

# Consumo cultural y de redes sociales en escolares con discapacidad auditiva

*Cultural and social media consumption in schoolchildren with hearing disabilities*

*Consumo cultural e redes sociais em escolares com deficiência auditiva*

---

**Paula HERNÁNDEZ OJALVO**

paulahojalvo@gmail.com

Facultad de Psicología UH

Cuba

**Nilza GONZÁLEZ PEÑA**

nilzaglez@gmail.com

Animados ICAIC - Facultad de Psicología UH

Cuba

*Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*

*N.º 157, diciembre 2024 - marzo 2025 (Sección Monográfico, pp. 83-98)*

*ISSN 1390-1079 / e-ISSN 1390-924X*

*Ecuador: CIESPAL*

*Recibido: 30-06-2024 / Aprobado: 10-12-2024*

## **Resumen**

Desde el gremio científico se han trabajado diversas temáticas sobre las personas con discapacidad auditiva y pertenecientes a la comunidad Sorda. No obstante, los estudios sobre el consumo cultural en esta muestra han sido escasos en Cuba, en particular, se acentúa esta carencia en el caso de los escolares. La siguiente investigación se plantea caracterizar el consumo cultural y de redes sociales en escolares con discapacidad auditiva. Se aprecia un importante uso de pantallas durante el tiempo libre, tanto para la comunicación como para el entretenimiento.

**Palabras clave:** mediación, inclusión, pantallas, discapacidad auditiva, accesibilidad

## **Abstract**

The scientific guild has worked on various topics on people with hearing disabilities and belonging to the Deaf community. However, studies on cultural consumption in this sample have been scarce, in particular, this lack is accentuated in the case of schoolchildren. The following research aims to characterise cultural consumption and social networks in schoolchildren with hearing impairment. There is an important use of screens during free time, both for communication and entertainment.

**Keywords:** mediation, inclusion, screens, hearing impairment, accessibility

## **Resumo**

A guilda científica tem trabalhado em vários tópicos sobre pessoas com deficiência auditiva e pertencentes à comunidade surda. No entanto, os estudos sobre o consumo cultural nesta amostra têm sido escassos, em particular, essa carência é acentuada no caso dos escolares. A presente pesquisa tem como objetivo caracterizar o consumo cultural e as redes sociais em escolares com deficiência auditiva. Há um uso importante das telas durante o tempo livre, tanto para comunicação quanto para entretenimento.

**Palavras-chave:** mediação, inclusão, telas, deficiência auditiva, acessibilidade.

## Introducción

En el mundo hay más de 72 millones de personas con discapacidad auditiva, así como 300 diferentes lenguas de señas para comunicarse. Específicamente, la lengua de señas está reconocida como idioma natural y primera lengua de la comunidad sorda en 77 naciones, 18 de ellas de la región de América Latina y el Caribe, incluida Cuba (Fonseca, 2024). En el país están registradas 52 660 personas con discapacidad auditiva; 3 271 son menores de 18 años; 16 mil 275 en el grupo de 19 a 59 años; 30 mil 123 adultos mayores y 2 mil 991 Sordociegos (Ministerio de Salud Pública, 2022).

El consumo cultural es un tema de creciente relevancia en la sociedad actual, donde la inclusión y el respeto a la diversidad son valores fundamentales. Las personas con discapacidad auditiva, que pueden experimentar limitaciones en la percepción de sonidos y lenguaje hablado, deberían tener acceso a una rica variedad de expresiones culturales, sin embargo, no ocurre necesariamente así.

A medida que la tecnología avanza, también lo hacen las oportunidades para que las personas sordas accedan a contenidos culturales adaptados a sus necesidades: subtítulos, lengua de señas y recursos multimedia son solo algunas de las herramientas que facilitan esta inclusión. Pero aún existen desafíos significativos, como la falta de representación en ciertos espacios culturales y la necesidad de sensibilizar a la sociedad sobre la importancia de la accesibilidad. En este contexto, es fundamental explorar cómo el consumo cultural puede empoderar a las personas con discapacidad auditiva, enriquecer su experiencia y fomentar un entorno más inclusivo para todas las personas.

El objetivo de esta investigación consiste en caracterizar el consumo cultural y de redes sociales en escolares con discapacidad auditiva en una escuela especializada en niños sordos en La Habana, en el año 2024. La importancia del presente estudio radica en la exploración del consumo cultural de la comunidad sorda, cuyos resultados facilitan la implementación de espacios y productos accesibles para personas con discapacidad auditiva, así como brindar las herramientas para investigaciones futuras que incluyan dicha población. La novedad de este estudio desde un punto de vista práctico se encuentra en la exploración e identificación del consumo cultural y de redes sociales de esta muestra, tanto dentro de las pantallas como fuera de estas.

La muestra está constituida por escolares y expertas en el trabajo con comunidad sorda. Con un enfoque cualitativo, se emplearon métodos que facilitaron la indagación en vivencias y opiniones sobre las temáticas de interés. Entiéndase en este caso el uso de la entrevista semiestructurada, el dibujo como técnica y los pictogramas como apoyo a la entrevista.

## Marco Teórico

Entre los autores y definiciones convertidos en imprescindibles en el consumo cultural, Néstor Canclini García es uno de ellos, quien lo concibe como: “El conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, o donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica” (García Canclini, 2012, pág. 6). Por su parte, Castro (2009) destaca del consumo cultural su relevancia a partir de la diversidad cultural, su rol en la educación y el entendimiento intercultural, y su contribución al desarrollo económico. Concibe el acceso a la cultura y a la diversidad como un valor social fundamental, posible a partir de estrategias educativas y culturales que promuevan la participación activa de los individuos y sus comunidades.

Rivero, Moras y Piedra (2023) aclaran que como consumo cultural es necesario trascender lo artístico, y tener en cuenta la inclusión de prácticas cotidianas donde emergen juegos, tradiciones, usos de espacios y consumos mediáticos y de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Una definición de gran utilidad para este estudio, a partir del peso relevante de las pantallas y redes sociales en los consumos contemporáneos, la aportan Rios, Cano, Dávila, del Valle y Gallo (2023), quienes conciben el consumo audiovisual para el desarrollo de la primera infancia como:

un tipo particular de actividad, que propicia la interacción, apropiación, recreación y creación por los niños de los contenidos audiovisuales, mediante un manejo esencial de sus dispositivos portadores y a partir de la mediación de “otros” que producen, proveen, orientan y/o acompañan, en un contexto socio-cultural específico. (Rios y Cano, 2021 citado en Rios, Cano, Dávila, del Valle y Gallo, 2023, pág. 35)

En la actualidad es imposible no considerar la interacción de la infancia con las pantallas, o negar la influencia de esta actividad específica en el desarrollo de los procesos psíquicos y sobre la formación de la personalidad. En la misma medida en que se resuelvan las contradicciones que surgen, inherentes a este proceso, los niños y niñas irán asumiendo una nueva posición social de desarrollo (Ponce, Cano, & Ríos, 2022).

Desde una perspectiva educativa en el uso de las redes sociales (Goffman, 2006 citado en Pérez, Ortiz, & Flores, 2015) explica que una red social puede ser entendida como nodos, en los que cada individuo se presenta y se relaciona con otros, mostrando situaciones de la vida cotidiana a través de la comunicación e interacción. Es importante comprender que para la comunidad sorda las redes sociales constituyen una herramienta de acceso a la comunicación con cualquier persona, así como de consumo de propuestas culturales que de otra forma no sería posible debido a las barreras sociales que pudieran existir.

Ahora bien, ¿son accesibles las redes sociales, los audiovisuales y las propuestas artísticas para personas con discapacidad auditiva? Patiño-Toro, Fernández y Jiménez (2020) explican, como punto de partida, que la accesibilidad contiene el interés por generar o adaptar mecanismos que permitan satisfacer necesidades comunicativas, así como favorecer un mayor nivel de inclusión de las personas sordas o con discapacidad auditiva, en diferentes contextos. Dichos autores valoran positivamente a las aplicaciones móviles como instrumentos inteligentes (plataformas, diccionarios, dispositivos, entre otros), relevantes para apoyar actividades de alfabetización, estar disponibles, operatividad y efectividad en el reconocimiento de caracteres, también en la interpretación de lenguaje de señas y textos, adaptables y personalizables. Lo ejemplifican con el uso de pantallas y aplicaciones, accesibles a personas con discapacidades sensoriales, en actividades de ocio.

Resulta sumamente actualizado el criterio de Rodríguez y Gallego (2007), quienes expresan que en el caso del consumo televisivo, debe tenerse en cuenta que las personas con discapacidad auditiva y sordera, la accesibilidad de la programación visual cobra mayor trascendencia. Asimismo, recomiendan el cuidado de la imagen para que los gestos y movimientos bucales favorezcan la lectura labial de producciones realizadas en el mismo idioma; la emisión de subtítulos sería otra importante adaptación.

Según Cardona (2021), no es solo importante tener en cuenta aspectos técnicos sino que es esencial reconocer sus historias, sus vidas, los elementos que configuran dichas identidades de la comunidad sorda, para poder comprender y construir nuevas miradas frente a estas. García, Valle y Díaz (2009) consideran que su identidad está fundamentada sobre la base de tres elementos esenciales: su cultura, su historia y su lengua. La Federación Mundial de Sordos, citada por dichas autoras, aportan las siguientes características de las diferentes comunidades sordas a nivel universal: empleo de la Lengua de Señas, que muchas veces se contrapone respecto a las lenguas del país de origen; la identificación con su grupo, la realización de matrimonios endogámicos, la asociación en organizaciones, conciencia de su historia, con normas de comportamiento específicas, así como la estigmatización.

Cardona (2021) explica que la lengua, como posibilitadora del fortalecimiento de identidades, se enmarca en el límite de esas relaciones entre comunidades sordas y oyentes; además de ser generadora de transmisiones culturales que implican el reconocimiento y la emancipación para la transformación de algunas concepciones, discursos y prácticas. En consecuencia, reivindicar la lengua como un medio para el reconocimiento de una comunidad podría entenderse como una forma de resistencia, en medio de un sistema que opera bajo una ideología de la normalización.

## Metodología

El objetivo general de la investigación consiste en caracterizar el consumo cultural y de redes sociales en escolares con discapacidad auditiva de la escuela especializada en la enseñanza de niños, niñas y adolescentes con discapacidad auditiva, ubicada en la capital cubana. Dentro del cual se definen dos objetivos específicos: identificar los intereses de consumo cultural y de redes sociales en escolares con discapacidad auditiva de dicha escuela, y explorar las prácticas de consumo cultural y de redes sociales de los escolares allí matriculados.

La investigación tuvo un enfoque cualitativo, específicamente un diseño fenomenológico y alcance exploratorio. La población estuvo constituida por los 65 escolares que estudian en la mencionada escuela; fue elegida dicha institución al posibilitar el acceso a un grupo importante de escolares que tienen dicha discapacidad en La Habana.

Para el acceso a la muestra se solicitó el consentimiento firmado de padres y dirección de la escuela. Asimismo, a los escolares se les preguntaba si querían participar en el estudio, además de que se propició para cada ocasión contar con un intérprete que facilitara el diálogo con los mismos.

Se trabajó con una muestra no probabilística de casos tipos; en este caso, escolares, pues son niños y niñas que se encuentran estudiando en la escuela primaria. También se incluyeron algunos expertos, por su conocimiento acerca de las temáticas y de la comunidad sorda. Se trabajó con 16 escolares desde 2do hasta 6to grado de la escuela seleccionada, durante el primer trimestre de 2024. De esa muestra, 7 son del sexo femenino y 11 del sexo masculino. Las edades oscilaron entre los 8 y los 13 años, y cursaban entre 2do y 6to grado (6 escolares del primer ciclo de enseñanza y 12 del segundo ciclo). Por lo tanto, se vieron involucradas dos etapas del desarrollo: la etapa escolar y la preadolescencia. El tamaño de la muestra se realizó en dependencia de la asignación por parte de la dirección de la escuela, además se tuvo en cuenta las condiciones de aplicación, como el horario y la cantidad de escolares presentes en el centro. Además, en el caso de esta muestra en específico se necesitó contar con la disponibilidad de una intérprete de lengua de señas, lo cual le condicionó un ritmo determinado a las técnicas, facilitó el proceso de indagación pero también fue necesario adecuar el tiempo al proceso de codificación y descodificación de preguntas y respuestas.

Como expertas se incluyeron la directora de la escuela, a dos profesoras, y a la directora del centro “Cultura entre las manos”, ubicado en el casco histórico de La Habana.

Para la recogida y codificación de datos, se utilizaron entrevistas semiestructuradas de respuestas abiertas a estudiantes y expertos, relacionadas con el consumo cultural, y de redes sociales de los escolares con discapacidad auditiva de la escuela seleccionada. Una vez finalizada la aplicación de los instrumentos y técnicas de recogida de información, se procedió al análisis de

los datos, interpretados a través del análisis de contenido. Se utilizó la técnica del dibujo con el propósito de complementar las respuestas sobre los intereses de los escolares con discapacidad auditiva, ya que la misma facilita la comunicación limitando las barreras lingüísticas e involucrando a los niños en el proceso investigativo de forma activa, y que sea al mismo tiempo disfrutable para ellos. Por último, se utilizó una batería de pictogramas creado por la investigadora, para complementar las entrevistas con el propósito de obtener la información limitando lo más posible las barreras en la comunicación. Esta batería se diseñó teniendo en cuenta los resultados de investigaciones anteriores en esta misma muestra.

Para la codificación de la información se utilizaron los programas de Microsoft: Word y Excel. Con este último programa se realizó una grilla la cual según Cohen y Gabriela (2019), supone operaciones de conceptualización y clasificación de los fenómenos. De esta forma fue posible fragmentar las entrevistas según los ejes temáticos pertinentes para la investigación.

## Discusión y resultados

En la exploración de los intereses de consumo cultural se partió desde conocer sus preferencias, a partir de la pregunta: ¿Qué es lo que más te gusta hacer en el tiempo libre?

Con el propósito de conocer en qué consistían las prácticas de consumo cultural de los sujetos de la muestra, sin que ello se viera sesgado por la investigadora se realizó primeramente una pregunta abierta relacionada al tiempo libre. La experiencia mostró que desde el primer momento los niños no comprendían el término “tiempo libre”. En relación a ello la interprete hacía referencia de que no existía una seña específica para dicho concepto, de este modo precisó reformular algunas preguntas de la entrevista. A partir de la misma se produjeron diversas respuestas, relacionadas fundamentalmente con el uso de medios tecnológicos como la televisión (6), el teléfono móvil (6), el Atari (3), Tablet (2) y la computadora (1). Este resultado se asemeja a estudios anteriores sobre el consumo audiovisual en la comunidad sorda en el soporte televisivo, lo que llama la atención ya que según el análisis realizado por Pedrosa, Prats e Indira (2022) este medio presenta deficiencia en la satisfacción de las necesidades puesto que no genera el suficiente contenido dirigido para este público en específico. En menor medida resultó el juego físico, salir a pasear y hablar, indistintamente con coetáneos y familiares.

En las niñas se aprecia un consumo con más frecuencia de la televisión como fuente de entretenimiento (5), luego los juegos tradicionales (2), videojuegos (2) y paseos (2) y por último los juegos de roles (1) y el consumo de redes sociales (1). Los varones, por su parte, suelen consumir videojuegos (5), seguido de paseos (3) y juegos tradicionales (3); asimismo, comentan socializar (2), y la realización de actividades deportivas (1) y estudio extraclase (1) como las menos frecuentes.

Llama la atención como las niñas no mencionan estas últimas actividades, repitiéndose lo encontrado anteriormente referido a su permanencia en el hogar en durante los espacios de ocio.

Se puede observar que no emergió espontáneamente, en ninguna de sus respuestas, actividades culturales como visitas a museos, casas de culturas, ferias de artesanía, eventos musicales, fiestas, estadios deportivos, bibliotecas; aunque algunos mencionaron ocasionalmente el proyecto “Cultura entre las manos”. Estos resultados resuenan con lo obtenido en otras investigaciones como en el caso de Fuentes (2022), donde los escolares no refieren visitar estos lugares. De esta forma se advierte que en este caso no solo pudiera estar influyendo la situación de discapacidad, sino otros factores de corte social, que lo asemejan en este aspecto a otros coetáneos sin discapacidad.

Al continuar indagando sobre la interrogante fue posible constatar que las pantallas marcaron una pauta importante en sus respuestas (6), lo que da la medida de la presencia de ellas en su vida cotidiana. Una de las estudiantes con poco dominio del lenguaje de señas comentaba sobre lo que disfrutaba hacer en su tiempo libre: “Me gusta ver televisión. También juego en mi teléfono, con un gato que le doy de comer y lo baño”. Fue posible reconocer de qué juego se trataba, a través de una búsqueda rápida en internet según las características que ella propiciaba. Se trata del juego llamado *Talking Tom*. Este consiste en atender a las necesidades básicas de un animal (entiéndase darle de comer, vestirlo y bañarlo), lo que reproduce los roles de cuidado.

Como soportes para el consumo de videojuegos, mencionan el Tablet (2), la computadora (1), el teléfono (1), o el Atari (1).

Al indagar acerca de qué hacen ellos en el teléfono, para qué lo usan, fue posible constatar de manera general los sujetos no lograban nombrar el videojuego, solo describirlo a grandes rasgos, uno de los niños menciona: “Juego jueguitos de carros y tiroteo o cualquier cosa que tenga en el teléfono”. Solo una niña pudo nombrar los juegos que más le interesaban. Estos resultados son coincidentes con los encontrados en estudios precedentes (Barrios Mojena, 2021), en esta ocasión hacen referencia entre los juegos más mencionados son los categorizados “de carros, de tiroteos” con una frecuencia de 2 repeticiones cada uno, y en menor frecuencia (1) aquellos destinados a la enseñanza, como uno de los escolares refiere “juegos de arreglar cosas”. Además, debe recordarse que ellos también tienen dificultades con el lenguaje escrito, lo que quizás dificulta el aprendizaje de las marcas o nombres en específico.

El consumo de películas de terror (2) y de acción, denominado por ellos como de lucha o de autos (1), resultó ser de las preferidas mencionadas por los varones entrevistados. Obviamente, las películas de acción suelen tener bastante movimiento, y ser muy gestuales lo que les permite cierto nivel de comprensión, además de que por lo general tienen subtítulos. No obstante, es importante tener en cuenta que son géneros audiovisuales que no están aptos para su etapa, lo cual debe ser observado por adultos mediadores –familias y docentes-.

Entre las niñas resultó, entre las preferidas, películas de princesas (2) como: “Frozen” (1), “Valiente” (1), “Moana” (1) y “Rapunzel” (1) o series, como “La rosa de Guadalupe” (1). Se observa la repetición de convenciones sociales en los que los intereses de las niñas están más relacionados con la tipificación tradicional del género de la mujer y sus roles. Estos resultados guardan relación con los encontrados por Barrera, Rodríguez y Guzmán (2023) que refieren que las niñas se inclinan más por películas dirigidas social y culturalmente al público femenino -por ejemplo, “películas de princesas”-, que en su contenido afloran sentimientos de ternura, amor, maternidad, conceptos que le asignan comúnmente al género femenino. En relación a la serie, estudios anteriores, hacen referencia a este género como uno de los preferidos por los niños, fundamentalmente aquellas de origen mexicano y brasileño, por lo que resulta coherente que aparezca mencionado al menos por uno de los sujetos. De cualquier forma, es un aspecto a considerar teniendo en cuenta de que no es un producto apto para el público infantil.

A partir de una triangulación de la información fue posible observar que tanto niños como niñas coinciden en el interés hacia los videojuegos y socializar. Los varones, por su parte, prefieren actividades al aire libre como pasear (2), alimentar animales (1), mientras que específicamente, las niñas refieren disfrutar los juegos de roles (1) y tradicionales (1), y descansar (1). Estos resultados pudieran estar apuntando a que las niñas pasan más tiempo en casa.

Se aprecian resultados similares en investigaciones como la de Fuentes (2022), quien encontró que las niñas de su muestra mencionaban realizar más actividades que implicaban estar dentro del hogar, entre ellas labores domésticas y ver animados, mientras que los varones salían al parque a jugar y participaban en talleres, durante su tiempo libre. Lo que llama la atención de esta situación radica en que se transversalizan la privación lingüística propia de la discapacidad auditiva con una carencia social por no exponerse con frecuencia, como ocurre con otros grupos sociales, a situaciones y espacios de socialización con coetáneos sin discapacidad.

## Televisión

En lo concerniente a la actividad televisiva, destacó el consumo de animados mencionados como: *Patrulla Canina* (2), *Masha y el Oso* (1), *Rosita Fresita* (1), *Nemo* (1). *Animado cubano: Equipo 009* (1). También mencionaron los programas *Fede TV* (4) y *Corazón Feliz* (1); en el primero<sup>1</sup>, señalan que logran comprender sin

1 Fede TV fue creado para el Canal Cubavisión, de la Televisión Cubana; cuenta con dos temporadas, con 9 programas cada una, de 27 minutos de duración. Salió al aire por vez primera en el verano de 2023; su segunda temporada, exhibida en 2024. Consta de varias secciones, con una representación dramatúrgica entre dos personajes -Pipo y la intérprete de lengua de señas cubana- y un títere -Federico-, y versa sobre temas variados, complementados con cortos de animación y videoclips. Puede ser visto en el canal de YouTube de Animados ICAIC: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLL21526bYpXph4sOepI13J8CKR-pqDZIu8>

dificultad teniendo en cuenta que tiene la participación de un personaje que se comunica en lengua de señas cubana e interpreta a los otros personajes. Esto es acorde con lo expresado por la directora del centro *Cultura entre las manos* quien afirma: "yo veo más aterrizado los programas del domingo Fede TV" haciendo referencia a lo beneficioso que resultaba este producto para el aprendizaje de la LSC y el acercamiento a la cultura sorda en los medios de comunicación masiva.

Llama la atención como en tres casos los escolares afirman ver televisión, pero como no entienden lo que sucede, se aburren de la misma con facilidad. Uno de ellos afirmó "veo cualquier cosa que tenga subtítulos". Esto pudiera entenderse por dos sentidos: por un lado, en alguna medida los niños necesitan programas televisivos que tengan subtítulos en español para lograr una mayor comprensión de este, más allá de si se encuentra traducido en lengua de señas cubano o no. Por otro lado, los niños se encuentran expuestos a cualquier tipo de información, apta para su edad o no, si se tiene en cuenta que ellos van a consumir aquello que puedan comprender mejor y los subtítulos de alguna manera permiten esto.

Desde una perspectiva de género es posible apreciar que los niños suelen consumir en mayor medida películas (5), entre las cuales ellos mencionaron: películas de terror (2), gente fajándose (1), películas de carros y tiroteos (1); luego referían ver animados (4) y revistas infantiles, entiéndase en este caso *Fede TV* (4) y *Corazón Feliz* (1). Por último, refieren ver el noticiero (1), anime (1), lo que sea que tenga subtítulo o no entienden lo que ven en la televisión (1). Esta misma problemática la comentan las niñas (2 de ellas). Suelen consumir animados (3), también mencionaron la novela, como un espacio que comparten con la familia (1), así como el noticiero de la Asociación Nacional de Sordos de Cuba ANSOC (1). También surgió el consumo de películas (1) y programas para niños, en este caso *Fede TV* nuevamente (1).

### **Teléfono**

En relación al uso del teléfono móvil, la mayoría de los sujetos (7) los utilizan principalmente para videojuegos ya sea online u offline, entre los que resaltan: *Minecraft*, juegos relacionados con deportes, de carros. En menor medida para consumir redes sociales (4), y para ver fotos (1).

En lo que respecta al espacio físico donde los niños se involucran en actividades culturales, evidentemente responde a la actividad específica que se realice. Primeramente, el consumo de televisión se realiza tanto en la escuela como en las casas, a pesar de que en las escuelas no suelen escoger lo que consumen; por lo que por lo general disfrutan de esta actividad dentro de la comodidad del hogar, al igual que el consumo de otros soportes tecnológicos como el teléfono y el Atari, con los que varios escolares expresan utilizarlos dentro de su propio cuarto. Esta situación conduce a varias interrogantes: ¿dónde se encuentran los mediadores? ¿Cómo ocurre este proceso de

mediación? Estos pudieran ser puntos de partida para futuras investigaciones. El acompañamiento al escolar durante el uso de pantallas es fundamental puesto que garantiza su uso de manera responsable. En el caso específico de los escolares en situación de discapacidad auditiva se hace mucho más necesaria teniendo en cuenta que esta le brinda la posibilidad de entender el mundo a su alrededor de manera segura y amigable.

### **Compañía de consumo**

Una de las formas de mediar el proceso de acercamiento a las tecnologías consiste en el control de padres y educadores sobre lo que los escolares consumen. De alguna manera esto se ve reflejado puesto que varios niños utilizan el teléfono de sus padres o poseen un teléfono compartido con hermano. Tanto durante el uso de las redes sociales como en el consumo de la televisión, seis de los entrevistados alegaron utilizarla solos, entre sus argumentos explicaron que esto sucedía mientras sus padres trabajaban o realizaban otras labores del hogar. Otros declaraban que dependía del contexto, por ejemplo, uno de los niños, hipoacúsico de 10 años, con respecto al uso de Instagram expresa: "Los videos sobre cómo arreglararme el pelo los veo con mi mamá"; en relación a la televisión, por otro lado, uno de los entrevistados de 4to grado, sordo profundo, expresa: "Con mi familia veo mucho el noticiero sobre todo para ver el parte del tiempo. También vemos juntos la novela, los deportes y películas", por último, una de las niñas, sorda profunda de 6to grado, comenta ver una novela.

Uno de los niños, sordo profundo de 5to grado, expresa: "otras veces solo, porque veo televisión hasta la madrugada, me gusta que después de las 12pm ponen lucha libre". Aunque en varios entrevistados aparece el covisionado, no puede aseverarse que existe una mediación eficiente de los padres.

En estudios anteriores sobre la mediación parental en el uso de pantallas (Guillén & Bérriz, 2015; Peralta, 2023) se encontró muchas veces los padres casi no ofrecen a sus hijos consejos ni sugerencias sobre la televisión, la covisión es escasa a lo largo del día, por lo que prácticamente el diálogo es inexistente. También prevalecen las conductas permisivas en cuanto al consumo indiscriminado de programas televisivos por parte de los escolares; se controlan los tiempos de consumo y los contenidos que consideran inadecuados como los sexuales y de violencia.

### **Consumo de redes sociales**

Livingstone & Stoilova (2021) explican que el entorno en línea que ofrece el internet expone a los niños a nuevas ideas y a fuentes de información variadas. Esto les permite relacionarse con otros y a conocer diferentes puntos de vista. De este modo también es una fuente de conocimientos sobre salud física y mental para los niños.

En el caso de los niños sordos constituye una plataforma para conectarse con otros, compartir experiencias y expresarse de diversas formas; además, algunas cuentan con recursos para la accesibilidad: subtítulos automáticos, descripción, etc. A través de las redes sociales, los niños sordos pueden acceder a información, recursos educativos y contenido cultural que de otra manera podrían ser limitados en su entorno físico. Además, las redes sociales les brindan la oportunidad de participar en comunidades virtuales donde pueden sentirse incluidos y apoyados. Sin embargo, es importante tener en cuenta que el uso de las redes sociales también puede presentar desafíos, como la exposición a contenido inapropiado.

En lo concerniente al consumo de redes sociales en esta muestra, con mayor frecuencia utilizan *Facebook* (11), seguido por *WhatsApp* (6), *YouTube* (4) e *Instagram* (3). Siguiendo esta lógica, de manera general en las distintas plataformas se consume el video como medio fundamental lo cual cobra sentido teniendo en cuenta que es la manera más cómoda en la que pueden obtener y transmitir información. Entre ellos, a través de Facebook, suelen entretenérse viendo videos cómicos, *gameplay* (entendiéndolo como producciones de videos de *gamers* explicando juegos), videos románticos.

Las niñas específicamente se conectan en esta plataforma para consumir videos cómicos (2) y buscar fotos bonitas para luego dibujarlas (1). Por otro lado, el uso se encuentra diversificado en el caso de los varones quienes además ven *gameplay* (2) y socializan (2) a través de esta vía.

En relación a *WhatsApp*, lo emplean para la comunicación con amigos y familiares, lo que ocurre fundamentalmente por videollamada, forma en la que les resulta más cómoda teniendo en cuenta que así pueden utilizar la lengua de señas.

A través de *YouTube* ven tutoriales sobre manicura, origamis, peluquería, entre otros, así como animados, entre los que mencionan *Tom y Jerry*, *Looney Tunes*, *Blue Roblox*, *Sonic*, *Poppy playtime*. Al preguntarle por qué les gustaban estos muñequitos, expresaban “porque tienen muchos colores”, “porque son cómicos”, “porque les pasan cosas cómicas”, entendiéndose que estos animados son muy gestuales, lo que permite una mejor comprensión, en particular la serie de los conocidos personajes *Tom y Jerry*, que no tiene lenguaje oral casi en lo absoluto.

Los escolares refieren también consumir cualquier producto que tenga otros sordos contando historias en lengua de señas americana. Esto pudiera estar determinado por la ausencia de una página o aplicación cubana disponible para el público, que sea didáctica para el aprendizaje de LSC y la escasez de manuales con la lengua de señas cubana disponibles en formato digital. La atención de este tema con carácter urgente facilitaría el aprendizaje no solo por aquellas personas que también forman parte de la comunidad sorda, sino al resto de la sociedad. Deben resalarse proyectos como *Cultura entre las manos*, que tienen canal de *YouTube*, en el que muestran señas; estas experiencias podrían ser

más divulgadas en la población oyente; lo mismo ocurre con el programa *Fede TV*, que está igualmente en *YouTube*, y que cuenta con lengua de señas y una sección para su enseñanza. Quizás sería óptimo para la comunidad pensar estas estrategias a través de *Facebook*, por ser esta la red más consumida en Cuba.

Varios niños se encuentran expuestos a cualquier tipo de contenido audiovisual, que pudieran no estar recomendados para la edad escolar, además de que los propios algoritmos de las redes sociales imponen sus propuestas; si no hay un consumidor crítico, que elija intencional y conscientemente lo que quiere ver, entonces los riesgos de exposición a contenidos no adecuados se acrecientan.

En *Instagram* salió a relucir: *ideas en 5 minutos* (1), videos de arreglos de uñas (1), sobre comida (1), historias de drama (1), o cualquier cosa que tenga subtítulos (1). En el caso de la niña que mencionó los videos sobre manicure era una de las que estaba eligiendo esta profesión como proyecto futuro, por lo que es visible como el consumo cultural moldea e influye en las aspiraciones que se construyen posteriormente. En esta plataforma hay un mayor uso por parte de las niñas (4) que de los varones (1), los cuales solo mencionaron utilizarla para tutoriales.

Es importante acotar que las respuestas de los entrevistados eran en demasía concretas puesto que en la mayoría de los casos sus niveles de lenguaje y comprensión tenían dificultades, al punto de no entender la pregunta, no entender las señas de la intérprete o dentro del tema, no saber explicar lo que están consumiendo en redes. A menudo emergían respuestas como: "no entiendo lo que veo, "veo cosas graciosas", "lo que me llame la atención", "videos de personas".

Resulta curioso como los problemas de comprensión en niños con discapacidad auditiva pueden estar relacionados con su consumo cultural en el sentido de que la falta de acceso a la lengua de señas, a la información visual, así como a experiencias culturales en su comunidad, puede limitar su comprensión del mundo que les rodea. La exposición limitada a diferentes formas de comunicación y expresión cultural puede afectar su desarrollo cognitivo y lingüístico, lo que a su vez puede influir en su capacidad para comprender conceptos y contextos culturales más amplios. Es importante proporcionar a los niños sordos un entorno enriquecido culturalmente y acceso a recursos que les permitan desarrollar sus habilidades de comprensión de manera integral.

Lo cierto es que ya existen trabajos investigativos destinados a mejorar la calidad del consumo cultural de las personas sordas; por ejemplo: estudios como el de Tamayo, Reyes y Martí, (2021) trabajan para el mejoramiento de la subtitulación de productos audiovisuales para la comunidad sorda.

En resumen, como tendencia los escolares refieren el disfrute de actividades como: ver televisión, consumir videojuegos, descansar, alimentar animales, pasear, dibujar, hablar. Se aprecian diferencias mediadas por el género, la presencia o no de discapacidad auditiva en las familias y el ciclo escolar que

cursan. Las actividades más frecuentadas son ver la televisión y el uso de otros soportes digitales como el teléfono, Atari, Tablet, y la computadora. En menor medida resultó el juego físico, salir a pasear y hablar, indistintamente con coetáneos y familiares. Existen diferencias en las prácticas de consumo en cuanto al género de los escolares, la presencia o no de discapacidad auditiva en las familias y el ciclo escolar que cursan.

La obtención de estos resultados invita a pensar en ¿cómo pudiera mejorarse, este consumo cultural?, y ¿de qué manera las instituciones responsables del mismo pudieran trabajar en aras de hacer sus propuestas accesibles para este público?

## Conclusiones

El trabajo investigativo con la comunidad sorda y específicamente con los niños que forman parte de esta, devela numerosos retos metodológicos y prácticos. En el primer caso, muestra la importancia y necesidad de trascender la ausencia de muestras que incluyen personas con discapacidad auditiva en los estudios en general, y con énfasis en los relacionados con el consumo cultural. Asimismo, la necesidad de contar con un intérprete de lengua de señas, así como su aprendizaje por investigadores, es un reto a tener en cuenta para facilitar la indagación. Por otra parte, la adaptación de técnicas como el pictograma, facilitó la exploración pero debe ser perfeccionado en estudios posteriores.

Las redes sociales permiten a los usuarios sordos participar en conversaciones que, de otro modo, podrían ser difíciles en entornos presenciales, donde las barreras de comunicación pueden limitar su participación. En los últimos años ha existido un crecimiento del uso de intérpretes de lenguas de señas en proyectos culturales cubanos, lo que favorece la inclusión de personas con discapacidad auditiva. Entre ellos, cabe destacar el proyecto Animaseñas, encargado de la inclusión de lengua de señas en audiovisuales y espacios culturales (Redacción IPS Cuba, 2023). También revistas televisivas como *Fede TV*, *Ponte al día* y *Corazón Feliz*, así como los proyectos *Cultura entre las manos* -que se especializa en el desarrollo de talleres formativos para personas sordas- y la *Peña de Federico* -espacio cultural inclusivo, accesible para personas con discapacidad auditiva-. Aunque existen grandes fortalezas como el acceso a la educación gratuita y especializada para niños y niñas con discapacidad auditiva, así como la emergencia de programas, proyectos y espacios culturales accesibles para ellos, es inaplazable la necesidad de que sea la generalidad y no casos aislados. Sin dudas, como ocurre con otros grupos poblacionales, también es necesaria la alfabetización mediática, formar consumidores críticos, así como adultos que puedan realizar una mediación de calidad respecto a las pantallas y las redes sociales.

## Referencias bibliográficas

- Barrios Mojena, M. (2021). *Mediación por padres y maestros del consumo de videojuegos en escolares habaneros. Sistematización de investigaciones*. Trabajo de diploma, Universidad de La Habana, Facultad de Psicología, La Habana.
- Cardona, X. (2021). Identidades sorda: intersticios en un territorio pendiente. *Praxis Pedagógica*, 46-60. doi:<http://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.21.29.2021.46-60>
- Castro, H. A. (s.f.). Turismo cultural y consumo cultural en viajes turísticos. Cuba y el Centro Histórico de La Habana. *Economía y Desarrollo*, 144(1), 154-185. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4255/425541313008.pdf>
- Cohen, N., & Gabriela, G. (2019). *Metodología de la investigación, para qué?. La producción de los datos y los diseños*. Buenos Aires, Argentina: TESEO.
- Fonseca, C. (2 de noviembre de 2024). Lengua de señas en Cuba. Por una mayor comprensión de la comunidad sorda. Obtenido de <http://www.cubadebate.cu/especiales/2024/11/02/lengua-de-señas-en-cuba-por-una-mayor-comprensión-de-la-comunidad-sorda/>
- Fuentes, M. (2022). *Consumo de videojuegos en estudiantes de 4to y 6to grados de la enseñanza primaria*. La Habana.
- García Canclini, N. (2012). Los estudios sobre Comunicación y Consumo: El Trabajo Interdisciplinario en tiempos Neoconservadores. *Diálogos de la comunicación*(74). Obtenido de <http://dialogosfelaefacs.net/wp-content/uploads/olduploads/2012/01/74-revista-dialogos-los-estudios-sobre-comunicacion%CC%81n.pdf>
- García, M. T., Valle, Á. Y., & Díaz, H. L. (2009). *Aproximación a la identidad sorda cubana*. Universidad de La Habana, Facultad de Psicología, La Habana. Obtenido de <https://cultura-sorda.org/wp-content/uploads/2015/04/Garcia-Valle-Diaz-Identidad-sorda-cubana-2009.pdf>
- Guillén, M., & Bérriz, T. (2015). Mediación familiar en el consumo audiovisual de niños y adolescentes de La Habana. *Alternativas cubanas en Psicología*, 3(8).
- Livingstone, S. (noviembre de 2016). Un marco para la investigación de Global Kids Online. Comprender el bienestar y los derechos de los niños en la era digital. *Global Kids Online*.
- Livingstone, S., & Stoilova, M. (febrero de 2021). Investigation Risks and opportunities for children in a digital world: A rapid review of the evidence on chldrens internet use and outcomes. *UNICEF*.
- Ministerio de Salud Pública. (2022). *Sistema Nacional de Salud de Cuba ante la discapacidad auditiva*. La Habana. Obtenido de [https://www.google.com/search?q=sistema+nacional+de+salud+de+cuba+ante+la+discapacidad+auditiva&client=firefox-b-d&sca\\_esv=4d75a1f392f2e349&sca\\_upv=1&ei=oMrtZr6EEO-qwbkP1\\_eUoAk&ved=oahUKEwi-1M\\_IntKIAxVvVTABHdc7BZQQ4dUDCA8&uact=5&oq=sistema+nacional+de+sal](https://www.google.com/search?q=sistema+nacional+de+salud+de+cuba+ante+la+discapacidad+auditiva&client=firefox-b-d&sca_esv=4d75a1f392f2e349&sca_upv=1&ei=oMrtZr6EEO-qwbkP1_eUoAk&ved=oahUKEwi-1M_IntKIAxVvVTABHdc7BZQQ4dUDCA8&uact=5&oq=sistema+nacional+de+sal)
- Patiño-Toro, O. N., Fernández, A., & Jiménez, A. (septiembre-diciembre de 2020). Tendencias investigativas en el estudio de tecnologías inclusivas para la población sorda. *Tendencias investigativas*, 283-303. Obtenido de <https://www.doi.org/10.35575/rvucn.n61a17>
- Pedrosa, Y., Prats, G., & Indira, B. (2022). *Consumo de audiovisuales en escolares con discapacidad auditiva*. Trabajo de curso, Universidad de La Habana, Facultad de Psicología, La Habana.
- Peralta, D. I. (2023). La mediación familiar ante el consumo audiovisual en escolares y adolescentes de familias habaneras en el período de 2015 al 2018. *Alternativas cubanas en Psicología*, 11(31), 18-25. Obtenido de <https://acupsi.org/la-mediacion-familiar-ante-el-consumo-audiovisual-en-escolares-y-adolescentes-de-familias-habaneras-en-el-periodo-de-2015-al-2018>

- te-el-consumo-audiovisual-en-escolares-y-adolescentes-de-familias-habaneras-en-el-período-de-2015-al-2018/
- Pérez, A. M., Ortiz, O. M., & Flores, B. M. (2015). Redes sociales en Educación y propuestas metodológicas para su estudio. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 188-206. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/145/14538571008.pdf>
- Ponce, U., Cano, A., & Ríos, I. (25 de junio de 2022). La primera infancia y el consumo audiovisual como actividad que favorece la transculturación. *Perfiles de la cultura cubana*, 30-45.
- Ramírez, B., & Anzaldúa, R. (2014). Subjetividad y socialización en la era digital. *Revista Argumentos*, 171-189.
- Redacción IPS Cuba. (2 de julio de 2023). Crece proyecto de accesibilidad al audiovisual animado cubano. *IPS*. Obtenido de <https://www.ipscuba.net/cultura/crece-proyecto-de-accesibilidad-al-audiovisual-animado-cubano/>
- Ríos, I., Cano, A., Dávila, Y., del Valle, M. d., & Gallo, M. d. (2023). *Primera infancia y pantallas*. La Habana: Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/146-YxKAlub7U2fwPmiCfPPyCuVfo6y95/view>
- Rivero Baxter, Y., Moras Puig, P. E., & Piedra Sarria, H. (2023). *Públicos y Casas de Cultura. Un estudio nacional*. La Habana: Instituto Cubano de Investigación Cultural Juan Marinello. Obtenido de <https://icic.cult.cu/novedades/pdf/22>
- Rodríguez, A., & Gallego, J. L. (agosto de 2007). Socialización y edu-comunicación mediáticas para personas con deficiencias sensoriales. *Revista Iberoamericana de Educación*, 6-15.
- Tamayo, A., Reyes, J., & Martí, J. L. (noviembre de 2021). Recepción de la subtitulación para personas sordas de los informativos españoles. *Comunicación y sociedad*, 1-22. Obtenido de <https://doi.org/10.32870/cys.v2021.7875>