

# Divergencias digitales a partir de las convergencias digitales

---

La experiencia de Capicúa en Telemedellín 2.0



Juan Mauricio Vélez Lotero<sup>\*\*</sup>

Recibido: 20 de agosto de 2010 Aprobado: 22 de septiembre de 2010

## Resumen

El siguiente artículo presenta los resultados de la investigación sobre la función que cumple la narrativa multimedial del programa infantil de televisión Capicúa en el desarrollo de habilidades de aprendizaje en los Capiamiguitos entre 8 y 11 años que utilizan el modelo convergente de televisión e Internet. Analiza, desde la apreciación de los espectadores, los contenidos y el análisis textual de la televisión y la web 2.0, la forma como la narrativa audiovisual, el lenguaje multimedial y la interactividad posibilitan la apropiación de conocimientos en los usuarios. Demuestra cómo desde el conocimiento informal de la convergencia digital se están creando una serie de divergencias digitales que logran transmitir el conocimiento formal para desarrollar habilidades en los espectadores y telenautas del programa.

**Palabras clave:** modelos convergentes, televisión e Internet, narrativa multimedial, habilidades de aprendizaje, interactividad.

---

\* Este artículo de investigación científica y tecnológica hace parte de los resultados de la investigación Análisis de la narrativa multimedial del programa infantil Capicúa en el desarrollo de habilidades de aprendizaje en los Capiamiguitos telenautas entre los 8 y 11 años de edad, que interactúan en el modelo convergente de televisión e internet de Telemedellín 2.0, patrocinada por la Universidad de Medellín.

\*\* Comunicador social-periodista de la UPB, especialista en Pedagogía de la Virtualidad de la Católica del Norte, maestrando en E-Learnig de la UNAB-UOC, Investigador principal del proyecto, Jefe del Programa de Comunicación y Lenguajes Audiovisuales de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín, Colombia. Dirección electrónica: jmvelez@udem.edu.co

# Digital divergences from digital convergences

## Experience of Capicúa in Telemedellín 2.0

### **Abstract**

The following article presents the results of a research project on the functions that the multimedia narrative from the children television program Capicúa fulfills in developing the Capiamiguitos' learning abilities. (Capiamiguitos or "Capi-little friends" are children between the ages of 8-11 who use the TV-internet convergent model). It analyzes, from the viewpoints of spectators, content and textual analysis of TV and web 2.0, the ways in which the audiovisual narrative, multimedia language and interactivity allow users to appropriate knowledge. It shows how, from the informal knowledge of digital convergence, emerges a creation of digital divergences that transmit formal knowledge, in order to develop the spectators' (telenauts') abilities.

**Key words:** convergent models, television and internet, multimedia narrative, learning abilities, interactivity.

## Introducción

El interés por realizar esta investigación surgió de la necesidad de comprender los fenómenos de información, comunicación y aprendizaje que están desarrollando los usuarios de la web por medio de la implementación del modelo convergente de televisión e Internet en el canal local de televisión Telemedellín y su plataforma 2.0, un tema cercano al desarrollo de las NIC (Nuevas Ideologías de la Comunicación) en la ciudad de Medellín.

El planteamiento del problema examinaba la función desempeñada por la narrativa multimedial del programa infantil Capicúa en el desarrollo de habilidades de aprendizaje en los Capiamiguitos telenautas entre los 8 y 11 años de edad que interactúan en la página web de la plataforma Telemedellín 2.0. El interés era indagar si la forma como se están construyendo y narrando los relatos audiovisuales, que son transvasados literalmente a la web, cumple una labor educativa más efectiva en el desarrollo de habilidades de aprendizaje que los que son transmitidos normalmente en la emisión por televisión.

Los resultados obtenidos permitieron comprobar que los realizadores, sin tener claros criterios desde lo conceptual y teórico en la narrativa multimedial que utilizan para la convergencia digital, logran que los vídeos alojados en *Vimeo* desarrollen una serie de habilidades de tipo cognitivo, motriz y social en los Capiamiguitos telenautas, especialmente en los de 10 y 11 años de edad. Esto se debe, entre otras razones, a la facilidad que tienen los usuarios para visualizarlos cuando quieren, la interacción con sus amigos y la posibilidad de navegar en búsqueda de material complementario a la información.

Este artículo permitirá conocer la metodología utilizada para comprobar el impacto que ha logrado el programa en las redes sociales como Facebook, el análisis de los resultados de los vídeos y las entrevistas realizadas a 18 Capiamiguitos y diferentes personajes relacionados con el tema en estudio, así como el diseño de una propuesta formativa para la página Web de Capicúa con el fin de potenciar su uso en el modelo convergente de Telemedellín 2.0.

## Entendiendo las divergencias

Desde 1989, Guillermo Orozco, citando a Slaby y Quarfoth (1981) en su artículo *Mediaciones cognitivas y vídeos educativos*, hablaba sobre la forma como los niños pueden aprender a través de los vídeos educativos sin la necesidad de que el mensaje cuente con un diseño pedagógico para tal fin; "la sola exposición a las conductas y modelos presentados en la pantalla bastaría para que el aprendizaje tenga lugar" (Orozco, 1989, p. 12). Su texto tenía relación directa con la forma como los niños pueden aprender por medio de las teorías cognoscitivas y sociales del aprendizaje.

Tomando como punto de partida esta afirmación de Orozco Gómez, se podría inferir el porqué de algunos de los resultados hallados en la investigación sobre la narrativa multimedial de Capicúa, teniendo en cuenta que no posee un lenguaje audiovisual, multimedial e interactivo diseñado para la convergencia digital, sino específicamente para la emisión en televisión. Enunciado que afirma Juan Pablo Ortiz, presentador y realizador de los cortometrajes del programa

... los contenidos siempre se han pensado específicamente para televisión, por que nacimos como un canal de televisión y lo de la web es algo que se ha venido implementando desde hace poco, pero ya ahora los contenidos tratan de pensarse en ambas cosas... (Ortiz, 2010).

Comentario que complementa la directora del programa, Dalia Zuleta, al asegurar que "fueron pensados para emisión en televisión y no hemos pensado hasta ahora en que tuviera un lenguaje multimedial" (Zuleta, 2010).

Entonces, si no ha existido un cambio en los elementos básicos del programa y se continúa pensando en la realización para la emisión en televisión, ¿por qué razón los niños manifiestan el desarrollo de habilidades al visualizar los vídeos alojados en la página web, qué elementos han posibilitado la difusión de los contenidos mucho más allá de sus fronteras espaciales y temporales?

Una posible respuesta la tiene el presentador Juan Pablo Ortiz al referirse al aporte de las redes sociales

... una vez conocimos Facebook decidimos armar un grupo que se llama Capicúa de Teledellín y empezamos a administrarlo y yo encontré una nueva forma de que los proyecticos no se quedaran como estancados, se emitieron y murieron... entonces yo dije montemos estos videítos en Facebook a ver qué generamos, qué comentarios nos dejan y que tengan un espacio para verlo cuando quieran. (Ortiz, 2010)

Un ejemplo puntual que valida este comentario y demuestra el impacto de Capicúa Films en las redes sociales es el vídeo clip del Inem Skate, que al 30 de abril de 2010 tenía más de 3.392 reproducciones y 2.500 comentarios de todo tipo. Es posible afirmar que el material audiovisual de Capicúa Films que se encuentran en la web ha cambiado la dinámica tradicional del modelo de comunicación de uno a muchos y ha entrado al terreno de las hipermediaciones, término que hace parte de las nuevas ideologías de la comunicación.

Para entender las hipermediaciones debemos ir más allá del proceso de producción o de las nuevas textualidades: debemos entrar de lleno en las nuevas dinámicas de consumo. Las hipermediaciones traen consigo nuevas modalidades interpretativas (Scolari, 2008, p. 288).

Capicúa ha adquirido una nueva dinámica de difusión y de interpretación de sus mensajes e interacción con sus usuarios con la implementación de su página web y del grupo en Facebook, ha roto la linealidad de su programación y ha permitido que los niños se conviertan en proveedores de sus contenidos, sientan que el programa es de ellos y participen como evaluadores. "Para nosotros es muy importante ver el grado de aceptación que tienen esas notas o ver la participación de los niños, si entendieron el mensaje que estaba ahí... digamos que un día que no haya un mensaje en Facebook uno se preocupa porque no nos estaba viendo nadie o este tema no fue..." (Zuleta, 2010).

El mantenimiento del grupo en Facebook, sumado a la implementación de la estrategia 2.0 por parte de Teledellín, son factores que permiten que Capicúa esté presente en múltiples escenarios, que los niños vean los contenidos las

veces que lo deseen, busquen información complementaria a los temas presentados en televisión, interactúen con los juegos de la página, participen con sus comentarios en las redes sociales y desarrollen algunas habilidades de aprendizaje.

Comentario que valida Yan Camilo Vergara (2010) al preguntarle por las ventajas educativas de la plataforma 2.0: "Pensar en que el modelo posibilite habilidades de aprendizaje puntualmente hablando de Capicúa yo creería que sí... lo único que estamos haciendo es hablándole al niño con las herramientas que maneja contemporáneamente". Y complementa Isabela Posada (2010), capiamiguita del programa: "... en Internet hay muchas más cosas que aprender, por ejemplo cuando uno está enfermo uno puede buscar cuál es el virus que uno tiene... y también cuando ve programas a los lados uno se puede informar de muchos más programas".

La respuesta de los niños frente al modelo convergente de televisión e Internet demuestra las posibilidades que tienen los contenidos educativos de Capicúa para desarrollar habilidades de aprendizaje en sus espectadores, pero también, en un grado mayor, el desconocimiento que existe en ellos sobre lo que realmente debería ser un medio en el cual pudieran interactuar con los vídeos y la información, controlar los temas expuestos, y tener un flujo de información de uno a muchos y de muchos a muchos, situación que realmente no se presenta en la plataforma de Teledellín 2.0.

Aun así, este novel experimento de convergencia digital en Antioquia ha superado límites territoriales, espaciales y temporales convirtiéndose en una ventana de Medellín para el mundo, logrando cambiar, entre otras cosas, la cara de una ciudad estigmatizada por la violencia que ha pasado del miedo a la esperanza.

## Comprendiendo las convergencias

Investigar sobre narrativa multimedial, en un lugar en el cual las hipermediaciones apenas comienzan a desarrollarse desde lo formal y teórico, y no desde la experimentación como Teledellín 2.0, ha sido un positivo reto académico para el autor de este artículo. Es reconocer la existencia

de otra perspectiva de los medios audiovisuales, como la afirma el creador de la plataforma, "Es sentir la televisión desde otro punto de vista, es integrar con los modelos interactivos que se están proponiendo en la contemporaneidad". (Vergara, 2010)

En un inicio, la exploración bibliográfica, intergráfica y vídeográfica arrojó una serie de publicaciones y material audiovisual que permitieron comprender la importancia del asunto seleccionado y la pertinencia del problema abordado en la investigación, especialmente por la falta de desarrollo del tema en Medellín.

Identificado el material audiovisual disponible en Youtube, Facebook y Vimeo, se realizó un análisis de los vídeos desde la narrativa audiovisual, pedagogía del mensaje e interactividad, tomando como punto de partida la no existencia de un lenguaje adaptado a la multimedialidad por parte de los realizadores del programa, hipótesis que fue comprobada pero que tuvo un giro con el análisis de los resultados obtenidos en las entrevistas con los capiamiguitos.

Los primeros hallazgos demostraron que los contenidos de Capicúa simplemente estaban siendo trasvasados a la plataforma 2.0 y a las redes sociales, pero no existía ninguna estrategia diseñada para lograr la interactividad con sus usuarios o una narrativa diferente que asegurara mayores posibilidades didácticas para el desarrollo de habilidades de aprendizaje en los telenautas. "... un año después de que la estrategia ha estado al aire nos hemos podido dar cuenta de que ya es necesario empezar a producir contenidos pensados directamente para Internet. En primera instancia podría decirse que fue un traslado de un punto A a un punto B del contenido que se había producido pensado para televisión" (Vergara, 2010).

Los contenidos analizados no utilizan adecuadamente la convergencia digital, no existe un lenguaje que integre lo audiovisual televisivo con lo audiovisual y escrito de Internet, no hay forma de que el emisor pueda impulsar el proceso de manera independiente por cada medio o de forma integrada, entre uno y otro o combinándolos. "La convergencia no se refiere sólo a la vinculación yuxtapositiva de dos medios para reforzar una

idea o la exposición de una acción por cada uno de manera autónoma y con sus posibilidades separadas, sino a una auténtica integración e interacción" (Cebrián, 2004, p. 203).

Teniendo claros los resultados del análisis hecho a los vídeos alojados en las redes sociales, verificando así el problema definido con la metodología del marco lógico, el siguiente paso fue realizar el estudio de la página web del programa y sus componentes, específicamente seleccionando tres juegos y seis vídeos que fueron estudiados por sus características de género, narrativa y contenidos.

La página fue analizada por medio de una ficha de evaluación de hiper-media, utilizada durante los estudios de la maestría en E-Learning en la asignatura Diseño de Materiales, la cual era pertinente por cubrir aspectos informativos, técnicos y pedagógicos de la página. La aplicación permitió comprobar una serie de falencias y debilidades en cuanto a la fiabilidad, contenidos, bidireccionalidad, y accesibilidad, así como la nula respuesta frente a diferentes inquietudes que se presentaron al momento de realizar el análisis. Esta actividad fue compartida con la profesora de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín, Especialista en Pedagogía de la Virtualidad, Claudia Vásquez, quien aportó una serie de valiosos elementos para el análisis y evaluación del portal desde la interactividad que contrastan completamente con los conceptos de Mariano Cebrián (2004): "La interactividad no es solo para el diálogo con las máquinas, o entre personas mediadas por las máquinas, sino una forma de intervención en los procesos comunicativos para elaborar el producto, formar parte del contenido y reelaborarlo" (p. 202).

Posteriormente, se diseñó una herramienta para realizar la entrevista a los capiamiguitos que cumplieran con la edad establecida, entre 8 y 11 años. La base de datos entregada por la directora Dalia Zuleta permitió preseleccionar alrededor de 63 niños entre los 180 registrados, y entrevistar a 18 de ellos de diferentes capacidades sociales, económicas y académicas.

Los diálogos demostraron que el aprendizaje de un niño tiene que ver más allá con su capacidad

cognoscitiva y que entran en juego otros factores que ni la televisión ni la escuela pueden controlar. Premisa que fue constatada con la entrevista a las licenciadas en educación preescolar Mary Luz Pamplona y Ángela María Cano (2010), "un niño puede que no tenga muchas capacidades pero, si tiene amor, aprende... si tiene el acompañamiento, si tiene el estímulo, aprende".

Los hallazgos encontrados en las entrevistas de los niños, contrastados con los conceptos de las profesoras, permitieron identificar elementos fundamentales para la realización del diseño pedagógico para la página web, teniendo como base primordial la integración de los lenguajes y la potenciación de la interactividad.

## Características del lenguaje audiovisual convergente

El punto de partida para este análisis fue definir una ficha que permitiera conocer los componentes de la narrativa audiovisual de los vídeos alojados en la página web. Estructura, códigos visuales, sonoros, gráficos y sintácticos fueron los elementos que orientaron el estudio de este elemento fundamental para el desarrollo de habilidades en los capiamiguitos, teniendo en cuenta que se trataba de un programa infantil de carácter educativo. "El objetivo es educativo y se va a llevar de una forma entretenida, el entretenimiento no es como el objetivo en sí sino en la forma en que se va a cumplir el objetivo educativo" afirma Dalia Zuleta (2010), directora del programa.

Este concepto, sumado a la revisión bibliográfica sobre televisión educativa permitió obtener otro elemento de análisis de Agustín García Matilla (2003), quien citando a Postman (2001, *Divertirse hasta morir*, p. 150) afirma: "... la televisión en su conjunto es educativa, pues influye en positivo o negativo sobre la adquisición de normas, valores, conceptos... la televisión educa parcialmente y desde luego puede ser muy útil para la educación y servir a la educación en coordinación con otras instancias" (p. 82).

Con estos elementos se estudiaron los vídeos, teniendo en cuenta, además, la apreciación, los contenidos y el análisis textual.

... el análisis textual apunta a recuperar algunos puntos esenciales. Por un lado, desplaza su atención hacia los métodos concretos del texto y hacia los modos en que dicho texto se construye y, por otro lado, extiende su atención hacia el modo de interpretar su significado en sentido global, de valorizar, los temas de los que se habla y las formas de enunciación de su propio discurso. (Casetti, di Chio, 1999, p. 251)

Todo esto permitió hallar los siguientes resultados, teniendo en cuenta que el lenguaje es fundamentalmente televisivo:

- Las estructuras narrativas son las tradicionales, no hay ninguna variación ni nuevo aporte que les permita a los niños intervenirlas de alguna forma para interactuar con ellas; se limitan a tener un principio, desarrollo y final.
- Los códigos visuales construyen el valor figurativo y narrativo adecuado para que el niño pueda comprender claramente el contenido y la intención significativa del vídeo. "Uno puede conocer más de las cosas, ya en la televisión o en Vimeo uno puede ver los diferentes planos a través de las imágenes. Dependiendo del plano uno ya sabe lo que está pasando en esa situación" (Echeverri, 2010); comentario que se articula adecuadamente con la definición que da Marcel Martin (1999) sobre la imagen: "... si el sentido de la imagen depende del contexto fílmico creado por el montaje, también depende del contexto mental creado por el espectador; cada uno reacciona según sus aficiones, su instrucción, su cultura, sus opiniones morales, políticas y sociales, sus prejuicios e ignorancias" (p. 33).

No hay una nueva propuesta en cuanto al uso de planos cerrados teniendo en cuenta las dimensiones de la pantalla: "Hay algo también para la web y es privilegiar mucho los primeros planos, porque a veces en los planos generales se pierde mucho la información dependiendo del receptor donde esté viendo ese programa" (Zuleta, 2010).

En cuanto a los códigos sonoros, cumplen con sus funciones narrativas, descriptivas, dra-

máticas y líricas, incluso son estos elementos los que logran tener mayor impacto en los niños pues la música los divierte y crea en ellos emociones, como lo afirma Isabela Posada (2010): "A mí la música me genera alegría, si hay una canción deprimida me deprime, si hay una canción triste me da tristeza y el resto me alegra. La música crea en mí sentimiento". Pensamiento que tiene sentido desde la teoría del lenguaje cinematográfico, como lo afirma Marcel Martin (1999): "La música interviene como contrapunto psicológico con el fin de proporcionarle al espectador un elemento útil para la comprensión de la tonalidad humana del episodio". (p.136)

- Los códigos gráficos complementan adecuadamente la información narrativa, visual y sonora, son diseñados para la emisión en televisión y no la web; por ende, no existe ningún elemento que posibilite la interactividad entre los contenidos y los usuarios. Aun así llaman la atención de los capiamiguitos, por ejemplo, para Miguel Restrepo (2010): "Las letras eran para uno entender mejor sobre lo que hablaban".
- Por último, los códigos sintácticos no tienen mayor variación en cuanto al tipo de montaje, las formas de narración o el uso de los signos de puntuación; normalmente son narraciones lineales articuladas a la estructura narrativa tradicional. Es muy evidente el uso de ritmo rápido acompañado con música alegre y divertida que permite enganchar al niño con el contenido.

Lo más particular, como ya lo había dicho en este artículo, es que los niños pueden aprender con la narrativa tradicional que utiliza Capicúa, sin tener en cuenta que la visualizan en un medio completamente diferente que debería tener su propio lenguaje, como la afirma Rafael Díaz (2009): "cuando el vídeo salta al ciberespacio se convierte en un elemento más de un nuevo lenguaje, el lenguaje hipertextual o hipermedia, en el que vuelven a interrelacionarse los elementos constitutivos del lenguaje audiovisual, pero no mediante una coordinación que produzca una unidad de sentido cerrada" (p. 69).

Lenguaje hipertextual en el cual apenas se está comenzando a tomar conciencia en Telemedellín:

No ha habido un cambio en la narrativa de los programas, en cuanto a la estructura narrativa, manejo de planos, sonidos, edición, graficación, sino que sobre esa misma base se empieza a generar un proceso en el cual las cosas se construyen en una doble vía y empiezan a concentrarse en cada una de las cosas que ellos quieren puntualizar a la hora de sentirse parte de esa nueva narración... (Vergara, 2010)

Definitivamente, los niños entrevistados manifestaron aprender más por las emociones que les trasmite el lenguaje audiovisual que por los contenidos educativos de los vídeos, concepto que se valida desde la percepción de Joan Ferrés (2005): "En un programa de vídeo adecuadamente concebido las intenciones se comunican en el acto mismo de disfrutar las sensaciones. Es decir, son las emociones suscitadas por la interacción de las imágenes, música, palabra y efectos sonoros las que están cargadas de sentido o significación" (p. 93).

El sentido que otorga el lenguaje audiovisual es lo que permite desarrollar diferentes habilidades de aprendizaje en los capiamiguitos, dependiendo del contenido educativo del vídeo. Para Magdalena Albero (2001) "La televisión es parte de la vida cotidiana del niño y por tanto de su proceso educativo, pero la forma en la que la utiliza no está necesariamente modelada por los contenidos televisivos sino por el uso y la comprensión individual de esos contenidos" (p. 120).

Contenidos que la escuela reconoce en su función de educar, pero de una forma consciente y adecuada: "...no es sentar el niño al frente del televisor mientras la mamá hace algo en la cocina, no. Es la mamá estar controlando y dirigiendo las actividades. La televisión educa sabiéndola manejar y controlar", concluye la profesora de preescolar Ángela María Cano (2010).

Los elementos descritos nos permiten configurar la experiencia educativa de Capicúa en la web bajo dos conceptos: cibertelevisión y televisión a la carta. Por cibertelevisión se entiende la

posibilidad de visualizar la programación completa de un canal en Internet de forma sincrónica, situación que se presenta con Telemedellín 2.0 al emitir por live streaming.

Capicúa se configura como televisión a la carta, "... es el acceso asincrónico a programas y fragmentos de programas de televisión, incorporados al ciberespacio por sus creadores o titulares de derechos" (Díaz, 2009, p. 72). Experiencia que viven hoy en día los capiamiguitos telenautas con los vídeos que están alojados en Vimeo o en las redes sociales que hacen parte de Telemedellín 2.0.

Lenguaje hipermedia o hipertextual, ciber-televisión, televisión a la carta o información audiovisual interactiva, denominaciones que podría utilizar para configurar el valor de Capicúa en la web, cada una con sus características particulares y únicas que de una u otra forma nos permiten comprender una experiencia significativa en la red para la televisión de Medellín, la convergencia digital y sus posibilidades educativas.

## Lenguaje multimedial e interactividad

Otro de los elementos fundamentales que se trabajaron en la investigación de Capicúa fue su componente multimedial, entendiendo este concepto desde el modelo convergente de televisión e Internet y la forma como se utilizan los vídeos en la página web del programa, comprendiendo, además, que allí no sólo están alojados algunos contenidos audiovisuales sino también varios juegos que pueden desarrollar habilidades de aprendizaje por medio de la interactividad, integración e interacción con los usuarios.

Lo multimedial fue asumido desde las posibilidades de comunicación entre los usuarios con el programa de televisión; con ellos mismos, la posibilidad de generar sus propios contenidos y la búsqueda de la información, así como la capacidad que tiene la Internet para romper la linealidad y las fronteras espaciales y temporales.

Internet significa interactividad, multilingüismo, ubicuidad, personalización y convergencia multimedia. Es el primer medio capaz de expresarse mediante textos enlazados hasta el infinito unos con otros,

vídeos, gráficos animados, audios o fotos y el primer medio accesible desde los más variados soportes, especialmente teléfonos móviles, agendas y libros electrónicos, televisores, coches o las clásicas computadoras. (Pérez de Silva, 2002, p. 64)

La página web fue analizada teniendo en cuenta aspectos de la información, técnicos y pedagógicos; se encontró allí una serie de elementos que hacen que la convergencia digital no esté siendo aprovechada al máximo por los realizadores del programa para lograr la interactividad con sus usuarios

Los hallazgos más importantes de esta evaluación realizada por el autor y la profesora de la Universidad de Medellín, Claudia Vásquez, son los siguientes:

- Fiabilidad: no tiene bibliografía que permita constatar la veracidad de los textos. Lo único que se podría verificar es la información general del programa de televisión observando que se transmite en el horario publicado y sobre los temas que anuncia.
- Contenidos: son diferentes en cada opción, en los "Derechos de los niños, niñas y adolescentes" hay un contenido de texto e imagen más completo, las demás opciones no lo tienen y tampoco se observa una complementariedad; por ejemplo: "Cecile y Pepo" tiene sólo descripción, "Club de amiguitos" tiene error al mostrar una imagen y no tiene un texto que explique lo que es, cuenta con un vídeo sobre un safari pero no es claro el para qué.
- Propósito: no es claro, no se entiende la relación de la página con el programa. En la página inicial aparecen las temáticas para cada día de la semana, lo cual debería relacionarse en la Web por días, igualmente en el caso de los "Capijuegos", comienza con los "Derechos de los niños, niñas y adolescentes" y los demás no se relacionan con la multimedia ni con el programa de televisión.
- Funcionamiento: en la mayoría no hay instrucciones que le indiquen al usuario qué debe hacer. El caso más notorio es "Capijuegos" donde "Los Derechos" es una mul-













