

**INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO**

**Entrega Final para la opción de grado
Especialización en Comunicación y Narrativas Digitales**

Asesora proyecto de grado: Juliana Castellanos Diaz

MARÍA FERNANDA HERRERA COD. 1210012335

HÉCTOR J. CANO JARAMILLO COD. 1612010623

BOGOTÁ

Junio de 2017

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	
PRODUCTO FINAL	4
1. TIPO DE PROYECTO	5
2. OBJETIVOS	5
<i>2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS</i>	6
3. JUSTIFICACIÓN	6
4. NOMBRE DEL PROYECTO	7
5. PLANTEAMIENTO	8
6. MARCO TEORICO	9
7. ESTADO DEL ARTE	26
8. ANALISIS DE LA COMPETENCIA	34
9. PERFIL DE LA AUDIENCIA	36
<i>9.1 LOS FORMADORES EN LA AUDIENCIA</i>	37
10. INNOVACIÓN, CONTENIDOS Y DISEÑO DEL SITIO	41
11. ESTUDIO DE MERCADO	41
<i>11.1 IDENTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD</i>	41
<i>11.2 PLANTEAR OBJETIVO</i>	41
<i>11.3 GRUPO DE ESTUDIO</i>	41
<i>11.4 FUENTES DE INFORMACIÓN</i>	41
<i>11.5 CONCLUSIONES</i>	42
12. FINANCIACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN	42
<i>12.1 FINANCIACIÓN</i>	43
<i>12.2 COMERCIALIZACIÓN</i>	43
13. METODOLOGÍA	46
14. CONCLUSIONES	51
15. ANEXOS	58
16. BIBLIOGRAFÍA	69

INTRODUCCIÓN

Señas con las manos, gesticulaciones con la cara, movimientos silenciosos, mímicos, esto es lo que personas que pueden oír presencian de una “conversación” de sordos. Pero las comillas sobran en la palabra conversación, ya que eso es precisamente, con la diferencia de que se trata de comunicación sin palabras por medio de señas. Allí se encuentra el público para el que está, más que dirigido, *dedicado* el producto que se presentará en el transcurso de este documento. El proyecto trata específicamente de un cuento para niños sordos (no sordomudos, término que esta población rechaza, lo correcto es decirles simplemente **sordos** y a nosotros, los otros, simplemente **oyentes**¹), que de nacimiento o por enfermedades graves perdieron el sentido de la escucha, pero que han desarrollado los demás para llevar una vida lo más normal posible. Se pretende innovar en el aprendizaje del idioma español mientras se aporta en la construcción de la estructura de la lengua de señas desde la academia y el hogar, al tiempo que se promueve el producto que ayudará a lo anterior desde una estrategia ideada sobre las narrativas digitales, combinando elementos lingüísticos tanto para oyentes como para sordos, enfocados en estos últimos.

Acercar los niños sordos a un producto literario estimula su descubrimiento del mundo; ejecutar un proceso asertivo y productivo con ellos es complejo, pero posible y necesario de asimilar cuando se vive una experiencia comunicacional con ellos, teniendo en cuenta que las instituciones especializadas en esta “capacidad especial” les enseñan primero la estructura general de la lengua de señas, para luego aprender a leer y escribir, siendo el español (o el idioma en donde residen, como las poblaciones indígenas) su segunda lengua. La población sorda en Colombia tiene la necesidad de comunicarse y aprender a articular el español y las señas desde sus primeros pasos, por ello se busca una alternativa al ámbito académico pero ligado desde la literatura.

Según el último censo de 2015 sobre la población sorda colombianaⁱⁱ, de 211.292 personas con discapacidad auditiva en total en el país a 2015 según el SISBEN, el 10% de ellos está en edad escolar; de ellos en Bogotá son el 10% de este grupo y en Antioquia, el 11%. La cifra es amplia si se tiene en cuenta que este departamento tiene una de las tasas más alta de población sorda con 20.576 personas, dando un aproximado de 3.400 sordos en edad escolar entre Antioquia y Bogotá. Ese 10% de la población sorda de Colombia pasa a ser el público en edad escolar del que el proyecto narrativo requiere sacar un segmento menor, ya que la categorización *edad escolar*, se refiere a sordos entre 5 y 16 años, más adelante se detallará mejor este grupo poblacional.

El agravante es que algunos no tienen los recursos para recibir una formación especializada, por otro lado, no todos logran captar con total coherencia una frase escrita, a menos que el sentido sea lineal, sin retóricas, eufemismos, disfemismos, arabescos, con metáforas o frases muy complejas; hay experiencias con sordos en otros espacios formativosⁱⁱⁱ, donde la lectura se les hace fácil cuando es sencilla y básica, por lo cual, el producto a trabajar a continuación contempla una historia sencilla y una composición visual acorde con la estimulación de los sentidos activos en quienes han perdido la capacidad auditiva, facilitando la comprensión de la narrativa viendo el libro del cuento en versión digital en línea y los demás formatos multimedia, con el propósito en el equipo de trabajo de impactar en la formación de los niños sordos, en su inclusión social dentro del mundo cotidiano y su desarrollo personal y comunicacional.

Las acciones que se realicen con el fin de garantizar un soporte comunicacional más efectivo, serán alternativas incluyentes favorables para los niños sordos, en la medida en que se aproveche la narrativa digital desde el ámbito educativo con la lectura y visualización de diferentes contenidos ilustrados, escritos e interpretados en lengua de señas; y desde el ámbito afectivo y familiar, cuando la relación entre los padres y sus hijos sordos se afianza alrededor de propuestas como la que se presenta a continuación, estableciendo nuevos momentos afectivos y de calidad entre padres e hijos mientras su comunicación fluye cada vez con más naturalidad.

PRODUCTO FINAL

Link: <https://pasalasena.wixsite.com/pasalasena>

1. TIPO DE PROYECTO

El proyecto a desarrollarse en las siguientes líneas, trata básicamente de un libro infantil digital conocido técnicamente como *E-Book* o *eBook*^{iv} (*electronic book*), escrito en el idioma español, con adaptaciones que permiten los formatos digitales para que sea interpretado en la lengua de señas con el fin de fortalecer la literatura de un modo más cercano y personal para los niños sordos en edad escolar, entre 5 y 9 años. En otras palabras, se trata de una narrativa digital para niños sordos basada en un cuento infantil.

El proyecto tiene un carácter social e incluyente, pues ofrece un servicio literario dirigido a una población con una capacidad diferenciada. Toma provecho de la tecnología para diversificar la forma de narrar una historia. Además, fomenta la literatura y el aprendizaje bilingüe en los niños sordos, al promocionar la lectura de cuentos en las dos lenguas con las que están aprendiendo a comunicarse (español y señas).

Por consiguiente, se busca expandir las posibilidades de la tecnología y el lenguaje, un poco más allá de lo que se espera con un producto transmedia^v (narrativa con contenido en varios formatos, entrelazada con elementos hipertextuales y multimediales para ampliar las posibilidades de una historia). Por un lado, lo que se espera más allá de la narrativa digital es la combinación de medios en busca de la convergencia de contenidos, que construyan un mundo digital alrededor de un texto literario infantil, ampliando el pequeño universo de la obra y sus dimensiones perceptibles. Por otro lado, profundizando en el lenguaje se pretende fortalecer la capacidad humana de abarcar la comunicación desde las expresiones no verbales con el manejo del cuerpo y la visión: kinesis y proxemia^{vi} (comunicación no verbal gestual y espacial), aplicadas en este caso a la interpretación en la lengua de señas^{vii} de una historia y contenidos articulados en la narrativa digital. Es importante saber que el conjunto de señas con las que se comunican las personas con capacidad auditiva reducida no es un lenguaje, sino que pertenece a éste y se constituye como lengua. También hay que aclarar que para este proyecto se trabajará con la Lengua de Señas Colombiana, en sus siglas LSC.

2. OBJETIVO GENERAL

Generar una estrategia literaria, incluyente y complementaria a los módulos de la educación básica para la población infantil sorda, sustentada en la potencialidad de las narrativas digitales para que refuerce el proceso lectoescritor en los niños sordos, a través de una herramienta transmedia que además fortalece el entendimiento de la lengua de señas colombianas –LSC- en dicha población.

2.1. Objetivos específicos

- Crear una estrategia narrativa dirigida a niños con capacidad auditiva reducida que fortalezca su proceso pedagógico, fomentando buenos hábitos de lectura a la vez que se fortalece el aprendizaje tanto de la lengua hablada, el español, como de Lengua de Señas Colombiana LSC.
- Identificar las herramientas digitales que aportan a la construcción de un producto digital literario para la comunidad infantil sorda.
- Diseñar contenidos literarios que establezcan valores como el respeto a la diferencia y temáticas sobre la inclusión y los derechos de los niños, dentro de un entorno transmedia dirigido al público infantil sordo.
- Aportar herramientas digitales y literarias a las familias con integrantes de la población infantil sorda en edad escolar, que promuevan mejores hábitos lectoescritores y permitan un mejor relacionamiento con su entorno próximo y el académico.

3. JUSTIFICACIÓN

La literatura sin duda es esa gran llave que abre la puerta a diversos mundos contruidos por la imaginación, es ese vehículo para viajar multidimensionalmente a partir de las hojas de un libro. No obstante, parece que esas cualidades de la lectura no son suficiente atractivo para la mayoría de la población colombiana, pues sigue evidenciándose desde hace varios años que en el país se lee poco. *“En promedio, leen entre 1,9 y 2,2 libros cada año, mientras en otras naciones como España el número de textos leídos por habitante alcanza 10,3 libros al año, en Chile es de 5,3 y en Argentina llega a 4,6”^{viii}*. Esto preocupa respecto a la responsabilidad que tienen los padres de incentivar la lectura en casa desde edad temprana, y sobre las metodologías que las instituciones educativas continúan implementando en los sistemas pedagógicos.

Para el caso del proyecto, la cifra debe llamar a la reflexión recordando que un 10% de la población colombiana es sorda y gran parte está en el rango de edad escolar. Aproximando los datos a 2017, estaríamos cerca de los 211.300 sordos en Colombia y 21.100 de ellos se ubicarían entre los 5 y 19 años, aptos para estar escolarizados. Ahora, de ellos también hay una tasa de analfabetismo que puede estar superando el 35% de todos los sordos del país, dato reportado hasta 2005 por INSOR^{ix}, lo cual repercute en su calidad de vida mucho más que en personas oyentes y sigue mostrando el vacío que hay en la educación dirigida a esta población.

Lo anterior, es una razón de peso para desarrollar proyectos literarios con miras a fortalecer los hábitos de lectura de la población en general, en especial de quienes tienen discapacidad auditiva, pero en este caso particular, de la población de niños sordos que apenas comienzan su etapa de alfabetismo. Si bien se piensa que con otros formatos además de los libros la lectura se ha incrementado, leer un artículo y contenidos de Facebook o Twitter desde un celular o un computador no es lo mismo que lo que conlleva el acto de leer y adentrarse en las páginas de los libros impresos, sea cual sea el género. Por ello, el proyecto se enfoca en la literatura para niños que comienzan su educación preescolar y de primaria con discapacidad auditiva, para complementar sus hábitos literarios y comunicacionales, y prepararlos con mejores bases hacia la cotidianidad y lo que se encontrarán en la educación escolar, así como en su relacionamiento con el mundo de los oyentes y los otros sordos con los que convivirán.

En ese relacionamiento está la familia, por lo general oyente, el proyecto Pasa La Señal pretende fomentar la lectura también para los casos en los que la mayoría de los niños sordos y sus padres no cuentan con alguien que interprete lo que quieren manifestar, por lo menos mientras ambos aprenden las señas básicas para comunicarse en esa lengua. La interpretación en señas de un cuento infantil, realizada a través de formatos audiovisuales, será el puente para los menores con problemas de audición que los acerque a la literatura desde una narrativa digital basada en un cuento, con la posibilidad de ser entendido por los menores fácilmente gracias al complemento visual del relato, aun cuando no dominen todavía la lengua de señas en su totalidad y el idioma hablado.

Por ello, video en señas, gráficos, apartes sobre la sordera y la inclusión, entre otros contenidos, brindará a los niños sordos la opción de que sus padres les lean un cuento, visualicen otros mundos y a la vez relacionen sus primeras palabras del español y la lengua de señas a medida que van explorando las veces que deseen una narrativa y sus contenidos convergentes creados para ellos.

4. NOMBRE DEL PROYECTO: PASA LA SEÑAL (#PASALASEÑAL)

Pasa la señal, una frase que se usa como un llamado a la acción parafraseando la expresión normalmente escuchada cuando desde la publicidad se habla de generar rumor, comunicar el chisme, contar un mensaje por el voz a voz. Dicha expresión, pasa la voz, invita a difundir un mensaje fuera de su canal original de manera espontánea. Pasa La Señal, desde la intuición, es la invitación a simbolizar un mensaje y entregarlo a algún destinatario en una representación universal que no requiere palabras, abriendo la posibilidad de ser entendido por hablantes de otras lenguas, logrando comunicar a un público más amplio un mensaje inicial que pasa

a símbolos reconocibles; sin embargo, se verá que la lengua de señas no es un simbolismo común, sino un conjunto de señas más complejo que lo convierten en lengua dentro de su contexto social y cultural, tanto así que cada país cuenta con un sistema propio de señas, algo así como dialectos de las señas que cambian como las palabras, según la región y lo que culturalmente represente una expresión.

Pasa la seña, se convierte en una frase para recordar que el lenguaje es universal, con diversas lenguas habladas por las diferentes culturas. Resume la invitación del proyecto en la acción de fortalecer buenos hábitos comunicacionales, le habla directo al usuario insinuando que lo que verá al adentrarse en la narrativa podrá ser compartido, pues la contundencia de la frase invita a eso, a generar acción y una nueva experiencia comunicacional.

Pasa la seña (como pasar la voz) invita a compartir conocimiento, así de simple es la frase. No es solo un nombre de campaña, es una frase corta y fácil de recordar, lo cual es muy relevante para las familias a la hora de elegir la narrativa dentro de las posibilidades y sitios web que les proporcionan herramientas para interactuar con sus hijos sordos. Se escribe separando las palabras como nombre del proyecto, paralelamente se usa el símbolo numeral (#) y se unen las palabras, resaltando las iniciales en mayúscula (#PasaLaSeña) para aprovechar la frase como gancho en las redes sociales, el anzuelo que guía a la acción. Pasa la seña para ver a continuación de qué se trata todo esto.

5. PLANTEAMIENTO

El proyecto Pasa La Seña comprende la estrategia digital para crear una narrativa en diferentes etapas y desde varios ángulos. El propósito es crear un producto literario con posibilidades de transmitir la historia contenida para los sordos con las adaptaciones gráficas y textuales que permiten los formatos multimediales. Por otro lado, la intención de divulgar la narrativa y crear lazos que permitan impactar pedagógica y literariamente con el producto, es interactuar a futuro con organizaciones *partners*, con las cuales se pueda llegar a articular esfuerzos en una estrategia más de tipo académica; la principal es FENASCOL –Federación Nacional de Sordos de Colombia- iniciando específicamente con su subdirección de Antioquia ASANSO –Asociación Antioqueña de Personas Sordas. Pero serán parte de una labor articuladora posterior al montaje de la narrativa digital, por ahora son candidatos a vincularse con nuevos proyectos incluyentes y una narrativa transmedia ampliada o nueva más adelante.

Es debido reflexionar sobre las connotaciones que el proyecto trae consigo y sus posibles matices. La propuesta actual se basa en transmitir una historia en letras,

aprovechar la imagen para componer un cuento ilustrado en formato ebook y echar mano de las TIC, concretamente del video y la imagen digital en formatos transmedia, para hacer más visual la información textual y explorar la emoción de compartir un cuento en lengua de señas. En esa exploración, surge la necesidad de atender algunas necesidades sociales que limitan el uso de las tecnologías que se han mencionad. Esto resulta en un trabajo con la cualidad de incluyente, en busca de soluciones diferentes que le aporten a la sociedad opciones para que personas con capacidades diferentes puedan vivir dignamente y disfrutar de experiencias como la lectura sin ningún problema. Así es que la narrativa propicia diferentes contenidos sobre los temas que giran alrededor del producto, como la sordera o discapacidad auditiva, la inclusión social, la lengua de señas colombiana y la literatura infantil.

6. MARCO TEÓRICO

De la narración y la humanidad

Narración, poesía o música, teatro. Tres formas básicas de contar, cantar y representar para comunicarnos y de las que se puede decir acudiendo a Jaime Rodríguez (2016) que la narración envuelve a las otras pues, en últimas, todas estas formas de expresión están contando una historia, un relato, un drama. La humanidad en su evolución fue encontrando diversas formas de comunicarse y la narración fue y ha sido un pilar fundamental para transmitir conocimientos, contar sobre la existencia humana en el mundo y entablar relaciones. Si bien el poema o la obra teatral resultaron muchísimos años después de la escritura, surgieron como formas narrativas con las que contar ya no era solamente transmitir verbalmente, se diversificó la narración.

El paso de la prehistoria a la historia, divide al mundo en un antes y un después de la escritura. El mundo ha buscado maneras de tomar relatos de la verbalidad para crear formas de plasmarlos, como hicieron ancestros de hace millones de años al dibujar en cuevas lo que veían del entorno más próximo. Luego se transcribió la

tradición oral al configurar la verbalidad en códigos armónicos y matices sonoros que facilitaban la recordación de un canto poético o un texto dramático.

Con todas las posibilidades de la escritura, desde sus inicios como símbolos hasta los alfabetos, el paso de la tradición hablada hacia las tipografías fue el que transformó la humanidad de mayor manera impulsándola a comunicar su historia y narrar su cultura en busca de trascendencia, de la gloria, como los dioses y semidioses griegos, como un Aquiles que buscaba no ser olvidado y morir glorificado como un héroe en el recuerdo eterno de los hombres, de acuerdo a Homero. Aunque, por otro lado, la escritura en la época oscura de la humanidad sirvió a los abades y reyes para resguardar el conocimiento como equivalente del poder, negándoselo a los ciudadanos simples, quienes no gozaban de educación para poder facilitar su sometimiento. Los vestigios grabados, impresos o graficados tomaron aires de sagrados pues sostienen la existencia humana y su evolución, el conocimiento es poder a través de su uso y divulgación. Así se configura un nuevo mundo, la historia luego de la prehistoria, la vida en la memoria tangible de la letra y la representación, el signo, conservadas por la humanidad para ella misma no morir en el olvido de las generaciones.

De lo anterior se podría decir que la narración es una base de la historia y sin historia no hay un mundo consciente de su existencia, de lo que fue y lo que ha sido a lo largo de los años. Como dicen, quien no conoce su historia está condenado a repetirla; no obstante, la frase se queda corta en la actualidad con las posibilidades que la tecnología ofrece para acceder casi que a cualquier dato de lo que la humanidad es, hace y cuenta... o narra.

En consecuencia, si la narración ha permitido la supervivencia de la humanidad, técnicamente es cierta la frase sobre no repetir la historia; no obstante, la manipulación de la palabra y la narración en la historia desde la autoridad de las élites, ha puesto en juego al resto de los que ignoran la parte que no se les cuenta y ese poder se ve reflejado en el poder de la persuasión que tiene la narración. Trujillo, Martín (2016). La narración trasciende en la humanidad porque en el discurso y la divulgación de la historia, a través de la palabra discursiva, autoritaria,

oficial, o vuelta ley en algún tipo de documento público, o proclamada por líderes de todo tipo en toda la historia humana, la palabra conjugada en relatos que involucran a su público puede lograr movilizar naciones, conformar bandos en contra de otros o inculcar un estilo de vida, cultos religiosos o grupos ideológicos. Todo ello, con el uso de la palabra involucrando la narración en el discurso.

Sin embargo, con el paso de los años la palabra ya no es dominada únicamente por quienes persuaden pueblos. La palabra ha traspasado fronteras con la tecnología y el mundo continúa narrando, pues como lo diría Walter Ong (1987), la narración es parte de las *tecnologías de la palabra*: la oralidad, la escritura y, ahora, el hipertexto. Cada una ha abierto posibilidades de comunicar lo narrado, manteniendo el relato y la palabra viva como esencia del hombre. Y eso es lo relevante, se mantiene la narración como acto, a pesar de que hayan revolucionado los formatos y alterado la narración verbal tradicional para abrir paso a conceptos que configuran no solo nuevos formatos, sino modelos y mundos alternos (virtuales) en los cuales la narración se amplía y el relato se convierte en imágenes y sonidos que conforman un discurso, el cual hace parte de otros discursos, en los que no solo su creador dirige, sino que los públicos responden e interactúan.

Ahora bien, avanzando en esos aspectos de la narración donde los formatos generan nuevas formas de narrar, para hablar de interacción y formatos, se describe a continuación el paso por esas tecnologías de Ong hasta lo que se conoce hoy como narrativas digitales.

Hipertexto

Las nuevas formas de narrar cambiaron enormemente por la necesidad de ampliar las posibilidades del conocimiento. Enlazar ideas y componer diferentes rutas de lectura fue una forma de potenciar la investigación, la lectura de consulta y hasta la relación entre autores y lectores. Anteriormente, el hipertexto se pudo haber explicado como la forma de relacionar frases, citas y apartes dentro de un mismo texto, como se explicaba en la escuela o el colegio al hablar de lectura en fases de entendimiento, interpretación y explicación, base de la comprensión lectora en la

academia. El hipertexto, en la competencia lectora del ser humano sencillamente sería atender una cita bibliográfica cuando aparece, entender la referencia que se hace, volver al texto sin perder el sentido, acudir a un diccionario cuando se haya un término desconocido o poco usual, volver al texto y entrelazar las ideas hasta terminar la lectura comprendiendo e interpretando el contenido, sacando conclusiones (citas y apuntes) al respecto. Por lo menos esto es lo que varios docentes de la educación básica argumentaron sobre la hipertextualidad^x, con el libro Rayuela como el punto alto en la escala del hipertexto y la comprensión lectora.

No es absurdo pensar en que esa idea de hipertextualidad fuera viable, ya que a pesar de no hablar del término con su connotación y relación con la tecnología actual, la base del hipertexto es la vinculación; si se toma válido aceptar un número de referencia como un link que cita a un autor y su obra mientras el lector va de un texto a otro, se habla de hipertexto. La diferencia es que en esta lectura se vuelve siempre al mismo punto de partida para continuar linealmente con la narración. Pero las historias hipertextuales por sí solas pueden generar una lectura desordenada si no se trabaja el hipertexto en relación a la importancia de lo que enlaza y transmite en el siguiente apartado o texto.

Alejandro Piscitelli (2008) ahonda en el concepto a partir de las conclusiones sobre postulaciones de autores como Susana Pajares, Ronald Barthes, Michael Joyce y otros, que abarcan el hipertexto desde casos como el de los docentes, desde los significados que le dan los ingenieros (enlazar bases de datos en formatos de listas vinculados a textos o datos), la lectura atrevida como las novelas de vanguardia con entramados, caso Rayuela, hasta la concepción digital que se estudia actualmente y es la que predomina en lo que representa el hipertexto.

Tomando el término aún en el campo literario, Lizardo Carvajal (2013) se refiere a la hipertextualidad como característica de la narración en el proceso de divulgación y comunicación, incluyéndolo en su explicación de la comprensión lectora a partir de la inteligencia de un individuo en la transferencia de información, pasando de las fases antes mencionadas a las siguientes variables:

- Interpretación del texto o hipertexto
- Comprensión del texto o hipertexto
- Explicación del texto o hipertexto
- Comentario del texto o hipertexto

La interpretación es encontrar el sentido del texto, llegar a la idea que se expone y reconocer su relevancia y trascendencia; como el músico que lee la partitura, la traslada al instrumento y siente lo que el autor quería manifestar, le da su toque pero respeta la partitura y su esencia musical. Interpreta su significado.

En la comprensión del texto, el lector deberá sumarle contexto y juicio, ahí se compenetra con la idea del autor. En la explicación toma esas ideas para sustentar nuevas teorías o complementar estudios a partir de lo leído, se configura nuevo conocimiento. En el comentario, el lector pasa a sacar conclusiones, apuntar, relatar, crear una nueva narración hipertextual como lo es el ensayo. Lo que llaman coloquialmente, “rayar” el archivo; la comprensión lectora genera posibilidades de pasar a ser un nuevo individuo que transfiere información construida a partir de otra y de su juicio.

Ahora, el hipertexto toma importancia y se aplica cuando la lectura se realiza fuera del formato impreso tradicional y se construyen alternativas narrativas. Con el hipertexto se transforman las lecturas y se amplía o modifica la comprensión lectora; con los nuevos formatos la información se transfiere multidireccionalmente, convergiendo medios en los que se narra sobre un asunto desde diferentes perspectivas, y de los cuales el receptor se forma ya no una sino diferentes visiones sobre lo narrado, tomando partido de lo que más le interese, del formato que decida o le guste más consultar, participando a la vez de la construcción del nuevo contenido.

El hipertexto pasa a enlazar lecturas y formatos, y se vuelve característica de la narración digital actual. Pero para ello, no solo se toma como un link o puente para discernir y decidir sobre la información que se consulta, se interpreta, comprende y comparte, el hipertexto avanza hacia un nivel más allá donde las posibilidades de tomar diferentes rutas en la información llegan a la última variable del comentario

del texto o hipertexto, logrando el objetivo de la hipertextualidad cuando, más que servir de link o puente hacia otro texto, genera acciones en el lector o usuario que responde y propicia nuevas reacciones, lo cual se conoce como Interactividad.

Interactividad en la narración multimedial.

La participación de los lectores y receptores en la transferencia de la información la posibilitó el hipertexto, aplicando la retroalimentación desde y a través de los enlaces por los cuales se reciben los contenidos. Esto se planteó inicialmente acuñando el concepto de Interactividad, ya que el usuario o lector tuvo la oportunidad de crear contenido a partir de respuestas a preguntas un tanto predeterminadas en un tipo de narración con espacio para el usuario. Lo anterior sucedió con productos considerados multimedia y la combinación de formatos digitales en un solo sitio, ya fuese web, televisivo o en software.

La Interactividad viene a ser entonces una cualidad de la multimedia, permitiendo al usuario no solo participar, sino controlar la información o los formatos que la poseen en el producto multimedial. Mientras tanto, la multimedia configura el hipertexto de modo que los formatos involucrados en ella se entrelacen, pero además, el contenido interactivo generado por el consumidor se puede compartir con otros usuarios.

Como se nota, la interactividad parece ir aumentando de acuerdo a la intención del usuario o la posibilidad que ofrezca el medio o formato, o la misma información entregada. Cabero (1995) sugiere cinco niveles de interactividad en los que el usuario puede ir aumentando su participación en la generación de contenidos alrededor de una información transferida en cualquier multimedia, iniciando desde la recepción de contenidos y órdenes de cómo interactuar en una ruta establecida de formatos, hasta el nivel en el que el usuario decide sobre cualquier curso y contenidos que desee tomar para su propia experiencia con el producto multimedia.

En la cotidianidad de ahora, los dos conceptos mencionados: Interactividad y Multimedia, van de la mano en los servicios y productos llamados transmedia,

sumando el ya mencionado hipertexto. Los formatos han permitido expandir la transferencia de datos y contenidos con un mayor número de medios gráficos y sonoros a su disposición; por ende, la interacción con los formatos se ha ampliado a no solo generar contenidos como respuesta, sino a que cualquier persona puede convertirse en generador de información en busca de otros coautores y respuestas que interactúen con su producto o sitio multimedial.

Ahora, para que los niveles de interactividad de Cabero se presenten, nuevamente prevalece la relación del término con el de Multimedia, ya que entre más formatos converjan y se permita más interacción al usuario, mayor será la complejidad de los sitios o productos creados y la reacción del usuario. De ello se desglosan las características que la multimedia debe tener, según Ana Duarte, citada por su texto *Los Materiales hipermedias y multimedias aplicadas a la enseñanza*, por Valentina Sancler (2007), comenzando con la Interactividad como primera cualidad, siguiendo con: dinamismo, flexibilidad, multidimensional, funcional, modulación de la información y acceso multiusuario.

Luego, estas características hacen que un producto multimedia esté un paso más allá de su concepto. La convergencia de formatos en un solo sitio o producto, establecer un contenido individual a cada formato y un lenguaje que los reúna a todos, forman ya parte de lo que complementa a la multimedia por algo similar a lo que se presentó sobre el hipertexto, las variables en las que al final, el comentario de un usuario no es solo el enlace de una conclusión de un lector, sino la motivación a interactuar y a multiplicar un nuevo contenido surgido de las ideas de cada usuario que haga lo mismo, desencadenando el término a continuación, gracias a la redes sociales, TIC's con la que trascienden los conceptos vistos hasta ahora para promover que los usuarios sean consumidores y productores de contenido, apareciendo el concepto de prosumidor.

La narración transmedia

La transmedia hace que los contenidos se transformen en diferentes mensajes y conformen la materia prima de toda una narrativa digital. Vista como estrategia, la narrativa digital se basa en los tres componentes vistos, “el hipertexto (no lineal en el discurso), multimedia (diferentes soportes: animación, audio, video) e interacción (ejecución, por parte del usuario, del sistema a través de sus acciones)”, Díaz Delgado (2009). Por tanto, se puede decir que la transmedia es la esencia de una narrativa digital.

No obstante, al hablar de narración transmedia, esa esencia y la concepción de convergencia mencionada antes para un formato multimedia, se combina ahora con la divergencia de los medios por los que se hará difusión de un producto, servicio o relato, solo que a diferencia de la multimedia, que une los formatos para contar una sola historia con apoyos visuales, sonoros y escritos, la narración transmedia va más allá de la presentación de una información desde un solo canal o medio, siendo cada medio una multimedia a la vez, pero la condición principal es que en cada medio, su narración es totalmente diferente de las demás, no es la misma, es la diversificación de la narración de un relato ampliado a diferentes escenarios y posibilidades. Allí lo que converge es el hilo conductor que tenga la narración desde un personaje o situación, y se hará interesante para los usuarios ser lectores, oyentes, espectadores, según el caso, del fenómeno narrativo. Incluso, un usuario puede dejar de lado la vinculación hipertextual de un medio a otro y saltarse a la interacción dentro de un solo medio con sus redes sociales.

Por ejemplo, en cine presentan una película y un joven asiste a verla y la comenta en sus redes sociales; participó de la experiencia del cine y generó información en sus redes sociales, asociada a un relato cinematográfico. Pero su novia tiene el libro sobre el que se basó la película y también tiene la posibilidad de leerlo en formato digital, por lo que puede interactuar con el ebook y compartir sus comentarios a otros para que puedan llegar más fácil a los lectores. Más tarde, ambos jóvenes coinciden en el sitio web de la historia central y se encuentran con personajes, interpretados por los mismos actores tanto para la película como para el libro, y pueden disfrutar de un contenido adicional de la historia, con relatos

puestos en una miniserie que cuenta en cuatro capítulos otras vivencias de los personajes, y se interactúa eligiendo cual ver y hasta su orden, así como comentar al respecto.

La divergencia transmedia no rompió la convergencia de los formatos, más bien funcionó cada canal en su momento y para el público que fueron creados.

La narrativa digital y sus posibilidades.

Como se ha visto hasta ahora, la variedad lograda por el hombre en las formas de narrar ha posibilitado muchos escenarios para una misma historia, muchas historias en cada medio, muchas maneras de contar, interpretar y participar. Los relatos han llegado a esferas tan diversas que la forma en que los usuarios participan de la cocreación de contenidos enriqueció otro mundo que creció enormemente en los últimos años, los videojuegos.

“Desde una perspectiva narrativa, y, teniendo en cuenta que los relatos populares, hoy, prefieren construir sus narrativas como inventarios a base de pequeños fragmentos, según Óliver Pérez, en el mundo de los videojuegos, también podemos utilizar algunos de estos modelos narrativos de análisis, dependiendo del videojuego objeto” Díaz Delgado (2013). Esto se refiere a las formas de narrar que tienen los videojuegos, como el modelo de roles, el de acciones encadenadas o niveles a superar, y el modelo dramático que cuenta una historia en el juego con la estructura básica de comienzo, nudo y desenlace... Sí, la esencia es la misma, pero la tecnología varía y lo transmedial se moldea diferente acá.

Por tanto, los jugadores entran a un mundo virtual donde son creadores de su propio destino, marcado por un guion predeterminado para que lleguen todos al mismo objetivo, pero con la libertad de generar las acciones con las que lo lograrán, y lo harán mientras están inmersos en una narrativa digital que por fuera tendrá campo para compartir metas logradas en el juego, encontrar videos tráiler al respecto, juguetería de los personajes y mucho más. Muchas formas de modelar una narrativa a partir de un videojuego. “El uso de narrativas digitales permite activar los neurotransmisores y las zonas del cerebro como los lóbulos frontal,

parietal, temporal y occipital, encargados de la incorporación de nuevo material que se presenta a partir de imágenes, sonidos y experiencias senso-motoras”. Andrés Hermann Acosta (2015).

Bien, los videojuegos son una narrativa compleja y llena de acción por parte de los jugadores. A partir del juego se han buscado muchas maneras de aplicar la lúdica para fortalecer los conocimientos impartidos en la educación escolar, pero mientras esas maneras se han buscado, el problema de los modelos educativos es que se quedan algo atrás y tienden a verse obsoletos por el arraigo de los paradigmas y la lenta evolución a nuevos modelos pedagógicos.

En ese sentido, pasando de los videojuegos a la Educación y uso de las TIC's, Hermann Acosta, se refiere a la narrativa digital como un medio que posibilita la retención y asimilación de información en el aprendizaje de un individuo, gracias a los formatos que integra, de los cuales se ha hablado. Hermann ofrece ahora un desglose de la narrativa digital desde lo pedagógico, una división de narrativas que no necesariamente integran los formatos en grupos inamovibles, sino que los agrupa de acuerdo a las necesidades del aprendizaje y los presenta como narrativas por separado:

- Narrativas multimediales: integran el uso de lenguajes sonoros y visuales en los procesos educomunicativos.
- Narrativas hipertextuales: vincula el uso de textos bifurcados que posibilitan diferentes navegaciones en la decodificación de los relatos o mensajes.
- Narrativas hipermediales: incorpora el uso de lenguajes sonoros, visuales y de textos bifurcados.
- Narrativas transmediáticas: se entiende como la narración de una historia que puede ser leída o interpretada en diferentes plataformas o canales mediáticos.

Suenan familiares los términos, de hecho se trata de las cualidades o características de la narrativa digital (hipertexto, multimedia, hipermedia, transmedia) ordenadas por los formatos implementados en una u otra narrativa, procurando conducir a diferentes procesos didácticos y pedagógicos que le

fortalezcan los modelos de la educación desde el campo digital. Ahora bien, Hermann, inspirado por Consuelo Bellosch (s/f), de quien toma las clasificaciones de las narrativas para conformar modelos de aprendizaje mejor aplicados, deja planteada la necesidad de llevar a la práctica lo anterior, lo cual sugiere aplicar uno o varios modelos pedagógicos relacionados con los formatos digitales en las estrategias narrativas que se deseen implementar como transmedia o multimedia.

Retomando otros autores para comparar lo que dicen al respecto de las narrativas digitales, hay un regreso al nivel de formatos bajo la sombrilla de la narrativa y la unión final de los formatos en la multimedia. Pero si habla de aplicación como en la clasificación de Bellosch, otra forma de catalogar los formatos para aprovecharlos en sus diferentes plataformas y escenarios es verlos como elementos individuales que bien pueden consumirse por separado en la divergencia transmedia. Jorge Guillén García presenta en su blog sobre storytelling unos formatos con más fuerza, de una manera que ya es costumbre recibir algunas historias, solo que al resaltar las plataformas se puede asumir que ya había un consumo de narrativas digitales transmedia hace años:

“El estilo **West Coast Transmedia** también es conocido como Hollywood o “franchise” transmedia, y consiste en “**multiple big pieces of media**”, es decir, grandes piezas de materiales de un universo en diferentes plataformas: una película, un videojuego, un libro, etc.” Guillén García (2014). Como se ve, hablar de un libro o una película puede parecer estar fuera de las narrativas digitales, pero en sí, siempre han sido narrativas. Acá se habla más bien de un universo de la narrativa, que hoy día se ha vuelto digital por las nuevas plataformas y por la integración de las historias a los nuevos formatos. Cada pieza puede ser consumida por separado sin perder su unidad. Pero en el mismo artículo del blog, Guillén confronta el estilo WCT con el del Este, “El estilo **East Coast Transmedia** tiende a aplicarse en proyectos más interactivos y mucho más centrados en una web, como centro del universo creado.” Requiere más uso de redes sociales, suelen ser proyectos temporales y se diseña de tal forma que cada pieza necesita de las demás para entenderse completamente. El primero, es una expansión de

narraciones exitosas del pasado en plataformas diversas, la esencia sigue manteniéndose pero las formas varían en su aplicación a manera de transmedia... no muy diferente a lo visto sobre la ruta pedagógica de las narrativas.

Por consiguiente, se da paso a otro término que puede brindar caminos para la aplicabilidad de los formatos, según las necesidades pedagógicas. La Transmedia Storytelling va más allá, con el usuario que se vuelve productor, por ende prosumidor. “Rafael Inares, citado por Guillén (2014) en su blog, destacaba 3 elementos imprescindibles para hablar de Transmedia: primero, la creación de un universo (personajes, relaciones, historias); segundo, acceder a ese universo desde distintos puntos de entrada (televisión tradicional, webs, redes sociales, apps de smartphone); y tercero, que el espectador participe de forma activa (creando blogs, añadiendo comentarios, publicando fotos o vídeos, jugando)” Guillén García está reforzando la idea de integrar los formatos al servicio del prosumidor. El Storytelling impulsa esa integración de los formatos.

Por consiguiente, se sigue reforzando el mensaje que se busca al final para el proyecto a trabajar: la esencia de las narrativas transmedia, la hipermediación, las narrativas digitales, integran el uso de los formatos desde la convergencia o divergencia, conducen a impactar pedagógicamente usando los elementos correctos en los contenidos. Se puede generar impacto desde diferentes formatos individualmente, atrayendo prosumidores que engrandezcan la narrativa y encaminar los contenidos hacia un público objetivo.

En la misma línea de la narrativa como esencia de la historia del hombre, se retoma el plano pedagógico para abordar otro tema que aprovecha la tecnología base de las narrativas digitales, en busca de favorecimiento de grupos poblacionales y con capacidades diferenciadas. Se busca un impacto pedagógico y literario a partir de lo analizado, por lo cual es necesario profundizar sobre la Inclusión social, como pilar de la aceptación y el respeto por el otro y de su historia, para abrir la puerta a una narración de sucesos que se pueda construir entre muchos nuevos prosumidores de historias. La siguiente categoría aclarará la inclusión, a partir de su necesidad como obligación del Estado y camino a una

pedagogía equitativa, en lo que la narración digital puede ser una herramienta clave para el desarrollo académico y social.

La Inclusión en la Educación

El primer paso para aproximarse al desarrollo de una narrativa digital dirigida a un público diferenciado por sus condiciones físicas, étnicas o culturales es tener en cuenta que se promueve la inclusión del mismo, no solo como público, sino también como protagonistas de una estrategia que promueve la inclusión. Sea cual sea la condición o capacidad especial sobre la cual se trabaje, el concepto de inclusión, como su propia connotación lo indica, exige el reconocimiento, aceptación y trato equitativo a cualquier persona que esté en una u otra condición llamada discapacidad o trastorno. Por eso es importante, para efectos de entender la trascendencia del proyecto, comprender el término Inclusión y su relevancia en el contexto de una narrativa digital.

Según la Real Academia de la lengua Española es la acción o efecto de incluir, conexión o amistad de alguien con otra persona. Se puede determinar como un concepto que busca igualdad de condiciones para todas las comunidades y este término lo podemos ver aplicado en distintos aspectos. En este caso es de gran importancia enfocarse en la inclusión en la educación y cómo afecta el desarrollo del niño a futuro en su proceso de aprendizaje y socialización.

La UNESCO define la inclusión como “el proceso de identificar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los estudiantes a través de la mayor participación en el aprendizaje, las culturas y las comunidades, y reduciendo la exclusión en la educación. Involucra cambios y modificaciones en contenidos, aproximaciones, estructuras y estrategias, con una visión común que incluye a todos los niño/as del rango de edad apropiado y la convicción de que es la responsabilidad del sistema regular, educar a todos los niño/as”. Esto es de gran importancia, en especial el hecho de generar obligatoriedad en el Estado para

encontrar las soluciones necesarias para cumplir con la equidad en lo menores, independiente de las adaptaciones que tengan lugar para lograrlo. Comunidades como la de las personas con discapacidad auditiva, son excluidas y, muchas veces, educadas en casa por el temor a que en los colegios se les maltrate o simplemente se les haga sentir inferiores por su condición.

Se esperaría que el gobierno tenga presente la sentencia de la Unesco pero la normatividad es la que, en ocasiones, deja cojeando el sistema en contra de la discapacidad. No obstante, hay que reconocer los alcances positivos en materia de inclusión:

En Colombia existen varios avances en el tema de la inclusión educativa para personas con discapacidad. Y estos se encuentran en el trabajo de investigación de Leidys Tatiana Hurtado Lozano y María Alejandra Agudelo Martínez (2014), "Inclusión educativa de las personas con discapacidad en Colombia", el sistema educativo del país se ha enfocado en la inclusión educativa empezando por la cobertura. En el estudio, Hurtado y Agudelo dicen que "el número de establecimientos educativos que ha acogido a esta población se ha duplicado en el mismo período, incorporando a más docentes y estrategias interdisciplinarias en su atención. El esfuerzo en términos de matrícula se ha concentrado en los niveles de preescolar y primaria". No es un trabajo sencillo pero la ley respalda a esta población (sordos) protegiéndolos de abusos, maltrato y obliga a los colegios a tener acciones pedagógicas y terapéuticas que permitan una integración de esta comunidad, además de pedir que las instituciones adapten los espacios para facilitar el aprendizaje y la participación de los niños. No es imposible, se sabe que es difícil en Colombia, pero por algún punto se debe empezar.

Permitir que los niños con discapacidad puedan compartir con otros niños y relacionarse normalmente les brinda, seguridad y los ayuda a avanzar también en su proceso de aprendizaje. Baker, Wang y Walberg (1994) llegaron a la conclusión de que "los estudiantes con necesidades especiales educados en clases regulares tienen un mejor rendimiento académico y social que este mismo tipo de estudiantes

educados en entornos no inclusivos. [...] Los modelos de educación inclusiva pueden ser modelos para la educación de todos los estudiantes, ya que superan las barreras y ofrecen una serie de enfoques que alcanzan a un rango más amplio de estudiantes y mejoran el aprendizaje."

La pretensión, o más bien realidad que debería verse reflejada, es en la que estudiantes discapacitados que aún no estén yendo a las aulas de clase, puedan compartir un mismo espacio con el resto de la comunidad académica. Permite no solo mejorar la educación, sino también complementarla; aumenta la inclusión de comunidades vulnerables, inculca valores, desarrolla las amistades y la solidaridad. Es importante entender que para incluir a la población con discapacidad auditiva en un entorno académico, se les debe estimular desde temprano para que desarrollen la capacidad de comprensión lectora, aprendan un idioma (el hablado en su país) para comunicarse fluidamente con su entorno, impulsarlos y alentarlos para que así no tengan problema de autoestima, ya que esto puede frenar su proceso cognitivo.

La Universidad Internacional de Valencia, en su artículo El aprendizaje en los niños con discapacidad auditiva, explica que "un aspecto fundamental a la hora de acercarse a la educación de los niños con deficiencias auditivas, es que si no tienen otras deficiencias asociadas, su capacidad intelectual es similar a la de los que tienen una audición dentro de los parámetros normales. Por lo tanto, aunque en algunos casos pueda presentarse un cierto retraso en su desarrollo cognitivo, este puede ser corregido en la propia aula con medidas de apoyo y refuerzo, ya que suele estar motivado por causas secundarias como: dificultades lingüísticas, problemas de regulación, sentimientos de inseguridad o dificultades en sus relaciones sociales."

Por consiguiente, se podría pensar que el Estado tiene resuelto el dilema de la inclusión de niños con discapacidades que aún están por fuera de las aulas, sería una condición ideal para desarrollar proyectos pedagógicos innovadores. No obstante, mientras las sentencias de un organismo internacional y la realidad pedagógica de Colombia requieren llenar vacíos, el Estado crea soluciones aún

muy lentas y todavía no hay intérpretes de señas, por ejemplo, en todas las instituciones educativas donde hay sordos matriculados. De esta situación se desprende que realmente la necesidad de estrategias innovadoras en el plan educativo, es precisamente lo que se requiere para empezar a llenar aunque sea uno de los vacíos que van dejando procesos lentos o mal atendidos. Y si se enfoca la estrategia en estudiantes con la misma condición especial, la estrategia comienza a tener puntos a favor desde su impacto social.

Ahora, si la estrategia se plantea más allá de las aulas, como un estímulo para que lleguen a ellas y para que en familia los niños tengan otras alternativas, requerirá ser masiva para poder encontrar su público. Además, desde la creación debe tener presentes unos mínimos para iniciar. Desde ahí se puede deducir de una vez que el tema es para niños, con alguna discapacidad y se quiere contar con todos los de un rango de edad, escolarizados o no. Teniendo eso, hay que llegarle a este tipo de público por medio de la tecnología, la cual ya está en uso hasta de los más pequeños. Y ahora, entre formatos y conceptos, se encuentra que la narrativa digital es un camino que apunta a la generación de un buen proyecto que propicia inclusión social en la educación, tomando partido de los elementos de la narrativa transmedia.

Regresando al comienzo del documento, la narración se ha tomado como un elemento accesorio y, de vez en cuando, se utiliza en las aulas. A partir de la narración oral, de la lectura de cuentos y demás ejercicios con el uso de la palabra, los niños pueden iniciar una educación básica con estímulos suficientes para que les atraiga la tecnología que luego conocerán. Pero volviendo a la generación de una estrategia digital, la narración digital tiene más opciones, se puede realizar el ejercicio de la narración oral y lectura de cuentos desde plataformas web que lo permiten y se ponen al alcance de muchos más niños de lo esperado. Una salida fuerte es tener presentes tres puntos^{xi} que desde la narración verbal, la estrategia digital puede tomar para enriquecerse al dirigirse a este tipo de públicos y precisar una situación de inclusión abordada desde la narrativa digital:

- La experiencia de escuchar: Hay una interacción entre el lector que narra y los oyentes. El vínculo de la palabra persuasiva, la entonación de una historia y el seguimiento del relato si el niño tienen otro texto igual en sus manos, genera empatía e interés. Dentro de la narrativa digital, alguien contará una historia que el niño verá y seguirá desde algún formato en pantalla, que puede ser un ebook o un texto dentro de un sitio web.
- El lenguaje de la narración suele ser más informal verbal que escrito, por lo cual el acompañamiento de padres, profesores o incluso la representación de ellos a través de un personaje animado que le hable a los niños desde la narrativa, es clave para contar historias con la combinación de palabra y gestos.
- La narración oral (storytelling) promueve el desarrollo en el lenguaje expresivo, y los niños tomarán de ejemplo las expresiones más comunes en su educación usadas por quienes les narran normalmente las historias de cualquier índole, quienes lo educan.

De lo anterior, se toma la relevancia que tiene la verbalidad, la narración oral en la educación de los niños, para plantearla en el caso de la discapacidad auditiva desde el tema de la Inclusión, que se venía abordado en este punto. Las tres acotaciones anteriores describen rápidamente momentos de la narración, con la intención de que un niño sordo pueda vivir la experiencia de la narración oral, la lengua de señas pasa a ser el modo de comunicación efectivo para incluir en el plan educativo y la narrativa digital creada como estrategia.

Entonces, teniendo un público sordo a la expectativa de la narración de una historia, de acuerdo a los tres puntos que se acaban de exponer, mediante la lengua de señas en la narrativa se cumple con permitirle al sordo “escuchar”... o mejor, observar el desarrollo de la historia, con la interpretación de un experto que usa gestos, lo cual también fortalece el desarrollo expresivo del niño, característica importante que todo sordo necesitará luego para comunicarse entre esta población.

Desde la misma lengua de señas se apunta en la narrativa digital al aprendizaje de la expresión corporal, incluso más que entre los oyentes. El video entra a ser el formato protagonista como parte de la narrativa y la estrategia hace así un ciclo narrativo tradicional, narrativo digital e inclusivo pedagógico.

Esto último se formula acá como caso hipotético que se sirve de la teoría consultada, para dar una idea de cómo la inclusión y la narrativa digital se conjugarán en el proyecto para que el que el presente marco teórico sirve de base, aprovechando las ventajas de la narrativa digital y su integración de formatos, la posibilidad de generar una estrategia pedagógica que abarque vacíos que el Estado olvida y permita fortalecer herramientas comunicativas para el relacionamiento con los sordos desde pequeñas acciones, como la de narrarles un cuento.

7. ESTADO DEL ARTE

Con el propósito de entender mejor el público al que se dirigirá el producto de la narrativa que se desea desarrollar, y enfocar mejor los esfuerzos en la generación de la estrategia digital, conocer el estado del arte en el entorno es fundamental y dará el punto de partida para profundizar mejor en los detalles que a tener en cuenta en cada fase del proceso creador de la narrativa.

El proyecto de narrativa digital está dirigido a población con discapacidad auditiva; se realizó una revisión de trabajos en esta misma área para determinar qué fortalezas y debilidades presentaban, encontrando que la mayor parte de los trabajos en este campo son páginas web, blogs y muy pocas narrativas digitales, que además varían de públicos, o sea, están relacionados con sordos pero con enfoques diferentes: unos para los padres de familia, otros como fundación y los que se asemejan al proyecto Pasa La Señá, con contenidos para los niños sordos y oyentes.

Lo primero es analizar las páginas encontradas:

Institución: Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones

URL: [www. http://centrodelevo.gov.co](http://centrodelevo.gov.co)

Público objetivo: Comunidad con discapacidad auditiva

País: Colombia

Contenido: Este es un proyecto del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, MinTIC y la Federación Nacional de Sordos de Colombia, FENASCOL, hace 15 años. La página está dirigida a la comunidad con discapacidad auditiva para que puedan comunicarse con cualquier persona en todo el país, Colombia; pueden solicitar el servicio de interpretación, acceder a uso y conocimiento de las TIC incentivando no solo su uso, sino la producción de información y, por otro lado, también va dirigido a los que quieran formarse como intérpretes de la lengua de señas.

El centro de Relevo tiene como fortalezas su menú de navegación, al hacer *roll over* aparece un gif o video con la presentación en señas correspondiente a cada sección, en la página inicial se hace uso de iconos sencillos con la lengua de señas que representa la información que se entrega allí. Igual pasa a través de toda la página, además de encontrar textos cortos, con video explicativo. Otro factor interesante y novedoso es que existe la opción de alto contraste para los que tengan problemas o dificultades con la visión. En cuanto a las debilidades, tiene poco uso de fotos, se podrían utilizar infografías para comunicar noticias, datos y demás de una forma muy práctica, en especial para los sordos. La diagramación puede llegar a tornarse monótona y deja de ser agradable para visitarla por largos periodos de tiempo. La aplicación desarrollada en el mismo proyecto tiene los mismos inconvenientes.

Institución: Fundación Óyeme

URL: <http://oyeme.org/>

Público objetivo: Niños con discapacidad auditiva

País: Colombia

Contenido: En la ciudad de Medellín existe una página de una fundación para niños con discapacidad auditiva (<http://oyeme.org/>). Es muy interesante que no se enfoque solo en esta población sino en todo su entorno, familiares, amigos, profesores, hasta empresarios que quieran contratar personas con discapacidad.

La página de inicio tiene buen manejo fotográfico, es clara y directa, usa la iconografía clara, sencilla, con colores agradables a la vista, cumpliendo la función de comunicar acorde al público.

Dentro de sus secciones manejan fotografía, pero hay exceso de texto, puede que el sitio esté dirigido a todo tipo de público pero sería más llamativo si se utilizaran infografías, videos, animaciones cortas, porque tanta información es más fácil de entender con el uso de multimedia.

En cuanto al manejo de paleta de colores, se podría jugar con los de la página de esta fundación para la creación del material anteriormente comentado, pues estos colores son atractivos, captan la atención, generan interés e invitan a jugar e imaginar.

Institución: Carambuco Ediciones

URL: <http://www.carambucoediciones.com/>

Público objetivo: Niños con discapacidad auditiva

País: España

Contenido: Otro sitio encontrado es Carambuco ediciones, esta editorial española es conocida por los cuentos adaptados a la lengua de signos española, libros que fomentan la integración de niños con discapacidades auditivas. Son libros que incluyen CDs interactivos, con el lenguaje de señas, música, actividades, entre otras características. Los libros están muy bien ilustrados y reseñados, pero para un proyecto tan importante les falta mayor manejo web, su página es muy básica, no está dirigida a los niños sino a los adultos (compradores) y la diagramación es sencilla pero no es atractiva. Sería interesante llevar estos libros a lo virtual y crear narrativas digitales para captar este público e incentivar la lectura de padres e hijos que vivan esta discapacidad. La mayor parte de su página es texto, no manejan iconografía, fotos, infografías, gráficos, se limita prácticamente a la exhibición y venta de sus productos literarios. Podrían hacer uso de videos, gifs, falta manejo de colores que, para un público como los niños, son de gran importancia, porque los atraen captando su atención; no obstante, como dijimos previamente, está dirigido a los padres, lo que deja de lado pensar en estrategias digitales dirigidas a los chicos, pues tendrían que presentar los productos no como artículos a la venta, sino como historias multiformatos y no es la esencia de su modelo de negocio.

Tienen además una página alterna (<http://www.signacuentos.com/>) en la que se enfocan en los libros con lengua de señas. Dentro de sus secciones explican el vocabulario más importante de cada uno de sus libros destacados en esta lengua. Invitan a aprender y conocer más sobre las señas. Tienen videos donde hay personas especializadas en el tema que muestran las señas más importantes para entender las historias; sería interesante que estos videos fueran más interactivos, alegres y no simplemente pasar palabra tras palabra con su respectiva seña, porque torna el video monótono y aburrido. Es una página muy interesante que con mayor trabajo podría ser muy innovadora.

Institución: Fundación Mapfre y Fundación CNSE

URL: <http://www.mihijosordo.org/index.php>

Público objetivo: Padres con hijos que tienen discapacidad auditiva

País: España

Contenido: Otra página encontrada es Mi hijo sordo un mundo de respuestas, es un sitio dedicado a los padres que tienen hijos con discapacidad auditiva, dan tips de cómo comunicarse con ellos dependiendo de la edad; cómo debe ser la educación en casa, los hábitos y rutinas; cómo jugar con ellos, crear juegos en casa; cómo debe ser la forma de relacionarse con otros niños. Dependiendo de la edad, las actividades varían, la comunicación es distinta y los gustos no son los mismos. La información compartida es muy importante para estas familias, porque es una guía y un apoyo para saber cómo comportarse frente a situaciones cotidianas que viven los niños con esta capacidad diferente.

Ahondando en la parte gráfica de la página, existen varias debilidades, la primera es la gama de colores, el verde elegido no es agradable, al contrario genera rechazo. Dificulta la navegación del sitio combinado con el blanco y negro utilizado en las fotos del menú. El cabezote del sitio podría tener un logo alusivo a la discapacidad y podría utilizar colores alegres y cálidos. La idea de utilizar fotos en el menú parece muy interesante y podría utilizarse el blanco y negro si los colores de todo el sitio fueran más llamativos. La forma del menú es interesante, al hacer click aparece una ventana con el contenido, excelente idea. El uso de ilustraciones, iconos también facilitarían la comprensión de los artículos y de los tips y consejos que se dan.

En cuanto al contenido falta mayor uso de imágenes, videos, animaciones, elementos que faciliten la navegación y fomenten la interacción. Se podría recurrir al lenguaje de señas para explicar algunos temas, para que los niños visiten la página junto a sus padres, actividades y juegos en el sitio en donde también se explique lo que quieren informar, etc.

Institución: Story Center

URL: <https://www.storycenter.org/>

Público objetivo: Comunidad discriminada

País: Estados Unidos

Contenido: En Estados Unidos existe una página Story Center, quienes se han asociado con organizaciones alrededor del mundo para realizar proyectos multimedia, narrativas digitales, etc. Y se encargan de crear y de compartir historias. Esta también es una página web como tal, no una narrativa pero sus proyectos si son storytelling. En sus trabajos tocan temas como la familia, la identidad, las relaciones, la comunidad, la sanación, la salud, la educación, el medio ambiente, etc. Es un sitio dedicado a quienes quieran conocer los relatos digitales. Los diversos proyectos en este portal se enfocan en la búsqueda de una mayor cohesión grupal, social y cultural entre afroamericanos, comunidades homosexuales, latinos, asiáticos y personas con alguna discapacidad o en

condiciones de vulnerabilidad. La diagramación del sitio web es navegable, agradable, sigue las bases de usabilidad, la gama de colores es acorde al tema tratado. La gráfica es excelente porque son fotografías tomadas durante los proyectos y hacen parte de estos. Es claro el manejo de la estética, de la luz y el conocimiento técnico. La idea principal de los proyectos es la inclusión y es muy interesante, pero eso no se ve reflejado en la página, no hay nada novedoso o innovador que atraiga a las personas con discapacidad.

Institución: Federación de personas sordas de Cataluña

URL: <http://www.webvisual.tv/>

Público objetivo: Comunidad con discapacidad auditiva

País: España

Contenido: Web Visual es un sitio dedicado a la población con discapacidad auditiva en la que se pueden encontrar noticias de actualidad, deportes, anuncios y cuentos. Los cuentos son narrados por una mujer en lenguaje de señas y en el fondo se pueden ver las ilustraciones de cada escena. Las ilustraciones van cambiando a medida que avanza el video. Son cuentos muy bonitos y bien desarrollados, la estética va acorde al público al que van dirigidos, invitan a la lectura y los pueden disfrutar tanto padres como hijos. Si es recomendable que se creara un sitio exclusivo para estas historias, porque se encuentran muy perdidas dentro de este sitio, además que es un portal de actualidad que lo más seguro es que no sea visitado por niños o por padres con niños que tengan esta discapacidad y el trabajo tan bien realizado se ve perdido en su objetivo principal.

Institución: Fundación CNSE

URL: http://www.fundacioncnse.org/educa/internet_seguro/

Público objetivo: Niños con discapacidad auditiva

País: España

Contenido: En España la fundación CNSE ha creado una página web para "**favorecer un uso adecuado de Internet y las redes sociales entre niñas y niños sordos**". El uso de la red es parte de la educación de los niños desde la primaria por esto es importante tener un control. **Todo el contenido de la página web está accesible en castellano y en lengua de signos española.** Se dan tips y se enseña a los niños como deben ser usadas las distintas redes sociales, además de las recomendaciones y normas que deben seguir cuando estén navegando a través de la red.

Esta si es una narrativa digital, existe un paso a paso de como debe ser visitada, en cada sección se encuentran infografías, fotos, videos explicativos, y todos cuentan con lenguaje de señas. Los personajes que van dando tips son originales y

creativos por lo que despiertan interés y atraen a los niños, los colores son perfectos para el público que va dirigida la narrativa, son vivos, cálidos, permiten interactividad y además al ser novedosos van a generar recordación. La diagramación es diferente, sencilla, divertida y agradable de navegar. Este es un buen ejemplo de narrativa para niños con discapacidad auditiva.

Institución: Video Libros

URL: www.videolibroslsa.org.ar

Público objetivo: Niños con discapacidad auditiva

País: Argentina

Contenido: En Argentina se está realizando un proyecto llamado Videolibros en lengua de señas argentina, llevado por Silvana Veinberg. Aquí una reseña realizada por ella sobre el trabajo que está realizando: “A partir del formato digital los videos podrán ser utilizados por todos los niños sordos y oyentes, en ámbitos escolares, familiares o de educación informal, en escuelas de sordos u oyentes, en contextos de educación inclusiva, en espacios urbanos o rurales. En poblaciones rurales la distancia marca una diferencia para aquellos niños sordos que no tienen la posibilidad de interactuar con adultos a través de una lengua accesible. Su diseño hará posible establecer redes entre los docentes y entre los alumnos aún en geografías apartadas.” Este proyecto pretende hacer más accesible la lectura para los pequeños con discapacidades y además ayudar a su formación y educación tanto en casa como en el colegio.

La idea es que los puedan disfrutar sin importar la condición económica porque muchas veces esta tecnología es muy costosa y no permite que muchos accedan a ella. Además, pretenden invitar a los adultos para que se conviertan en narradores e interactúen con sus hijos, nietos, sobrinos, etc. Los libros van dirigidos también a los docentes como material para trabajar en sus aulas y así se genere inclusión en escuelas y colegios. “Un logro de impacto es la creación de una biblioteca virtual, www.videolibroslsa.org.ar, de libre acceso, con libros leídos por lectores sordos en LSA y voz en off en español por lo que los usuarios pueden ser también personas oyentes que no saben la LSA. Quienes acceden al sitio pueden seleccionar un libro y con solo “clickear” sobre cualquiera de ellos, ven un video con la lectura de ese libro en lengua de señas argentina.” Se nota el trabajo y esfuerzo puesto en este proyecto, la calidad y el conocimiento del equipo de trabajo. Son narrativas de calidad, que están enfocadas en su público y que además son atractivas para todos los niños. Las ilustraciones, los videos, etc. La página es sencilla de navegar y es interactiva. Muchas veces menos es más y este es el más claro ejemplo, porque con pocos colores, y diagramación simple impactan y crean un mundo de biblioteca digital agradable.

Además de sitios web, pudimos encontrar blogs dedicados a niños con distintas discapacidades.

Institución: Akros Educational

URL: <http://akroseducational.es/>

Público objetivo: Niños y adultos con discapacidad auditiva

País: España

Contenido: Este blog está dedicado a presentar distintos juegos para realizar con los niños, a través de fotografías se presentan los paso a paso para manualidades. Entre las fortalezas están los temas tratados, el lenguaje utilizado, las fotografías y la facilidad para encontrar lo que se está buscando, pero tiene debilidades como la diagramación, le falta interactividad, es muy básica y por lo tanto no llama la atención y eso es lo más importante para atraer a esta población, a sus familias y amigos.

Institución: Ninguna

URL: <http://narrativa-digital.blogspot.com.co/>

Público objetivo: Niños y adultos con discapacidad auditiva

País: España

Contenido: Otro blog que encontramos es el de NARRATIVA DIGITAL DIARIO DE APRENDIZAJE. En esta página la autora va contando su experiencia en la elaboración de distintas narrativas que ha realizado. Es muy interesante leer sus artículos porque analiza los aspectos más importantes de cada uno de ellos, la interfaz que es donde va a interactuar el público objetivo. Las herramientas que brinda para su uso, el nivel de interactividad, usabilidad y accesibilidad, que son los elementos más importantes dentro de un producto transmedia. Este blog permite conocer distintos proyectos incluyentes y entender que aunque no es un trabajo sencillo, es posible. La base para realizarlo es tener los conocimientos y aplicarlo, la importancia de la hipertextualidad, del uso de los transmedia, y de aplicar la hipermedia.

Este blog es una guía para seguir el camino del storytelling digital, y ayudaría para impulsar los conocimientos de la autora que los aplicara en este sitio. La información que brinda es de gran ayuda pero le falta interactividad para generar interés, y leer sobre la importancia de innovar, de crear contenidos originales, con bases en lo digital y tecnológico, pero no verlo aplicado genera un choque e incoherencia.

Institución: Fundación autismo diario

URL: <https://autismodiario.org/>

Público objetivo: personas que tengan un Trastorno del Neurodesarrollo (TdN) y sus familiares, profesionales, investigadores, docentes y responsables de las administraciones públicas

País: España

Contenido: Esta página es de la fundación estatal Autismo Diario que actúa en España y todos los países de habla hispana. El sitio está dedicado a informar sobre el autismo, Trastorno del Neurodesarrollo, y dar noticias relacionadas con el tema. Hablan de Personas que presentan estos trastornos, nos cuentan cómo son sus historias de vida y su desarrollo en una comunidad. A los padres los ayudan a elegir colegios, jardines, y demás para sus hijos, les explican los alimentos adecuados que deben consumir, les dan tips para estudiar en la casa, para jugar con ellos, entre otras recomendaciones y temas.

En su estructura sus fortalezas son: la navegabilidad, porque es sencilla, clara, ordenada, sus secciones están bien definidas y trabajadas de la manera adecuada para encontrar la información necesaria. Los temas son de interés, las fotografías utilizadas impactan y llaman la atención. Debilidades: Al ingresar a los artículos solo se encuentra texto, y son largos. Por lo tanto la gente puede perder el interés, no leyendo la información y perdiéndose de temas muy útiles para la población. Si la página se transformara en una narrativa, o mezclara la narrativa con la interactividad sería más atractiva y se convertiría en una gran herramienta para la comunidad.

Institución: El Cisne

URL: <http://elcisne.org/>

Público objetivo: Personas que de una u otra forma estén vinculadas con el tema de la discapacidad

País: Argentina

Contenido: El sitio es un periódico digital dedicado a las noticias sobre todo tipo de discapacidad. Hay informes especiales, noticias, eventos e información sobre profesionales. La redacción de los contenidos está realizada por expertos en el tema, que manejan un lenguaje apropiado para esta población. Se realizan documentales cortos, por ejemplo sobre los paralímpicos. El proceso de los deportistas, sus vidas y sus logros. Fortalezas: De sus mayores fortalezas esta la diagramación, es organizada, los títulos son visibles, legibles. Las fotografías son las apropiadas, están bien elegidas. Se encuentra la información fácilmente y se puede navegar sin inconvenientes. Debilidades: Al igual que en las otras páginas el problema es la falta de interactividad, de multimedia. Únicamente recurren a los videos, pero se pueden aprovechar los gifs, los audios, y otros formatos.

Institución: La rodadora

URL: <http://larodadora.org/>

Público objetivo: Niños de Juárez

País: México

Contenido: Narrativa enfocada a reconocer la identidad juarense, sus características físicas y sociales, su gente, su población, sus niños. La rodadora es un espacio para niños, ofrece diversión e interacción. En esta narrativa se encuentran los paquetes para las visitas a museos, sus distintos planes y recorridos. Convenios con colegios, fiestas y eventos sociales. Este sitio está muy bien realizado, porque maneja una estructura muy acorde a su público. Colores llamativos, atractivos, son vivos y cálidos. No tiene complicaciones para ser navegada. Los gráficos son iconos que atrapan, los personajes diseñados generan recordación. El menú es interactivo, es distinto, al pasar sobre la sección brinca y aparece un personaje. Los textos son grandes, legibles y divertidos. Es una narrativa muy interesante y bien realizada.

8. ANÁLISIS DE LA COMPETENCIA

La siguiente tabla es un consolidado del estado del arte y lo que se encuentra en internet sobre varios sitios web y narrativas digitales, dedicados al público con discapacidad auditiva, creados para ayudar a los padres de niños sordos en la crianza o como complemento pedagógico, entre otros temas. La información se basa en el trabajo realizado sobre el estado del arte respecto al proyecto y arroja pistas sobre qué tipo de narrativas se han realizado dedicadas a los sordos, la lengua de señas y la formación articulada para oyentes y sordos.

El siguiente punto, la audiencia, complementa este análisis ahondando en los públicos que pueden ser usuarios de algunos o todos los temas mencionados, así como de la narrativa que se pretende constituir con este proyecto. Gracias al análisis de la competencia y la audiencia se llega a comprender lo que se mencionará sobre los padres, siendo éstos el público consumidor y usuario indirecto de la narrativa por la necesidad que tienen de aprender a la par de sus hijos la LSC. Por tanto, es de utilidad entender el enfoque de estas otras narrativas presentadas en la gráfica sobre la competencia para comprender que los niños sordos requieren mucho más que herramientas, necesitan adaptarse a su entorno y que su entorno también se adapte a ellos.

Sitio (URL)	Público Objetivo	País	Contenido
-------------	------------------	------	-----------



[www. http://centroderelevo.gov.co](http://centroderelevo.gov.co)

Todo la comunidad con discapacidad auditiva

Colombia

El centro de Relevo tiene como fortalezas su menú de navegación, al hacer roll over aparece un gif o video con la presentación en señas correspondiente a cada sección, en la página inicial se hace uso de iconos sencillos con la lengua de señas que representa la información que se entrega allí. Igual pasa a través de toda la página, además de encontrar textos cortos, con video explicativo. Otro factor interesante y novedoso es que existe la opción de alto contraste para los que tengan problemas o dificultades con la visión.



<http://oyeme.org/>

Niños con discapacidad auditiva

Colombia

La página de inicio tiene buen manejo fotográfico, es clara y directa, usa la iconografía de manera excelente y los colores son agradables a la vista. Dentro de sus secciones manejan fotografía, pero hay exceso de texto, puede que el sitio esté dirigido a todo tipo de público pero sería más llamativo si se utilizaran infografías, videos, animaciones cortas, porque tanta información es más fácil de entender con el uso de multimedia.



<http://www.carambucoediciones.com/>
<http://www.signacuentos.com/>

Niños con discapacidad auditiva

España

Los libros están muy bien ilustrados y reseñados, pero para un proyecto tan importante les falta mayor manejo web, su página es muy básica, no está dirigida a los niños sino a los adultos



<http://www.mihijosordo.org/index.php>

Padres con hijos que tienen discapacidad auditiva

España

Es un sitio dedicado a los padres que tienen hijos con discapacidad auditiva, dan tips de cómo comunicarse con ellos dependiendo de la edad; cómo debe ser la educación en casa, los hábitos y rutinas; cómo jugar con ellos, crear juegos en casa; cómo debe ser la forma de relacionarse con otros niños. La forma del menú es interesante, al hacer click aparece una ventana con el contenido. El uso de ilustraciones, iconos también facilitarían la comprensión de los artículos y de los tips y consejos que se dan.



<http://www.webvisual.tv/>

Comunidad con discapacidad auditiva

España

Web Visual es un sitio dedicado a la población con discapacidad auditiva en la que se pueden encontrar noticias de actualidad, deportes, anuncios y cuentos. Los cuentos son narrados por una mujer en lenguaje de señas y en el fondo se pueden ver las ilustraciones de cada escena. Las ilustraciones van cambiando a medida que avanza el video. Son cuentos muy bonitos y bien desarrollados, la estética va acorde al público al que van dirigidos, invitan a la lectura y los pueden disfrutar tanto padres como hijos. Si es recomendable que se cree un sitio exclusivo para estas historias, porque se encuentran muy perdidas dentro de este sitio, además que es un portal de actualidad que lo más seguro es que no sea visitado por niños o por padres con niños que tengan esta discapacidad y el trabajo tan bien realizado se ve perdido en su objetivo principal.



http://www.fundacioncns.org/educa/internet_seguro/

Niños con discapacidad auditiva

España

Existe un paso a paso de cómo debe ser visitada, en cada sección se encuentran infografías, fotos, videos explicativos, y todos cuentan con lenguaje de señas. Los personajes que van dando tips son originales y creativos por lo que despiertan interés y atraen a los niños, los colores son perfectos para el público que va dirigida la narrativa, son vivos, cálidos, permiten interactividad y además al ser novedosos van a generar recordación. La diagramación es diferente, sencilla, divertida y agradable de navegar. Este es un buen ejemplo de narrativa para niños con discapacidad auditiva.



www.videolibroslsa.org.ar

Niños con discapacidad auditiva

Argentina

Un logro de impacto es la creación de una biblioteca virtual, www.videolibroslsa.org.ar, de libre acceso, con libros leídos por lectores sordos en LSA y voz en off en español por lo que los usuarios pueden ser también personas oyentes que no saben la LSA. Quienes acceden al sitio pueden seleccionar un libro y con solo "clickear" sobre cualquiera de ellos, ven un video con la lectura de ese libro en lengua de señas argentina." Se nota el trabajo y esfuerzo puesto en este proyecto, la calidad y el conocimiento del equipo de trabajo. Son narrativas de calidad, que están enfocadas en su público y que además son atractivas para todos los niños. Las ilustraciones, los videos, etc. La página es sencilla de navegar y es interactiva.



<http://elcisne.org/>

Personas que de una u otra forma estén vinculadas con el tema de la discapacidad

Argentina

De sus mayores fortalezas esta la diagramación, es organizada, los títulos son visibles, legibles. Las fotografías son las apropiadas, están bien elegidas. Se encuentra la información fácilmente y se puede navegar sin inconvenientes. Al igual que en las otras páginas el problema es la falta de interactividad, de multimedia. Únicamente recurren a los videos, pero se pueden aprovechar los gifs, los audios, etc.



<http://larodadora.org/>

Niños de Juárez

México

La estructura es agradable para el usuario, no tiene complicaciones para ser navegada. Los gráficos son iconos que atrapan, los personajes diseñados generan recordación. El menú es interactivo, es distinto, al pasar sobre la sección brinca y aparece un personaje. Los textos son grandes, legibles y divertidos. Es una narrativa muy interesante y bien realizada.

9. PERFIL DE LA AUDIENCIA

Esta narrativa digital tiene como público objetivo los niños entre los 5 y los 9 años con discapacidad auditiva. Es decir, aquellos niños en edad escolar básica primaria pero que han perdido la capacidad auditiva parcial o total, ya sea consecuencia de una enfermedad, accidente o un rasgo hereditario. Existen distintos tipos de pérdida auditiva que deben ser tenidos en cuenta, la pérdida sensorial, neurosensorial o de la percepción, que es en la que las células o los nervios del oído interno se encuentran dañados; esto afecta la capacidad del niño para escuchar ciertas frecuencias y en la mayoría de los casos puede solucionarse con un amplificador. La pérdida auditiva mixta es en la que hay problemas tanto en el oído externo o medio y en el interno, esta también se debe a daños en el sistema nervioso central. Y la última división es la pérdida auditiva central, que es en la que el daño se encuentra en los centros auditivos del cerebro (Oticon Medical).

Como se puede entender desde los tipos de discapacidad auditiva, hay niños que tienen la posibilidad de escuchar gracias a los implantes y pueden hablar, como hay otros que no y se comunican a través de la lengua de señas. Por lo anterior, es importante entender que los diferentes tipos de discapacidad auditiva producen efectos distintos en los niños. Un gran error de muchas personas es suponer que todos los niños con esta discapacidad auditiva leen los labios, no todos dominan esta lectura y muchas veces se les dificulta comprender lo que dicen otros.

Teniendo en cuenta lo anterior, no todos los niños sordos son lectores excelentes, porque la mayoría se demora más en aprender que los niños oyentes, tienen dificultades por su poco conocimiento del lenguaje y esto crea muchas veces problemas con la gramática, el vocabulario y su relacionamiento. Para lograr captar la atención de esta audiencia es de gran importancia que se les presente textos dándoles un tiempo prudente para leerlo y comprenderlo, se deben utilizar la mayor cantidad de ayudas visuales que se pueda como videos, ilustraciones, iconos, películas, fotografías, entre otros. Manejar una buena iluminación, ni muy opaca, ni muy brillante. No se debe gritar o deletrear las palabras para que comprenda mejor, porque el niño no va a aprender el ritmo y la entonación de la palabra, por lo tanto,

no entenderá su significado. Si hay alguna frase que no entiendan esta debe ser simplificada, es importante que los textos no sean extensos por esto deben usarse resúmenes, diagramas, folletos, glosarios y demás. La salida principal es incluir la lengua de señas, porque es la manera más práctica y sencilla de comunicación para la mayor parte de esta población.

En conclusión, a los niños con pérdida auditiva les llama mucho la atención los colores vivos, figuras en movimiento, fotos e ilustraciones. Se pueden acompañar las imágenes con textos cortos o con lengua de señas. Les encantan los juegos interactivos, el uso de sonidos también pues se debe tener en cuenta que no todos tienen pérdida auditiva total, por lo tanto los ruidos y la música los estimula. Según la Universidad Internacional de Valencia: *"Un aspecto fundamental a la hora de acercarse a la educación de los niños con deficiencias auditivas es que si no tienen otras deficiencias asociadas, su capacidad intelectual es similar a la de los que tienen una audición dentro de los parámetros normales."*

9.1. Los formadores en la Audiencia:

En una segunda instancia de la Audiencia, es necesario ubicar a los padres de familia de los menores sordos. Se podrían definir como un público directo al cual hay que cautivar para que, por medio de los dispositivos que ponen al alcance de sus hijos, éstos últimos puedan acceder a la narrativa; sin embargo, su papel es más relevante desde el acompañamiento y no como usuario directo del producto. Los niños con capacidad auditiva reducida serán quienes disfruten de la historia, con la posibilidad de ir la entendiendo en lengua de señas mientras la dominan, o disfrutar de la lectura a solas cuando aprendan a leer el idioma del oyente; no obstante, los adultos son quienes deben descubrir en la narrativa una excelente opción para sus hijos y usarla como herramienta educativa y de apoyo.

El hecho de acceder a la web para disfrutar los contenidos interactivos que un libro digital y una narrativa transmedia le ofrecen al niño, debe ser tan motivante como adquirir un libro impreso con ilustraciones y buenos contenidos para el disfrute visual y tangible de los niños. Los padres son quienes buscan alternativas para los hijos sordos y, en medio de su búsqueda, una buena estrategia social media y un primer pantallazo del sitio Pasa La Señá debe atraerlos al producto. Los padres pueden adentrarse en la narrativa de dos maneras: conociendo primero el ebook, o ingresando directo al sitio de la narrativa, pero independiente de cómo conozcan la propuesta, se debe asegurar que encontrarán una historia, contenidos articulados y valiosos, así como una interpretación en señas profesional que le facilite a los padres establecer momentos formativos con los niños desde sus momentos de lectura para el fortalecimiento del lenguaje, en señas y en español.

Ocurre una situación particular por la que los padres se convierten también en un público importante para la narrativa, la mayoría de ellos (por no decir que todos) inicialmente no saben la lengua de señas pues son oyentes y es muy difícil que alguien se prepare para entender esta lengua, a menos que ya sea necesario. Por tanto, la narrativa será un complemento para que ellos también inicien su formación en la comunicación por medio de señas. Posiblemente a los cinco años de edad de los niños todavía no se comuniquen a la perfección con sus padres porque ninguno de los dos ha aprendido completamente la lengua de señas. La oportunidad está en el momento en que los pequeños llegan a la edad escolar, se da la posibilidad de iniciar juntos el camino hacia una comunicación más asertiva, complementando entre lo visual y las señas, entre las palabras escritas y la comprensión de su significado en el idioma español. Los padres deben ver en ese punto la posibilidad de aprender junto con sus hijos a través de un producto, si bien pensado para los niños desde el estímulo de sus emociones y capacidades al leer mientras se despierta su creatividad y comprensión de los textos, también pensado para que los padres accedan a herramientas de comunicación que les permitan un acercamiento más profundo con sus hijos.

Por consiguiente, se describen dentro de la audiencia de forma indirecta a los Padres de familia de niños sordos entre 5 y 9 años, como adultos entre millennials y de la generación X y Y (nacidos desde la década del 70' a la del 90', que son padres hasta 2013, y progresivamente los que ven llegar a sus hijos a los 5 años de edad). Estos padres de familia están en un nivel social entre medio bajo hacia el alto, con influencia literaria y en busca de opciones educativa para sus hijos sordos, especialmente las que les faciliten la conexión y aprendizaje en el mundo de los oyentes, sea por el uso creativo de la lengua de señas en otros escenarios o formatos, o porque el mero uso de esta lengua en narrativas digitales nuevas fortalece la confianza y las habilidades de comunicación en sus hijos con capacidad auditiva reducida.

Posiblemente a los cuatro años algunos niños no comprenderán el texto escrito ni las señas, ya que en la formación temprana puede haber dificultades para aprender tanto las señas como el idioma hablado en su entorno, pero es una edad en la que se comienza a tener contacto con la lectura y se inicia un ciclo escolar que para los sordos es similar al de los oyentes, por lo cual, presentarles la narrativa digital con la historia y sus personajes a estos pequeños, es aportarles en su camino hacia el aprendizaje de la lengua de señas y el español, mientras a sus padres se les facilita la labor comunicativa.

Ahora bien, además de la audiencia principal descrita para la narrativa digital, de algún modo otros niños ingresarán a la web a conocer la historia relatada en el cuento. Pueden ser públicos cautivos, pero esporádicos; así que el material

también estará disponible para estos otros públicos pero el proyecto centra y enfoca sus esfuerzos en los niños sordos del rango de edad mencionado.

10. INNOVACIÓN, CONTENIDOS Y DISEÑO DEL SITIO

La narrativa Pasa La Señá se crea basada en el respeto por la diferencia y el apoyo en el desarrollo de habilidades lectoescritoras^{xii} de los niños sordos, con el afianzamiento de conocimientos lingüísticos en los padres de familia. Esa es una novedad con la que se pretende impactar en un público con el que se ha trabajado desde muchos frentes como se muestra en el análisis de la competencia, pero que sigue teniendo dificultades para disfrutar de los mismos beneficios de los oyentes, principalmente en lo que respecta a estudio y empleo. Por lo mencionado, se pensó en un sitio web que sirva para consolidar contenidos extras sobre una historia literaria infantil relacionada también con el respeto y la inclusión, que atraiga a los niños sordos a comunicarse con ellos a través de la LSC, mientras se lee la historia en español, complementando dos lenguas con las que estos niños crecerán y tendrán que afianzarse para lograr una comunicación efectiva. A continuación, parte de lo que se está realizando para montar la narrativa completa en la web.

En el documento anexo de Bocetos, se presenta un primer acercamiento de lo que sería la narrativa digital Pasa La Señá. También, en el documento anexo del Storyboard se presenta la idea antes de pasarla a los bocetos. Se envía además el cuento sobre el que se trabajará, un relato con un contenido no relacionado con los sordos, pero sí con la inclusión social, tema transversal e inmerso en la narrativa. La idea es mostrar historias (cuentos) novedosas (pensando en que esta sea la primera dentro de una narrativa mucho más nutrida y amplia, con cuentos incluyentes interpretados en señas) que expongan situaciones en las que las diferencias generan emociones y entendimiento del lugar que cada quien ocupa en el mundo; por lo cual, acudiendo a un relato relacionado con el vitíligo indirectamente, se habla de la aceptación, la amistad y el respeto, de la belleza del ser más allá de las apariencias. Son temas incluyentes y globales muy apropiados para trabajar desde la narrativa y el cuento.

Se tiene entonces el cuento que presentará la narrativa en formato ebook: Viti y Bety, una aventura en blanco y negro. Es el relato de una pequeña vaca que nace en un entorno con animales de un solo color, incluso su madre pues es una vaca totalmente negra. Pero Viti sí tiene manchas. Al conocer a una dalmata también blanca y con manchas negras, entre Viti y Bety comienza una amistad, aprenden a apreciar sus manchas y entienden el valor de la diferencia, observando el mundo como un lugar más hermoso y agradable para vivir. Es una historia inspirada en un caso de vitíligo de una niña de siete años (la hija del estudiante Héctor Cano), que

viene a influenciar la necesidad de entender a los sordos, su mundo y sus diferencias, así como Viti entiende que lo suyo no es una enfermedad ni nada raro, sino que es una condición diferente desde la cual puede vivir normal y dignamente. A partir de la historia de Viti y Bety nace entonces la narrativa y sus componentes.

Lista de anexos sobre la construcción de la narrativa:

Los siguientes son los adjuntos que complementen la entrega teórica de la narrativa digital Pasa La Señá:

- Storyboard PasaLaSeña
- Boceto de narrativa PasaLaSeña
- Cuento original infantil: Viti y Bety, una historia en blanco y negro
- Versión del cuento de viti y Bety para la narrativa en segmentos de página
- Ilustraciones bocetadas para el ebook

Incluir la LSC en la narrativa como complemento principal del elemento literario, permite abarcar conceptos lingüísticos descuidados en la educación académica de los sordos desde sus primeros años de escuela. La LSC será el segundo idioma en la narrativa, pero el primero para los sordos, más los que ya tienen algún conocimiento de las señas. Y pensando en el acercamiento, se presentará una persona real con una presencia seleccionada que dé la imagen de una mamá o una profesora cariñosa que cuentan la historia en LSC a los niños usuarios de la narrativa, en videos que interpretan profesionalmente el contenido, no solo del cuento sino de otras secciones que harán parte del repertorio narrativo.

11. ESTUDIO DE MERCADO

El siguiente es un esquema básico y resumido de un estudio de mercado desde el que se puede trabajar la proyección de la narrativa digital. Los puntos se describen más no se detallan en profundidad, ya que complementan otros puntos de este documento.

11.1. IDENTIFICACIÓN DE NECESIDAD:

Se dificulta la formación lecto-escritora en los niños sordos pues deben aprender la lengua de señas, mientras sus padres atraviesan un proceso formativo también nuevo para ellos. El niño sordo, a la vez, deberá aprender el español como lengua hablada en su entorno, por lo cual necesitará reforzar sus estudios básicos y el reconocimiento de su mundo a través de procesos tanto visuales como literarios, para este caso reforzados con narrativas digitales.

11.2. PLANTEAR OBJETIVO

Crear una estrategia narrativa digital dirigida a niños con capacidad auditiva reducida (sordos) que complemente su proceso pedagógico lecto-escritor, fomentando buenos hábitos de lectura a la vez que se fortalece el aprendizaje tanto de la lengua hablada, el español, como de la lengua de señas colombiana.

Cada país tiene una codificación diferenciada y oficial como lengua de señas.

11.3. GRUPO DE ESTUDIO

Está dirigido fundamentalmente a los niños sordos entre 5 y 9 años de edad, incluyendo a los padres que en el punto de la audiencia se aclara su participación en el público directo o audiencia como formadores, ya que son quienes accederán al producto desde una intención complementaria a la educación de sus hijos; no obstante, también están en el proceso de aprendizaje de la lengua de señas, por lo tanto los padres se vuelven parte del público de la narrativa, al tener hijos sordos con quienes deben comunicarse.

11.4. FUENTES DE INFORMACIÓN

Sitios web presentados en el análisis de la competencia, los cuales presentan diferentes tipos de narrativas. Unas son formativas para los padres, guías para la educación de niños sordos; otras, ofrecen enseñanza de señas en plataformas virtuales. Hay sitios que fomentan la lúdica para un aprendizaje visual y en otras se fomenta la literatura. Por ende, analizar la competencia permite reconocer las necesidades que se han ido atendiendo para los dos grupos de estudio principales en los que se enfoca el presente proyecto, arroja pistas de lo que se puede explorar y permite avanzar en la estructuración de un proyecto consciente de las dificultades que afrontan las familias con personas sordas, especialmente en ese periodo del aprendizaje de sus lenguas en la edad escolar.

11.5. CONCLUSIONES

- A partir de los escenarios planteados, la narrativa se convierte en un eje articulador de la comunicación entre padres con sus hijos sordos, estimulando la creatividad, la comprensión de señas, el entendimiento de palabras escritas y la conexión de ideas a través de las ilustraciones de un cuento y otros contenidos que convergen dentro de la narrativa.
- Se obtiene con el proyecto una herramienta literaria ideada para contar una historia original que fomenta la creatividad y los valores familiares desde la metáfora del cuento, la interpretación en lengua de señas del contenido y los contenidos para padres e hijos.

- Hay otras narrativas digitales que tratan el tema de la sordera desde la medicina o la psicología, otros ofrecen productos literarios para niños sordos, pero la conjugación de ambos aspectos resalta la narrativa que se presenta acá, como una combinación que proporciona bases para el aprendizaje de las dos lenguas que un niño sordo nacido en Colombia necesitará para su crecimiento adecuado en la formación comunicativa.
- Tanto los niños sordos como sus padres están en aprendizaje de la lengua de señas y la comprensión entre sordo y oyente, por eso es muy relevante tener en cuenta la participación del padre como acompañante en la formación de su hijo sordo y puente para que el niño llegue a la narrativa creada y el ebook.

12. FINANCIACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN

La idea de realizar una narrativa digital que incluyera un libro impreso, tuvo que ser replanteada por razones de tiempo y fines del proyecto en general. En la construcción de una propuesta sólida para el contexto en el que se presenta el proyecto, como opción de grado con poco tiempo de realización, se opta por realizar un ebook con la historia ficticia que se presenta de base para la narrativa, la cual brindará otros contenidos no ficticios y de apoyo, que servirán como herramienta pedagógica a familias con niños sordos en formación básica primaria.

A continuación, se habla un poco de Financiación y Comercialización, teniendo en cuenta que no se les pondrá precio para la venta al producto narrativo, sino que se expresará la estrategia con la que se llevará a los hogares de los niños sordos.

Primero se parte entonces de una base con la que funcionaría inicialmente el proyecto, hablando desde los términos financieros y comerciales.

12.1. FINANCIACIÓN

El proyecto literario presentado, como todos, necesita un presupuesto base para poder funcionar; no obstante, algunas actividades que se requieren para ejecutar los planteamientos técnicos pueden desarrollarse en plataformas virtuales gratuitas, que permiten optimizar recursos y dirigirse al objetivo general con menos esfuerzos económicos.

De acuerdo a lo anterior, se podrían omitir rubros considerados importantes, pero facilitados por las aplicaciones informáticas en la nube. En todo caso, para tener claridad de los costos en el desarrollo de este tipo de iniciativas, es necesario fijar un presupuesto que más adelante podría ser gestionado para realizar un

mantenimiento, una expansión o una modificación al proyecto actual. Además, se requiere fijar el plan operativo financiero inicial para establecer luego, en caso de comercialización a gran escala, la utilidad que se llegaría a recibir de darse una monetización de la narrativa por la venta del libro en físico y por pauta publicitaria, o simplemente para tener idea de cuánto cuesta todo el proyecto, en busca de un apoyo financiero para su desarrollo en plataformas no gratuitas que mejoren su nivel de diseño, programación y producción multimedia.

Por consiguiente, la tabla presentada proyecta el costo de trabajo profesional y acciones para publicar y promocionar el producto en su totalidad. Se analiza el valor pagado por la interpretación de señas y los contenidos generados para la narrativa, la valorización de las ilustraciones y diseño web, tiempos de redacción, edición y publicación del ebook, para generar un costo aproximado de la inversión en el proyecto, valorando los perfiles profesionales que para la narrativa realizan el trabajo con aportes en especie, representado en recursos en la tabla. Lo demás queda costado con el trabajo del equipo coautor y la facilidad de las herramientas web gratuitas.

Igualmente, para una estrategia social media, dichas herramientas web brindan las bases necesarias para iniciar una campaña publicitaria y de relacionamiento con el público, acudiendo a la estrategia SEO, basada en resultados de búsqueda orgánica^{xiii}, o sea, las vinculaciones y búsquedas que no hay que pagar porque un usuario le dé clic a un enlace hacia la narrativa.

12.2. COMERCIALIZACIÓN

La estrategia inicial que se plantea es la promoción masiva digital a través de redes sociales y de modo gratuito. El proyecto Pasa La Señal podría tener una posterior venta del ebook por descarga en Amazon, la librería más grande del mundo que presenta múltiples ventajas para la comercialización de libros, tanto en formato digital como en físico. Amazon se encarga de todo los elementos involucrados en el medio, pagos, entregas de producto y demás (Ángel Alegre, ¿Deberías vender tu ebook a través de Amazon o a través de tu blog?) La plataforma ofrece herramientas para promocionar el libro. Si el producto tiene un buen nivel en el mercado hará más sencillas las posibilidades de publicarlo en físico. Sin embargo, el interés desde el proyecto no es vender el ebook, solo se deja la posibilidad planteada. En el punto siguiente se plantea la estrategia social media con la que se pretende promocionar el proyecto y llegar a un público suficiente que lo ayude, a su vez, a multiplicar.

Y antes de presentar la estrategia sin costo, otro sitio que ayuda a la creación del ebook y cobra al momento de solicitar la impresión, es Blurb (<http://la.blurb.com/>), plataforma con un software fácil de manejar para crear libros tanto digitales como

físicos. Permite incluir ilustraciones propias, diagramar como se desee, además de presentar las posibilidades de vender los libros impresos y los ebook a través de la misma página, sitios web, medios sociales y además con Amazon. Hoy en día, crear y comercializar libros digitales es común y existen múltiples herramientas para llegar con el producto a todo tipo de públicos.

Estrategia Social Media

A continuación, en la gráfica se presentan las estrategias y acciones que se plantean para el proyecto Pasa La Señá, con la gestión SEO.

Medios Sociales	Promoción		Comunidad y marca	
	Estrategias	Acciones	Estrategias	Acciones

Cargo	Actividades	Valor Unitario	Cantidad	Tipo de medida	Sub-Total
Diseñador Gráfico	Ilustraciones	\$300.000	15	Pieza gráfica	\$4.500.000
	Logo Página	\$400.000	1	Pieza gráfica	\$400.000
	Diagramación Web	\$1.000.000	1	Sitio Web	\$1.000.000
Comunicador Social	Estrategia social media	\$1.000.000	3	Mes	\$3.000.000
	Publicación eBook (miembro Premium)	\$60.000	1	Edición online	\$60.000
Intérprete	Intérprete de señas colombianas	\$50.000	5	Horas	\$250.000
Realizador	Grabación y edición de video	\$60000	10	Horas	\$600.000
			Total:		\$9.900.000

Facebook	Publicar contenidos que promocionen la descarga del ebook y uso de la narrativa	Publicar relatos e imágenes sobre personajes del libro y tips sobre la inclusión social y la discapacidad auditiva, como novedad sobre un nuevo cuento y una narrativa para niños sordos.	Generar contenidos de valor emocional para padres de familia y público relacionado con personas sordas	Publicar contenidos sobre cómo incentivar la lectura en los niños, temas y libros recomendados, semanalmente ofrecer un contenido para leer con los hijos, especialmente contenidos de fácil entendimiento para los niños sordos. Enlazar videos sobre esos temas de otras entidades y propios.
		Uso de la etiqueta #PasaLaSeña promoviendo conocer un nuevo libro infantil sobre un caso de respeto por la diferencia y la inclusión social.		Uso de #PasaLaSeña para generar esa acción, pasar un mensaje a los contactos sobre una novedad dirigida a los sordos y sus familias.
Twitter		Conversar con el hashtag en cuentas de fundaciones y del Estado o unirse a otros hashtag en conversaciones de temas de interés para el proyecto		Interactuar en conversaciones propias y de otros contactos con el hashtag de la marca, tocando temas de interés para los padres de familia con niños sordos, y de otros padres interesados en la literatura para sus hijos.
		Emitir mensajes concisos con videos enlazados en lengua de señas con mensajes sobre la literatura y la narrativa digital creada.		Usar Gif animados con la cantidad suficiente de fotogramas para emitir algunas palabras relacionadas con el producto y mencionar en lengua de señas las palabras Pasa-La-Seña. Expectativa.

		Publicar videos creados con intérpretes de señas que puedan comunicar mensajes subtítulos sobre el producto a padres de familia y sordos jóvenes.	Generar videos que motiven a conversar en señas a los niños, traducir algunos videos infantiles con recuadros donde los intérpretes les cuenten lo que ven. Compartir otros videos para sordos en temas como música, crecimiento, literatura, juegos y demás.
YouTube		Usar el hashtag para enlazar videos de las fundaciones y entidades que trabajan con sordos y a las que se les ofrecerá la narrativa, y conectar los videos de la campaña a ellos.	Mostrar relatos de otras historias para niños, pasando semanalmente un video de algún cuento infantil interpretado en lengua de señas por otros niños y adultos que interactúen con el público seguidor.

Indicadores y Métricas por estrategia

En el siguiente cuadro se presentan las mediciones básicas con las que se pueden controlar los movimientos y dinámicas en los medios usados para la estrategia digital.

Plataforma	Métrica
Facebook	Número de Me Gusta a publicación promocional y gratuitas de página de Facebook
	Número de Compartir posts de página
	Número de comentarios de usuarios en página de Facebook
	Número de menciones del hashtag #PasaLaSeña y de la cuenta @Pasalaseña
Twitter	Número de retwits de cuenta y hashtag
	Número de seguidores
	Número de visualizaciones
YouTube	Número de Me Gusta
	Número de suscritos
	Número de comentarios en los videos
	Número de compartidos
	Numero de videos incluidos en listas
	Número de seguidores
Narrativa	Número de visitas al sitio
	Número de descargas del ebook
	Número de preguntas en la sección contáctenos
	Número de comentarios positivos y negativos sobre la narrativa

13. METODOLOGÍA

De la idea a la gestión del proyecto

El proyecto Pasa La Señá, narrativa digital ideada para niños sordos, comienza su desarrollo de creación en las mentes de dos profesionales de la comunicación y el diseño, como alternativa para aportar herramientas literarias y pedagógicas a las familias con niños sordos, a través del cuento para los niños y el apoyo tecnológico con contenidos para que los padres puedan trabajar con sus hijos sordos.

El producto web que resultará de todo lo descrito en este documento será como tal una narrativa digital, teniendo de base la convergencia de los formatos y los contenidos creados en formatos multimedia dentro de un sitio web, componiendo una narración entre sí, hilando cada narración y formato en una sola historia, sin que cada contenido pierda su esencia individual. Relacionados también con el contenido pero en función de la promoción y estrategia social media, están los contenidos en redes sociales presentados en la comercialización del proyecto, cada uno narrando una historia o dato relacionado con los temas de la narrativa, independientes en cada medio pero uniendo la historia central.

Jeff Gómez enunció los ocho principios que, según él, caracterizan las narrativas transmedia, y de ellos se tienen en cuenta algunos para el proyecto Pasa La Señal: *El contenido se distribuye en tres o más plataformas*, para la estrategia social media; en la misma estrategia de redes, Incluir la participación de las audiencias. Y volviendo al concepto de la convergencia mencionado antes, es un proceso multidimensional que, facilitado por la implantación generalizada de las tecnologías digitales de telecomunicación, afecta al ámbito tecnológico, empresarial, profesional y editorial de los medios de comunicación, propiciando una integración de herramientas, espacios, métodos de trabajo y lenguajes anteriormente disgregados, de forma que los comunicadores elaboran contenidos que se distribuyen a través de múltiples plataformas, mediante los lenguajes propios de cada una. García Áviles, J. (2008) (Gómez y García, citados por Melissa Avendaño, 2016).

De acuerdo a lo anterior, los contenidos que se crearán para la narrativa necesariamente se montarán en diversos formatos, debido precisamente a la intención de generar impacto en los niños sordos. De entrada, el público nos indica que debe haber interpretación o simbolización de la lengua de señas. Para ello son necesarios contenidos en video e imagen, combinando el texto para una mayor comprensión. De hecho, el texto estará presente en casi toda la narrativa en donde haya imagen, para la asociación del español con la LSC. En los contenidos audiovisuales, la interpretación será la que fomente la comprensión de las señas. Por ello, la narrativa tendrá imágenes del cuento de Viti y Bety, texto que lo narre o hable de los personajes, videos que contarán en señas el cuento a los niños sordos, ilustraciones para replicar en la mente y sin texto la historia, con lo que la imaginación volará más allá de lo narrado textualmente.

Para lograr lo anterior existieron dos etapas, en la PRIMERA ETAPA fue necesario acudir al instituto Asanso (Asociación Antioqueña de personas Sordos), donde se conversó sobre el proyecto, sus intenciones de alianza posterior al montaje de la narrativa y la necesidad de un intérprete de señas profesional para la narrativa. Se tuvo retroalimentación con sugerencias sobre la forma de dirigirse a los sordos

cuando se tiene contacto en persona, sobre la interpretación precisa y en LSC dentro del sitio, pues un error o un intérprete que no genere confianza o afinidad con el público podrían hacer caer todo el trabajo. Los sordos son un público difícil, en el sentido de que exigen respeto por la forma en que se comunican. Sobre esto, Asanso recomendó una intérprete docente de niños en Ciesor, un colegio para sordos y ciegos en Medellín, con experiencia en el trato a los niños y calificada para las necesidades del proyecto.

Se realizó el contacto con la recomendada pero ésta conformó equipo con otra docente, así que se tuvieron dos intérpretes de señas que apoyaron el proyecto con sus conocimientos adaptando las historias, el contenido de la narrativa a la lengua de señas de una manera más concreta y de fácil entendimiento para el público objetivo que son los niños sordos. Además realizaron la recomendación de la elaboración de un glosario para oyentes y uno para no oyentes, incluidos en el sitio y tomando para ello términos de los contenidos literarios creados.

En la ETAPA 2, se redactó el cuento, el hilo conductor de la narrativa. Como se dijo antes, la historia se basa en el vitiligo, teniendo relación con los sordos desde la necesidad de respeto por la diferencia y la inclusión. El cuento se montará en formato ebook descargable en PDF, con opción de descarga pagada desde el sitio donde se crea, pero enlazado en la narrativa para descarga desde la misma y así no perder el contacto con el público a la hora de adentrarse en sus contenidos.

El ebook por sí solo cuenta la historia de Viti y Bety, pero dentro de la narrativa, los niños tendrán el acceso a la interpretación en señas del cuento, así como de otras microhistorias de algunos personajes del cuento. La parte formativa de ayuda a los padres estará presente con algunos contenidos sobre la inclusión y los valores, la audición reducida e incluso el vitiligo, todo implícito en los contenidos literarios con el soporte de la interpretación de señas en LSC.

En la ETAPA 3, la narrativa digital Pasa La Señá se elabora en www.wix.com, por lo que es similar a un sitio web, contando una historia dirigida al público de niños con discapacidad auditiva, de acuerdo a lo explicado a lo largo del documento. Tiene dificultades en cuanto a la limitación con algunos formatos, pero como iniciativa para opción de grado, es un buen prototipo para un futuro proyecto con recursos humanos y presupuesto con integrantes de otros campos complementarios como de programación, así como los propios intérpretes de señas.

La plataforma funciona como un sitio web, por lo tanto las etapas para el desarrollo de una web van a ser de gran ayuda para elaborar el proyecto. Hugo Adrian Delgado, docente mexicano de desarrollo web explica paso a paso las fases claves para desarrollar un sitio. Así que teniendo en cuenta esto, la primera fase para

iniciar la narrativa es el proceso de investigación. Este proceso está directamente relacionado con el estado del arte. Se buscaron trabajos similares para así revisar sus estrategias, estructuras y diseños, que serán de gran ayuda para construir esta nueva propuesta. Toda la información encontrada permite escoger y elaborar un estilo acorde a los objetivos planteados.

La segunda fase es la planificación y para ella es necesario tener en cuenta: la audiencia y sus necesidades, definir claramente el objetivo de la narrativa, elegir y desarrollar los temas y contenidos y determinar el nombre del sitio. Con esta información se realizó la estructura del sitio para así tener una imagen visual de cómo estaría montado posteriormente.

Luego de tener esta estructura se inició el proceso de bocetaje, inicialmente se hizo a mano, luego se pasó a digitalizar a blanco y negro. Al tener definida la gráfica se inició el proceso de prueba de colores y tipografías; en este caso esto va ligado a lo investigado acerca del público, pues los colores deben ser llamativos, cálidos y vibrantes, así como la tipografía sencilla y clara para fácil entendimiento, relacionado también con el contenido literario. Al tomar las decisiones respectivas se inició el proceso final de montaje.

En el momento del montaje entraron a jugar de forma importante otros elementos como los videos, fotografías, ilustraciones y gifs. Las ilustraciones hacen parte de los bocetos, cuando se tuvieron las ilustraciones finales para el cuento se montaron en forma de galería al sitio, también los gifs para el menú y botones. Los videos se cargaron al canal creado en Youtube para el proyecto, con su respectiva edición para linkearlos o incrustarlos en la narrativa. Con el sitio montado y en proceso de finalización, se realizaron las pruebas para medir su usabilidad y funcionamiento. Con los resultados arrojados surgió la necesidad de hacer cambios, ajustes pequeños para finalizar con la publicación (Delgado, Hugo).

Finalización: Estrategia social media.

Además de contar con las intérpretes para la interpretación en LSC, la estrategia social media requirió la creación de tres cuentas para formar comunidades virtuales: Canal de YouTube, Página de Facebook y cuenta de Twitter, medios complementarios para poder desarrollar el lenguaje preciso de la narrativa con el público objetivo. Estas cuentas funcionan desde la entrega del trabajo abiertas al público realmente, se comenzaron a compartir y se generaron mensajes y posts reales para atraer público a la narrativa, a la espera de poderle hacer seguimiento mientras el proyecto sigue otros rumbos posteriores a la especialización.

Youtube: (Historias Pasalaseña)

https://www.youtube.com/channel/UC_DA6i7Tt42orLh8EC0ehdg

Facebook: <https://www.facebook.com/pasalasena/>

Twitter: <https://twitter.com/PasaLaSena>

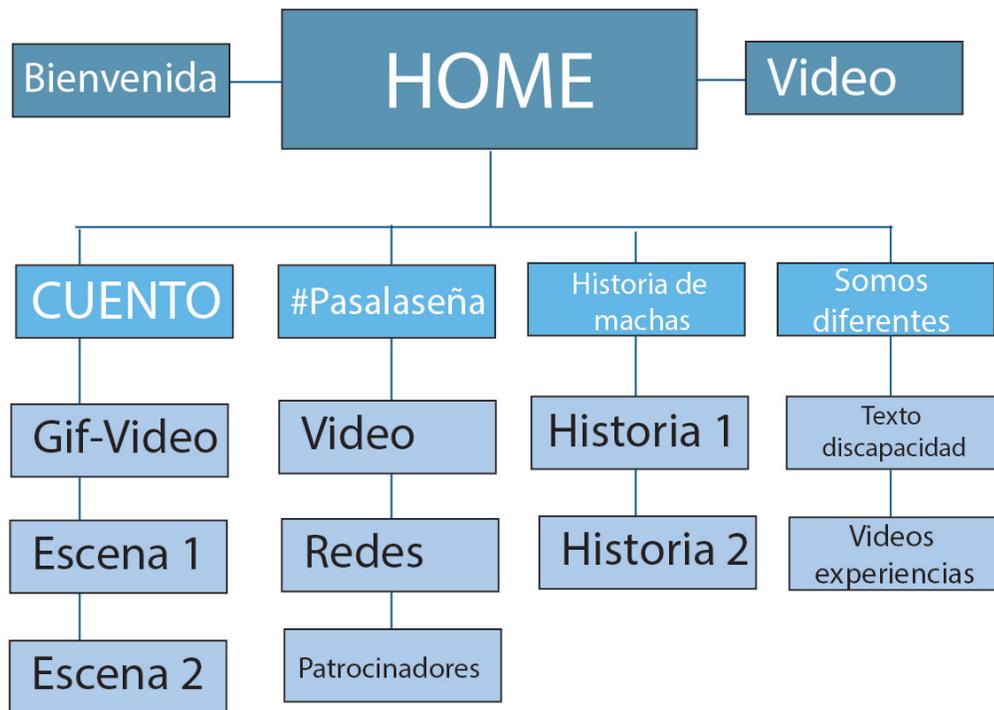
Y el sitio generado *Pasa La Señal y el cuento Viti y Bety, una aventura en blanco y negro*, en web

<https://pasalasena.wixsite.com/pasalasena>

El enlace del ebook queda incrustado para abrir la página que permite verlo en ebook. También se puede descargar el cuento como PDF desde un botón en la sección del cuento.

<http://la.blurb.com/bookstore/invited/7029218/ba7a46b93de68e44e0694cc30678a3ef3283431a>

Mapa del sitio



14. CONCLUSIONES

La Usabilidad en la narrativa digital Pasa La Señá

- En un proyecto digital es de vital importancia analizar y comprender la usabilidad de este. Por eso al finalizar el proyecto se realiza un estudio de navegación y utilización del sitio. Basados en la norma internacional ISO 9241-11: Guidance on Usability (1998) que define la usabilidad como "grado en que un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir metas específicas con efectividad, eficiencia y satisfacción dado un contexto específico de uso." Hay 4 normas que se deben cumplir para que un sitio se encuentre en óptimo funcionamiento y que la usabilidad sea excelente para satisfacción del público.
- **Facilidad de aprendizaje:** Los niños se podrán encontrar con las instrucciones y las señas de cada botón y sección, además de que la narrativa está organizada de manera tal que el mismo orden los irá guiando para navegar la página. El manejo es básico y las operaciones que se deben realizar son simples, ya que solo requieren de un click para activar los videos, pasar las páginas o cambiar de sección. Al hacer pruebas con los intérpretes y un niño sordo, se ajustó el sitio para solucionar posibles dificultades en la facilidad de aprendizaje para el uso.
- **Facilidad y Eficiencia de uso:** Al ser fácil y encontrarse en un orden sencillo para navegar, los niños la pueden utilizar rápidamente. A pesar de tener contenido muy pesado por los videos, gifs e imágenes, cargan a una velocidad en promedio buena, no genera contratiempos y la dan atractivo a la narrativa.
- **Facilidad de recordar cómo funciona:** Al ir dirigida a niños, se diseñó la página con el objetivo de que fuera sencilla de manejar para ellos, sin atajos, exceso de botones y links. Además que cada parte de la página tiene la instrucción escrita y en señas para los niños que quieran reforzar lectura o les sea más natural o hasta exclusivo el uso de la lengua de señas. Esto permitirá reforzar las distintas habilidades lectoescritoras de cada usuario.
- **Satisfacción subjetiva:** Se realizaron pruebas de usabilidad en niños con pérdida auditiva, se le presentó el proyecto a dos intérpretes de señas y, además, la navegó una psicóloga de niños. De estas pruebas se pudo determinar que el acceso al sitio es claro. No presenta inconvenientes y al contar con las instrucciones e información básica de lo que se encontrará en la narrativa, se dan las bases y guías para que naveguen y conozcan las historias que se querían presentar desde el inicio del proyecto.

Se incluye en las conclusiones el aporte crítico de la psicóloga de niños Liliana García, que trabaja especialmente con aquellos que tienen capacidades diferentes.

"Es una página que desarrolla habilidades cognitivas como la atención-concentración, imaginación, creatividad y secuencias, motivando al niño con condiciones especiales de audición a leer divirtiéndose e interactuando, fortaleciendo su aprendizaje. Además de transmitir valores que hacen al niño mejor persona, evitando que información equivocada que se publica en las redes sociales contaminen su pensar y su sentir (...) Este proyecto, además de estar dirigido a los niños con problemas auditivos y hacerse en homenaje a los que sufren de vitíligo, sirve para que lo conozcan los niños en general y crear una conciencia de las diferencias que existen, fomentando el respeto por la diversidad y así poner un granito de arena para erradicar los problemas de bullying que se ven hoy en día en los colegios y jardines."

La Inclusión de la población sorda

Además de que la usabilidad da cuenta de ciertos factores que se enfocan no solo en el uso tecnológico, sino también en soluciones o herramientas pedagógicas, los contenidos de la narrativa digital para el proyecto Pasa La Señá justifican el aprovechamiento de las TIC en favor de poblaciones estigmatizadas y poco escuchadas (valga el término), en busca de dirimir las afectaciones producidas por la falta de políticas y medidas más incluyentes.

La creación de este tipo de narrativas favorecen el análisis literario para el entendimiento de la población infantil sorda: Las necesidades de una persona con algún tipo de discapacidad pueden aumentar, no solo ya por el hecho de tenerla, sino también porque no se le brindan las suficientes herramientas para suplir algunas de esas necesidades y superar de alguna manera la discapacidad. La narrativa PasaLaSeñá, de acuerdo con las intérpretes participantes en su montaje, brindarán un complemento muy fuerte para que los niños que no tienen la posibilidad de asistir a las instituciones como Ciesor, el colegio para ciegos y sordos, encuentren en este tipo de iniciativas aportes a la solución del problema que causa la falta de recursos pedagógicos y económicos que impiden acercarse a una formación más incluyente.

La población infantil es el público de la academia para formar desde los primeros años en valores y la estructura básica pedagógica, frente al uso adecuado de la lengua materna y la lógica matemática. Pero sucede que la población sorda no tiene una formación completa en el idioma español, a menos que sus familias procuren dárselas, lo cual dificulta su comunicación con el resto de la comunidad y su entorno. PasaLaSeñá resultó ser un puente que acorta la brecha económica de muchos de los niños que se reconocen en la población trabajada, y refuerza el proceso de quienes sí tienen la posibilidad de formarse adecuadamente para comunicarse con ambas lenguas: español y señas.

El párrafo anterior lleva al equipo a pensar en posteriores avances dentro de la plataforma y la inclusión de nuevas historias, fortaleciendo la colección de cuentos, la formación lectoescritora y el glosario de palabras y señas, que a la larga servirían como una pequeña biblioteca de historias interpretadas en LSC directamente para la navegación y disfrute de la población infantil de sordos.

Retomando el proceso académico y de acuerdo a lo trabajado en el proyecto, los estudiantes sordos tienden a tardarse más con el aprendizaje del español. Las señas, en ese sentido, se crean a partir del entorno de la persona sorda cuando quiere comunicar algo; es decir, no son siempre señas oficiales para cada país, como en el caso de Colombia donde se usa para la comunidad sorda la Lengua de Señas Colombiana –LSC. Una situación, emoción y demás ya está codificada en la LSC, pero cuando el sordo carece de aprendizaje de señas oficiales, se suele acudir a la mímica, por decirlo de una forma simple.

De lo anterior dan cuenta diferentes hallazgos iniciales al comenzar este proyecto. Los sitios para sordos son normalmente para las familias de los sordos o para apoyarlos en su entorno, pero generalmente no están dirigidas a ellos como usuario final que “lee” señas. Las páginas web que lo hacen, posiblemente se enfoquen más adelante en aplicativos y nuevas TIC que interpreten o digitalicen las señas, pero lo que se encuentra en el común son sitios de apoyo a la formación de los sordos, esto hablando de lo más cercano a lo que podría llamarse respecto a la narrativa, una *competencia* o *semejantes* en el sector del proyecto Pasa La Señá.

Las fundaciones, como Asanso en el caso de Antioquia, adscrita a Fenascal del nivel nacional, trabajan con las personas oyentes quienes se inscriben para aprender de señas o incluso para ser intérpretes certificados. Colegios como el que se ha mencionado, Ciesor, atienden directamente a los sordos dentro de su población académica. Se concluye con estos públicos que hay un vacío todavía en las políticas que buscan favorecerlos, solo que la interpretación de la norma y el reconocimiento de la población sorda como personas normales que “hablan” otra lengua, tiene todavía falencias que limita el accionar legal para que haya más instituciones educativas con la competencia y obligación de atender a los sordos dentro de su comunidad académica.

Así que el camino está dado, las vías posibles que muestran el trabajo investigativo de este proyecto y los resultados de la narrativa aplicada bajo los conceptos sugeridos por los expertos en la población sorda e infantil, conducen a que la idea lograda con Pasa La Señá de incluir herramientas literarias que refuercen el aprendizaje del español como primera lengua del oyente en el entorno del sordo, es un primer paso para aportar en un camino más propicio para la formación de este público, con el énfasis de adentrar a los niños sordos en la literatura infantil, con cuentos diferentes a los tradicionales y con la posibilidad de que los disfruten

fuera de la academia al poder dar clic en los videos de la narrativa creada y descubrir que las intérpretes les cuentan todo en su lengua natural, la LSC.

Ahora, en todo este proceso de Identificación de necesidades de la población infantil sorda, se tomó el aprendizaje y fortalezas de los alcances que ofrecen las narrativas digitales, como medio para entregar herramientas y hasta emociones a los niños sordos, quienes pueden ser usuarios directos del producto del proyecto sin necesidad de que un adulto les interprete o dirija, sin descartar obviamente esa acción pues la idea también es que se comparta en familia.

Por ende, un Ebook, a pesar de ser un formato para lectura en diferentes dispositivos que podría verse algo plano, es simplemente el pretexto para lanzar una narrativa a su alrededor (y más que alrededor del ebook, es de la historia que contiene), que muestra un universo más allá del mero cuento y establece un diálogo directo con los sordos en su idioma.

En consecuencia, y tomando como un acto incluyente el hecho de aportar vocabulario y reconocimiento de señas oficiales, dentro de las secciones de la narrativa Pasa La Seña hay unos aportes en forma de Glosario escrito y en video con señas, para ir ampliando el léxico en ambas lenguas. Se busca el beneficio de los sordos, con mejores insumos para quienes, por ejemplo, llegan a entender el español solo entrados en la adolescencia, pasando una niñez entre señas creadas por ellos y limitados por falta de oportunidades educativas en su infancia, tanto por el rechazo de muchas instituciones como por la poca agilidad del Estado para permitir y aplicar garantías para esta población en el ámbito académico. El glosario, siendo una lista de palabras que a la vista normal de un oyente podrían pasar como un relleno, se vuelve acá un espacio donde los niños encuentran términos que podrán aplicar en su vida o, aun si no los llegan a implementar en sus conversaciones, podrán tener referentes para ampliar su léxico en otros términos que se oficializan por movimientos, mímicas y representaciones con influencia cultural de la zona donde se originan.

Por eso se habla de referentes, el proyecto arroja que el haber pensado en animales de granja, también abre el reconocimiento de otros espacios y usos de las señas a los niños sordos que tienen poco contacto con ese entorno, dado que su condición llega a limitar también el poder viajar o convivir en diferentes entornos al de su familia.

Para concluir, el proyecto ha inspirado en las familias de los estudiantes ejecutores del mismo, el reconocimiento de la discapacidad trabajada y la enfermedad del vitíligo como factores que alteran el estilo de vida, pero que definitivamente no son motivo de segregar la población por sus diferencias. El contacto con sordos da a entender que ellos ya se comunican, que para ellos, otros somos los limitados al no

poderlos entender, pero cuando se crean lazos y se rompen barreras idiomáticas, somos en esencia personas que pensamos y vivimos muy similar. De ahí que se repita una frase que se agregó a algunos videos, teniendo en cuenta que el término Pasa La Señá es el llamado a la acción y que dentro de los contenidos se requería un último toque emotivo, esa frase con la que se cierran estas conclusiones y algunos de los contenidos es: para aquellos que escuchan con el corazón.

Prueba y resultados

La usabilidad es uno de los factores más importantes en este proyecto y necesarios para medir la fluidez y facilidad que podrán tener las personas al navegar la narrativa, especialmente los niños sordos. Como se ha explicado, el diseño de la página es muy básico, los botones y gifs pueden llegar a tener mucha imagen y texto, pero es precisamente para que los sordos puedan encontrar una seña en cada indicación y las palabras adecuadas para entenderla en su segunda lengua, el español.

Por lo anterior y para obtener sugerencias de mejora o precisar algún elemento en el diseño y la usabilidad, se creó una pequeña prueba dirigida a padres e hijos, realizada con algunos niños sordos y oyentes en la que se les pidió navegar el sitio Pasa La Señá para responder unas cuantas preguntas. La prueba se realizó en el espacio que cada niño acostumbra, es decir, desde sus hogares, en el PC de sus padres, sin presión de tiempo y en el momento que cada familia veía más apto para ingresar a internet y realizar la prueba; esto con el fin de no presionar a los niños ni forzar las respuestas, sino más bien obtener resultados naturales impregnados con la sinceridad que caracteriza a los pequeños.

Las preguntas o pasos a realizar entre los papás y sus hijos fueron los siguientes, solicitando que se realizara en momentos que acostumbran compartir con sus hijos en el hogar y así recibir respuestas más transparentes y no forzadas.

- a. Aprendizaje: ¿Aproximadamente en cuánto tiempo el niño aprendió a navegar el sitio PasaLaSeña?
 - Inmediatamente vio los botones de cada sección
 - 15 minutos en el sitio
 - Luego de media hora no navega bien el sitio
- b. Uso:
 - Muy fácil de navegar
 - Fácil pero me demoro
 - Más o menos
 - Difícil de navegar
- c. Recordar cómo funciona:
 - Al ingresar una segunda vez, el niño recuerda cómo navegar la página: Sí__
No__
- d. ¿Qué posibles fallas encuentra el niño o el padre? Explicar...

- e. Satisfacción: ¿Qué tan satisfechos quedaron los usuarios con el contenido de la narrativa (cuento e historias)?
 - Contentos
 - Les gustó
 - No les gustó
 - Normal
- f. ¿Qué opinión tiene sobre que la narrativa sea dirigida a sordos? Explica...

Observación: Entre los 10 niños que se logró realizar la prueba solo había dos sordos. Por cuestión de tiempo, la prueba se hizo con pocos niños pues la intención era dirigirla a la institución de sordos y ciegos de Medellín, el colegio Ciesor, pero coincidió con las vacaciones, por lo cual no fue posible acceder a este público para el momento en que se necesitaban los resultados. Se espera más adelante poderla realizar, sea para futuros mejoramientos de la narrativa que de todos modos queda montada para libre acceso, o para desarrollar una segunda etapa del proyecto al ser vislumbrado como una gran oportunidad para el público sordo, tan poco intervenido y con menos oportunidades que otras personas con discapacidades diferentes.

Consolidación de la prueba

No se tabuló punto a punto pues algunos niños hablaron de su experiencia en general, dando las respuestas implícitas en sus opiniones naturales y espontáneas. Las edades fueron desde los 5 (2 niños) años hasta los 10 (una niña). Este es entonces el resultado que se logra consolidar:

Aprendizaje y uso:

Los niños de 5 a 7 años normalmente pudieron acceder a la página con algo de dificultad, debido a que su lectura es menor que la de niños más grandes. No obstante, lo visual de la narrativa y el colorido les llamó la atención y quisieron explorarla inmediatamente la abrían. Para los de 5 años fue más difícil navegar que para los de 7 en adelante. Los padres que abrieron la narrativa en el celular optaron por pasarse al PC pues no alcanzan a ver bien y los niños en el celular no abordan todos los gifs, se les facilitó más en el computador. La única niña de 10 años y los de 8 y 9 navegaron fácilmente, entendiendo que los gifs mostraban las señas e indicaban algo, y los videos contaban algo más como las historias y el cuento principal. Los sordos se sorprendieron con la lengua de señas incluida y llegaron fácilmente al cuento en señas, pero igual navegaron por el cuento en texto e imagen, las ilustraciones les llamaban la atención. En general, la navegación y facilidad de ésta se dio más en los niños que en los mismos padres de familia.

Recordación y posibles fallos:

Solos los niños de 5 años no recordaron bien la navegación al volver al sitio, los demás se familiarizaron desde la primera vez y llegaron fácilmente al cuento principal y las historias. Entre los padres de familia se sugirió hacer más visible el botón que indica ir a leer el cuento en la página de inicio, pues está abajo y en algunas pantallas hay que bajar con scroll, no se ve de inmediato y al no estar el menú en el inicio, el scroll se realiza por intuición para ver qué más hay, pero debería estar a la vista sin esa necesidad.

Algunos gifs son grandes y al lado de videos, lo que confundió a una mamá dando clics en todos los gifs; pero observó que eran las señas y continuó con los videos. Los sordos entendieron esto fácilmente pues una seña les indicaba de entrada algo, mientras una imagen estática les sugería que era video. Por lo demás, los niños estuvieron muy contentos con la narrativa, siendo una narrativa muy colorida y con videos que los sordos podían entender y los oyentes ver con subtítulos para leer. Una observación al video fue que se taparon algunas señas con las imágenes. Los sordos las entendieron pues no se perdía la seña totalmente, pero fue un detalle que por tiempos y costos de edición se dejaron así, comprobando que con los sordos no afectó su entendimiento. Punto a mejorar en una posible etapa posterior del proyecto.

Satisfacción y opinión de la narrativa:

En general, todos los niños quedaron satisfechos y muy contentos con la narrativa. Les encantó que se tuviera en cuenta a los niños sordos, que las imágenes fueran tan coloridas y que pudieran ver un cuento en lengua de señas y en texto. Expresaron alegría de ver un cuento tan bonito y las dos historias relacionadas, los más grandes pidieron más historias, preguntando si podrían ver pronto otros cuentos en lengua de señas en la narrativa. Los padres afirmaron que es un producto muy hermoso e incluyente, muy positivo tener en cuenta este público de sordos para el que poco se hace, desde lo que saben algunos de los padres.

Las dos intérpretes colaboradoras del proyecto dieron su opinión, manifestando lo valioso que es haber pensado en los sordos, especialmente porque en los niños se dificulta mucho el aprendizaje del idioma español. La narrativa se puede convertir en una herramienta muy útil para la enseñanza del español en los sordos, así como un medio para instruir en la literatura y competencias lectoescritoras. Esperarían que el proyecto avanzara a una etapa en la que se pueda volver una colección de cuentos en lengua de señas, para lo cual, saben que es mucho trabajo con intérpretes y escritura, pero que vale la pena pues poco hay en materiales digitales y didácticos para los niños sordos.

Pasa La Señá, se convierte en una narrativa digital incluyente y formadora, que los niños disfrutan y quedan entusiasmados a la espera de más. Se espera que el proyecto alcance nuevas puertas que se abran para el desarrollo de nuevas historias y secciones en las que los niños sordos especialmente, encuentren formas de aprender divertidas y diferentes, que puedan compartir con los oyentes sin ninguna dificultad y las familias con sordos también puedan compartir de una manera más formativa y entretenida la educación de sus niños sordos. #PasaLaSeña.

15. ANEXOS

- Guión narrativo

GUION LITERARIO DE LA NARRATIVA - PASA LA SEÑA

TEXTOS DE LA NARRATIVA E INTERPRETACIÓN EN LENGUA DE SEÑAS

- **Mapa del sitio** [Pasa La Señá](#)
- **Nota:** El HOME va en español, **INICIO**.

BARRA DE MENÚ: En el menú, cada palabra muestra un pequeño cuadro GIF con la seña que representa las palabras *Inicio*, *Cuento*, *#PasaLaSeña*, *Historias de manchas* y *Glosario*.

ENCABEZADO GRÁFICO DE VITI Y LA LUNA: Se ingresa a la página y llamará la atención que el encabezado donde están los personajes de Viti y la Luna en menor tamaño sobre el título de la narrativa, se ve la luna iluminada (gif inicial), llamando la atención para posar el cursor. Se abre un texto y el gif de la intérprete que indica a los usuarios que esta página se podrá leer y ver interpretada en lengua de señas.

1. INICIO

1.1. Bienvenida: Viti se presenta. Los sordos usan señas para reconocer a cada persona, así que Viti como personaje del cuento principal, debe tener seña propia para presentarse y será lo primero para entablar una relación directa con los niños usuarios de la narrativa.

Presentación de Viti en el 'Home'.

Texto: Escrito para ser leído según bocetos, al lado del personaje.

- *¡Hola! soy Viti. Mi mamá es una vaca negra llamada Renata y mi mejor amiga es una dalmata llamada Bety. Vivo en un establo y te quiero contar mi historia.*
- *Estoy agitada de correr en el pasto. Mientras descanso, te cuento la historia que podrás repetir antes de dormir, al despertar, o en cualquier momento ¡esta historia es para ti!*

1.2. Video: Inserto bajo el personaje según boceto.

Interpretación en señas del **texto** anterior con subtítulos, haciendo un paralelo entre Viti en pantalla y la intérprete de lengua de señas, quien hace la seña de presentación de Viti, indicando que lo interpretado corresponde a los textos dichos por la vaca.

Botón cuento: Gráfico de libro como enlace que indica “**Leer cuento de Viti y Bety**” para pasar a la sección de descarga del cuento y lectura directa en la narrativa.

2. **Cuento:** Gifs para presentar el cuento. Video para ver el cuento con subtítulos interpretado en lengua de señas con ilustraciones. Enlace para descarga del Ebook. Galería de imágenes inferior para ver solo las ilustraciones del cuento con el texto.

2.1. Gif: Viti presentando su historia. Intérprete presentando.

Texto del gif: “*¡Hola, esta es mi historia!*”

Texto en la página entre el gif y el video: Posando el cursor, se abre burbuja de gif con la interpretación del texto:

- *Acá podrás leer el cuento “Viti y Bety, una historia en blanco y negro” y verlo en lengua de señas.*

2.2. Video del cuento ilustrado e interpretado: Se mostrarán las ilustraciones del cuento en el fondo de la intérprete, quien es la que resalta en el video, con los subtítulos del cuento.

2.3. Botón de descarga de Ebook: El botón contiene el mensaje de “*Descargar ebook de Viti*”. La palabra Ebook irá en el glosario para entenderla con una seña. La intérprete aparecerá en una burbuja de gif al posar el cursor, indicando la descarga del Ebook.

Botón adicional: “*Otras historias*”. Botón de enlace a la sección “Historias de manchas”

2.4. Galería de imágenes con el cuento: Debajo de la presentación del cuento se verá una imagen del establo donde se indica que se puede ver el cuento ilustrado. Esta sección será de refuerzo para los niños sordos que solo leerán en español, y para los niños oyentes y padres de familia que quieran ver el cuento sin interpretación de señas. Pero enfocado en todo caso a la práctica del español como lengua hablada.

La idea es que al dar clic al texto salga la interpretación del texto introductorio y dé paso a una galería de imágenes en secuencia, mostrando las ilustraciones del cuento igual al ebook, con el texto de cada página sin interpretación en este espacio:

Texto de la imagen:

- *Veamos el cuento ilustrado:*
- *Viti y Bety, una aventura en blanco y negro.*
- *Refuerza tu lectura. Lee sin interpretación de señas.*

El **Botón Adicional** también irá al final del cuento en la galería, como opción para continuar con las microhistorias de otros personajes.

En cada formato que se ve el cuento deberá ir un símbolo de “**compartir**”, abriendo un pequeño menú con las redes Facebook y Twitter, que le permitan a los usuarios compartir la narrativa o el ebook (si está en el ebook). Son diferentes a los enlaces de la siguiente sección que abre las redes del proyecto y el texto es:

- *Pasa La seña y comparte la historia de Viti y Bety en tus redes sociales*

3. Sección #PasaLaSeña

3.1. Video con texto: Contenido para presentar el proyecto, como iniciativa para el fortalecimiento lectoescritor de los niños sordos. Intérprete con subtítulos. El título sobre el video es el mismo de la sección, “Pasa La Seña” con el mismo gif del menú para interpretarlo y ver el video:

- *Hola amigos. Viti y Bety nacieron como una historia por el respeto hacia todas las personas, así seamos diferentes. Pero ser diferente nos hace especiales, por eso dedicamos este sitio a los niños sordos, para que compartan con su familia la lectura de un bello cuento sobre le respeto, la amistad y el amor de familia.*
- *También se dedica a los niños con vitiligo, una enfermedad que le quita el color a la piel. De ahí surge la idea de historias sobre la piel con manchas, y los dibujos del cuento de Viti y Bety fueron hechos por Sofía, una niña con vitiligo que superó la enfermedad y no deja de sentirse especial. Los niños con vitiligo también se sienten diferentes, pero el amor y el respeto les dan una vida digna, igual que a los niños sordos.*
- *Este sitio está dedicado a ustedes, los que oyen con el corazón.*

3.2. Banner de redes sociales del proyecto: En esta sección se direcciona abriendo una ventana nueva para las redes de Facebook, Twitter y YouTube del proyecto #PasaLaSeña, con el numeral (#) indicando que es la forma de compartirlo.

Interpretación en lengua de señas: Al pasar el cursor sobre cada logo de red se abre el gif con la interpretación en señas indicando que se conocerá la respectiva red

- *Pasa La Seña en Facebook*

- *Pasa La Señal en Twitter*
- *Pasa La Señal en YouTube*

Botones: Debajo de los enlaces a las redes del proyecto, nuevamente se ubican los botones para ir a leer el cuento (mismo botón de sección Inicio), botón de descarga del Ebook, y el Botón Adicional, para leer las microhistorias de la sección Historias de manchas. Insertado acá el de Compartir que lleva a las redes de cada persona para compartir la narrativa.

3.3. Glosario, lista de palabras que pueden ser desconocidas para los niños sordos o que tienen una señal poco conocida, más las señales de los nombres de personajes: Se abre el listado de palabras al dar clic sobre el botón Glosario. Al lado, un botón que simboliza video con la palabra Glosario, abrirá el video con la interpretación en señas de las mismas palabras.

Glosario de la narrativa digital "Pasa La Señal". En orden de sección del sitio web.

- o **Pasa La Señal:** Nombre del sitio web para leer y compartir historias en lengua de señas para los niños sordos.
- o **Viti:** Nombre del personaje principal de esta historia, la vaquita Viti.
- o **Bety:** Nombre de una perrita dálmata, la mejor amiga de Viti en el cuento.
- o **Amistad:** Relación de afecto y confianza entre dos o más personas cuando comparten lo que hacen y pasan momentos agradables con los que se vuelven sus amigos.
- o **Renata:** Una vaca negra y gorda, es el nombre de la mamá de Viti.
- o **Dalma:** Es una perra dálmata, la mamá de Bety y representante de los sordos en la historia.
- o **Establo:** Lugar en una finca donde viven algunos animales de granja. Allí viven Viti y su mamá Renata, las dos vacas de la historia.
- o **Cerdo rosado:** animal de granja (señal para el cerdo rosado)
- o **Caballo café:** Animal en el que el hombre monta (señal del caballo)
- o **Prado:** Lugar donde hay césped, manga, hierba, pasto.
- o **Finca:** Casa en el campo con grandes espacios para los animales, los árboles, los cultivos y la familia.
- o **Arbustos:** Árboles muy pequeños que crecen a la altura de las personas.
- o **Motas de algodón:** pedacitos de algodón, que parecen pelusas de una cobija.
- o **Lago:** agua acumulada donde puede haber animales como patos. Son profundos y quietos, su agua no se mueve como la del río.
- o **Reflejo:** Imagen de uno mismo en un espejo, lo que ve Viti en el lago.
- o **Manchas:** partes de la piel que son de otro color.
- o **Dálmata:** Raza de perro blanco con manchas negras, como la piel de las vacas. Bety y su mamá son dos perras dálmatas en la historia.
- o **Cachorrilla:** es una perrita pequeña, como una niña.
- o **Hacienda:** Finca grande donde se siembran alimentos, a veces con animales de granja.

- **Entusiasmada:** Alegre, contenta.
- **Valiente:** Que tiene fuerza para atreverse a algo o que no le da miedo ser como es, como Bety, que no le importaban sus manchas.
- **Mariquita:** Insecto con caparazón duro donde guarda sus alas. Es roja con manchas negras y muy pequeña.
- **Camaleón:** Lagarto pequeño que puede cambiar de color según donde se encuentre.
- **Inclinadas:** mirando hacia arriba o hacia abajo desde un punto plano.
- **Esfera:** Bola o círculo, en el cuento es la luna.
- **Luna:** el astro redondo y blanco con manchas grises que son cráteres, que vemos en el cielo y gira alrededor de nuestro planeta Tierra.
- **Tenera:** la bebé de las vacas.
- **Terrible:** Algo malo que puede causar daño.
- **Consoló. De Consolar:** apoyar a otro cuando se siente triste o aburrido para que se sienta mejor.
- **Oveja:** Animal al que en vez de pelo le crece lana.
- **Andaluza:** personas o animales que son de Andalucía, una provincia de España. De allá vienen las vacas negras como Renata.
- **España:** País del continente de Europa, donde se baila flamenco.
- **Flamenco:** Baile elegante y música con guitarra de España.
- **Avecinan:** que vienen, que algo va a pasar pronto
- **Abundancia:** Que hay buena comida, dinero para lo que se necesita en el hogar, que todo estará bien.
- **101 Dálmatas:** Cuento infantil y película de Disney.
- **Traviesa:** Juguetona, que le gusta estar haciendo travesuras.
- **Lodo:** Pantano, tierra mojada.
- **Lagartijas:** Animales muy pequeños descendientes de los dinosaurios.
- **Cita:** Un encuentro o reunión entre amigos o familiares para algo especial.
- **Ocaso:** Momento de la tarde en que el sol se esconde y llega la noche.
- **Observar:** Mirar con mucha atención.

4. Historias de manchas:

4.1. Imagen de Renata con el subtítulo: “Breve historia de Renata, mamá de Viti”

Video con la imagen de Renata de fondo, con la intérprete en el plano principal y subtítulos de la microhistoria titulada “La Negra Renata”.

4.2. Imagen de Bety y su mamá Dalma con el subtítulo: “Breve historia de Bety y su mamá”

Video con la imagen de Dalma y Bety sentadas, de fondo, con la intérprete en el plano principal y subtítulos de la microhistoria titulada “Dalma y Bety... y la Luna”.

Imagen de viti presentando: Viti estará en la mitad de las dos microhistorias, en un dibujo pequeño, con el texto que indica que se pueden leer estas dos historias sobre el cuento principal. Al pasar el cursor sobre esta parte saldrá el gif con el que se interpreta el texto:

- Lee más historias sobre Viti y Bety.

Botones: Debajo de las dos microhistorias, nuevamente se ubican los botones para ir a leer el cuento (mismo botón de sección Inicio), botón de descarga del Ebook, y el Botón de vuelta al Inicio. Insertado acá el de Compartir que lleva a las redes de cada persona para compartir la narrativa.

- Historias

VITI Y BETY

Una amistad en blanco y negro

Del autor para el módulo: La vida siempre nos presenta retos que hacen interesante vivirla. Si algunos retos nos emocionan, otros nos hacen sufrir, pero al final, sobrepasarlos trae consigo satisfacción, tranquilidad, incluso paz. Algunos retos son permanentes y requieren un constante esfuerzo por mantenerse en el camino, como afrontar enfermedades y momentos dolorosos; sin embargo, una actitud positiva y firme nos mantendrá fuertes. La historia de Viti y Bety, una amistad en blanco y negro, nos relata sucesos sobre una amistad que nace en medio de un momento de baja autoestima, cuando las diferencias físicas nos hace pensar que estamos mal, pero luego de los buenos consejos de una madre y la amistad entre quienes parecen diferentes a los demás, la vida es más sencilla y a la vez emocionante. Ser diferentes no es ser menos. Viti nos enseña a aceptar la diferencia y ver la belleza en ella.

Temas del cuento: la aceptación, el respeto por la diferencia, la inclusión. La historia está basada en un caso de vitiligo, enfermedad en la que se despigmenta la piel; no está relacionada con la audición reducida, pero en ambos casos la persona se puede ver muy afectada psicológicamente por ser diferentes a los demás de una manera negativa. Para ambos casos se dedica esta historia, que termina con una muestra de superación y comprensión de una condición especial, una diferencia, reconocida como un valor y sinónimo de belleza.

Julio Cano J.

... Para Sofía y los niños de las manchitas

A continuación, se presenta el cuento dividido por páginas, de acuerdo a su ubicación en el ebook, similar a como se presentaría en un libro impreso, teniendo en cuenta los lados en que se ubican las páginas y cuando una escena o ilustración ocupa dos páginas consecutivas (o en libro abierto). Esto, por el diseño del ebook, que mostraría una simulación de paso de páginas.

VITI Y BETY

Una amistad en blanco y negro

Portada – ilustración de portada

Página 0 - Anteportada

Página 1 – Derecha (inicio del cuento)

La vaquita Viti nació en un establo blanco dentro de una finca con pocos animales. Solo vivían allí un cerdo rosado, un caballo café y su mamá Renata, una vaca gorda, toda negra.

(Ilustración página 1)

---- Paso de página ----

Página 2 – izquierda

Viti se hizo amiga de los animales, les gustaba correr por el prado de la finca del amo, el humano que los cuidaba a todos y vivía en una casa grande y amarilla, con un jardín de arbustos muy verdes y rosas rojas. Todo era sencillo y hermoso.

(Ilustración página 2)

Página 3 – derecha

(Ilustración página 3)

Un día soleado, cuando el cielo estaba muy azul y las nubes parecían motas de algodón, Viti se acercó a un pequeño lago de la finca y vio que en el agua se reflejaba su rostro. ¡Qué gran sorpresa se llevó al ver que su reflejo tenía manchas negras en su piel blanca!

---- Paso de página ----

Página 4 – izquierda

Viti Corrió desesperada a contárselo a su mamá. La vaca Renata le dijo que era normal, pero Viti insistió:

- Mami ¿por qué tú eres toda negra y yo blanca y manchada? ¡Me veo fea!*
- Yo nací toda negra, pero entre las vacas, la normal eres tú. Espera –Dijo Renata. Viti seguía muy confundida.*

(Ilustración páginas 4 y 5 – libro abierto)

Página 5 – derecha

Renata, la vaca negra, llevó a Viti cerca de la casa amarilla y le mostró otra casita muy pequeña al lado, la cual Viti no había visto antes. De pronto, salió una cachorra dálmata blanca con manchas negras, así como Viti. La vaquita se quedó mirándola muy sorprendida.

- *Mami ¿ella sufre lo mismo que yo?- Dijo Viti. La vaca Renata sonrió.*
- *No hija, ella es así. Es normal como tú.*
- *¡Pero tenemos manchas en la piel, nos vemos raras!- exclamó Viti.*
- *Hija, todos somos diferentes y hay animales con manchas, pero no significa que seas rara. Ya lo verás...*

---- Paso de página ----

Página 6 – izquierda

Mientras Renata hablaba la perrita dálmata las vio. Corrió entusiasmada y saltando de alegría se acercó a ellas. – ¡Hola, soy Bety!- dijo la cachorra e invitó a Viti a jugar. La vaquita aceptó con gusto.

(Ilustración página 6)

Página 7 – derecha

Viti y Bety se hicieron muy amigas. Parecían hermanitas, las dos blancas con manchas negras, corriendo en el prado y mirando su reflejo en el lago. Para Bety era normal tener manchas y a Viti le pareció que su amiga era valiente.

(Ilustración página 7)

---- Paso de página ----

Página 8 – izquierda

Por esos mismos días corrieron más allá, cerca de los árboles que rodeaban la finca y ¡otra sorpresa! Descubrieron otros animales como ellas: mariquitas rojas con manchas negras, mariposas de varios colores con manchas que parecían ojos, pajaritos que cantaban alegres, aun siendo de dos, tres y hasta cuatro colores. Raros pero hermosos, eso pensaba Viti. Y antes de volver vieron un animal que las sorprendió más, un camaleón. Viti y Bety vieron que no solo se veía manchado, ¡también podía cambiar de color! Sí que fue sorprendente ver estos animales.

(Ilustración páginas 8 y 9 – libro abierto)

Página 9 – derecha

Viti sintió que ella y Bety no eran raras, simplemente eran diferentes, se sintió feliz con eso.

---- Paso de página ----

Página 10 – izquierda

Esa noche en el establo, la vaca Renata le tenía una sorpresa a Viti. Se sentaron afuera en el prado y vieron a lo lejos a Bety con su mamá dálmata, inclinadas mirando al cielo. Viti quiso saber por qué miraban hacia arriba, levantó la vista y se encontró con una esfera blanca que tenía manchas grises, brillando y flotando en el cielo oscuro de la noche.

Página 11 – derecha

(Ilustración completa página 11)

---- Paso de página ----

Página 12– izquierda

(Ilustración completa página 12)

Página 13 – derecha

La vaca Renata le dijo a su hija Viti – Esa es la luna, la reina de la noche.

La vaquita sonrió emocionada, era la primera vez que veía la luna llena y entendió que las manchas en su cuerpo también eran parte de su ser. Esa noche Viti se durmió feliz, sabiendo que las manchas hacían hermosos a los animales y las cosas, como a su amiga Bety y a la luna.

Página 14 – Contraportada

(Ilustración contraportada con créditos)

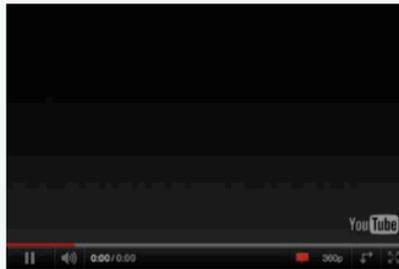
Esta historia cuenta cómo se conocieron dos amigas muy particulares que, siendo de dos especies animales diferentes, son muy similares y descubren un mundo lleno de diversidad en el color. Viti descubre que su piel es normal y que su amiga disfruta tener manchas. Bety es más espontánea y disfruta hasta de los momentos más simples con su madre. El autor dedica esta obra a su hija y otros niños como ella, los niños de las manchitas y en la siguiente web, la historia toma forma para aquellos que escuchan con el corazón. <https://pasalaseña.wixsite.com/pasalaseña>

- Bocetos





INTRODUCCIÓN
LOREM IPSUM DOLOR
SIT AMET, CONSECTETUR
ADIPISCING ELIT.
FUSCE IN LOREM IPSUM DOLOR
SIT AMET, CONSECTETUR
ADIPISCING ELIT.



HOME

CUENTO

#PasaLaSeña

HISTORIAS
DE MANCHAS

SOMOS
DIFERENTES



REDES SOCIALES



PATROCINADORES





16. BIBLIOGRAFÍA

- Hermann Acosta, Andrés (2015) *Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento* Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, núm. 19, pp. 253-269 <http://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096013.pdf>
- Delgado, Hugo. Fases para el desarrollo de un proyecto Web tomado de: <http://disenowebakus.net/fases-para-el-desarrollo-de-un-proyecto-web.php>
- Díaz Delgado, Natalia (24 de julio de 2009) <http://narrativa--digital.blogspot.com.co/> *El lenguaje videolúdico (7 de julio de 2013)* <http://narrativa--digital.blogspot.com.co/2013/07/el-lenguaje-videoludico.html>
- Guillén García, Jorge (1 de abril de 2014). West Coast vs East Coast Transmedia. Artículo del Blog: <http://www.socialtves.com/west-coast-vs-east-coast-transmedia/> Qué es storytelling (2014) <http://www.socialtves.com/que-es-transmedia/>
- <http://comunicaciones.uc.cl/la-transmedialidad-el-desafio-para-la-produccion-ejecutiva/>
- <https://sites.google.com/site/elaprendizajelectoescritor/> El aprendizaje lectoescritor
- El aprendizaje en los niños con discapacidad auditiva. Universidad Internacional de Valencia. <http://www.viu.es/el-aprendizaje-en-los-ninos-con-discapacidad-auditiva/>

- Tipos de pérdida auditiva. Oticon Medical. <http://www.oticonmedical.es/cochlear-implants/your-treatment/types-of-hearing-loss/types-of-hearing-loss.aspx>
- Cabero “El ciberespacio: el no lugar como lugar educativo” Edeutec. página 95. 1995.
- Hermann Acosta, Andrés (2015) *Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento* Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, núm. 19, pp. 253-269 <http://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096013.pdf>
- Díaz Delgado, Natalia (24 de julio de 2009) *El lenguaje videolúdico* (7 de julio de 2013) <http://narrativa--digital.blogspot.com.co/2013/07/el-lenguaje-videoludico.html>
- El aprendizaje en los niños con discapacidad auditiva. Universidad de Valencia. Tomado de <http://www.viu.es/el-aprendizaje-en-los-ninos-con-discapacidad-auditiva/>
- Guillén García, Jorge (1 de abril de 2014). West Coast vs East Coast Transmedia. Artículo del Blog: <http://www.socialtves.com/west-coast-vs-east-coast-transmedia/>
- Qué es storytelling (2014) <http://www.socialtves.com/que-es-transmedia/>
- Hurtado-Lozano LD, Agudelo-Martínez A. Inclusión educativa de las personas con discapacidad en Colombia. *Revista ces mov. salud* 2014; 2(1):45-55
- ONG, Walter. *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. México. FCE. 1987.
- Piscitelli, Alejandro. *Hipertexto, definición y características*. Argentina. 2008. <https://www.educ.ar/recursos/92605/hipertexto-definicion-y-caracteristicas>
- ¿Qué es la Inclusión? ndss. Tomado de <http://www.ndss.org/Recursos/NDSS-en-Espanol/Educacion/Que-es-la-Inclusion/>
- Sancler, Valentina. *Concepto de multimedia e interactividad* <https://valentinasancler.blogia.com/temas/concepto-de-multimedia-e-interactividad/>
- Trujillo. Luis Martín. *El Universo de la Creación Narrativa. Módulo de Narrativas y Metanarrativas digitales*. Politécnico Granacolombiano. 2016.

Otros enlaces consultados:

- Definición de inclusión. Diccionario de la lengua española. Tomado de: <http://dle.rae.es/?id=LFW63CN>
- Educación inclusiva. Tomado de: <http://www.inclusioneducativa.org/ise.php?id=1>
- http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/
- http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/taller/introdis/cap02-narra.htm
- <https://www.forbes.com.mx/que-es-la-transmedialidad/>
- http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2010/ar-valdes_m/pdfAmont/ar-valdes_m.pdf

- http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-367X2014000100010
- <http://comunidad.iebschool.com/iebs/gamification-narrativa-transmedia/que-es-la-narrativa-transmedia/>
- <http://blogthinkbig.com/narrativa-transmedia/>
- <https://cuentosparacrecer.org/blog/contar-y-volver-contar-historias/>

Referencias:

-
- ⁱ <https://www.youtube.com/watch?v=YOhdHDNjxb8&spfreload=5> Aclaración de los términos Sordo y Sordomudo. Video del canal de YouTube de FENASCOL.
- ⁱⁱ <http://www.insor.gov.co/observatorio/porcentaje-de-poblacion-sorda-en-edad-escolar-5-a-16-anos-de-edad-e/> Datos del Observatorio INSOR, Instituto Nacional para Sordos, indicador: Porcentaje de población sorda en edad escolar (5 a 16 años de edad), Censo 2015.
- ⁱⁱⁱ El estudiante Héctor Cano dictó un curso de Fotografía básica para sordos en el Parque Biblioteca España, desde una acción voluntaria en conjunto con tres profesionales del parque, sin intérprete de señas, aprendiendo a la par con los sordos, encontrando formas básicas para comunicarse como las palabras claves en una pantalla y dibujos creados para entender el contexto fotográfico por los sordos.
- ^{iv} <http://www.akal.com/ebooks/queesunebook.php> Artículo web ¿Qué es un ebook?
- ^v <http://comunidad.iebschool.com/iebs/gamification-narrativa-transmedia/que-es-la-narrativa-transmedia/> blog [GAMIFICATION Y NARRATIVA TRANSMEDIA](#), artículo Narrativa Transmedia: una historia, un mundo, múltiples plataformas, por Christian Pastrana.
- ^{vi} <http://comunicacionefectivauvmhispano.blogspot.com.co/2010/08/la-comunicacion-no-verbal-es-el.html> Blog sobre Comunicación Efectiva. Artículo Kinesis y Proxemia.
- ^{vii} <https://www.youtube.com/watch?v=erzaw5M0QuY> Explicación de la diferencia entre lenguaje y lengua de señas. Video del canal de YouTube de FENASCOL.
- ^{viii} <http://www.dinero.com/edicion-impres/caratula/articulo/un-colombiano-lee-entre-19-y-22-libros-cada-ano/222398> Dinero.com artículo: Min. Educación le apuesta a subir el índice de lectura de los colombianos
- ^{ix} <http://www.insor.gov.co/observatorio/tasa-de-analfabetismo-de-la-poblacion-sorda-segun-censo-2005-e-2015/> Datos del Observatorio INSOR, indicador: Tasa de Analfabetismo de la población sorda, Censo 2005.
- ^x Se hace alusión a conceptos sobre la comprensión lectora, donde el término Hipertexto no tomaba el significado asociado a la narración digital mientras no salía del área lingüística y se encasillaba solo en la lectura de textos. En el texto referenciado de Piscitelli (2008) se encuentran algunos apartes sobre la multiplicidad de significados que, según el área de quienes describen el hipertexto, el término llega a tener connotaciones muy básicas que se quedan en lo mencionado sobre la comprensión lectora: hipertexto como un simple link dentro de la lectura.
- ^{xi} <https://cuentosparacrecer.org/blog/contar-y-volver-contar-historias/> Blog: Cuentos para crecer, proyecto de Tula Books sin autor oficial en el artículo *La narración oral. Una efectiva estrategia de alfabetización*.
- ^{xii} <https://sites.google.com/site/elaprendizajelectoescritor/> El aprendizaje lectoescritor.
- ^{xiii} <https://www.40defiebre.com/guia-seo/que-es-seo-por-que-necesito/> artículo ¿Qué es el SEO y por qué lo necesito? Blog, 40 de fiebre.