

Descripción y usos creativos del sitio web México para Niños

MAGDALENA
LÓPEZ DE ANDA*

** Licenciada en Ciencias de la Comunicación con especialidad en Desarrollo Cognitivo. Es Coordinadora de las áreas de Comunicación e Información y Arte y Narrativas Audiovisuales del ITESO.*

La World Wide Web o WWW es una vasta fuente de recursos didácticos para el profesional de la educación. En ella se pueden encontrar sitios enfocados a procesos educativos desde perspectivas muy diversas: unidireccionales, participativas, construccionistas, etcétera. Sin embargo, además de aquellos identificados propiamente como “educativos”, es de importancia estratégica reconocer que cada sitio web puede ser utilizado como detonante de distintos procesos de aprendizaje. La principal labor del profesional de la educación es diseñar, con base en el conocimiento de los intereses y las necesidades de sus aprendices, las dinámicas de aprovechamiento de los recursos en línea a su disposición. Por ejemplo, se puede consultar un sitio web sobre “casas de cambio” y usarlo para aprender los conceptos y procedimientos matemáticos de conversiones y regla de tres.

La discusión sobre los usos didácticos de la Internet de ninguna manera está agotada. Consultar sitios web y obtener información a través de ellos no es lo mismo que adquirir conocimiento, no es sinónimo de aprendizaje... Shedroff¹ menciona que lo que distingue al conocimiento de la información es la complejidad de las experiencias que se necesitan para llegar a él; “para que una persona llegue al conocimiento de cierto elemento, se ha de exponer al mismo conjunto de datos de diferentes maneras, con diferentes perspectivas y ha de elaborar su propia experiencia del mismo”. Esta hipótesis se convierte en premisa reve-

ladora para los usuarios de la Internet con fines didácticos, pues refuerza la necesidad de diseñar mediaciones que promuevan experiencias significativas de uso de los recursos disponibles en la web.

Con los comentarios anteriores como marco, aquí se presenta una reseña del sitio web México para Niños, un desarrollo de la Presidencia de la República² que se publica bajo la dirección o URL www.elbalero.gob.mx. En el presente documento se describirán brevemente las principales secciones que componen el sitio y algunas de las actividades de mediación con fines educativos que se podrían realizar a propósito de sus contenidos. Es importante mencionar que se trata de un sitio web muy amplio, por lo que sólo se reseñan las secciones principales de la versión en español.³ Cabe aclarar que el sitio se actualiza diariamente;⁴ con seguridad cuando se lean estas líneas habrá cambiado la información referida a los contenidos de México para Niños.

Conviene mencionar que hay otros sitios web diseñados para niños mexicanos, como www.papalote.org.mx que, además de ofrecer información sobre los servicios del museo El Papalote, presenta juegos en línea, experimentos de ciencia y actividades variadas; o www.kokone.com.mx, que está en red desde 1997 y presenta secciones de cocina, juegos, ecología, historia, etcétera. Sus contenidos son muy similares a los de www.elbalero.gob.mx.⁵

Ficha

Sitio. México para niños.

URL. www.elbalero.gob.mx

Productor. Presidencia de la República.

Idiomas. Español, francés, inglés e italiano.

Actualización. Diaria (la publicación *La Tija* se actualiza cada quince días).

Recursos de visualización. Internet Explorer o Netscape, Plug-in Flash, Macromedia Shockwave, tarjeta de audio y bocinas (deseable).

Público meta. Elbalero.gob.mx es un sitio web creado para niños y, aunque el rango de edad no viene explicitado, parece estar dirigido a niños de entre siete y trece años.

Síntesis. Este sitio contiene información organizada en secciones temáticas con bloques más o menos fijos —es el caso de historia— y apartados cambiantes como juegos, recetas de cocina, noticias. Incluye una sección dirigida a padres de familia. Referir los objetivos del sitio es formular hipótesis aventuradas; sin embargo, un ejercicio simplista podría indicar como macroobjetivo el de establecer un vínculo en términos “ciudadanos” entre los niños y la figura presidencial, pues hay una sección donde el presidente en turno se dirige a los niños para exponer las actividades que realiza en beneficio del país. Como objetivos particulares se pueden inferir, entre otros:

- Ser un espacio de apoyo “no escolarizado” al trabajo de las primarias del país, pues se utilizan los mismos contenidos de los libros de texto que se distribuyen en escuelas públicas.
- Promover valores como el respeto a la diversidad, el ahorro de energía, la importancia de la familia.
- Desarrollar habilidades mentales y fortalecer hábitos productivos como el pensamiento creativo, la formulación de preguntas como camino para conocer, etcétera.
- Dar a conocer elementos de diversidad biosociocultural de las diferentes regiones del país.

Fecha de la última consulta. 25 de septiembre de 2002.

Estructura del sitio

El sitio está compuesto por diversas secciones: Historia, Biodiversidad, Juega, La Tija, Tra-la-la, Noticias, Arte, La fondita y Zona de padres. Cada sección incluye diversos apartados, que a su vez pueden estar relacionados con otras áreas del mismo sitio web.⁶

La redacción del sitio es en general clara y adecuada para niños, ya que utiliza el lenguaje común para introducir diferentes conceptos. Sin embargo, en algunos casos la forma de dirigirse a los usuarios es confusa pues se refiere a “nosotros los mexicanos” y en otras a un público que pareciera ajeno al país: “En México recordamos sucesos importantes para el país que llamamos efemérides”.

Se puede navegar desde diferentes espacios: una barra permanente a la izquierda de la pantalla con las subopciones de cada sección, una serie de vínculos en la parte inferior,⁷ consulta a través de hipertexto, palabras sensibles dentro de cada párrafo, etcétera. Una de las peculiaridades para la consulta de México para Niños es la existencia de un “control navegador para niños”, una ventana independiente que permite realizar búsquedas y consultar los diferentes módulos sin tener que regresar al menú principal. Es un recurso común en la WWW conocido como *miaw*,⁸ que en este caso duplica la función de la barra de navegación fija.

El diseño visual del “control navegador” es atractivo, pero presenta confusiones en la interacción, como sugerir zonas “sensibles” o ligas a nuevos contenidos que no vinculan con información extra, realizar vínculos erróneos —al consultar desde el sitio en español el módulo de premios, muestra la versión en inglés— o no realizar búsquedas eficientes de la información, pues no localiza algunos términos importantes.

Un problema en la información de todo el sitio web es que se presenta muy fragmentada. Al consultar la mayoría de los módulos aparece una brevísima descripción y un subíndice, pero no hay un discurso integral que facilite a los niños una visión de conjunto.⁹

Historia

En este módulo se puede encontrar información sobre diferentes etapas de la historia de México: Mesoamérica, la Colonia, la Independencia, el siglo XIX, el periodo revolucionario, el México contemporáneo y los gobernantes. La interactividad está diseñada de manera que se establezcan vínculos conceptuales entre diferentes temas; por ejemplo al presentar la revolución y explicar que los revolucionarios se reunieron en Querétaro, los usuarios pueden vincularse a un apartado con la geografía e historia de dicho estado.

En los textos aparecen en negritas algunos nombres propios, fechas, conceptos y frases que se consideran “datos relevantes”. El módulo está articulado por preguntas que funcionan como detonantes del interés y sugieren patrones de producción de sentido en las búsquedas de los niños, por ejemplo ¿te gustaría saber cómo era México hace 2,000 años?

El módulo de historia de México para Niños presenta una versión muy reducida de la historia que deja fuera datos significativos de todos los periodos y no ofrece pistas para problematizar las situaciones y matizar la información.

Un punto a favor del sitio es que presenta las referencias de donde se extrajo la información, lo que facilita la consulta de las fuentes originales y enriquece la información.

Sugerencia de uso. Una actividad interesante a partir de la consulta del módulo de historia es pedir a los estudiantes que realicen un árbol cronológico en el que describan cada una de las principales etapas y comparen periodos a partir de ciertos indicadores definibles según el curso, por ejemplo la economía y las formas de organización social. Esta actividad permitirá extender y afinar el conocimiento de los niños.

Biodiversidad

La primera página define lo que es la biodiversidad y ofrece como eje de lectura la idea de que México es un país megadiverso. El módulo se compone de las siguientes secciones: Qué es; Tú y la biodi-

versidad; Peculiaridades; Conservación; Ecosistemas; Especies; Genética, y Zoológico de papel.

Al explicar *qué es biodiversidad* se menciona que el término se puede abordar de tres maneras: como variedad de ecosistemas, como variedad de especies y como variedad de genes. En variedad de ecosistemas hay una explicación de cada uno de los principales ecosistemas presentes en México, indicando algunas de sus características principales (altitud, vegetación, temperatura) y con una fotografía para ilustrarlas.

Sugerencia de uso. A partir de la información definitiva de cada ecosistema, se puede pedir a los niños que, en grupo, hagan un listado de los sitios que conocen y posteriormente traten de clasificarlos de acuerdo con las categorías propuestas en el sitio web, para finalmente armar su propio mapa de ecosistemas de México.

En el submódulo *Tú y la biodiversidad* hay una frase que remite a la importancia de la biodiversidad; sin embargo, no hay información adicional que promueva valoralmente de manera enfática el respeto por la naturaleza.

Otra sugerencia de uso es realizar una actividad grupal en la que se analice la situación de diversas especies y recursos en las propias comunidades de los niños y se propongan y realicen actividades puntuales de apoyo y mejora que hagan realidad los buenos deseos.

En *Peculiaridades* la enunciación es sintética y poco provocadora. Incluye como apoyo un glosario que carece de ejemplos y refuerzos audiovisuales, por lo que dificulta a los usuarios hacer anclajes o apropiarse de la información a partir del reconocimiento de referentes cercanos.

En el submódulo *Especies* la descripción de plantas y animales contiene una representación visual de algunas categorías que permiten clasificar a las especies: invertebrado/vertebrado, macroscópico/microscópico, pluricelular, autótrofo... en cada caso se explica en qué consiste la categoría.

Esta información permite diseñar dinámicas de análisis y clasificación en las que, a partir del reconocimiento de las categorías y la observación de los animales, se pueda inferir la especie a la que pertenecen.

En *Zoológico de papel* se explica a los niños cómo hacer diversas figuras de animales en origami o papirolas. Esta actividad promueve la identificación de los rasgos más peculiares de cada animal para poder representarlo en papel (abstracción) y el desarrollo de destrezas manuales.

Juega

En este módulo se ofrecen diversas dinámicas: laberintos, rompecabezas, retos de análisis de errores e identificación de constancia de formas, etcétera. En estos juegos cambia frecuentemente el diseño de las imágenes o situaciones ejemplificadas, pero se mantienen los formatos de interacción. Se aborda con pobreza el contenido “temático”, pero se promueve el pensamiento creativo y el desarrollo de diversas operaciones mentales.

La Tija

La Tija es una publicación quincenal que contiene información sobre las actividades del presidente de la república mexicana, recetas de cocina para niños, recorridos turísticos, pasajes de la historia de México, información sobre actividades cívicas, juegos de destreza y artículos con temas diversos que no pertenecen a ninguna sección en especial.

Es el módulo donde es más evidente el énfasis propagandístico de la Presidencia de la República, pues incluye frases como “chiquillas y chiquillos hoy” y reseña actividades del ejecutivo que benefician a la población en general, pero sobre todo a niñas y niños.

La Tija ofrece la posibilidad de solicitar el envío quincenal de la revista por correo electrónico, desbordando así el tiempo/espacio de la consulta en el sitio web.

Tra-la-la

Es una sección acerca de música, leyendas, cuentos y mitos de cada estado de la república. Sin ser una propuesta folclorista, los niños pueden conocer más acerca de las costumbres particulares de cada entidad.

Sugerencia de uso. La información de Tra-la-la puede servir de base para dinámicas sumamente

potentes de trabajo colaborativo. Por ejemplo, podrían reunirse grupos de niños de diferentes estados de la república e intercambiar información: fotografías, entrevistas, ensayos... sobre las festividades locales; para ello podrían usar el correo electrónico o el correo convencional.

Noticias

Es un módulo que se compone de las siguientes secciones: Resumen de noticias; Cartelera; Colaboradores; La frase del día; ¿Sabías qué?; Para poner atención, y Kenji el reportero.

En *Resumen de noticias* se publican —desde el enfoque gubernamental— datos sobre actividades de la Presidencia a favor de niñas y niños (igual que en *La Tija*).

En la *Cartelera* se incluye un listado de actividades de interés para niños. La información es clara y fácil de buscar, pero con la desventaja de que sólo corresponde a la oferta del Distrito Federal.

Un submódulo muy interesante es el de *Colaboradores*, donde niñas y niños envían sus comentarios y reflexiones sobre diversos temas. Todas las participaciones son publicadas y reciben retroalimentación de los editores, quienes agradecen la colaboración o responden a las preguntas planteadas.

La frase del día contiene un listado cambiante de “ citas, citables”¹⁰ que pueden ser utilizadas en el aula para potenciar discusiones sobre el sentido de las afirmaciones, las implicaciones de hacer o no lo que la cita sugiere, etcétera.

En *Para poner atención* se abordan temas diversos, desde charlas entre personajes como *El Balero* o *Tija la Lagartija* hasta hechos y datos duros con puntos de vista. Es importante observar lo anterior para tratar de identificar la postura implícita en el discurso. Por ejemplo, se publicó el siguiente relato respecto a la clonación:

El chapulín le dijo a Amanda que se veía muy bien, casi tan bien como la Salamandra que estaba adentro del espejo. Amanda le contestó que eran la misma, que la del espejo era la imagen de ella y que tendrían que verse, por eso mismo, exactamente igual. Ante sus palabras, Juan le preguntó a Amanda qué le parecería que de repente encontrara a otra Amanda exactamente igual a ella, pero que fuera

otra. Como la salamandra es muy inteligente, comprendió que Juan se estaba refiriendo a la clonación. Entonces, los dos amigos comenzaron a jugar con la idea de verse rodeados por Juanes y Amandas distintos de ellos pero que fueran idénticos a ellos. Juan le comentó a Amanda que había leído que en México los científicos habían logrado clonar dos corderos, a quienes bautizaron como Terra y Mota, y que se había hecho mediante la técnica de la bipartición embrionaria.

Amanda estaba muy interesada y quiso saber más, por lo que el saltamontes le relató que en Yucatán, estado al sur de México, los investigadores habían utilizado una técnica muy sencilla, que consiste en partir un embrión en dos, para crear dos corderos idénticos.

Amanda se alegró de que en nuestro país se esté a la vanguardia en materia de tecnología genética, porque tanto Juan como la salamandra saben que los avances científicos representan una buena oportunidad de ayudar a las personas en el futuro.

Sugerencia de uso. Armar un debate sobre consecuencias positivas y negativas de la información contenida en los relatos y plantear una indagación prospectiva sobre qué podría pasar en diversos escenarios.

En *Kenji el reportero* se presentan reportajes de temas variados locales e internacionales, como la arquitectura egipcia, los sistemas de riego, el transporte público, etcétera.

Arte

Presenta diversas dinámicas de identificación de principios estéticos, así como acertijos y pequeñas pruebas de indagación. En las consultas que se realizaron en el sitio web se encontraron diferencias en la estructura del módulo de arte, pues la última versión mostró un ejercicio incompleto formulado por etapas en el que los usuarios tienen la misión de “construir un elemento de creatividad”, es decir, un accesorio (sombrero, pulsera, lentes...) que les permita imaginarse a sí mismos en “otros mundos”. La dinámica no está completa, sólo presenta al protagonista, Armando, planteando un acertijo, “¿qué es lo que en todo está?”, e invitando a crear un instrumento de creatividad

y mencionando cómo hacerlo. Se anuncia que próximamente se podrá ingresar a la aventura. Creemos que en el sitio se pretende crear un juego en el que el niño imagine su participación en situaciones hipotéticas con papeles y reglas claras de participación, promoviendo el aprendizaje situado.

La fondita

En *La fondita* se presentan recetas de cocina cuya preparación “podría estar a cargo de menores de edad”; sin embargo, algunas de ellas requieren del uso de fuego u objetos punzocortantes, por lo que no debieran utilizarla los niños sin la supervisión y el apoyo de un adulto. Por desgracia, en el sitio no se indica qué sí y qué no puede preparar un menor solo; esta omisión puede convertirse en un pretexto para que profesores y padres de familia realicen dinámicas reflexivas con los niños, en las que estos últimos puedan inferir los riesgos y cuidados que hay que tener al trabajar en la cocina.

Las recetas son clasificadas como: ensaladas, dulces, pan, platillos regionales, el plato del día, etcétera. Los tiempos de preparación no son mayores que treinta minutos y los costos de producción son en general bajos. En el módulo se incluye alguna información nutricional y consejos para estar bien alimentados.

Sugerencia de uso. Preparar alimentos es una excelente oportunidad de poner en práctica diversas habilidades, como:

- Clasificación de alimentos: por ejemplo, al preparar unos sopas se pueden clasificar los ingredientes para: vegetarianos, de carne, picosos, etcétera.
- Suma, resta, multiplicación y división de enteros, fracciones; regla de tres y otros conceptos matemáticos referidos a las proporciones en el proceso de preparación de alimentos.
- Creatividad para sustituir y mezclar ingredientes, así como para presentar los alimentos.
- Comparación: ¿cuáles son las similitudes y diferencias entre el flan y la gelatina?
- Análisis de errores: ¿por qué no esponja la masa?
- Abstracción: ¿qué otros platillos podemos preparar con maíz?, etcétera.

Zona de padres

En este módulo se publica información dirigida a padres de familia en torno a temas diversos: números de emergencia en cada estado de la república, consejos de seguridad tanto en el hogar como en el uso de la internet por parte de niños, embajadas en México, servicios gubernamentales en línea, secretarías de estado y empresas paraestatales.

También contiene el submódulo *Ayudando a su hijo*, en el que se publican guías de estudio con síntesis temáticas, exámenes e indicaciones de cómo repasar la información con los niños. En las guías de Mesoamérica y la Colonia hay un error en los vínculos y abren el sitio web de una empresa de electrónica.

Consideraciones finales

El profesional de la educación puede encontrar en México para Niños una herramienta potente para el diseño de dinámicas de enseñanza–aprendizaje. El sitio ofrece información interesante, multidisciplinaria y temáticamente acorde a los programas escolarizados de educación básica. La facilidad para inscribirse en la lista de distribución de *La Tija* permite tener un “insumo” regular de información con estructuras conocidas que faciliten el diseño de dinámicas a mediano plazo, por ejemplo dar seguimiento a un mismo tema durante varias semanas.

La posibilidad de que los niños interactúen por sí mismos en el sitio enviando correos, resolviendo acertijos o adoptando el papel de reporteros ayuda a promover la iniciativa personal, la responsabilidad en los encargos, el desarrollo de habilidades en el uso de herramientas telemáticas,¹¹ etcétera.

Es evidente que más allá de los objetivos didácticos plasmados en el propio diseño del sitio hay un enorme abanico de posibilidades educativas que se desprenden de la capacidad del profesor para diseñar mediaciones que se conviertan en experiencias de uso significativo por parte de los usuarios. Para lograr lo anterior no hay recetas o procedimientos únicos, pero puede ser de utilidad recordar puntos como:

- Tener preguntas, búsquedas o intenciones claras al utilizar un sitio web.
- Diseñar las dinámicas de uso considerando necesidades, intereses y marcos de referencia de nuestros aprendices.¹²
- Crear estrategias para validar y clasificar la información, distinguiendo hechos de opiniones y contextualizando el espacio/tiempo/enfoque desde el que se dicen las cosas: “no todo lo que se publica en Internet es cierto”.
- Desarrollar el hábito de “comparar” y consultar otros sitios con información y enfoques tanto similares como complementarios y/o contradictorios.
- Ser creativos en los usos de la información, pues cualquier elemento puede ser susceptible de convertirse en un “tópico generativo”.¹³
- Promover el uso de las herramientas propias de la internet (foros, correo electrónico, chats, etcétera) para el trabajo en colaboración.

Y otros elementos más que seguramente cada usuario podrá incorporar a sus rutinas de consulta en Internet.

Bibliografía

- Dürsteler, Juan. *Arquitectura de información y conocimiento*. S/F.
- Sagástegui, Diana. “El enfoque humano en la formación de ingenieros”, ponencia presentada en el Foro para el Diseño Curricular del Departamento de Electrónica, Sistemas e Informática del ITESO, Guadalajara, 2002.
- www.elbalero.gob.mx
- www.altavista.com
- www.hotbot.com
- www.jalisco.gob.mx/jal_chiquito/
- www.papalote.org.mx
- www.kokone.com.mx
- www.mxmissingkids.com
- www.wordpresidencia.com.mx

Notas

1. Shedroff, Nathan, en Juan Dürsteler. *Arquitectura de información y conocimiento*, La revista digital de InfoVis.net, www.infovis.net, nov. 2002.

El profesional de la educación puede encontrar en México para Niños una herramienta potente para el diseño de dinámicas de enseñanza–aprendizaje.

2. No se encontró ningún otro sitio web diseñado por la Presidencia de la República que tuviera como público objetivo a niñas y niños; sin embargo, en algunas secretarías y páginas de gobiernos locales se pueden encontrar secciones o incluso sitios completos dedicados a niños como: Jalisco en chiquito www.jalisco.gob.mx/jal_chiquito/
3. Las versiones en inglés, francés e italiano no son traducciones exactas de la versión en español, pues presentan variantes en estructura, extensión y tratamiento de contenidos.
4. Lo cual es congruente con las rutinas de publicación de información en internet que definen en la mayoría de los sitios información más o menos permanente (secciones, temas de presentación, contenidos temáticos...) e información dinámica que puede actualizarse incluso varias veces en el transcurso de un mismo día.
5. Aunque el enfoque del manejo informativo sea distinto, pues en elbalero.gob.mx hay un claro tinte político que no es evidente en [kokone](http://kokone.com).
6. Es importante mencionar que México para Niños es un sitio prácticamente desvinculado de otros desarrollos web ajenos al ámbito gubernamental; la mayoría de sus enlaces son al sitio de la Presidencia de la República (por cierto a la versión en inglés), las secretarías de estado o la página de niños mexicanos perdidos que publica la Procuraduría General de la República. Uno de los pocos vínculos "ajenos" es con las embajadas en México. Esta aparente autonomía es una franca desventaja para los usuarios que suelen realizar consultas únicas y no comparan la información en diferentes sitios.
7. No hay una categoría clara para la organización de los vínculos ubicados en la parte inferior de la pantalla, pues igual permiten avanzar a la página siguiente que utilizar herramientas de consulta, mandar un correo electrónico o acceder a opciones temáticamente distintas a la página en la que se encuentran, como ver "premios" desde biodiversidad.
8. Abreviación de *Movie in a Window*.
9. Los problemas en la dosificación de la información que obligan a un usuario a consultar innecesariamente varias páginas antes de encontrar la información que busca se agudizan al utilizar equipos de cómputo con conexiones a internet de baja velocidad de transferencia de datos.
10. Un rasgo interesante de esta sección es que trata de cuidar la perspectiva de género e incluir a grupos minoritarios publicando frases tanto de grandes pensadores como de gente "común".
11. Telemática es un término que refiere a la conjunción de tecnologías de telecomunicaciones e informática.
12. "Todo conocimiento nuevo se ha de desprender de conocimiento anterior". Piaget citado por Sagástegui.
13. Se entiende el "tópico generativo" desde el enfoque de la psicología cognoscitiva, que lo considera un elemento capaz de detonar procesos de comprensión.

