por la fecha es el primer sitio de los cinco en estar en la red.

4.2. Análisis de los sitios, criterios web

Expuestos los factores institucionales que dan cabida a los sitios, se presenta el análisis de los espacios web con base en los criterios desarrollados en el primer capítulo, lo cual permitirá observar si existe alguna tendencia del contenido por parte de las instituciones políticas, a la vez que da cuenta del uso del lenguaje multimedia, de los recursos que Internet proporciona como soporte, en otras palabras, un nivel de desarrollo.

En términos conceptuales todos los espacios analizados son *sitios web*, pues agrupan un conjunto de páginas bajo una misma dirección de Internet (URL) para presentar

un contenido específico. Las páginas web corresponden a cada pantalla, es decir, el *home* o la presentación inicial son páginas web, y cada sección que se despliega corresponde a otras.

Lo primero a revisar, con base en los autores del Capítulo I, son las direcciones URL, vinculadas al acceso y a las rutas de navegación de los usuarios, son un aspecto de gran importancia comunicativa, pues identifican y permiten la localización de los recursos disponibles en la red. Al ser parte de las rutas de navegación generan opciones de acceso a los contenidos: la escribes directamente en el buscador o llegas “navegando” casualmente al sitio, al respecto recordemos que Pimentel distingue dos tipos de usuarios:

- ❖ “*Know item searching*, es aquel usuario que, por lo general, tiene cierta experiencia en la web y sabe lo que está buscando antes de llegar al sitio web. Puede haber usado herramientas de búsqueda tipo Yahoo o Google, pudo haber leído el URL desde una pieza de papelería institucional de la empresa o pudo haber ingresado desde una página en donde existía un link hacia ésta. Este tipo de usuarios no da vuelatas alrededor de la información, irá a buscarla navegando con una lectura intuitiva. Para este tipo de usuarios, la navegación debe ser muy clara y el lenguaje puede ser específico” (Pimentel, 2004: pág. 82)
- ❖ “Casual browsing, es aquel tipo de usuario que estaba navegando en Internet y por casualidad de la vida, llegó a esa página. Muchas veces estas casualidades representan una de las potencialidades de Internet y, por consiguiente, una oportunidad para no desaprovechar en relación con un sitio y sus también potenciales usuarios” (Pimentel, 2004: 82)

La cita busca evidenciar la importancia de la dirección URL, ya que puede considerarse el símil del nombre comercial de un producto (marca), permite recordar el sitio, localizar los contenidos e identificarlos. Cómo se señaló en el Capítulo II, Víctor Pérez indica que entre más compleja, menos posibilidad de impactar a usuarios, asimismo, que el uso de símbolos, números, diagonales, por nombrar algunos, hace más difícil el acceso directo.

Sobre el tipo de usuarios, dada la naturaleza de los sitios analizados, tienden más a ser *casual browsing*, 1) es muy reciente la tendencia de presentar contenidos políticos para

niños que no sugiere un hábito de búsqueda-consulta-navegación en páginas institucionales; 2) existe un bajo nivel de búsqueda de información política en la web por la sociedad mexicana; 3) los contenidos están ubicados en instituciones políticas ligadas a la noción de ciudadano-adulto, por lo que el acceso de niños sugiere que puede ser casual o sugerencia de un adulto que lo halló antes; 4) no hay campañas de difusión en otros medios o espacios para promover la visita a los sitios web.

A continuación una tabla que expone las direcciones URL y su composición:

Tabla 2. Composición de dirección URL

| Institución | Dirección URL | Inicio | Composición | | | |
|--------------------------------------|---|--------|-----------------------|--------------------------|-----------------------|---|
| | | | Referente a contenido | Referencia institucional | Referencia geográfica | Otro |
| Presidencia de la República | http://www.elkiosco.gob.mx/ | www | “elkiosco” | .gob | .mx | - |
| Senado de la República | http://www.senado.gob.mx/ninos/libro.htm | www | “ninos” | .senado.gob | .mx | /libro.htm |
| Secretaría de Gobernación | http://www.chamacos.gob.mx/ | www | “chamacos” | .gob | .mx | - |
| Procuraduría General de la República | http://www.pgr.gob.mx/Servicios/Seccion%20Cultural/pgrin/introduccion.htm | www | “20Cultural” | .pgr.gob | .mx | Servicios/Seccion%20Cultural/pgrin/introduccion.htm |
| Instituto Federal Electoral | http://tudecides.ife.org.mx/ | - | “tudecides” | .ife.org | .mx | - |

Tabla elaborada por el autor.

La primera observación es sobre el protocolo de red que los sitios usan para recuperar los contenidos: es el más común, <http://>. Seguido la triple w, siendo un caso excepcional el sitio “Tú decides”, que prescinde del prefijo, el cual a pesar de lo habitual de su uso, no es un requerimiento técnico o de protocolo, esto debe valorarse por lo habitual de su uso en las direcciones web; para los niños, incluso adultos, la falta de la “www” puede generar confusión.

Asimismo, se observa que las direcciones refieren al contenido-proyecto, tres de los sitios responden al nombre con que se identifica los proyectos (chamacos, el kiosco y tudecides), el caso del Senado refiere al usuario objetivo: niños; mientras que la

Procuraduría General de la República retoma varios aspectos: servicios, cultural, pgrin, introducción.

En relación a los dominios se observan dos: por un lado el tipo de organización encargada del contenido y por otro la referencia geográfica. De esta forma, cuatro de los cinco contenidos refieren al .gob, es decir, son recursos puestos en la red por instituciones gubernamentales: la Presidencia y la SEGOB utilizan el .gob inmediato del nombre del proyecto; mientras que Senado y PGR antes del .gob refieren a la institucional (.senado, y .pgr). El IFE refiere a su carácter de organización sin ánimo de lucro y de alguna manera independiente de la estructura de gobierno, recordemos que es una institución que goza de autonomía (.org).

En el caso del Senado y la PGR las direcciones se complementan con: el primero refiriendo el recurso (libro) y el lenguaje utilizado (htm); el segundo especifica la ubicación del recurso (Servicios/Seccion%20Cultural/pgrin/introduccion.htm). Se recomienda que los sitios web para públicos específicos como los niños, tengan una dirección independiente a la de la institución que los genera para facilitar la navegación, darle identidad e independencia, en el caso del Senado y la PGR son subcontenidos de sus sitios.

Retomemos a Víctor Pérez quien recomienda no incluir signos como los siguientes: “”, %, “, _, con la finalidad de mejorar el acceso de los usuarios y que les permita recordar con más facilidad las direcciones. El Senado recurre a ellos.

Entonces, sobre las URL se sugiere: el uso de www, una dirección independiente que aluda al proyecto o a los usuarios, si se desea referir a la institución en particular, deberá nombrar el público meta: niños, o el uso de sinónimos, por ejemplo, chamacos; es importante el uso de los dominios .gob u .org y .mx que dan identidad y ubicación a la organización en el ciberespacio. También, se debe evitar direcciones URL largas, con subsecciones o la ubicación en específico; complica el proceso de recordar y localizar a los usuarios, pudiendo ser un obstáculo comunicativo.

Una vez revisadas los localizadores uniformes de recursos (URL) de los sitios, el esquema de análisis de Delia Covi sugiere exponer de manera breve el tema general del sitio e identificar los objetivos, el análisis hecho ratifica la tendencia en poner a alcance de

los niños contenidos de carácter político en Internet, y variedad en el tipo de contenidos, formatos, tema y objetivos.

Para acceder dos de los sitios tienen *intro*, “El Kiosco” de la Presidencia y “Cultura política para niños” del Senado, para dar paso a la página principal hay que dar click en la etiqueta *Entrar*. Además, “El Kisco” y “Chamacos” requieren de un tiempo considerable (más de cinco segundos) para que se carguen los contenidos. El sitio de la Procuraduría General de la República y el del IFE entran directo al *home*.

Sobre los **temas generales** de cada sitio, son muy variados, a continuación se presenta una tabla expositiva:

Tabla 3. Identificación del tema general del sitio

| Sitio | Tema general | Palabras clave |
|---|--|---|
| El Kiosco Presidencia | No presenta un eje temático. Tiene como subtítulo México para niños y una revisión general de las secciones señala estos temas: historia, sobre el gobierno, medio ambiente, tradiciones, símbolos patrios. No cuenta con una sección de presentación del sitio que delimite los temas ni objetivos. | México para niños. Gobierno, Símbolos patrios. |
| Chamacos Segob | Tiene como subtítulo: Cultura Democrática para Niños. No se aprecia un eje temático específico. En entrevista, la creadora del sitio, Paula Hurtado, refirió que busca promover la cultura política democrática y la formación de ciudadanos - yo veo en los niños a ciudadanos-, la promoción será a través de ejemplificar <i>hábitos</i> , añadió. No tiene sección de presentación del sitio. | Cultura Democrática para Niños. Hábitos. |
| Cultura Política para Niños Senado de la República | Es el único sitio del <i>corpus</i> que tiene presentación; la página de inicio expone qué es y qué busca: “Este libro está dirigido a los niños y adolescentes de México. Pretende mostrar de una manera amena y atractiva el camino que siguen los legisladores para dar forma a las leyes que dan vida institucional a nuestro país” ³⁰ . El tema central es el proceso de elaboración de leyes, sus etapas y sus actores. | Creación de leyes. |
| PGR para niños PGR | En un recorrido general se aprecia temas que son del ámbito de competencia de la institución: delitos electorales, prevención de la farmacodependencia, justicia y seguridad pública. No tiene sección de presentación del sitio. | Prevención de delito. Justicia. |
| Tú decides IFE | De manera repetitiva, en la página inicial y las secciones se detecta el concepto de participación. Si bien el sitio no presenta de manera explícita un eje temático, la promoción de la participación de los infantes en el ámbito escolar y el entorno social para la toma de decisiones se logra detectar como objetivo. El sitio responde a la <i>Estrategia de formación de niñas, niños y jóvenes para el ejercicio de su ciudadanía</i> en el que se | Participación en el ámbito escolar. Toma de decisiones. |

³⁰ “Presentación” en “Cultura Política para niños” de <http://www.senado.gob.mx/ninos/libro.htm>, Noviembre de 2010.

| | | |
|--|---|--|
| | detalla que las acciones del IFE están encaminada a la promoción de competencias cívicas: <ul style="list-style-type: none"> - Identidad ciudadana - Resolución pacífica de conflictos - Participación democrática Esto vinculado al espacio escolar (primaria) cercano a un amplio porcentaje de los niños que habitan en México. | |
|--|---|--|

Tabla elaborada por el autor.

Los temas que las instituciones ofertan en la red son de muy diversa índole pero dentro del marco conceptual del poder (símbolos), el Estado, su estructura, actores y procedimientos, que le dan el carácter de **contenidos políticos**, pues no sólo por ser productos de instituciones gubernamentales o políticas adquieren esta condición. Los sitios en su interior desarrollan una gama amplia de temas, lo cual marca una posible línea de investigación, qué tan útil o efectivo resulta la variedad temática, cómo se vincula esto con los objetivos institucionales, para el segmento infantil ¿variedad o concreción?

Por ejemplo, Presidencia tiene varias secciones y temas diversos, mientras que Senado de la República centra su propuesta en un único tópico, las leyes, aunque ambos abordan en extenso la historia de México. En cambio, “Chamacos” de SEGOB en una primera navegación no permite determinar de qué trata.

Aunado al tema, los **objetivos** que persiguen los sitios son de gran importancia, pues determinan en gran medida el contenido y los recursos a utilizar; es decir, si se busca fomentar la participación no será congruente estructurar un espacio con base en textos extensos en lugar de un muro de comentarios sobre algún tópico. Ninguno de los sitios, con excepción de “Cultura Política para Niños”, del Senado, exponen de manera explícita su(s) objetivo(s). Del Senado, “los integrantes de la Cámara de Senadores han considerado que es importante aportar más elementos para que los niños y adolescentes de México amplíen su cultura política en un aspecto muy importante: la elaboración de las leyes, pues sólo bajo el amparo de la ley podremos mejorar la calidad de vida de todos los mexicanos y ganar la consideración de los extranjeros hacia nosotros. Los senadores deseamos que en este libro el lector encuentre respuesta a muchas de sus preguntas sobre el tema, y, sobre todo, entusiasmo para hacer de México un país cada vez más fuerte y más justo en el que cada

día se viva mejor”³¹. El objetivo es: exponer cómo se hacen las leyes para niños y adolescentes.

El caso del IFE con “Tú decides”, los objetivos se localizaron en el documento titulado *Sexto informe del Programa Estratégico de Educación Cívica 2005-2010*: “El objetivo de esta página es crear un entorno de aprendizaje virtual que contribuya a la formación ciudadana de niñas y niños de entre 8 y 12 años de edad, diseñado de manera atractiva y con espacios que favorezcan la interacción entre los participantes, así como el desarrollo de competencias cívicas. Las características principales del proyecto de la página **Tú decides** son:

- ❖ Un espacio **interactivo**, ya que ofrecerá a los participantes la posibilidad de comunicarse entre ellos y de transferir a través de la red las creaciones realizadas por los niños (videos, fotos, dibujos, narraciones, etc.).
- ❖ Un espacio **abierto y evolutivo**, pues se enriquecerá periódicamente con las aportaciones, necesidades y progresos de los usuarios; además de que posibilitará la cooperación, el intercambio, así como la difusión de conocimientos y experiencias.

En cuanto a las características pedagógicas, la página contiene actividades, proyectos y contenidos basados en un enfoque *constructivista* que:

- ❖ Promueve el aprendizaje a partir de situaciones, problemas o ejemplos de interés para los niños.
- ❖ Involucre la participación y colaboración activa de los niños.
- ❖ Favorezca en los participantes el desarrollo de habilidades para investigar, buscar y seleccionar información, así como para resolver dilemas o conflictos.
- ❖ Muestre los elementos teóricos de la democracia, sus valores y principios, desde una perspectiva dinámica que permita que los niños la seleccionen, la analicen y tomen decisiones que tienen que ver con su vida cotidiana.
- ❖ Favorezca el desarrollo de las competencias cívicas centrales de la estrategia del IFE para esta población: i) Identidad colectiva; ii) Resolución pacífica de conflictos; y iii) Participación democrática. El desarrollo de la primera fase de la página concluirá en el primer trimestre de 2008” (IFE, 2008: 3).

³¹ Ibídem. <http://www.senado.gob.mx/ninos/libro.htm>, Fecha de consulta noviembre de 2010.

Sobre el **público meta**, la cita de arriba expone que IFE busca impactar a niños de entre 8 y 12 años, que están en el rango establecido por la tesis; el Senado señala a niños y adolescentes, sin establecer un periodo específico. El resto de los sitios prescinden de estos datos.

La revisión de los temas, objetivos y público meta evidencia la importancia de tener una sección, página o espacio en el sitio que señale estos tres puntos, pues las características psicomotoras de los niños, como se vió en le Capítulo III, requiere de concreción, claridad y sencillez. Las posibilidades de cumplir los objetivos y de colocar los mensajes clave en los usuarios depende de la definición y delimitación temática y de objetivos, a lo cual se sumará la forma de presentar los contenidos y los recursos utilizados.

Por lo tanto, se recomienda para los sitios: tener una sección que de manera breve exponga de qué trata el sitio y qué busca (tema y objetivos), establecer un eje temático -la variedad de temas puede generar un efecto dispersión y no colocar los mensajes que la institución desea, el publicar un rango de edad no es necesario, mientras se tenga claro en el proyecto a qué usuarios se desea llegar y el diseño y contenido sea correspondiente.

A continuación se presenta de manera breve la estructura de los *homes* y las secciones de los sitios en una tabla y después desglosados.

Tabla 4. Secciones

| Sitio | No. de secciones | Secciones |
|---|------------------|--|
| Presidencia de la República. <i>El Kiosco</i> | 9 secciones | Gobierno. Historia. Tareas. Medio Ambiente. Juegos. Tradiciones. FotoClub. Contacto. Para tus papás. |
| Senado de la República. <i>Cultura Política para Niños</i> | 6 secciones | Presentación. Los hombres y las leyes. El camino hacia las leyes. La organización política de México. Así se hacen las leyes. Además tres botones activos: Inicio, Créditos y Salida (cierra la pestaña). |
| Secretaría de Gobernación. | 7 secciones | Juegos Para padres. Tus puntos. Otros sitios. |

| | | |
|---|-------------|--|
| <i>Chamacos</i> | | <p>Ayuda. Contacto. Eventos.</p> <p>Además de dos botones activos: Cerrar sesión y para quitar sonido de introducción. El logo de la SEGOB está activo al sitio oficial de dicha institución, se despliega en página independiente.</p> |
| <p>Procuraduría General de la República.</p> <p><i>PGR para niños</i></p> | 5 secciones | <p>De interés. Aprende. Juegos. Prevención. Sitios relacionados.</p> <p>Además un botón activo que lleva al sitio oficial de la institución. Despliega reemplazando el contenido.</p> |
| <p>Instituto Federal Electoral.</p> <p><i>Tú decides</i></p> | 8 secciones | <p>Y si... ¿Qué piensas? (en el home se repite) Tu paisaje Tus ideas ¡Vota! Contáctanos (en el home se repite) Descargas Novedades (refiere a la sección Y si...”</p> <p>Además tiene activo el logo del IFE que remite al sitio oficial del Intituto. Y también cuatro ligas para descargar los programas que prmiten visualizar el contenido: Adobe Flash Pleyer 9+, Navegador Internet Explorer 7+, Firefox 2+, y Adobe Acrobat 7+.</p> |

Tabla elaborada por el autor.

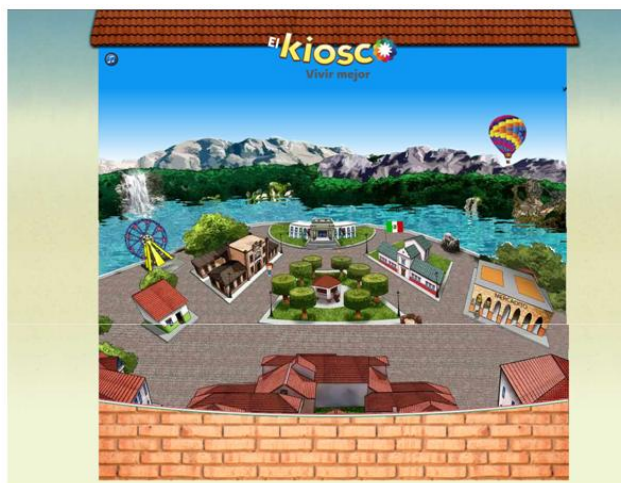
“El Kiosco”, Presidencia



Una vez ingresada la URL, el sitio requiere unos segundos para cargar la *intro* y habilitar la etiqueta: “Entrar”; esta primer página muestra a dos personajes niños: Xóchitl y Tenoch, y dos perros: Laster y Rocky en un paisaje exterior, al dar click en el recuadro “Entrar” se activa una animación simulando que los niños brincan la barda. Entonces se despliega el *home*.

La estructura de la página principal es un paisaje, ver imagen 5; en la parte superior de la pantalla se ubica el nombre del sitio “El Kisco”, reemplazando la letra *o* por el símbolo con el que se identifican las políticas públicas del gobierno de Felipe Calderón – roseta de 10 picos, además del slogan “Vivir mejor”, estos elementos son importantes para identificar y vincular el contenido con la imagen institucional de la organización que lo presenta (Presidencia de la República), demostrando que el contenido es parte de una campaña comunicativa de gobierno.

Imagen 5



Los nombres de las secciones aparecen cuando el cursor pasa por los iconos-elementos integradores del paisaje:

1. Globo aerostático. Fotoclub.
2. Cascada. Biodiversidad.
3. Rueda de la fortuna. Juegos.
4. Casa tejado rojo. Contacto.
5. Edificio café. Historia.
6. Edificio blanco central. Gobierno: [Visita el Sitio oficial de Los Pinos: ¡haz clic aquí!](#)
7. Kiosco. Para tus papás.
8. Edificio con bandera. Para tus tareas.
9. Mercado. Tradiciones.

Si se demora el usuario en comenzar la navegación el paisaje está animado para “anochecer”, se oscurece. Cuando se selecciona por primera vez alguna sección, el sitio conduce a una segunda pantalla que despliega las secciones en una barra horizontal, y los subtemas en un recuadro vertical a la derecha de la pantalla. Dicha estructura brinda un mejor panorama del contenido en detrimento de lo visual, en el sentido de privilegiar el texto sobre lo icónico. Un aspecto importante a señalar es que la etiqueta de “Inicio” en esta pantalla no regresa a la página web con el paisaje, sino a la intro y nuevamente hay que *entrar*; lo cual puede generar que algunos usuarios abandonen el sitio. Sobre las secciones:

Gobierno (Edificio blanco central). “Visita la sección del Gobierno de México, descubre cómo están distribuidos los poderes, cuáles son los símbolos patrios que nos dan identidad y conoce tus derechos. [...] Entérate cómo está conformado México, qué derechos y obligaciones tenemos como mexicanos y cuál es el significado de nuestros símbolos. Además ¡no te pierdas la historia de la casa donde vive nuestro Presidente Felipe Calderón!”³²; la cita es el texto introductorio del contenido



que se subdivide en seis apartados: Constitución, Tres Poderes, Derechos, Símbolos Patrios, Los Pinos y Presidente Felipe Calderón. La primera observación es la amplitud temática de la sección. Cada uno de los tópicos se presenta con textos, no siempre breves, acompañados de fotografías e ilustraciones alusivas.

Historia (Edificio café). Se presentan los siguientes periodos históricos con textos extensos, imágenes, ilustraciones y fotografías: Mesoamérica, El Virreinato, Independencia, Siglo XIX, Periodo Revolucionario y México Contemporáneo; la última sección etiquetada como Gobernantes enlista a 151 personajes, iniciando en 1325 con Tenoch y finalizando en 2012 con Felipe Calderón Hinojosa, no marca periodos de gobierno específicos, pero los clasifica en tres etapas: Tenochtitlán, Nueva España y México.

Tareas. (Edificio con la bandera de México). Espacio que permite seleccionar, descargar, imprimir y sugiere recortar para la elaboración de tareas biografías (20) y monografías (16).

Medio Ambiente (Cascada). En la página web del paisaje la etiqueta que despliega es “Biodiversidad”:tema eje del contenido, pues de medio ambiente sólo brinda una breve definición. Son once apartados: ¿Qué es la biodiversidad?, Tú y el medio ambiente (también está como Tú y la biodiversidad), Peculiaridades, Conservación, Diversidad Genética, Especies, Microorganismos, Hongos Macroscópicos, Algas Macroscópicas,

³² “Gobierno” en “El Kiosco”, <http://www.elkiosco.gob.mx/gobierno.html>, Fecha de consulta noviembre de 2010.

Plantas y Animales. La presentación de cada subsección varía: texto, texto e imágenes o texto y fotografías.

Juegos (Rueda de la fortuna). Sección con los siguientes juegos: Carrera de acciones, Memorama, Rompecabezas, Concursos, Para iluminar y Concurso de Dibujo; estos tienen la siguiente presentación, “La diversión te espera en esta sección, creada especialmente para agilizar tu mente, a través de divertidos juegos que te mantendrán ocupado en tu tiempo libre. Además sé parte de los Concursos que el Gobierno Federal organiza especialmente para ti. Anímate e infórmate de las bases y mecánicas para estar dentro de los ganadores”³³.

Tradiciones (Mercado). La sección despliega algunas tradiciones por cada entidad federativa y el Distrito Federal, los únicos estados que no están en la lista son Guanajuato y Estado de México, lo cual puede generar perspicacias.

Fotoclub (Globo aerostático). Espacio que permite a los usuarios subir fotos, ver la galería de las ya enviadas y cargadas, y buscar en específico alguna. Para subir se llena un formulario, se carga archivo y se da dirección de e-mail; para ver la galería se desplaza a través de flechas activas el álbum (frente al monitor: derecha-avanza, izquierda- retrocede; para ver una foto en específico está habilitado un buscador interno.

Contacto (Casa tejado rojo). Formulario (Nombre, apellidos, correo electrónico, fecha de cumpleaños y espacio para comentarios, sugerencias y/o quejas sobre el “portal”.

Papás. Kiosco. Espacio dirigido para padres, los invita a navegar en el sitio y les brinda algunos “Consejos de seguridad”, en un apartado.

“Cultura Política para Niños”, del Senado de la República

El contenido infantil del Senado de la República no cuenta con una dirección URL independiente al del poder legislativo, se llega a él mediante un ícono activo de la página de inicio de la institución en la sección de “Enlaces”. Una vez que se accede al sitio aparece ocupando toda la pantalla una animación introductoria que es el escudo mexicano (símbolo patrio) con dos medias curvas verde y roja girando a su alrededor de izquierda a derecha; después de un par de segundos se coloca en la parte inferior izquierda de la pantalla dando

³³“Juegos” en “El Kiosco”, <http://www.elkiosco.gob.mx/juegos.html>, Fecha de consulta Noviembre de 2010.

lugar a la “portada” de lo que se presenta como libro digital: *Cultura política para niños*.



¿Cómo se hacen las leyes?, al título lo acompañan dos imágenes, de izquierda a derecha: una niña que sostiene un pergamino de papel desenrollado, y un niño jalando un escaño. En la parte inferior de la página está activo el botón para “Entrar”.

La primera página del sitio es la presentación, que es, a quién está dirigido, una breve justificación y la fecha de lanzamiento. De arriba para abajo, una barra con el nombre de la sección (izquierda), adelante el escudo del Senado que señala como emisor a la LX Legislatura, correspondiente al periodo 2000-2006.

Debajo de la barra del título, del lado izquierdo tres círculos pequeños con las siguiente etiquetas, Inicio, Créditos y Salida. El primero dirige a la *intro* arriba descrita; Créditos despliega en la pantalla los nombres de los responsables de edición, texto, diseño e ilustración; finalmente el de Salida abre una ventanada preguntando si se desea cerrar la página, si sí, cierra el explorador.

En la parte izquierda se ubica a manera de barra horizontal el índice del contenido (secciones), dejando en la parte derecha espacio para mostrarlos. Las secciones son: Presentación, Los hombres y las leyes, El camino hacia las leyes, La organización política de México, Sobre los lugares y las personas que hacen las leyes, y Así se hacen las leyes.



Los hombres y las leyes. Sección con tres subtemas, “Uno, dos o más en un isla”, expone la situación de un hombre en una isla, que para sobrevivir hará algunas actividades que no le agraden: disciplina, si son dos o más deberán establecer normas que regulen su conducta; “De la mejor manera posible”, señala que las normas será para vivir de la mejor

manera posible, “Vivir bajo las leyes”, expone el caso de México, que se rige desde 1917 por la Constitución Política Mexicana.

El camino hacia las leyes. Sección con seis apartados que describen de manera histórica los caminos que siguieron las leyes que rigen a México y algunos momentos importantes: desde la Independencia, el Constituyente de 1824, de la República a la dictadura, la Constitución de 1917, pasando por el periodo revolucionario y concluyendo en el año de 1968 cuando “un grupo de estudiantes se atrevió a protestar y el gobierno mando al ejercito a detenerlos”.

La organización política de México. Sección con siete apartados que exponen los orígenes de la forma de gobierno (república), el por qué la soberanía reside en el pueblo con base en la Constitución de 1917, por qué se dice que México es una República representativa, democrática y federal; y finalmente expone los tres poderes: Legislativo, Ejecutivo y Judicial, la presentación es con textos e imágenes.

Sobre los lugares y las personas que hacen las leyes. En esta sección se expone qué es el Congreso de la Unión, la Comisión Permanente, el cómo funciona la Cámara de Diputados y Senadores, quiénes pueden ser diputados y senadores, qué es el fuero constitucional, qué son los Congresos estatales y el caso del Distrito Federal. Son nueve apartados informativos con textos acompañados de imágenes.

Así se hacen las leyes. Sección que desglosa en nueve apartados el proceso legislativo, desde la iniciativa de ley hasta el proceso de votaciones; asimismo explica que son las leyes reglamentarias, el decreto, el reglamento, y plantea el por qué de hacer otras leyes si ya existen unas.

Todas las secciones tienen como componente principal el texto, cada apartado despliega una imagen distinta. Cuando los textos son largos están activadas una flechas para subir o bajar y ver el contenido completo. El índice siempre está disponible a la izquierda, para cambiar de apartado se requiere dar un click sobre las etiquetas de las secciones, despliega un subíndice.

“Chamacos”, de Secretaría de Gobierno.

La propuesta de contenido web de la SEGOB consiste en un espacio que una vez ingresada la dirección URL requiere un tiempo de carga, segundos después el *home* se despliega acompañado de un sonido melódico que puede silenciarse. Los personajes de este sitio son Libertad (niña) y Segobiano (niño). De arriba para abajo la estructura es la siguiente: En la



barra superior, a la izquierda están los personajes con el nombre del sitio “Chamacos”, e indicando la oficina emisora, Unidad para el Desarrollo Político; a la derecha el símbolo del gobierno de Felipe Calderón “Vivir mejor” (roseta de diez picos), a lado una etiqueta activa “Gobierno Federal, SEGOB” seguido del escudo nacional, que a un click despliega una ventana externa a la página oficial de la Secretaría.

Las secciones están en el cuadrante izquierdo-inferior, debajo del nombre de los personajes que ocupa un espacio importante sobre unos árboles que conforman el paisaje; del lado derecho se ubican nuevamente los rostros de los infantes. Las secciones son:

1. Juegos.
2. Para padres.
3. Tus puntos.
4. Otros sitios.
5. Ayuda.
6. Contacto.
7. Eventos

Juegos. Sección que requiere realizar un registro para obtener un nick de usuario y una contraseña, se solicita correo electrónico. [Aspecto que puede ser un obstáculo para la libre navegación y genera desconfianza al tratarse de la SEGOB, la responsable del proyecto reconoce que reciben mails y comentarios cuestionando esto]. Una vez generado, se tiene acceso a un espacio para personalizar al jugador, es decir con base en opciones brindadas se elige entre si se quiere un jugador niño o niña, cinco cortes/peinados distintos, cinco expresiones faciales y cinco vestimentas distintas; también se puede elegir entre cinco tonos de color de piel y cabello; una vez elegido se da click en la opción guardar; para después cerrar y poder ingresar a los juegos.

Son cuatro juegos: El buen ciudadano, consiste en elgir buenas y malas acciones de un paisaje citadino; Memorama, se complementa diálogos entre Segobiano y Libertad y

diversos actores sociales (autoridad, papá, profesor, mamá); Fucho de la tolerancia, rompecabezas que muestra una cancha con niños de diversas características jugando; El tesorito, es un juego que retoma la idea de *Mario Bros*, hay que cruzar sobre pilares (valores) y aplastar carritos (antivalores) para llegar a la meta (Escuela). El botón de “regresar” en todos los juegos lleva al *home* del sitio, ya no solicita reingresar usuario y contraseña si se desea entrar nuevamente a ésta.



Para padres. Espacio que propone a padres de familia actividades lúdicas para niños a realizarse en casa. Son cuatro apartados de información que aparece en un pequeño recuadro: Objetivos, Recomendaciones generales, Guadería, Preescolar y Primaria, estos últimos tres actividades sugeridas para estos rangos de edad.

Tus puntos. Sección donde los usuarios pueden ver cuántos puntos tienen almacenados con base en su desempeño en los juegos. Se muestran los 50 usuarios con más puntaje y la ubicación del usuario.

Otros sitios. Espacio destinado a sugerir otros sitios web para niños. Debe decirse que del resto de los sitios analizados, éste es el que tiene un mejor seguimiento de otros espacios, incluso clasificados: Sitios de niños sector público (11, menos uno porque el de Presidencia está repetido), y Sitios de niños sector privado (13).

Ayuda. Plantea la solución a tres posibles problemas: Cómo me registro, no puedo entrar a la página y no recuerdo mi contraseña.

Contacto. Formulario que solicita nombre, correo electrónico y mensaje, con tres opciones habilitadas: enviar, borrar y cerrar. También indica la opción de escribir al mail chamacos.@segob.gob.mx.

Eventos. Espacio pensado como pizarra para anunciar actividades próximas a realizarse; al momento de la navegación no se anunciaban eventos. Al centro en la parte inferior de la página está la etiqueta “Cerrar sesión” que regresa al *home* borrando el usuario y contraseña para ingresar a los juegos.

“PGR para niños”, de la Procuraduría General de la República

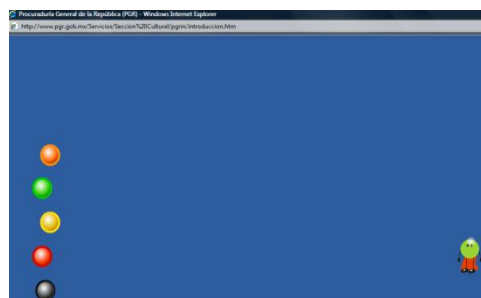
El sitio de la PGR no cuenta con una dirección URL *amigable* que permita recordarla para ingresarla directamente en el explorador, por ello, la ruta de navegación es vía la página oficial de la Procuraduría y en la sección “Sitios de interés” dirigiéndose a “PRG para niños”. El enlace despliega el contenido en una ventana nueva externa.



Ya en el sitio, el *home* tiene una breve introducción que consiste en cinco círculos de colores girando alrededor de un contorno circular central, a la par suena una breve melodía que finaliza con una voz infantil diciendo: *Porque en PGR tu eres importante*. Al final de la *intro* los círculos se dirigen al lado izquierdo de la pantalla; mientras, del lado derecho aparece de arriba para abajo un personaje que es un círculo con ojos, manos, pies y una capa; se coloca en la esquina derecha inferior, es un ícono activo que tiene la función de cerrar el sitio y reconducir a la página oficial de la PGR, no tiene etiqueta que indique o señale esta acción.

La página principal del sitio tiene una estructura sencilla. Cada uno de los círculos ubicados a la izquierda son las secciones:

1. Círculo naranja. De interés.
2. Círculo verde. Aprende.
3. Círculo amarillo. Juegos.
4. Círculo rojo. Prevención.
5. Círculo negro. Sitios relacionados.



De interés. En la dirección URL sugiere que se trata de una sección vinculada a la FEPADE, Fiscalía Especializada para la Atención de Delitos Electorales; el título del contenido es: ¿Conoces los delitos electorales? El espacio consiste en doce cartones (situaciones caricaturizadas de colores) que se muestran y se amplían uno a uno al activarse el correspondiente ícono, el cual debe quedarse indicado por el cursor, de lo contrario el texto que explica la caricatura desaparece.

Aprende. Sección dedicada al Himno Nacional en tres apartados: 1) Breve historia (aparece en la ventana un texto informativo); 2) Los creadores del himno (en la ventana

aparece primero el nombre, la foto y un pie indicando al autor de la música: Jaime Nuno; con una flecha activa hacia la derecha se despliegan los mismos elementos del autor de la letra: Francisco González Bocanegra); 3) Letra del Himno Nacional, acompañado de la música se va desplegando la letra del Himno en la pantalla.

Juegos. La sección permite al usuario elegir entre seis juegos: un rompecabezas, un memorama (al salir marca error), gato, uno de selección de rasgos para identificar a un ladrón, un serpientes y escaleras y un cuadro numérico (este último deshabilitado). Al seleccionar cada uno suena un ladrido de perro.

Prevención. Sección que tiene como eje temático la farmacodependencia. Breves explicaciones sobre qué es, los daños de las drogas, algunas recomendaciones para protegerse, y algunas acciones para participar, al final proporciona el número telefónico de la PGR y la posibilidad de solicitar que vayan a la escuela o comunidad para platicar sobre el tema: es un link activo al formato de contacto de la página de la Procuraduría que solicita muchos datos.

Sitios relacionados. Despliega las imágenes de otros sitios web para niños que al ser seleccionados despliega ventanas externas para visitarlos: El Kiosco (Presidencia), Chamacos (SEGOB), Edusat (conduce al sitio oficial de ILCE-Edusat, de contenido educativo, no dirigido exclusivamente para infantes; y Once niños (Once TV), este último con enlace roto, es decir, no conduce al contenido indicado.

“Tú decides”, del Instituto Federal Electoral

Tú decides es un **sitio web** pues agrupa un conjunto de páginas bajo una misma dirección de Internet para presentar un contenido específico. Al 23 de mayo de 2010, cuando se realizó la consulta, la ruta de navegación fue a través del buscador ”google”, debido a que el Instituto decidió sacar de su página principal el link que conducía al contenido para niños, lo cual habría que analizar en relación al acceso, pues requiere una búsqueda específica por parte de los usuarios. Finalmente el IFE deshabilitó por completo el sitio en el marco del replanteamiento del Programa Estratégico de Educación Cívica y cambios de personal al interior de la institución.

Con fines descriptivos la página de inicio se dividirá en cuatro bloques horizontales. El primero, de arriba hacia abajo: el cuadrante izquierdo está conformado por siete rectángulos de colores que indican las secciones, todos son links activos, las etiquetas están hacia el centro y sobre estos, en extrema izquierda, está un círculo de color verde claro que tiene la imagen icónica de una mano con la señal de indicación y el título “Tú decides”, que también es un link. Ver imagen.

Del lado derecho hay un rectángulo que enmarca un banner interactivo conformado por circunferencias de colores que se desplazan al interior del cuadrilátero, esta acción permanece por 5 segundos, después de un efecto de transición aparece gradualmente una fotografía de dos niños, no es un link activo.



El segundo bloque está conformado por cinco rectángulos verticales correspondientes a las secciones, las cuales mantienen los mismos colores que las barras horizontales. Cada rectángulo tiene la siguiente estructura, en la parte superior derecha hay un pequeño círculo, del color asignado al apartado, que en su interior muestra un ícono en blanco y negro alusivo al contenido de la sección; debajo de él y en segundo plano, con una extensión cercana a la mitad del rectángulo, se aprecian fotografías de niños en diversas situaciones escribiendo, abrazándose,

caminando. Debajo de la fotografía un pequeño recuadro en negro con el nombre de la sección, seguido, a manera de pie de foto una pregunta relacionada con el contenido y *anclada* por un enunciado imperativo: ¡Participa!, Cuéntanos, Opina. Cada uno de los

cuadriláteros está activo como link que conduce a las mismas páginas que las franjas rectangulares del primer bloque, es decir a las secciones.

El tercer bloque está conformado por un rectángulo y dos cuadrados, de izquierda a derecha se aprecia el rectángulo que tiene de fondo una imagen de tres niños, hay un círculo en la parte inferior derecha que indica “Nuevo cuento”, “La historia de Fer”, corresponde a la sección “Y si...” con la etiqueta de: ¡Novedades!

Después está el primer cuadrado con fondo anaranjado y rectángulos en blanco, la etiqueta en la figura inferior en negro dice “+ Enviar mensaje”, propone el tema “¿Molestar o ser molestado?” y un próximo tema, “Reglas en la casa”, en la parte inferior derecha un círculo color amarillo que contiene “Nuevo tema”. Finalmente a la derecha está el cuadro “Qué piensas”, con el mismo círculo en amarillo pero ahora indicando “Nuevo video”, la mayoría del espacio está cubierto por una imagen con una sombra en gris y la etiqueta “REPRODUCIR VIDEO”, la imagen es de una niña en un salón de clases, está activada para dar un click y comenzar a ver el video. A diferencia de la franja roja del bloque uno, el recuadro no lleva a otra página web, sino que reproduce el video en la misma ventana.

El último bloque si bien puede pasar desapercibido es importante describirlo porque conforma un espacio informativo del sitio como tal: Un supuesto número de visitas desde enero de 2010 (digo supuesto porque en el seguimiento que se hizo en diciembre de 2009 y enero de 2010 no se registró que al inicio de año se haya reiniciado el contador); los derechos (IFE 2010) y requerimientos técnicos para una óptima ejecución del sitio web: Adobe Flash Player 9+, Navegador Internet Explorer 7+, Firefox 2+, Adobe Acrobat 7+. En la extrema derecha se ubica el logo muy pequeño y en marca de agua del Instituto Federal Electoral.

En síntesis la construcción de la página principal está realizada con base en figuras geométricas sencillas, cuadrados, rectángulos y círculos, lo cual responde adecuadamente a las capacidades psicomotoras y de aprendizaje de los infantes en su primera niñez; de igual forma, es un acierto el uso de imágenes que presentan a niños en circunstancias cercanas a la mayoría de este segmento de la población, pues contextualiza claramente las situaciones que se le muestran. Sobre las **secciones** son las siguientes:

Y si... Color que lo identifica azul. Despliega dos cuentos interactivos, en ambos se plantea una historia y los niños pueden elegir entre opciones la ruta narrativa a seguir. Sonidos, animaciones, ilustraciones y fotografías son recursos que lo integran

¿Qué piensas? Color que lo identifica rojo. Sección habilitada con espacio para poder enviar un comentario sobre temas propuestos, en ese momento *¿Qué harías para llevarte mejor con los que te caen mal de tu salón?*, se puede cargar un archivo o enviar los comentarios al mail (tudecides@ife.org.mx). La sección tiene una galería de imágenes enviadas por los usuarios y se acompaña de dos videos sobre cómo llevarse bien en el salón y las reglas en la escuela.

Tu paisaje. Color que lo identifica rosa. Sección con la misma estructura de ¿Qué piensas?, se pueden enviar comentarios, cargar archivos y enviar mails, no contiene videos como recursos; asimismo hay una galería de las fotos enviadas por los usuarios. Muestra un error en las instrucciones de uso, despliega símbolos (#####).

Tus ideas. Color que lo identifica verde. Sección que sigue el mismo patrón que “Tu paisaje”, plantea la pregunta ¿Cómo le podemos hacer para que los maestros y directivos nos escuchen y nos crean? ¿Tienes alguna sugerencia? La galería sólo contiene un paisaje.

¡Vota! Color que lo identifica morado. Espacio con una breve explicación de qué es votar, propone tres preguntas, cada una de ellas con tres opciones, ¿Qué cualidad admiras de un maestro? (no presenta opciones), ¿Cómo participan las niñas y los niños en tu escuela?, En la escuela yo... (Veo cómo molestan a..., Molesto a..., Los compañeros). Esta sección remite en texto a otra: descargas.

Contáctanos. Color que lo identifica anaranjado. Despliega la ventana de Outlook para enviar correo directo a la dirección tudecides@ife.org.mx.

Descargas. Color que lo identifica amarillo. La sección permite descargar *tips* para mejorar la convivencia al interior de los salones de clases: Tips para no solapar molestias, para cuando eres molestado, si eres niño y te molestan, y si eres niña y te molestan. Al momento de la consulta ningún documento era posible descargar.



Hasta aquí se ha hecho una exposición del marco de referencia relativo a las atribuciones jurídicas, uno de los factores que explican el por qué las instituciones políticas dan cabida a proyectos de contenido político para infantes; se revisó las dirección URL de los sitios

haciendo hincapié en la importancia de su estructura como aspecto comunicativo, para propiciar el acceso, la ubicación y la búsqueda por parte de los usuarios, así como su memorización.

Se expuso de manera breve los temas generales de los sitios, lo cual sugiere la importancia de centrarse en un eje temático para que los contenidos se desarrollen en torno a él y la institución logre “colocar” los mensajes claves que desea que los usuarios tengan presentes una vez que han navegado por los espacios dispuestos, y se evite el efecto dispersión.

Al respecto de los temas, estos están directamente vinculados con los objetivos que se desean, los cuales dependen de la institución y los líderes de los proyectos, será muy distinto un objetivo sobre propiciar la participación entre niños e instituciones, como el fomentar una cultura política basada en el conocimiento de los símbolos patrios, a uno de informar del proceso específico como el caso del Senado sobre el camino para hacer las leyes.

De esta forma, algunas observaciones son que el número de secciones es irrelevante si se tiene claridad en los objetivos y el tema. En la revisión se aprecia la importancia de una sección o espacio destinado a exponer de qué trata el sitio, quién es el público meta y los objetivos que se pretenden, puede ser una presentación o indicarse bajo la etiqueta “Sobre el sitio” o “Qué es...”.

Al realizar un recuento de las secciones se observa que hay algunas tendencias, por ejemplo, tres de los sitios tienen una sección titulada “Juegos”, es decir, no sólo como recurso si no como apartado (Presidencia, SEGOB y PGR); tres presentan información vinculada a la institución emisora (Presidencia, Senado y PGR); tres tienen una sección de “Contacto” (Presidencia, SEGOB e IFE); también tres despliegan en recomendación de otros sitios (Senado, SEGOB y PGR). Las secciones que tienen doble frecuencia entre los sitios analizados son: desarrollan etapas de la historia de México (Presidencia y Senado), exponen sobre la estructura de gobierno (Presidencia y Senado), promueven los símbolos patrios (Presidencia y PGR), tienen secciones para padres (Presidencia y SEGOB), finalmente, dos contienen secciones con galerías de fotos subidas por los usuarios (Presidencia e IFE).

Sobre el **diseño gráfico**, se observa una similitud en tres de los sitios: Presidencia, PGR y SEGOB, lo cual se explica porque desde la oficina del Ejecutivo se envían a las dependencias manuales de identidad que establecen criterios mínimos en búsqueda de la homologación; así, en términos generales hay un uso de colores llamativos, con el predominio del azul en diversas tonalidades. El caso del Senado los colores utilizados son más sobrios, en un efecto de colores pastel y desvanecidos; en el caso del IFE, la gama es más amplia.

Cada sitio tiene propuestas de diseño distintas: Presidencia trabaja con un paisaje conformado por elementos naturales y antrópicos; SEGOB también muestra el contenido en un paisaje pero con una propuesta más atractiva, los elementos icónicos son más llamativos; PGR le apuesta a una economía gráfica recurriendo a figuras geométricas e imágenes simples, pero con tonos muy vistosos y una distribución de los contenidos que da la sensación de amplitud; Senado como se comentó más arriba le apuesta a una ponderación del texto y dibujos claros, es una propuesta que transmite seriedad; por su parte el IFE maneja muchos colores, figuras geométricas, íconos y recursos digitales diversos, es una estructura llamativa.

Sobre el diseño gráfico de los sitios no se ahondará más pues la descripción de las secciones, la estructura y los contenidos permitió exponer las propuestas; cabe señalar que el diseño es un elemento importante para las posibilidades de impacto de los contenidos web, sobre todo para un público tan exigente como el infantil, que si no queda enganchado pasará a otra entorno digital, finalmente, se reconoce que un análisis exhaustivo del diseño de sitios web puede ser una línea completa de investigación, veta importante para futuras investigaciones. Ver imágenes de las páginas anteriores que ilustran los sitios.

4.3. Criterios de análisis de páginas web: estructura, lenguaje multimedia y aplicaciones. Nivel de desarrollo de los sitios

Un aspecto importante que determina en gran medida las posibilidades de impacto del contenido web es el uso de los recursos digitales disponibles en Internet, el llamado lenguaje multimedia; al momento de estructurar una página o sitio la elección de estos responde principalmente a dos aspectos: 1) los objetivos que busca las instituciones con los productos presentados y 2) el tema o los temas a desarrollar. Sin embargo, responden a la

creatividad, pues como se verá, aún falta mucho por explotar el lenguaje, los recursos, los espacios y las oportunidades que da la red; para muestra, no por ser un proyecto informativo sobre cómo se hacen las leyes, el Senado debe preferir el texto y prescindir de videos, animaciones u otros recursos que pueden hacer más atractiva su propuesta.

A continuación se presenta una tabla comparativa del nivel de aprovechamiento del lenguaje web y recursos propios de la web 2.0; además de algunos criterios mínimos que deben estar en las páginas web según los autores revisados en el Capítulo I, obteniendo un nivel de desarrollo

Tabla 5. Nivel de desarrollo³⁴

| | Presidencia El Kiosco | Senado Cultura Política para Niños | SEGOB Chamacos | PGR PGR para niños | IFE Tú decides |
|--|--------------------------|--|-------------------|-----------------------|-------------------|
| Funcionalidad | | | | | |
| Menú de contenidos | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Mapa web con enlaces | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Buscadores internos | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Botones de navegación | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Autoría/ presentación | | | | | |
| Información sobre la institución | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| Información de contacto (e- mail o teléfono) | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| Logotipo de la institución | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| Presentación y objetivos del sitio. Acerca del sitio | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Publico meta | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Créditos | 0 | 1 | 0.5 | 0 | 1 |
| Derechos reservados | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Actualización | | | | | |
| Fecha de creación (mes/año) | 0.5 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Fecha de actualización | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Existencia de enlaces correctos | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| No existencia de enlaces obsoletos | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| No existencia de enlaces incorrectos | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |

³⁴ Se asigna un punto por criterio.

| | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|
| Contador de visitas | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Aplicaciones | | | | | |
| Correo electrónico | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| Lista de correos | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Buzón de sugerencias | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| Libro de visitas | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Foros | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Chat | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Colaboratorio (wikis) | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Encuestas | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Grupo de noticias | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Descarga de documentos | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Impresión de material | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Afiliaciones | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Bases de datos | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Libre acceso. Ausencia de secciones que requieren contraseña | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| Juegos | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Redes sociales | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| E-book | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| Galerías | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Recursos multimedia | | | | | |
| Gráficos | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Gráficos animados | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Imágenes | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Foto | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Animaciones | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Banners/publicidad | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Video digital | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Audio | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Sonidos | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Música | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Efectos de sonido | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Locución | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Podcast | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Voces | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Íconos | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Texto | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Hipertexto | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| Avatar | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Emoticon | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Secciones recomendadas | | | | | |
| Prensa | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| FAQ | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Idiomas | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Sitios de interés | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| Agregar a mis favoritos | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Políticas de privacidad | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

| | | | | | |
|--|-------------|-----------|-------------|-----------|-----------|
| Condiciones generales de uso | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Versión para el acceso desde dispositivos inalámbricos | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Difusión | | | | | |
| Medios tradicionales | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| Medios digitales | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Redes sociales | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Actividades presenciales. Concursos | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| Grado de interactividad | | | | | |
| Participación selectiva | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Participación transformativa | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| Participación constructiva | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| De un total de 69 puntos | 32.5 | 21 | 30.5 | 22 | 38 |

Tabla elaborada por el autor.

La tabla propuesta es una síntesis de los criterios que diversos autores señalan para el análisis de páginas web, elementos, espacios, estructura, información, aplicaciones y acciones que hacen de la web 2.0 un medio o soporte con grandes posibilidades para informar, comunicar y fomentar cultura política.

A través de 69 reactivos se hace una evaluación de los sitios para niños en ocho aspectos: funcionalidad, si brinda datos de autoría o presentación, actualización, aplicaciones, lenguaje multimedia, secciones recomendadas, acciones de difusión y finalmente grado de interactividad. Se asigna un punto a cada criterio que el sitio cumple en su conjunto, es decir, si alguna de las secciones presenta el recurso digital o espacio, se señala como cubierto; la intención es conocer de manera objetiva y general el uso del lenguaje multimedia y el grado de desarrollo de los sitios analizados.

De esta forma, lo primero que se observa en la tabla es un desarrollo **medio** de los sitios con base en los criterios de análisis expuestos, pues existen recursos, espacios, acciones y estrategias que les permitiría una mayor posibilidad de impacto. En términos generales el sitio del IFE es el más completo, pues su propuesta -ahora dehabilitada, combinaba un número considerable de recursos digitales como el video, las animaciones, el

texto, los sonidos y los juegos; mientras que el sitio del Senado, “*Cómo se hacen las leyes*”, tiene el menor puntaje, pues el uso de los recursos digitales es básico, texto, imágenes y animaciones, logra un puntaje cercano al de PGR, debido a que el Senado compensa con la presentación clara de su objetivo, público meta y del material en sí, a pesar de que “PGR para niños” aproveche mejor los recursos digitales como animaciones, cartones, sonidos y juegos.

No es extraño que el sitio del IFE tenga un nivel de desarrollo más alto, pues además de ser la única institución con atribuciones en el tema de educación cívica, cuenta con camino andado en esta actividad, lo cual evidentemente le permite estructurar mejor una propuesta.

El espacio de Presidencia es el segundo mejor desarrollado, lo cual es importante porque en el Capítulo I se señaló que el portal de dicha oficina en su conjunto es referencia para el desarrollo del resto de los sitios web de las instituciones gubernamentales. Después viene el sitio de SEGOB, que le apuesta al uso de los recursos digitales, como la disponibilidad de avatares, juegos y sitios relacionados, sin embargo, se ve debilitado en el rubro de presentación y autoría.

En el rubro de **funcionalidad** los cinco sitios cubren con menús de contenidos y botones de navegación; pero ninguno tiene mapa web con enlaces habilitados y sólo Presidencia con “México para niños” utiliza buscadores internos, ubicado en la sección de fotos para que los usuarios localicen la suya a través de correo electrónico o nombre.

Sobre **autoría y presentación**, 3 de los sitios analizados destinan un espacio para hablar sobre las instituciones emisoras: Presidencia, Senado y PGR; 3 brindan información de teléfono y correo de contacto: Presidencia, PGR e IFE; cuatro ponen en el *home* el logotipo institucional: Presidencia, Senado, Segob e IFE. Como se mencionó anteriormente sólo el Senado de la República hace una presentación del espacio, el público meta y los objetivos, además de exponer los créditos. El IFE y Presidencia señalan los derechos reservados sobre el material digital. En síntesis, el Senado con “*Cómo se hacen las leyes*” es el espacio que mejor está en el rubro acumulando 5 de los siete puntos.

En **actualización**, la fecha en que se cargó en la web solo es indicada por el Senado (mes y año) y Presidencia (año), el resto no brindan este dato; ningún sitio dispone de un espacio que indica la última fecha de actualización; con respecto a los enlaces, se asignan un

punto por enlaces correctos (todos tienen), un punto por la ausencia de enlaces incorrectos, IFE envía a páginas con error, además PGR e IFE tienen enlaces obsoletos: la etiqueta activa conduce a un enlace distinto o que ya no existe. Del contador de visitas, sólo “Tú decides” del IFE tiene, pero durante el seguimiento se detectó que al cambiar el año 2009 a 2010 no reinició la cuenta, lo cual es un error porque la forma de presentación: año seguido del número de visitas, sugiere que la cantidad señalada correspondía al año 2010.

Los rubros de **aplicaciones** y **recursos multimedia** disponibles en Internet en los sitios analizados son importantes porque proporcionan indicadores del grado de aprovechamiento de los recursos digitales.

De las aplicaciones se observa en la tabla que de los 18 puntos posibles, el IFE es el que tiene mayor variedad con diez: correo electrónico integrado al sitio, además de un buzón de sugerencias; en tres de sus secciones tiene habilitado espacios para foros de discusión a partir de preguntas detonantes; además, tiene una sección denominada “¡Vota!” donde hay encuestas con opciones múltiples, cuenta con espacios para descarga de documentos, impresión de material, todo de libre acceso, es decir, no cuenta con espacios que requieran contraseña. Además dispone de juegos y dos e-books interactivos.

Le sigue Presidencia de la República con “El Kiosco”. Dispone de correo electrónico para contacto y buzón de sugerencias, lo cual indica posibilidades de retroalimentación entre la institución y los usuarios; en la sección de tareas es posible hacer acciones de transacciones: material para descargar e imprimir, también cuenta con juegos digitales y galerías fotográficas; todo el sitio es de libre acceso.

Por su parte, “Chamacos” de la Secretaría de Gobernación tiene estructurado un espacio interactivo con base en los siguientes recursos digitales: correo electrónico, buzón de sugerencia, afiliación (se debe hacer registro como usuario para generar un nick y una contraseña y poder diseñar un avatar), base de datos de puntos en los juegos y juegos. Cabe indicar que la sección de juegos al requerir un registro con mail para tener acceso, puede ser un obstáculo para los usuarios infantiles, pues exige la habilidad psicomotora de seguir indicaciones específicas; y los padres pueden desconfiar por la solicitud de información a los niños.

En cuarta posición están con dos puntos el Senado de la República, por ser de libre acceso y contar con una estructura como e-book (no cuenta con más aplicaciones que

podrían hacerlo interactivo); y “PGR para niños” que cuenta con juegos y es de libre acceso todo el sitio, no cuenta con un espacio de sugerencias ni e-mail para mandar comentarios.

De los recursos digitales, “Tú decides” del IFE es el que se pone a la cabecera con la mayor combinación (15): gráficos, gráficos animados, imágenes, fotos, animaciones, banners, video digital, audio, sonido, música, efectos de sonido, voces, íconos, textos e hipertexto. En este rubro SEGOB con “Chamacos” se posiciona en segundo lugar con trece recursos; prescinde de fotos, banners y video, pero la posibilidad de tener un avatar compensa. Después viene “El Kiosco” de Presidencia con doce recursos, los mismos que del IFE, menos banners, video y voces.

PGR incorpora en su propuesta once criterios: gráficos, gráficos animados, imágenes, animaciones, audio, sonidos, música, efectos de sonido, voces, íconos y texto. Y en último lugar está el sitio del Senado, “Cultura política para niños”, con 6 recursos: gráficos, gráficos animados e imágenes, animaciones, íconos y textos.

Lo anterior muestra que las propuestas de las instituciones políticas tienen un aprovechamiento medio de las posibilidades que brinda la web 2.0 al ser en general los recursos más utilizados las imágenes, los gráficos, las animaciones, los íconos y los textos, delegando en un segundo plano el video, el audio y la música, aspectos que hacen más dinámicos y atractivos los sitios; por ejemplo, el podcast es un recurso digital que ninguno de los espacios analizados utiliza, lo cual debe valorarse a la luz de estudios como el de la Georgina Cortés sobre el tema, donde en su tesis de maestría lo conceptualiza como un recurso comunicativo.

La tabla también propone puntos sobre **secciones recomendadas** y **acciones de difusión**, las primeras son recomendaciones que organismos internacionales como la OCDE y autores como Delia Covi y Víctor Pérez hacen para mejorar la denominada arquitectura del sitio; de la difusión son acciones sugeridas en el marco de que Internet es un medio más en el contexto de otros, y toda campaña de información, comunicación o fomento de cultura debe estar en el marco de una estrategia amplia, en el entendido de un sistema de concatenación para colocar los mensajes claves.

Secciones para prensa, preguntas frecuentes (FAQ), idiomas, sitios de interés, agregar a mis favoritos, políticas de privacidad, condiciones generales de uso, versiones

para dispositivos móviles, de los cuales sólo SEGOB cubre un par: preguntas frecuentes y sitios de interés; PGR el de sitios de interés e IFE, condiciones generales de uso (refiriendo aspectos técnicos). “Cultura política para niños” y “Presidencia” no disponen de ninguna de las sugerencias.

En la difusión, Senado realizó campaña del sitio con la impresión de este en versión libro, IFE anunció con carteles su sitio web; la oficina de la Unidad para el Desarrollo Político postea su link en sus redes sociales. Presidencia, PGR e IFE organizan actividades como concursos, pláticas y jornadas de difusión.

Finalmente, con la intención de dar pie al último apartado del capítulo, el cuadro busca conocer el **nivel de participación** de los usuarios ante los sitios, con base en las categorías de Oscar Fernando Niño Romero³⁵ expuestas en el Capítulo I.

Así, los cinco sitios tienen como punto de partida una participación selectiva, es decir, con recursos que permiten una interactividad reducida únicamente a seleccionar entre las opciones que se ofrecen, de manera estricta el Senado y PGR se ubican aquí; en el siguiente nivel, correspondiente a una participación transformativa donde el usuario no solo selecciona los contenidos sino que también los transforma parcialmente se encuentra Presidencia, SEGOB y el IFE con los foros de discusión, las galerías compuestas por fotos de los usuarios y la posibilidad de crear un avatar; el último nivel de participación, la constructiva en la que se puede construir nuevas propuestas que no se habían previsto, como el uso de wikis para conceptos, ninguno de los sitios la cumple ni utiliza, lo cual tiene una explicación al requerir un seguimiento continuo y puede dar cabida a que los espacios sean utilizados para afectar la imagen institucional o en contra de los objetivos de la propuesta.



Entonces el apartado expone de manera minuciosa un análisis de los sitios web para niños de cinco instituciones políticas, el objetivo es identificar los elementos que potencializan su impacto frente a los usuarios objetivo, además conocer si cumplen con los criterios que expertos y organismos internacionales proponen para el desarrollo de sitios web con fines

³⁵ Oscar Fernando Niño Romero, “La construcción de la Imagen Pública desde las páginas web”, en *Razón y palabra*, México, Enero de 2009, Págs. 35. Fecha de consulta Marzo de 2010, en <http://www.razonypalabra.org.mx/N/n66/varia/ofnromero.pdf>.

políticos. Como se planteó en la hipótesis de trabajo, se detecta que existe un desarrollo y una tendencia por crear espacios para niños en la red dentro de páginas institucionales, lo cual responde a una recomendación del desarrollo de e-government: crear contenido por segmentos, uno de ellos los niños, pues como señala la Paula Hurtado, Directora de la Oficina de Educación Cívica de SEGOB, los niños son los ciudadanos de hoy y del futuro.

Sin embargo, no se detecta una estrategia específica de gobierno, salvo el caso del IFE, el resto de los proyectos se debe más a esfuerzos institucionales independientes (aislados) y una muestra de liderazgo de los responsables de diversas oficinas en las organizaciones. Sobre el aprovechamiento del entorno digital, el desglose de la estructura, la descripción general de los espacios, la tabla de aplicaciones, recursos y secciones recomendadas indica que aún queda camino por recorrer a los cinco sitios, si bien unos aprovechan mejor el ciberespacio que otros.

Si se contempla en conjunto el desarrollo de espacios para segmentos de población específicos por parte de instituciones que conforman la estructura del Estado, como recomienda la OCDE, se observa necesario el delinear acciones en conjunto para que en un sistema de sinergias, las propuestas mejoren y logren sus objetivos a través de compartir experiencias, qué ha funcionado o no. Así, la tesis es una primera sistematización y registro de los espacios en el contexto de la sociedad de la información, que busca acreditar a los sitios para niños como productos comunicativos útiles para la consecución de objetivos organizacionales, y factores de socialización política fomentando cultura política.

No obstante, los infantes son un segmento demandante que necesita propuestas más dinámicas y atractivas para ser enganchado y no abandone el sitio, que es una oferta compitiendo con cientos de propuestas en Internet, principalmente del terreno del entretenimiento y los juegos. El último apartado hace una revisión de los sitios a la luz de las tres categorías propuestas en el Capítulo II, información política, comunicación política o cultura política.

4.4. Posibilidades del contenido web: información, comunicación o cultura política

El análisis hecho hasta aquí identifica de manera inicial el estado de desarrollo de los sitios web e ilustra con criterios las prácticas que pueden potencializar las propuestas; ahora se busca señalar las posibilidades de estos bajo tres categorías: información, si la estructura y

la presentación del contenido son una propuesta informativa sin posibilidad de *feedback*; comunicación, si los sitios permiten un nivel de retroalimentación entre la institución emisora y los usuarios; o cultura política, si en su conjunto, los sitios fomentan una cultura política participativa-democrática. A continuación se retoman las categorías del capítulo II:

- Información. Las entidades divulgan en sus sitios *web* información general, tanto relativa a su funcionamiento, como aquella que por su misión deben proporcionar al ciudadano o sobre algún tema en específico.
- Comunicación. Coloca recursos que posibilitan la comunicación entre la entidad y el ciudadano, proporciona espacios para la retroalimentación y el contacto. Incluye una interacción electrónica bidireccional.
- Cultura. El sitio web dispone de recursos que promueven el asimilar valores, hábitos o conductas relacionadas con el sistema de gobierno, se relaciona con el concepto de e-participation, la promoción de la participación ciudadana y la toma de decisiones de usuarios: acciones de votaciones, encuestas sobre temas específicos.

Es importante indicar que la categorización de un sitio en alguna no refiere si es mejor una u otra propuesta, pues el desarrollo de la tesis evidenció que un sitio informativo si está bien estructurado, tiene un eje temático y los objetivos deseados son claros, tiene altas posibilidades de impacto. Mayor interacción, recurso o participación no significa mayor calidad.

No obstante, los sitios informativos se ven en desventaja si existen a la par propuestas que van más allá, aprovechando realmente las características de la red: además de informar se puede establecer comunicación, lo cual según los autores revisados en el Capítulo I, debe ser el propósito de toda propuesta en Internet de políticos e instituciones en sistemas democráticos. Para acciones de difusión existen los medios tradicionales, para muestra el Senado que tiene la versión impresa del sitio en formato libro.

Comenzando con el análisis, todos los sitios se encuentran de manera inicial en la categoría de información. “El Kiosco” de Presidencia, “Cultura Política para Niños” del Senado, “Chamacos” de SEGOB, “PGR para niños” de la Procuraduría; y “Tú decides” del IFE, responden a la definición de información como datos de la realidad ordenados, o productos estructurados por signos. También son mensajes medibles y conformados por

códigos numéricos; de ahí que su existencia en la red hace que se incorporen *de facto* en la llamada Sociedad de la Información (SI). Este punto alimenta fervientemente las críticas al concepto, pues refiere al libre flujo, disposición y transmisión de información en Internet, dejando en segundo término la calidad de esta. De esta forma, los cinco sitios son productos informativos por sí mismos.

Con base en la revisión teórica se proponen los siguientes lineamientos para ubicar a los sitios en la categoría de información y conocer qué criterios cumplen:

Tabla 6. Información

| Información | El Kiosco Presidencia | Cultura política para niños Senado | Chamacos SEGOB | PGR para niños PGR | Tú decides IFE |
|---|----------------------------------|---|---------------------------|-----------------------------------|-------------------------------|
| El sitio como información en sí mismo | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Difusión unidireccional (espacios cuyo objetivo es la difusión) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Presentación de información (texto) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Información noticia- de la estructura o realidad política (hechos o eventos actuales) | 1 | 1 | | 1 | |
| Información-servicio. Información sobre la institución política. | 1 | 1 | | 1 | |
| Información-servicio. Información sobre los actores de la institución | 1 | 1 | | | |
| Información- servicio. Información sobre las actividades de la institución. | 1 | 1 | | 1 | |
| Información-ocio. Datos curiosos, su fin es entretener. | 1 | | 1 | 1 | 1 |
| Información conocimiento. Bancos de datos, papers, documentales. | 1 | | 1 | | |
| Acciones de transacción. Posibilidad de imprimir. | 1 | | | | 1 |
| Acciones de transacción. Posibilidad de descargar | 1 | | | | 1 |

Tabla elaborada por el autor.

La tabla corrobora que todos los sitios parten de un nivel informativo. El lineamiento que identifica a la categoría de información es: los sitios web se estructuran como espacios de difusión unidireccionales, es decir, no existen recursos digitales que permitan a los usuarios

hacer una retroalimentación directa. Dicho esto, con base en el análisis de las aplicaciones y recursos de los sitios arriba expuesto, los espacios netamente informativos son “Cultura política para niños” del Senado de la República y “PGR para niños”. El resto de los sitios cuenta con secciones o recursos que si permiten alguna comunicación como abajo se indicará.

Si bien la propuesta del Senado utiliza algunos elementos que hacen atractivo el contenido: gráficos, animaciones, imágenes, sonidos, botones de navegación; no cuenta con espacios digitales que permitan una participación comunicativa (bidireccional), no hay foros, buzón de sugerencias o comentarios ni correo electrónico.

De igual forma, el sitio de PGR, a pesar de contar con un mayor dinamismo visual gracias a recursos como botones de navegación, juegos y animaciones, no dispone de recursos para que los usuarios se expresen o contacten a la institución responsable. Únicamente en la sección de “Farmacodependencia” sugiere un link activo hacia el formulario de contacto de PGR, pero es una ventana externa, no un espacio digital propio que permita la comunicación.

En la tabla se indica el *texto* como un elemento informativo que todos los sitios tienen, también se presenta un desglose de tipos de información de las propuestas web, siendo el de Presidencia el que cuenta con mayor variedad, frente al de SEGOB e IFE con menos tipos. Finalmente, dos acciones de transacción que implican cierta interactividad, pero no comunicación: descargar e imprimir, solo las disponen “El Kiosco” y “Tú decides”.

En un segundo nivel de desarrollo se ubican los sitios web que permiten una comunicación entre los usuarios y la institución emisora. La comunicación política además de ser un intercambio bidireccional entre sociedad y gobierno (que incluye actores e instituciones que lo componen) requiere algunas condiciones para adquirir su carácter político. La comunicación política implica un intercambio de información, ideas, actitudes y símbolos sobre el poder y su estructura en un contexto de asuntos o temas de la esfera pública, por ello se habla de una *arena*.

Dicho concepto es amplio, por lo que para identificar propuestas de espacios web comunicativas, la comunicación política se ve acotada a la presencia de recursos que promueven y permiten una retroalimentación de los *net surfer* a los sitios; a través de foros, chats, formularios para comentarios, dudas, sugerencias, mail para contactarlos, incluso la

incorporación de redes sociales, y de manera avanzada sería las wikis. También se contempla si el sitio muestra dirección física de la institución y teléfono.

A continuación se presenta un cuadro con los recursos que propician un sitio que tiene posibilidades de entablar comunicación política.

Tabla 7. Comunicación

| Comunicación | El Kiosco Presidencia | Cultura política para niños Senado | Chamacos SEGOB | PGR para niños PGR | Tú decides IFE |
|---|--------------------------|--|-------------------|--|------------------------|
| Espacios que permitan un intercambio bidireccional de información. | 1 | | 1 | Enlace externo Dirección de prevención del delito | 1 |
| Presenta información de contacto. Teléfono y/o dirección de la institución. | | | | 1 | |
| Mail activo | | | 1 | | 1 Tres secciones |
| Sección de contacto | 1 | | 1 | | Outlook |
| Formulario que invita a enviar... comentarios | 1 | | | | 1 Tres secciones |
| ... dudas | 1 | | | | 1 |
| ... sugerencias | 1 | | | | 1 |
| ... quejas | 1 | | | | 1 |
| Cargar archivos (documentos, fotografías) | 1 | | | | 1 Tres secciones |
| Libro de visitas | | | | | |
| Foros | | | | | 1 Tres secciones |
| Chats | | | | | |
| Redes sociales | | | | | |
| Wikis | | | | | |
| Encuestas | | | | | 1 |

Tabla elaborada por el autor.

La tabla muestra que no todos los sitios analizados permiten un intercambio bidireccional de mensajes, “Cultura política para niños” del Senado y “PGR para niños” no disponen en sus propuestas de recursos y/o espacios digitales que permitan actos comunicativos entre los usuarios y el sitio. En el caso de PGR existe un link activo al formulario de contacto de la página del sitio oficial de la Procuraduría, pero no es un espacio exclusivo para la propuesta infantil, es el único que proporciona teléfono de contacto.

Presidencia, SEGOB e IFE cuentan con secciones de “Contacto”, cada una de ellas con diferente formato. Presidencia es un formulario para enviar “comentarios, dudas, sugerencias y quejas”; SEGOB, cuenta con un formulario para enviar un “mensaje”, el término es interesante en relación al código, pues no delimita ni condiciona el tipo de *mensajes* que se pueden remitir; finalmente el IFE con “Tú decides”, la sección de contacto conduce a un link activo del mail del sitio que despliega el programa de Outlook.

Otro recurso que se considera de retroalimentación es la posibilidad de los usuarios de cargar archivos al sitio para compartirlos en galerías, en el caso de “El Kiosco” los niños pueden subir su fotografía.

De igual forma, el sitio del IFE permite cargar alguna imagen y/o documento. Por lo tanto, “Tú decides” es el sitio que tiene mayores espacios y recursos comunicativos. Cuenta con tres secciones con esta posibilidad además de dar cabida a foros:

- ❖ “Qué piensas”, pregunta -¿Qué harías para llevarte mejor con los que te caen mal de tú salón?;
- ❖ “Tu paisaje”, invita a subir una imagen del lugar donde se vive; y a proponer temas para ser explicados.
- ❖ “Tus ideas”, cuestiona sobre cómo mejorar la relación entre alumnos, directivos y alumnos - ¿Cómo le podemos hacer para que los maestros y directivos nos escuchen y nos crean? ¿Tienes alguna sugerencia?

El desglose corrobora que el IFE tiene una propuesta que invita a la participación y no sólo difunde información, lo cual responde a los objetivos mencionando en el 6º informe del Programa Estratégico de Educación Cívica: promover la participación como valor entre los niños. “Tú decides” tiene el acierto de ser provocativo con temas cercanos a la realidad de los infantes invitándolos a entablar comunicación no sólo con la institución sino con otros niños (por medio de los foros).

Sin embargo, demuestra que una propuesta con espacios comunicativos requiere de actualización constante, de lo contrario se vuelven obsoletos y no cumplen su objetivo comunicativo, a la vez demandan un seguimiento continuo por parte de la institución, ya sea el responsable o un webmaster, para regular los contenidos cargados, que estos respondan a los temas, no se desvíen o contraríen los intereses institucionales. En la fecha

de seguimiento del sitio, todos los espacios comunicativos tenían error al cargarse, los contenidos incluso decían “PRUEBA”, las preguntas y temas no se actualizaron.

En síntesis, ni “Cultura política para niños” del Senado, ni “PGR para niños” disponen de posibilidades para que los usuarios, miembros de la sociedad, establezcan comunicación con las instituciones: la comunicación política para estas propuestas no es opción.

“Chamacos” de SEGOB tiene un nivel básico de comunicación, el e-mail, el cual se establece a través de un formulario y el link activo del correo electrónico. Con mayores posibilidades, el sitio de Presidencia cuenta con una sección de contacto (formato predeterminado para enviar mensajes) y otros donde se cargan imágenes que conforman una galería de fotos de niños. Finalmente, se detecta que el sitio con mayor posibilidad de impacto comunicativo es “Tú decides” del IFE, promoviendo la participación en el espacio digital y con temas relacionados al entorno escolar de los infantes: correo electrónico, sección de contacto, foros, y el cargar imágenes y documentos. “Tú decides” adquiere su carácter político al promover hábitos propios de la democracia, la participación, el voto, la comunicación y la toma de decisiones; por lo que la propuesta encuentra una línea divisoria muy delgada con las posibilidades de promover una cultura política democrática.

También, de todos los proyectos quedan excluidos recursos como el libro de visitas, la aplicación de chat, wikis, y redes sociales.

Para dar paso a analizar si los sitios están en circunstancias de fomentar, difundir o promover una cultura política democrática, retomo la cita de Gutiérrez Cortés con respecto a la categoría de comunicación política: “Las instituciones públicas que han obtenido los mejores resultados de sus sitios *www* en la red de redes definitivamente son aquellas que han entendido a Internet como un medio de comunicación” (Gutiérrez Cortés, 2000, 375-376 pp.).

Sobre la posibilidad de que los sitios generen cultura política, la revisión teórica acotó que estos por sí mismo no la forjan; sino que la fomentan y/o promueven en el marco de un proceso más amplio denominado *socialización política*; en el caso de los infantes, Greenstein escribe “en la edad temprana, los niños aprenden acerca del gobierno y la política, preparándose para sus roles políticos de los adultos a través de procesos en los que

no toman quién los instruye sobre la conciencia especial, proveyendo las bases de la participación política democrática” (Greenstein: 1965, 5).

De esta forma, las propuestas digitales citadas son *agentes de socialización política*, es decir, recursos disponibles, entre muchos otros más³⁶, que posibilitan el acceso a información política, conocimiento y el desarrollo de actividades que fomentan hábitos, actitudes y un bagaje propio de la cultura política democrática, en los términos descritos en el Capítulo II.

En otras palabras, los sitios web son un factor que se suma a otros para brindar elementos, información y experiencias a los niños de México para conformar sus actitudes, conocimiento y valores sobre el gobierno y la política. El análisis de las posibilidades de fomentar cultura política, va en este sentido: entender a los sitios como agentes de socialización al brindar determinado tipo de información, de carácter político básicamente, además de fomentar acciones que refuerzan hábitos, actitudes y valores de la cultura política democrática, esto último con recursos digitales específicos.

Tabla 8. Cultura política

| Cultura política | El Kiosco Presidencia | Cultura política para niños Senado | Chamacos SEGOB | PGR para niños PGR | Tú decides IFE |
|---|--------------------------|--|-------------------|--------------------------|-------------------|
| Cultura política como cierto tipo de información, el sitio como agente de socialización. (Para detalles VER desglose de secciones apartado 4.3) e-information | 1 | 1 | | 1 | 1 |
| Presenta normas. | | 1 | | 1 | 1 |
| Presenta un conjunto de reglas (cómo funciona el régimen o sistema político). | 1 | 1 | | 1 | |
| Presenta costumbres y tradiciones. | 1 | | | | |
| Presenta herencias e imágenes compartidas (símbolos políticos-patrios) | 1 | | | 1 | |
| Historia colectiva | 1 | 1 | | | |
| Cultura política. El sitio dispone de espacios y recursos que fomentan acciones, actitudes específicas. | 1 | | 1 | 1 | 1 |
| Promoción de la | 1 | | 1 | | 1 |

³⁶ Recordemos que los otros medios de comunicación, la familia, las instituciones políticas y sociales, al igual que el aparato educativo son también agentes de socialización política.

| | | | | | |
|---|---|--|---|---|---|
| participación | | | | | |
| Promoción del voto | | | | | 1 |
| Promoción de ciudadanía | | | 1 | 1 | 1 |
| Promoción de toma de decisiones. E-decision-making. | 1 | | 1 | | 1 |
| Promoción de valores democráticos | | | 1 | 1 | 1 |
| Posibilidad de establecer agenda temática, e-consultating. | 1 | | | | 1 |
| E-participation/ Espacios de consulta /formulación de políticas, encuestas | | | | | 1 |

Tabla elaborada por el autor.

Los sitios como agentes de socialización política que contribuyen con información para la conformación de conocimiento y nociones sobre el sistema y régimen político son “El Kiosco” de Presidencia, “Cultura política para niños” del Senado, “PGR para niños”, y “Tú decides” del IFE. Es interesante notar la correlación que existe entre la posibilidad de fomentar cultura política y la categoría de información, pues la presencia de cierto tipo de datos permite la conformación de un bagaje político cultural.

Hablar de cultura política en la web evidentemente remite a contenidos, si bien la tesis no plantea un análisis de esto, la descripción hecha de las secciones en el apartado anterior sirve para conocer el panorama de qué es lo que están diciendo los sitios; para de ahí, hacer un cruce con lo que los autores vistos en el Capítulo III señalan sobre qué saben los infantes a determinadas edades, incluso, si la red continúa como uno de los espacios más importantes de consulta de información de toda índole, como hasta ahora, modificará la referencia del mundo político que tienen los niños identificando claramente como fuente de información y conocimiento a Internet.

La tabla propone 5 clasificaciones del contenido, entre paréntesis se anotan los sitios que la brindan, para dar lugar a la promoción de cultura política basada en recurso digitales y estructura de los sitios:

- ❖ Presenta normas (Senado a nivel legislativo, PGR sobre delitos electorales y prevención del delito e IFE sobre reglas al interior de la escuela.

- ❖ Presenta un conjunto de reglas, en relación a cómo funciona el régimen o sistema político (Presidencia y Senado sobre la división de poderes, PGR sobre delitos en jornadas electorales, proceso propio de la democracia).
- ❖ Presenta costumbres y tradiciones. Únicamente “El Kiosco” de Presidencia es quien da cabida costumbres y tradiciones, despliega de casi todo el territorio nacional.
- ❖ Presenta herencias e imágenes compartidas (símbolos políticos- patrios). Presidencia habla de los símbolos patrios y como símbolos compartidos se puede referir la imagen presidencial y la residencia oficial: Los Pinos.
- ❖ Historia, Nuevamente Presidencia de la República y Senado, ellos citan diversos periodos de la historia mexicana.

Otra forma de contribuir en la conformación de una cultura democrática es estructurar los sitios para reforzar valores, actitudes y hábitos propios de un sistema democrático, la participación, la votación, la toma de decisiones y el poder establecer la agenda política son algunos de ellos como señala Jacqueline Peschard, para mayor referencia ver Capítulo II.

“Tú decides” del Instituto Federal Electoral es la propuesta que en dicho términos tiene mayores posibilidades de promover una cultura política democrática, pues dispone de espacios que fomentan la participación, conocida como e-participation (foros), el voto como mecanismo de participación (encuestas), la ciudadanía (a través de estar al tanto de problemáticas de nuestro entorno y dar propuestas, las secciones que permiten cargar documentos e imágenes), el e-decision-making (los cuentos están diseñados para que los infantes tomen decisiones sobre la ruta narrativa), los valores democráticos como la búsqueda de una buena relación entre autoridades (directivos y profesores en los ejemplos del sitio) y los gobernados-sociedad; también “Tú decides” permite establecer la agenda temática en la sección de “Paisaje” al indicar a los infantes: qué temas te gustaría que explicáramos aquí (e-consulting).

En segunda posición, el sitio de la Secretaría de Gobernación, “Chamacos” tiene posibilidades de fomentar una cultura política democrática promoviendo la participación entre el sitio y los usuarios (sección de contacto), además de las actividades lúdicas en la sección para padres, donde por rangos de escolaridad sugiere interacción entre padres e hijos fuera de Internet; los juegos son muy novedosos, el de “El buen ciudadano” a la par que define algunas acciones de un ciudadano, pone al infante en situaciones de toma de

decisiones con base en reflexiones: cruzar una avenida por el puente o por la calle entre los coches, cuál es ser un buen o mal ciudadano; el juego de “El cofre del tesorito” promueve los valores y símbolos de una manera muy atractiva, es un juego donde hay un personaje que debe recorrer un mundo saltando sobre pilares de valores (responsabilidad, honestidad) y aplastando antivalores (irresponsabilidad), y brincando para alcanzar una paloma blanca que hace crecer al personaje (la paloma tiene diversos significados en el ámbito simbólico: justicia y paz, por ejemplo), la meta es la escuela.

Finalmente con menores posibilidades de fomentar cultura política a través de acciones y aplicaciones, pero no nulas como el caso del sitio del Senado, está el de Presidencia y PGR; el primero promueve la participación, la consulta y la toma de decisiones a través de concursos, por ejemplo, la elección de los nombres de los personajes fue uno de ellos, también promovieron en el 2010 un concurso de dibujo sobre por qué les gusta ser niños. “PGR para niños” en la sección “De interés” expone con cartones los delitos electorales, esto en el marco de su programa de observatorio ciudadano durante los procesos de elección; en los juegos promueve valores democráticos y aspectos de ciudadanía: un rompecabezas sobre la imagen de una mujer echando al vuelo palomas blancas y con el pie de página “La seguridad y justicia que merece México”.

Así, con base en el análisis se explica que los sitios tienen dos vías de fomentar la cultura política democrática, como agentes de socialización política brindando cierta información del sistema, los valores, actitudes, historia y tradiciones; y con acciones que se pueden hacer en línea que refuerzan los tres vectores de la cultura política: conocimiento del sistema, actitudes sobre estos y la valoración, ya sea a través de espacios comunicativos que concretan la noción de e-participation, e-consulting y e-decision-making, con juegos y concursos que promueven símbolos patrios, o acciones de las instituciones, por ejemplo Presidencia estructura sus juegos promoviendo las políticas públicas de gobierno federal.

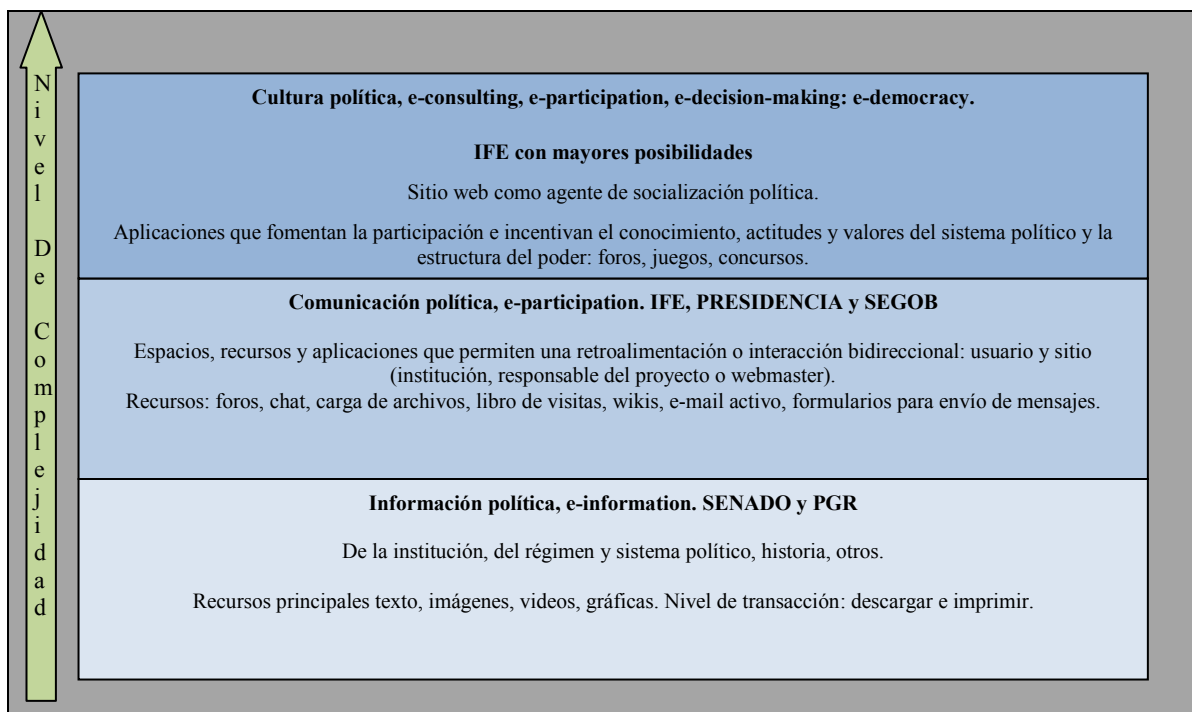
A manera de recuento, una vez detalladas las tres categorías de información política, comunicación política y cultura política, y haciendo una clasificación estricta, el sitio que tiene como única posibilidad la difusión y distribución de información política es “Cultura política para niños” del Senado de la República, debido a su estructura basada en textos e imágenes.

En la categoría de comunicación se hallan en el siguiente orden IFE (“Tú decides”, Presidencia (“El Kiosco”), y SEGOB con “Chamacos”. El primero con mayores espacios y recursos digitales que permiten una relación bidireccional entre el usuario y la institución emisora del sitio; Presidencia con sección de contacto y aplicación de carga de fotografías, finalmente SEGOB con sección de contacto e e-mail activo.

En la categoría de promoción de la cultura política reforzando acciones, valores, actitudes, símbolos y conocimientos del sistema político y la estructura de poder tenemos en orden de mayor posibilidades a menor, al IFE con “Tú decides”, pues la estructura y los recursos digitales del sitio muestran que se tienen presentes las nociones de *e-consulting*, *e-decision-making* y *e-participation*, que son las bases para el concepto de *e-democracy*.

“El Kiosco”, “Chamacos” y “PGR para niños” pueden ser ubicadas en un mismo rango, pues las posibilidades de fomentar una cultura política democrática se centra en sus propuestas de juegos, todos muy distintos e innovadores, promueven valores democráticos, conocimiento de símbolos políticos y patrios, aspectos de ciudadanía, acciones de gobierno, e incluso datos de la institución, lo cual tiene altas posibilidades de colocarse como mensajes claves porque al vincularse con el campo del entretenimiento, muy atractivo para el segmento meta: los niños.

Síntesis de marco de análisis. Cuadro elaborado por el autor.



Fuentes

- ❖ Cátedra Software AG – Alianza Sumaq en eGovernment, *Análisis de páginas web municipales en Argentina*, Universidad de San Andrés, Argentina, 2006, En www.buenosaires.gov.ar/apps/contenido/archivos/10130.pdf, Consulta: Febrero de 2011.
- ❖ *Código Federal de Instituciones y Procesos Electorales* (COFIPE), en Diario Oficial de la Federación, 14 de enero de 2008, México, 2011, En <http://info4.juridicas.unam.mx/ijure/tcfed/4.htm>, Consulta: Enero de 2011.
- ❖ Congreso de la Unión. *Ley Orgánica de la Administración Pública*, México, 1976.
- ❖ *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos* (CPEUM), en Diario Oficial de la Federación, 5 de febrero de 1917, Texto vigente Última reforma publicada DOF 27-04-2010, En <http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/1.pdf>, Consulta: 19 de mayo de 2010.
- ❖ CROVI Druetta, D., *Apropiación frente acceso universal. Las tic en los procesos de democratización*, AMIC- Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México, 2008.
- ❖ CROVI Druetta, D., *Internet en los procesos electorales*, Texto inédito, México, 2005.
- ❖ CROVI Druetta, D., Aguirre, D., Apodaca, J., & Camacho, O. “Página Web. Una propuesta para su análisis”, *Revista mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, No. 197, México, Mayo-agosto de 2002.

- ❖ CORTÉS, G., *El podcast como espacio de comunicación en la red: ¿Hacia una reconceptualización de roles en el proceso comunicativo?*, Tesis de Maestría en Comunicación, FCPyS-UNAM, México, 2010.

- ❖ Fundación Ortega-Marañón, “Comunicación Política 2.0”, *Más Poder Local Magazine*, Departamento de Comunicación Política e Institucional Fundación Ortega-Marañón, España, 2010, En http://www.maspoderlocal.es/pdf/MASPODERLOCAL_Num3.pdf, Consulta: Febrero de 2011.

- ❖ GUTIÉRREZ Cortés, F., "Internet: Nuevo espacio de reflexión y de realización de lo público", *Los medios públicos de comunicación en el marco de la Reforma del Estado de México*, Talleres Gráficos de la Cámara de Diputados, México, 2000.

- ❖ GREENSTEIN, Fred I., *Children and politics*, Yale University Press, EUA, 1965.

- ❖ Instituto Federal Electoral, *Programa Estratégico de Educación Cívica 2005-2010, 6° informe semestral. Julio-diciembre de 2007*, IFE, México, 2008, En <http://www.ife.org.mx/docs/IFE-v2/DECEYEC/SeguimientoDeProgramas/DECEYEC-ProgramaEstrategicoEducacionCivica/DECEYEC-peec-docs/peec-6toinforme.pdf>. Consulta: noviembre de 2010.

- ❖ Instituto Federal Electoral, *Programa Estratégico de Educación Cívica 2005-2010*. Instituto Federal Electoral, México, 2005.

- ❖ Instituto Federal Electoral. *Estrategia de formación de niñas, niños y jóvenes para el ejercicio de la ciudadanía*, Dirección Ejecutiva de Capacitación Electoral y Educación Cívica, IFE, Noviembre de 2006.

- ❖ *Ley Orgánica de la Administración Pública Federal (LOAPF)*, <http://www.pgr.gob.mx/que%20es%20pgr/vision%20y%20mision.asp>, Consulta: 28 de noviembre de 2010.

- ❖ NIÑO Romero, Oscar Fernando, “La construcción de la Imagen Pública desde las páginas web”, en *Razón y palabra*, México, Enero de 2009, Págs. 35, En <http://www.razonypalabra.org.mx/N/n66/varia/ofnromero.pdf>, Consulta: Marzo de 2010.

- ❖ OCDE, *The e-government imperative: main finding*, OCDE, Marzo de 2009, En <http://www.oecd.org/dataoecd/60/60/2502539.pdf>, Consulta, 20 de febrero de 2010.

- ❖ PÉREZ Salazar, G., *Análisis crítico del Sistema Nacional e-México: La estrategia web del gobierno federal para la reducción de la brecha digital*, Tesis para obtener grado de maestría, UNAM-FCPyS, México, 2004.

- ❖ PÉREZ, V., *Comunicación Política en Internet: Algunas características de los sitios Web de los partidos políticos españoles*, *Razón y palabra*, México, Junio-Julio, 2006, En <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n51/vperez.html>, Consulta: 20 de noviembre de 2009.

- ❖ PESCHARD, J., *La cultura política democrática*, IFE, México, 1995.

- ❖ PIMENTEL, D., *Cultura digital. Comunicación y sociedad*, Paidós, Buenos Aires, 2004.

- ❖ *Reglamento interior de la Secretaría de Gobernación*, México, 2002, En http://www.gobernacion.gob.mx/es/SEGOB/Marco_juridico, Consulta: noviembre de 2010.

- ❖ Trejo Delarbre, R. *Viviendo en el Aleph*, Gedisa, España, 2006.

Otros sitios

- ❖ http://www.conagua.gob.mx/CulturaAgua/Vigilantes_Agua/CONTENIDO/VA_Pre_sentacion.html. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://www.conaculta.gob.mx/ninos/>. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://www.a.gob.mx/#/inicio>. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://www.ninos2010.gob.mx/>. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://www.aguascalientes.gob.mx/ninos/>. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://www.chipayu.gob.mx/>. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://www.fansdelplaneta.gob.mx/>. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://www.presidencia.gob.mx/>. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://www.senado.gob.mx/>. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://www.diputados.gob.mx/>. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://www.scjn.gob.mx/Paginas/PaginaPrincipal2008.aspx>. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://www.pgr.gob.mx/index.asp>. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://www.gobernacion.gob.mx/Portal/PtMain.php?pagina=inicio>. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://www.cisen.gob.mx/>. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://www.ife.org.mx/portal/site/ifev2>. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://tudecides.ife.org.mx/>. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://www.chamacos.gob.mx/>. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://www.pgr.gob.mx/Servicios/Seccion%20Cultural/pgrin/introduccion.htm>. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://www.senado.gob.mx/ninos/libro.htm>. Consulta en mayo de 2010.
- ❖ <http://www.elkiosco.gob.mx/>. Consulta en mayo de 2010.

Conclusiones

La tesis muestra la existencia de prácticas comunes en el desarrollo y composición de los sitios, a pesar de ser propuestas aisladas e individuales, las cinco son productos comunicativos en sí mismos: mensajes codificados con objetivos específicos para un destinatario específico. Además, son expresiones de reconocimiento de los niños como seres político-sociales importantes, al ser los futuros ciudadanos y tomadores de decisiones.

Si bien la investigación sugiere que falta camino por recorrer y aspectos que mejorar para que los sitios web tengan un mayor impacto tanto cuantitativo como cualitativo, sobre todo en lo relacionado al aprovechamiento del lenguaje multimedia, y que no hay una estrategia de desarrollo creciente de los contenidos ni planificación de los e-servicios ofrecidos en los sitios *web*; debe reconocerse que el uso de tecnologías de información y comunicación en el sector público y el ámbito político es una acción proactiva, tendiente a la eficacia, transparencia y orientada al servicio por parte de las instituciones, recuérdese que salvo el IFE, ninguna de las organizaciones tiene obligación en materia de educación cívica.

La tesis resulta ser un punto de partida, pues los criterios, las categorías y recomendaciones propuestas para analizar espacios web son aplicables a otros tipos de propuesta políticas, partidos, candidatos, organizaciones sociales, grupos de interés, etcétera; lo cual abren las posibilidades de continuar en esta línea de investigación, a la par de vislumbrar otras: análisis de contenidos, grados de usabilidad y navegación, estudios con grupos sobre el impacto de los sitios, acerca de las experiencias en otros países, por nombrar algunas.

La hipótesis de trabajo se comprobó, “las instituciones políticas de México incursionaron con espacios dedicados para niños creyendo que Internet permite la formación de valores democráticos y propicia la participación política, la comunicación y la información; esto bajo los discursos de democratización global y participación política universal que promete Internet en el ámbito político. No obstante, los sitios se lanzaron sin planeación y sin aprovechar totalmente los recursos digitales y el lenguaje multimedia. Responde a tendencias internacionales y recomendaciones de instituciones supranacionales de cubrir segmentos específicos de la población”.

Algunas conclusiones muy puntuales son:

- ❖ La existencia de los sitios, más allá del análisis y críticas, es algo positivo, pues son la pauta para mejorarse y crear otros. Están en sintonía con la tendencia del uso de la web por parte de la administración pública, ofreciendo contenidos a través de una sectorización de la población por edad y tópicos (temas).
- ❖ Los sitios web para niños se incorporan a las campañas propagandísticas y de difusión de las instituciones, por lo que hay que considerar su desarrollo de forma estratégica, pues la comunicación es un elemento fundamental para el éxito de un sistema democrático.
- ❖ La existencia de los sitios gubernamentales y políticos es un indicativo de cercanía del gobierno con los ciudadanos; por lo que hay que continuar la creación de sitios con espacios electrónicos que propicien la participación ciudadana; varios autores del Capítulo 1, señalan que los sitios se hacen sobre la marcha e imitándose entre sí.
- ❖ El uso de la web para fines políticos, en este caso, los sitios con contenido político a disposición de la sociedad no son la panacea, si el sistema político y las estructuras que lo conforman en la realidad no están abiertas a ser inclusivos en el tema de la participación de la sociedad en los asuntos públicos. Internet debe ser un mecanismo de colaboración ciudadana, entre otros más.
- ❖ La tesis muestra diferentes niveles de desarrollo de los sitios web para niños, que se explican por diferentes razones: la capacidad, habilidad y voluntad política de las instituciones, son algunas.
- ❖ El uso de Internet para fines políticos tiene las siguientes ventajas, acceso asincrónico, rapidez, los bajos costos que requiere para los ajustes y cambios, y la facilidad de pilotaje. Pero también una gran desventaja, el acceso restringido, la brecha digital.

Lo que toca a los sitios web con contenido político para niños se identifica un nivel de desarrollo particularmente informativo, con capacidad de establecer comunicación entre gobiernos (instituciones) y usuarios –acción bidireccional- y con un grado mínimo de transacciones en línea (impresión y descarga). En lo que respecta a la participación ciudadana por Internet para la toma de decisiones públicas y conformación de cultura política democrática, sigue siendo un desarrollo pendiente.



El estudio pretende ser un punto de partida, un primer ejercicio de sistematización y análisis de los *contenidos políticos para niños en Internet*. Durante la identificación del objeto de investigación se navegaron en distintos portales y sitios de instituciones políticas que mostraron la presencia de espacios destinados para infantes, inmediatamente surgieron preguntas, ¿es una tendencia?, qué *posibilidades* tienen a la luz de las posturas teóricas que señalan a Internet como la promesa de participación política y democratización de toda la sociedad, frente a las *realidades* de un acceso restringido a la web y la existencia de un sistema político poco acostumbrado a generar canales de participación; además qué tan bien aprovecha el lenguaje de la red el ámbito político.

De esta forma, inició la tesis. Los espacios “El Kiosco” de Presidencia, “Cultura política para niños” del Senado, “Chamacos” de la Secretaría de Gobernación, “PGR para niños” de la Procuraduría y “Tú decides” del IFE, se convirtieron en el *corpus de análisis*; ¿el objetivo?, indagar si por estructura, recursos y aplicaciones, información y formas de presentación del contenido, además de las características y circunstancias de los usuarios (los niños) tienen la posibilidad de ser espacios informativos, promover comunicación política o fomentar la cultura política democrática.

Para poder determinar esto se desarrollaron tres capítulos teóricos: el primero es una revisión de la relación entre política e Internet, presenta los criterios de análisis de los sitios web; el segundo corresponde propiamente al desarrollo de las categorías información política, comunicación política y cultura política; el tercero refiere al contexto de los niños como usuarios de la red y sus capacidades psicomotoras, además de aspectos contextuales como la cantidad de niños en red y una exposición de sus derechos que permite entenderlos como potenciales ciudadanos.

Tiene sentido aclarar que la tesis no es un análisis de contenido ni de diseño gráfico, si bien aborda estos aspectos lo hace en el marco general de análisis de espacios web; estos aspectos por sí mismos son líneas de investigación que sin duda generarían resultados de gran interés y complementarían ampliamente el presente trabajo recepcional.

Así, el cuarto capítulo es la aplicación de los criterios para la categorización de las propuestas y la generación de recomendaciones a partir de una revisión del nivel de desarrollo de los espacios basado en los lineamientos establecidos por autores e instituciones como la OCDE, la ONU y la UNESCO.

Las conclusiones son varias, todos los sitios se hallan en el marco del impulso del *e-government*, en la tendencia/recomendación de segmentar a los públicos usuarios de Internet con fines políticos y de acceso a servicios gubernamentales, siendo los infantes uno de ellos. A su vez, el gobierno electrónico tiene cabida en la llamada Sociedad de la Información y Sociedad del Conocimiento, descritas en el Capítulo 1, haciendo de las cinco propuestas una expresión concreta del uso político de la *red*,

A nivel general se observa que no existe una estrategia de Estado para la implementación de sitios para infantes: los *sitios web* se desarrollan sin seguir una estrategia común de Estado como un todo, aspecto recomendado por la OCDE -crear sinergias para aprender de las experiencias comunes; contrario, son propuestas individuales de los responsables de alguna oficina de las instituciones emisoras, salvo el caso del IFE, donde “Tú decides” era parte de una estrategia institucional, como se expone en el apartado de atribuciones.

Las conclusiones de este trabajo evidencian un aprovechamiento medio de los recursos digitales por parte de los cinco espacios analizados (VER Capítulo 1 y 4), los cuales por su composición son *sitios web*, no portales, no páginas. Se analizaron 69 criterios, en ocho aspectos de los sitios para determinar el nivel de desarrollo: funcionalidad, si brinda datos de autoría o presentación, actualización, aplicaciones, lenguaje multimedia, secciones recomendadas, acciones de difusión y finalmente grado de interactividad.

Esta revisión dio paso a la categorización de los sitios, resultando que los espacios de PGR y Senado son netamente informativos, mientras que "El Kiosco" y "Chamacos" brindan posibilidades de establecer comunicación entre el usuario y la institución

responsable de los contenidos; el sitio del IFE tiene posibilidades de sumarse al proceso de socialización política al fomentar la participación, la consulta y el establecimiento de lo que correspondería a la agenda pública (temas a tratar en el sitio), conformándose como el sitio que más promueve una cultura política democrática.

La categorización fue con base en los recursos utilizados por cada uno de los sitios, por ejemplo, “Cultura política para niños” muestra una excesiva dependencia de las estructuras comunicativas lineales (unidireccionales) y de las propiedades del lenguaje textual, la representación conceptual se constituye principalmente de textos o documentos dejando un papel marginal (o de acompañamiento) al lenguaje multimedia. Por lo tanto, tiene un impacto basado en un nivel informativo.

Por su parte “PGR para niños” aprovecha de una mejor manera el lenguaje multimedia utilizando cartones, imágenes, sonidos, música, animaciones y juegos; pero se ubica en la categoría de información al no tener espacios que permitan intercambios bidireccionales, para muestra no hay foros, mails, ni chats. La comparación de dos sitios ubicados en el mismo nivel pero con distinta composición permite señalar que la categoría se estableció con base en las posibilidades de retroalimentación entre usuario e institución, y no simplemente con la variedad de aplicaciones y recursos digitales disponibles.

En el segundo nivel, de comunicación política, se hallan los otros tres sitios, “El Kiosco”, “Chamacos” y “Tú decides”, pues cuentan con una estructura y recursos que permiten un intercambio bidireccional ya sea con foros, sección de contacto o un mail activo. Incluso los espacios de Presidencia e IFE permiten cargar documentos o fotografías para constituir galerías, lo cual se considera una acción comunicativa pues los usuarios deciden qué mostrar en ella, un paisaje, su foto, un juguete, etcétera.

En el nivel de posibilidad de fomentar cultura política se encuentra el sitio de “Tú decides”, del Instituto, pues está diseñado para fomentar actitudes y acciones que caracterizan la cultura política democrática, las cuales se delinearon en el Capítulo 2. Primero, el concepto rector es la participación de los infantes en su diversos entornos, sobre todo la escuela y el lugar donde viven; tiene tres secciones estructuradas con foros a partir de preguntas detonantes, a la par de poder cargar imágenes y documentos; tiene una sección de contacto con mail activo para enviar comentarios; asimismo, el apartado “¡Vota!” dispone de una encuesta: tres preguntas con opciones cerradas donde los niños deciden cuál

es la que más se acerca a su realidad. También a través de dos e-books interactivos los infantes desarrollan la acción de toma de decisiones al elegir la ruta narrativa.

Entonces, el sitio cuyo nombre refiere a cultura política, es decir, el del Senado, junto con el de la PGR, tienen posibilidades de impacto a nivel informativo, es decir, *difunden y transmiten* asuntos de interés público y de la esfera política a los usuarios, sin facultad para entablar comunicación.

Mientras que “El Kiosco” y “Chamacos” permiten establecer comunicación entre usuarios y las organizaciones. Finalmente “Tú decides” del IFE por tema, estructura, y recursos tiene posibilidades de fomentar cultura política democrática. Sin embargo, dicho lo anterior, la investigación precisó los sitios por sí solos no fomenta cultura política, sino que lo hacen al incorporarse a un proceso más amplio conocido como *socialización política*, es decir, el proceso por que los individuos asimilan conocimientos, actitudes y valores sobre el ámbito político, por medio de agentes de socialización, como son la familia, las instituciones, la educación y los diversos medios, entre ellos Internet.

Por ello, en el Capítulo 4 se plantea que el resto de los sitios, bajo esta definición, también pueden ser considerados con posibilidades de promover una cultura política democrática. En otras palabras, en su conjunto son *agentes de socialización política* que están a disposición del segmento niños con información específica sobre el sistema político, valores, historia, composición, instituciones y actores, algunos procesos como la creación de leyes, reforzando símbolos políticos o de identidad nacional como la bandera, el escudo y el himno nacional, o desglosando y presentando tradiciones y costumbres.

El ámbito político tiene mucho que aprovechar de la red para la constitución del bagaje de los futuros ciudadanos; el recuento de las cifras de Internet evidencia un crecimiento exponencial de los usuarios, a la vez que las teorías del desarrollo infantil ubican como edades de latencia entre los 8 y 12 años de edad, para la conformación de referentes político-sociales.

Así, el nivel de impacto de los sitios está condicionado al porcentaje de niños conectados a Internet, el Capítulo 3 expone que en México la cifra de infantes de entre 6 y 12 años de edad en el ciberespacio es de aproximadamente 2 millones, este dato representa el público neto ideal de los espacios políticos; sin embargo, la propuestas compiten con las

rutas de navegación de los niños, principalmente dentro del rubro del entretenimiento y ocio.

Pero, los espacios lograrían un impacto cualitativo no importando la categoría, si consideraran las características psicomotoras y de desarrollo de los infantes en el diseño y la presentación de los contenidos; en el capítulo tercero se proponen las recomendaciones de presentación de contenidos para lograr aprendizajes significativos en los niños (VER Cuadro 8, Capítulo 3).

Un sitio siendo informativo, comunicativo o contribuyendo a la conformación de la cultura política de los infantes, tendrá sin duda mayores posibilidades de impacto si la propuesta se diseña atendiendo las características del destinatario, es decir, si los contenidos responden a las recomendaciones para presentar contenidos basadas en las habilidades psicomotoras de los infantes.

Por ejemplo, “El Kiosco” de Presidencia cumple con uso de *material visual concreto*, imágenes y fotografías en la sección de “Biodiversidad” que ilustran a las especies, pero no recurre a videos ni secuencias narrativas de animación. Si bien, la información presenta orden bajo secciones temáticas y las etiquetas sugieren el contenido, los textos no son breves, lo que indica que las posibilidades de impacto para niños de menos de 10 años son mínimas. El sitio recurre a personajes (dos infantes), pero no los incorpora en la narración o desarrollo de la información, son sólo imágenes, se pueden descargar para iluminar, lo cual es un acierto pues además de las actividades en línea se proponen otras en el espacio físico; el sitio no dispone de cuentos. Sobre los juegos cumplen con varias de las recomendaciones: uso de rompecabezas, memorama y el juego de “Carrera de acciones, Vivir mejor” se basa en preguntas y respuestas, que alude al pensamiento combinatorio. Algunas habilidades no se reflejan el sitio, como la comparación de dimensiones físicas, la seriación, jerarquización y clasificación; no se impulsa el debate, ni el uso de analogías.

El Senado con “Cultura Política para niños” prescinde de varias recomendaciones desde el no contar con textos breves y concretos, utilizar un lenguaje muy específico del ámbito legal, recurrir a material visual concreto reducido a ilustraciones de los textos, no hay videos, ni historietas, ni cuentos que pudieran hacer *amigable* los contenidos para los infantes. No hay juegos ni espacios para debatir, ni sesiones de preguntas y respuestas. Se

desaprovecha las habilidades de seriación, clasificación, jerarquización y relación para infantes de 6 a 10 años; tampoco se promueve la proposición de hipótesis con opciones de resultados, uso de afirmaciones y premisas (lógica proposicional), el razonamiento combinatorio y el razonamiento de probabilidad y proporciones.

De los puntos favorables se halla la organización del contenido por subtemas, en algunas explicaciones recurre a ejemplos familiares y analogías, por ejemplo, poniendo el origen de las leyes a un hombre en una isla desierta.

“Chamacos” de SEGOB presenta material visual concreto, relación de objetos y hechos, información breve, ejemplos familiares para explicar conceptos, relación de preguntas y respuestas, secuencia lógica de enunciados, y relación de elementos constitutivos de los conceptos abstractos; lo interesante es que estos aspectos los presenta en los juegos.

Los juegos son: un rompecabezas sobre la tolerancia que expone a niños de diversas características jugando fútbol; “Un buen ciudadano” que consiste en seleccionar acciones propias de un buen ciudadano, por ejemplo cruzar la calle por un puente peatonal lo cual ubica a los niños en contextos reales; un memorama que relaciona enunciados y diálogos en distintas circunstancias, por ejemplo un alumno y una profesora; finalmente un juego que imita a *Mario Bros* donde hay que aplastar a antivalores y brincar sobre pilares de valores como honestidad y responsabilidad, para llegar a la meta, la escuela.

Además, los juegos tienen sugerencia de rango de edad, preescolar, primaria 1 (1° a 3° año) y primaria 2 (3° a 6° año); lo mismo se muestra en las actividades recomendadas para que los padres hagan en casa con sus hijos, están separadas por periodos de edad; esto evidencia que la propuesta se basa en un estudio cuidadoso sobre el público objetivo, los niños. Quedan ausentes espacios que permitan el debate, pero se compensa con la posibilidad de diseñar un avatar lo cual refuerza la capacidad de identificar y seleccionar rasgos físicos y psicológicos.

“PGR para niños” recurre a imágenes, ejemplos e información breve para explicar los delitos electorales, pero prescinde en su propuesta de cuentos, líneas temporales, gráficas; tampoco permite debates sobre los temas vía foros, chats o grupos de discusión. Sin embargo los juegos responden al razonamiento combinatorio, por ejemplo el identificar

a un ladrón permite desarrollar habilidades de asociación de rasgos físicos y psicológicos de la gente.

El Instituto Federal Electoral con “Tú decides” cumple con varias recomendaciones, textos cortos, preguntas detonantes, espacios para debates, materiales visuales concretos, encuestas. Además, incorpora cuentos interactivos que hacen más atractiva la información y los contenidos. Busca desarrollar habilidades sociales al preguntar sobre el entorno del usuario, ya sea en la escuela o el lugar donde vive. Hay espacios de preguntas y respuestas, espacios que permiten identificación de realidades, como la galería de paisajes que rodean a los *netsurfers*.

México, Distrito Federal.

Abril de 2011.