



Universidad
Nacional
de Córdoba



facultad
de artes



DEPARTAMENTO DE CINE Y TELEVISIÓN
Licenciatura en Cine y Televisión

TRABAJO FIN DE GRADO

**LOS DIBUJOS ANIMADOS COMO
RECURSO EDUCATIVO EN LA INFANCIA**

Presentado por Genaro Javier Garcia

Dirigido por Prof. Dra. Eva Da Porta

U.N.C 2020

Resumen

El propósito de este trabajo final de carrera es explorar cuáles son los principales rasgos audiovisuales que caracterizan al género de dibujos animados educativos. Para ello, se examinaron diversos estudios relacionados a este tema, se analizaron 20 episodios de la serie animada “La asombrosa excursión de Zamba” proclamada como un recurso educativo por el Ministerio de Educación de la Nación y, por último, se revisaron los resultados de un estudio cualitativo (personalmente realizado) con 134 niños y 5 maestras de escuelas primarias.

Como conclusión de esta investigación, se observa que los dibujos animados educativos cuentan con contenidos basados en temas reales que se trabajan en el aula (como la historia o las ciencias naturales), también con contenidos fundados en valores socialmente correctos, en el uso de buen léxico, en la inclusión de “momentos de interacción”, en una capacidad de sintetizar y entretener, pero sobre todo, en una profunda intencionalidad educativa: en un enfoque que busca armar la narración con la finalidad de enseñar algo; como rasgos característicos del género.

Abstract

The purpose of this final degree project is to explore which are the main audiovisual features that characterize the genre of educational cartoons. For this, various studies related to this topic were examined, 20 episodes of the animated series “The amazing excursion of Zamba” proclaimed as an educational resource by the Ministry of Education of the Nation were analyzed and, finally, the results of a qualitative study (personally conducted) with 134 children and 5 primary school teachers.

As a conclusion to this research, it is observed that educational cartoons have a content based on real topics that are worked on in the classroom (such as history or natural sciences), also based on socially correct values, in the use of good vocabulary, in the inclusion of “moments of interaction”, in a capacity to synthesize and entertain, but above all, in a profound educational intention: in an approach that seeks to put together the narrative in order to teach something; as characteristic features of the genus.

Nota sobre la versión digital

La versión digital del presente documento se encuentra en PDF (formato de documento portátil). El mismo ha sido generado con hipervínculos que permiten a quien lo lea desplazarse más cómodamente por el texto. A fin de hacer mejor uso de esta facilidad, se recomienda el empleo de un software libre de lectura, tales como: Adobe Acrobat Reader DC o Foxit Reader. En caso de utilizar un navegador web como Google Chrome, los hipervínculos seguirán funcionando, pero no estarán marcados en color.

Índice general

| | |
|-------------------------------------------------------------------|-----------|
| Resumen | I |
| 1. Introducción | 1 |
| 1.1. Planteo del problema | 1 |
| 1.2. Metodología y objetivos | 2 |
| 1.3. Exploraciones teóricas y definiciones | 3 |
| 2. Características de los dibujos animados educativos | 9 |
| 2.1. Temática | 9 |
| 2.2. Motivación | 10 |
| 2.3. Estructura didáctica | 10 |
| 2.4. Edu-entretenimiento | 11 |
| 2.5. Síntesis | 11 |
| 2.6. Formato narrativo | 12 |
| 2.7. Enseñanza de hábitos, valores y normas | 13 |
| 2.8. Interpretación | 14 |
| 2.9. Desde casa | 14 |
| 2.10. Para todo público | 16 |
| 2.11. En conclusión | 16 |
| 3. Elementos narrativos de los dibujos animados educativos | 17 |
| 3.1. Realismo | 18 |
| 3.2. Relato y Personajes | 20 |
| 3.3. Interacción | 22 |
| 3.4. Ética y Estética | 24 |
| 3.5. Contextualización | 26 |

| | |
|-------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.6. En conclusión | 27 |
| 4. ¿Qué hace atractivos a los dibujos animados educativos? | 29 |
| 4.1. Atractivo de los dibujos animados educativos | 30 |
| 4.2. Temáticas y estéticas preferidas | 32 |
| 4.3. Prioridades de los niños en un dibujo animado | 34 |
| 4.4. Preferencias de los niños según su país | 38 |
| 4.5. Preferencias de los niños según su edad | 39 |
| 4.5.1. Escuela primaria (5 - 8 años) | 39 |
| 4.5.2. Escuela primaria posterior (edad 8 - 12) | 40 |
| 4.6. Resumen de los puntos a tener en cuenta | 41 |
| 4.7. En conclusión | 43 |
| 5. Análisis de los episodios de Zamba | 45 |
| 5.1. Temática | 45 |
| 5.2. Zamba entra al aula | 48 |
| 5.3. Personajes | 49 |
| 5.4. Construcción paródica de los próceres | 51 |
| 5.5. Construcción paródica de los villanos | 54 |
| 5.6. Contextualización | 55 |
| 5.6.1. Resúmenes biográficos y Figuras icónicas | 56 |
| 5.6.2. Enunciador enciclopedista y testimonial | 56 |
| 5.6.3. Ambientación | 58 |
| 5.7. Síntesis | 59 |
| 5.8. Fantasía | 60 |
| 5.9. Temas complejos de una manera simple | 61 |
| 5.10. Enseñanza de valores | 62 |
| 5.11. Juegos interactivos | 64 |
| 5.12. Show de ¡Quiero mi monumento! | 65 |
| 5.13. Viaje al pasado | 66 |
| 5.14. Repaso de lo aprendido al final | 67 |
| 5.15. Mensajes de prevención a los niños | 67 |
| 5.16. Estética de Zamba | 68 |
| 5.17. Género cinematográfico de Zamba | 70 |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 5.18. Música de Zamba | 71 |
| 5.19. Identidad nacional y latinoamericana | 72 |
| 5.20. Masivamente conocido | 73 |
| 5.21. Fomentación de una televisión educativa | 73 |
| 5.22. De la pantalla a la realidad | 74 |
| 5.23. Democratización del conocimiento | 75 |
| 5.24. Críticas a la serie | 76 |
| 5.24.1. Veracidad de los hechos históricos | 76 |
| 5.24.2. Nacionalista | 78 |
| 6. Exploraciones con niños y maestras de escuelas primarias | 79 |
| 6.1. Encuestas a los niños | 80 |
| 6.2. Preguntas a las maestras | 85 |
| 6.3. Palabras finales | 86 |
| 7. Conclusiones | 89 |
| 7.1. Fundamentos encontrados a partir de los estudios | 89 |
| 7.2. Fundamentos identificados a partir de la visualización de La Asombrosa Ex- cursión de Zamba | 93 |
| 7.3. Palabras finales | 95 |
| Apéndices | 99 |
| A. Formato de encuestas | 99 |
| B. Fuente de las imágenes | 103 |
| Bibliografía | 107 |

Capítulo 1

Introducción

1.1. Planteo del problema

La primera vez que escuché hablar sobre Pitágoras fue como a los 8 años, estaba almorzando en el comedor, cuando mi papá puso una película en la reproductora de video: “El pato Donald en el país de las matemáticas”. En un principio solo me quedé viéndola por el pato Donald, sus travesuras y enojos me mantenían entretenido. Pero sin darme cuenta, de a poco, fui conociendo sobre geometría, fórmulas, y cálculos matemáticos. Obviamente no en su complejidad, pero por lo menos tenía una referencia visual de qué era aquello.

Pasados unos años, fui descubriendo distintas series de televisión animadas que narraban su historia en relación a conocimientos generales como “Camaleón y las naturales ciencias”, “Sid, el niño científico”, “El laboratorio secreto de Thomas Edison”. Pero no fue hasta que vi un capítulo de “Pakapaka” sobre “*La asombrosa excursión de Zamba en la casa de Sarmiento*” que quedé cautivado. Mientras veía el entretenido capítulo y aprendía sobre Sarmiento, me pregunté: ¿Cómo se trabaja audiovisualmente con un dibujo animado educativo a diferencia de otro no educativo? ¿Qué fundamentos técnicos o narrativos se tienen en cuenta para contribuir a que sea educativo?

Esta posibilidad de utilizar los dibujos animados como recurso educativo me ha llevado a querer investigar de qué manera los distintos elementos audiovisuales confluyen y se organizan para ayudar a generar este tipo de recursos. De esta forma, podemos considerar la siguiente pregunta inicial como guía de este proyecto: **¿Qué rasgos audiovisuales caracterizan al género de dibujos animados educativos?**

Para este proyecto, elegí como caso a analizar la serie animada “La asombrosa excursión de Zamba”, esta es una producción animada argentina desarrollada por “Pakapaka” con fines educativos, que invita a los espectadores, especialmente al público infantil, a conocer sobre la historia argentina y también sobre un poco de conocimiento general.

Elegí a Zamba como fuente de análisis, ya que está respaldado por el Ministerio de Educación de la Nación, quien ha declarado su consideración del programa como una herramienta pedagógica muy potente (Linare y Cuesta, 2015).

Luego de una breve búsqueda, encontré estudios respecto al uso de dibujos animados con fines didácticos, pero no algo específico sobre el género de dibujos animados educativos. Es por ello que quiero profundizar en este enfoque.

1.2. Metodología y objetivos

Para este proyecto se tomará como muestra segmento a 20 (veinte) capítulos de “La asombrosa excursión de Zamba”. Y junto a la investigación de estudios relacionados a dibujos animados educativos, se realizará un análisis del que se espera obtener información acerca de las características y atributos audiovisuales propios del género de dibujos animados educativos.

Una vez realizada esta primera actividad, se llevarán a cabo exploraciones en escuelas primarias, entrevistando a maestras que usualmente utilicen con objetivos didácticos al dibujo animado “La asombrosa excursión de Zamba” en sus clases. Además, aprovechando este ambiente escolar, se proyectará un episodio de Zamba en los grados respectivos de las maestras entrevistadas, para luego realizar una encuesta a los niños, de manera de indagar cómo se apropian de los contenidos de Zamba.

Por último, se plasmará en un documento escrito los resultados obtenidos del análisis y las exploraciones escolares. En base a lo observado, se finalizará la redacción del documento con una conclusión personal, sobre las características audiovisuales que definen al género de dibujos animados educativos.

El objetivo general de este proyecto es identificar qué cualidades audiovisuales caracterizan al género de dibujos animados educativos que lo distinguen como tal. Se tomará como principal referencia a la serie animada “La asombrosa excursión de Zamba”.

Como objetivos específicos este trabajo también busca:

1. Investigar acerca de las características generales de los dibujos animados educativos que los distinguen de otros dibujos animados.
2. Examinar cuáles son los elementos narrativos con los que se trabaja en este género en particular.
3. Indagar sobre las particularidades presentes en Zamba que lo diferencian de otros dibujos animados educativos.
4. Explorar instancias de apropiación y recepción de Zamba en las escuelas.

1.3. Exploraciones teóricas y definiciones

El presente documento es una investigación escrita que busca explorar sobre los rasgos audiovisuales que caracterizan al género de dibujos animados educativos, por lo que será imprescindible definir algunos conceptos claves que permitan profundizar correctamente dentro de los marcos teóricos y prácticos que se ha propuesto esta investigación en su metodología y objetivos.

En Primer lugar: Los dibujos animados serán el principal material audiovisual con el que se trabajará y profundizará en esta investigación, por lo que es importante tener bien definido este concepto.

Un dibujo animado es una categoría dentro de las obras de animación que se refiere a aquellas secuencias visuales realizadas en dos dimensiones. Se consiguen dibujando secuencialmente cada fotograma que componen a las obras, generando una secuencia y representación de imágenes en movimiento. Popularmente el término también recoge técnicas de animación de stop-motion, animación 3D y otras técnicas. El primer largometraje animado fue “El Apóstol”, por el argentino Quirino Cristiani, mediante la técnica de recortes, encajando más en el stop-motion (Dibujos animados Wikipedia, s.f.).

En segundo lugar: Si los dibujos animados son una categoría dentro de las obras de animación, también es clave definir este último concepto.

*Paul Wells (Wells, 1998) citado por (Castrillón Ramirez, 2014) denomina a la **animación** como una ilusión óptica que se genera a través de secuencias de imágenes por segundo (o frames per second) que contienen elementos, personajes o figuras en un espacio y se manifiestan en los intervalos que existen entre cuadro y cuadro, creando la ilusión de movimiento.*

En tercer lugar: El objetivo general de este proyecto es identificar qué cualidades audiovisuales caracterizan al “género” de dibujos animados educativos que lo distinguen como tal. Por lo que es fundamental definir el concepto de género audiovisual.

*Se denominan **géneros audiovisuales** a uno de los grandes grupos en que podemos clasificar los programas o vídeos. Esta clasificación se hace según su contenido, enfoque, construcción y tipo de público al que va dirigido (Género audiovisual, s.f.).*

En cuarto lugar: Este estudio trata sobre los dibujos animados como recurso educativo en la infancia. Por lo tanto, es imprescindible definir los conceptos de “programa infantil” y “programa educativo” antes de adentrarnos más en el tema. Esta es una investigación de la UNC (Universidad Nacional de Córdoba) por lo que me posicionaré en las leyes de Argentina. La Ley N° 26522 de Servicios de Comunicación Audiovisual (Congreso, 2009) nos ayuda a definir los conceptos de “programa infantil” y de “programa educativo”.

Ley N° 26522. Artículo 4.

Definiciones. *A los efectos de la presente Ley se considera:*

Programa: *Conjunto de sonidos, imágenes o la combinación de ambos, que formen parte de una programación o un catálogo de ofertas, emitidas con la intención de informar, educar o entretener, excluyendo las señales cuya recepción genere sólo texto alfanumérico.*

Programa infantil: *Producto audiovisual específicamente destinado a ser emitido por radio o televisión creado para y dirigido a niños y niñas, generado a partir de elementos estilísticos, retóricos y enunciativos de cualquier género o cruce de géneros que deben estar atravesados por condicionantes, limitaciones y características propias que apelan y entienden a la niñez como un estatus especial y diferente a otras audiencias.*

Programa educativo: *Producto audiovisual cuyo diseño y estructura ha sido concebido y realizado en forma didáctica, con objetivos pedagógicos propios del ámbito educativo formal o no formal.*

Por otra parte, en el Artículo 107, podemos ver cuáles son elementos considerados fuera del límite en tanto a programación infantil:

Ley N° 26522. Artículo 107.

Sanciones en relación con el horario. *Dentro de los horarios calificados como apto para todo público serán considerados como falta grave y sancionados con suspensión de publicidad:*

- a) *Los mensajes que induzcan al consumo de sustancias psicoactivas;*
- b) *Las escenas que contengan violencia verbal y/o física injustificada;*
- c) *Los materiales previamente editados que enfatizen lo truculento, morboso o sórdido;*
- d) *Las representaciones explícitas de actos sexuales que no sean con fines educativos. La desnudez y el lenguaje adulto fuera de contexto;*
- e) *La utilización de lenguaje obsceno de manera sistemática, sin una finalidad narrativa que lo avale;*
- f) *La emisión de obras cinematográficas cuya calificación realizada por el organismo público competente no coincida con las franjas horarias previstas en la presente ley.*

Finalmente, en el Artículo 68, tenemos la importancia de la promoción de este tipo de contenidos, de la cual se extraen los siguientes párrafos:

Ley N° 26522. Artículo 68.

La reglamentación determinará la existencia de una cantidad mínima de horas de producción y transmisión de material audiovisual específico para niños y niñas en todos los canales de televisión abierta, cuyo origen sea como mínimo el cincuenta por ciento (50 %) de producción nacional.

La Convención, aprobada por nuestro país mediante la ley 23849, reconoce en su artículo 17 la importante función que desempeñan los medios de comunicación y obliga a los Estados a velar porque el niño tenga acceso a información y material procedente de diversas fuentes nacionales e internacionales, en especial la información y el material que tengan por finalidad promover su bienestar social, espiritual y moral y su salud física y mental. Los Estados partes, con tal objeto:

- a) Alentarán a los medios de comunicación a difundir información y materiales de interés social y cultural para el niño, de conformidad con el espíritu del artículo 29;*
- b) Promoverán la cooperación internacional en la producción, el intercambio y la difusión de esa información y esos materiales procedentes de diversas fuentes culturales, nacionales e internacionales.*

Otro ejemplo similar, son algunas de las características que **YouTube®** tiene en cuenta para considerar que un contenido audiovisual está dirigido a niños, puesto que cuenta con la plataforma **YouTube Kids®** con solo contenidos aptos para niños (*YouTube*, s.f.):

- *Si el tema del video es de contenido educativo para niños en edad preescolar.*
- *Si los niños son el público previsto o real del video.*
- *Si el video incluye actores o modelos que son niños.*
- *Si el video incluye personajes, celebridades o juguetes que puedan ser de interés para los niños, incluidos personajes animados o muñecos de dibujos animados.*
- *Si el lenguaje del video está destinado a niños.*
- *Si el video incluye actividades que sean atractivas para los niños, como representaciones teatrales, canciones, juegos o contenido de educación temprana.*
- *Si el contenido se publicita a los niños.*
- *Si el video incluye canciones, historias o poemas para niños.*

Por último, algunas definiciones de otros autores sobre programación y video educativo:

- *La FCC (Federal Communications Commission, s.f.) [Comisión Federal de Comunicaciones] de Estados Unidos, define a **programación educativa** como: aquella diseñada específicamente para satisfacer las necesidades educativas e informativas de los niños menores de 16 años, incluidas las necesidades intelectuales / cognitivas o sociales / emocionales del niño.*
- *(Condry, Scheibe, Bahrt, y Potts, 1993), citados en (Fisch, Yotive, McCann Brown S. K., Garner, y Chen, 1997), establecen que hablamos de **programación educativa** cuando: una parte importante del programa se dedica a enseñar información que los niños de la audiencia probablemente no sepan (por ejemplo: el alfabeto, el vocabulario, la información histórica o científica, la información aplicada para la vida cotidiana) o demostrar habilidades u oficios.*
- *Luis Bravo define **video educativo** como: “Aquel que cumple un objetivo didáctico previamente formulado” (Bravo Ramos, 1992, p. 1).*
- *CEDAL (Centro de Comunicación Educativa Audiovisual) denomina **video educativo** a “Aquel que desde sus etapas de investigación y realización lleva implícitos una intencionalidad, un tratamiento, una forma narrativa, una orientación, un enfoque informativo o formativo destinado a motivar, dinamizar, apoyar, o complementar procesos de promoción humana, por lo general, inscritos en proyectos más amplios de transformación y desarrollo social [...] Estos procesos pueden estar referidos a la educación formal escolarizada o a la educación continua o permanente. Por lo tanto, el video educativo no es un fin en sí mismo, es una herramienta de trabajo, un instrumento o recurso que según sus propuestas puede cumplir una función eficaz e importante en la superación de los distintos grupos de población” (Daza Hernández, s.f., p. 1).*

En base a estas exploraciones, podemos definir dos conceptos claves:

Dibujos animados infantiles: son aquellos dibujos animados dirigidos específicamente a niños y niñas. Cuentan con determinadas limitaciones y características que apelan y entienden a la niñez como un estatus especial y diferente a otras audiencias.

Dibujos animados educativos: son aquellos cuyo diseño y estructura han sido concebidos de forma didáctica con objetivos pedagógicos propios del ámbito educativo. Busca enseñar algo que los niños de la audiencia no sepan (alfabeto, historia, ciencia, saberes útiles par la vida cotidiana, etc.). Es decir, son dibujos animados con una intencionalidad, una orientación y un enfoque educativo destinado a motivar, dinamizar, apoyar y complementar procesos de aprendizaje, ya sea de la educación formal escolarizada o la continua y permanente. Este último concepto es el más importante, ya que a lo largo de este trabajo se profundizará sobre los rasgos de este supuesto diseño y estructura didáctica propios de los dibujos animados educativos que los hacen “educativos” y los distinguen de otros dibujos animados.

Capítulo 2

Características de los dibujos animados educativos

¿Qué características tienen los dibujos animados de este género? ¿Cómo se diferencian de otros? ¿Qué nuevos beneficios y modos de enseñar traen? ¿Cuáles son sus condiciones de producción?

2.1. Temática

Siguiendo con el planteo de (Condry y cols., 1993), hablamos de **programación educativa** cuando: una parte importante del programa se dedica a enseñar información que los niños de la audiencia probablemente no sepan (por ejemplo: el alfabeto, el vocabulario, la información histórica o científica, la información aplicada para la vida cotidiana) o demostrar habilidades u oficios.

La temática es una de las principales características de los dibujos animados educativos, estos basan su contenido en temas que resultan pedagógicos. Por ejemplo: “La asombrosa excursión de Zamba” basa su contenido en la historia argentina, Camaleón y las naturales ciencias basa su contenido en las ciencias naturales, Las Aventuras de Garras y Verdes basa su contenido en el sistema solar. Tienen una intencionalidad educativa, buscan transmitir un conocimiento.

2.2. Motivación

Para algunas corrientes, el haber escogido los dibujos animados, como recurso educativo, respondió a uno de los principales aportes a la educación: **la motivación**.

Según Leonardo Mauris de la Ossa: la motivación es un estado interno que excita, dirige y mantiene la conducta. Hay dos tipos de motivación:

1. *La intrínseca* (la cual utilizan los dibujos animados), que tiene que ver con el deseo y el gozo de aprender por lo interesante que resulta.
2. *La extrínseca*, es decir, externa, que está asociada a evitar castigos o a conseguir premios por el acto de aprender (más orientado al sentido del deber) (de la Ossa, 2018).

La motivación permite asociar a los dibujos animados con la educación. Ya que estos motivan a los espectadores a seguir mirando dicho contenido educativo por lo interesante y entretenido que resulta.

2.3. Estructura didáctica

Hablamos de estructura didáctica, refiriéndonos a la organización de los elementos propios de los dibujos animados educativos con el objetivo de desencadenar procesos de enseñanza al momento de su visualización. Es decir, que detrás de un dibujo animado educativo hay una intencionalidad de enseñar un conocimiento al espectador.

Los dibujos animados educativos conciben una estructura didáctica diferente a la de los libros o el aprendizaje escolar corriente, porque esta última no solamente invita a la reflexión lógica e intelectual, sino que genera emociones en el estudiante al momento de mirar el dibujo animado, y recién ahí, son trasladadas al ámbito intelectual.

Como dice (Ferrés, 1992) en los audiovisuales educativos, el proceso de aprendizaje se ve acompañado del disfrute de las emociones suscitadas por las imágenes, música, palabras y efectos sonoros cargadas de sentido o significación. Esto no significa un alejamiento de la realidad, sino que, al contrario, parte de la realidad para con la mediación del video llegar nuevamente a ella, haciendo posibles relatos y experiencias imposibles de otra forma.

2.4. Edu-entretenimiento

Si “temática” y “motivación” trabajan en conjunto, surge un nuevo concepto: el “*edu-entretenimiento*”. Según (Marcos Américo, 2015), citado en (González, Pauloni, Novomisky, Codoni, y Gómez, 2017), se refiere a programas que utilizan diversos medios para incorporar mensajes educativos de forma entretenida, o sea, que educan entreteniéndolo. Por otra parte, Belén Mainer Blanco (2006), citada en (González y cols., 2017), lo define como un producto que además de entretener, potencia la maduración del ser humano ya que afecta al cambio de comportamiento del saber, al intelecto, al desarrollo motor, a lo afectivo y a lo social.

Estas últimas corrientes se pueden vincular al pensamiento de Paulo Freire, citado en (González y cols., 2017), que piensa a la comunicación de manera horizontal y ya no como mera transmisión de información, mediante formas de educación no formal que se valen de nuevos formatos y lenguajes. En esta línea, podría decirse que producciones como “La asombrosa excursión de Zamba” forman parte del edu-entretenimiento, ya que enseñan a la vez que entretienen.

2.5. Síntesis

Los dibujos animados educativos son capaces de sintetizar temas sobre algún conocimiento particular en un corto período de tiempo. En este sentido, podríamos seguir el concepto de “Alta potencialidad expresiva” de J.L Bravo.

J.L. Bravo en su artículo “¿Qué es el video educativo?” señala que existen audiovisuales educativos con alta potencialidad expresiva, con esto se refiere a la capacidad que este tiene para transmitir un contenido educativo completo. Son audiovisuales especialmente diseñados para facilitar la comprensión y la retención del contenido y cuentan con una estructura narrativa sencilla de asimilar. Tienen una serie de elementos sintácticos que ayudan a la transmisión y retención del mensaje (imágenes construidas a la medida de los conceptos que están explicando, locución que complementa a las imágenes, elementos separadores, repeticiones intencionadas, ritmo narrativo vivo pero no acelerado, etc.) que estructuran el contenido y ayudan a la retención (Bravo Ramos, 1992).

Todos estos elementos sintácticos que J.L. Bravo menciona, están presentes en los dibujos animados educativos, los cuales se ejemplifican en el análisis de “La asombrosa excursión de Zamba” del capítulo cinco de este documento.

2.6. Formato narrativo

En Colombia, en el año 2013, se realizó un estudio en el que participaron 208 jóvenes que fueron expuestos a un episodio diferente de la serie de televisión colombiana “Revelados, desde todas las posiciones” (Igartua y Casanova, 2016). El estudio llegó a la conclusión de que los formatos narrativos (como los dibujos animados) son más efectivos que los formatos no narrativos (como los documentales) cuando el objetivo es proporcionar información y cambiar actitudes con respecto a algo.

Se encontró que una mayor identificación con los personajes del episodio narrado, estaba asociada a una mayor elaboración cognitiva y a actitudes más favorables de los espectadores hacia los temas abordados. La identificación con los personajes es un mecanismo a través del cual los miembros de la audiencia experimentan la recepción e interpretación del texto desde adentro, como si los eventos les estuvieran ocurriendo. Este proceso está vinculado a diferentes aspectos, como la empatía cognitiva o la empatía emocional (Igartua y Casanova, 2016).

En los dibujos animados educativos se dan otros procesos de aprendizaje, no solo se aprende con los contenidos conceptuales y explícitos, sino que cuando hay una emoción e identificación se aprende de otra manera, más desde dentro. Por ello el papel de los personajes es fundamental en los dibujos animados educativos, ya que dan pie a estos procesos.

2.7. Enseñanza de hábitos, valores y normas

Los dibujos animados educativos son “formativos” en el sentido de que no solamente transmiten contenidos, sino hábitos, valores y normas sociales; es decir, otros tipos de saberes.

Según Marín y Latorre (2007), citados en (de la Ossa, 2018), los dibujos animados educativos además de propiciar climas positivos y en consecuencia potenciar el aprendizaje, también enseñan normas de comportamiento y valores culturales. Por otra parte, (Yavuzer, 2007), citado en (Özer y Avci, 2015) opina que pueden servir de ejemplo para temas interpersonales como relaciones familiares, amistades y juegos en equipo.

Así mismo, (de la Ossa, 2018), argumenta que en los dibujos animados educativos, las situaciones giran en torno a un problema que los personajes se esfuerzan en resolver. Ensayan varias alternativas hasta llegar al punto en donde el desenlace de la historia ocurre en el momento en que se encuentra la mejor opción para la resolución del conflicto. Este desenlace narrativo incentiva la creatividad de los estudiantes, al mismo tiempo que les provee herramientas de ensayo y error, siendo estas últimas, las principales características del método científico.

2.8. Interpretación

Los personajes de los dibujos animados educativos por lo general cuentan con un diseño infantil y caricaturesco. Es característico de este tipo de dibujos tener gestos exagerados sobre las emociones que experimentan (alegría, entusiasmo, aburrimiento, miedo, enojo). Por ejemplo, El Niño Zamba se cruza de brazos y mira hacia abajo con una expresión de enojo cuando se aburre en clase.

Estas expresiones exageradas facilitan la interpretación del niño sobre el relato, entendiendo mejor las circunstancias que se llevan a cabo dentro del dibujo animado, así como qué cosas están bien, y qué cosas no.

Según El Dr. Alan Rosenblatt en el documental “Life, Animated” sobre los beneficios de los dibujos animados en la educación de los niños autistas, los dibujos animados son figuras con expresiones exageradas, es por ello que son más fáciles de entender para los niños. Además, amplían las limitaciones de los maestros basadas en la voz y el texto impreso, permitiendo mostrar visualmente algo que de otra manera sería imposible (Mornhinweg y Herrera M., L. C., 2017).

2.9. Desde casa

Por lo general, los dibujos animados están diseñados para transmitirse por televisión o internet, de manera que la mayoría de las visualizaciones se realizan desde casa. Teniendo en cuenta esto, pueden pensarse como complemento educativo escolar sobre algún tema en particular para repasar en casa, en un contexto más relajado, entre medio de juegos, para después profundizar en el aula.

Con respecto a lo anterior, en un estudio realizado en la Universidad del Zulia, en Venezuela, en el año 2015 (Alonso Valdivieso, 2015), se planteó la posibilidad de utilizar lo que se denomina “clase al revés”. En este tipo de clase, se proporciona al alumno de material audiovisual para su repaso en casa, y se consideró el uso de animación como la mejor opción.

La idea es usar el tiempo en casa para la parte autónoma y teórica, mientras que lo que comúnmente se hace en casa como los deberes, se realiza en el aula. Dando más tiempo para poner en práctica los conocimientos mediante actividades grupales, debates, resolución de dudas, etc. Para ello, se le administran al alumno videos con contenidos educativos para visualizar en su hogar, los cuales gracias a su dinamismo, simplicidad, armonía visual, música y hasta a veces una voz en off que ayude a la interpretación, terminan por resultar agradables para el estudiante.

De hecho, ya existe una página con este tipo de contenidos “TED-Ed” (ver Figura 2.1). Esta es una plataforma a la que se puede subir animaciones motion graphics educativas sobre cualquier tema con intención de difundirla a gran escala.

The image shows the TED-Ed website interface. At the top, the TED-Ed logo is on the left, and 'register or sign in' is on the right. Below the logo is a navigation bar with 'Discover', 'Create', and 'Support' options, and a search icon. A prominent banner asks, 'Want a daily email of lesson plans that span all subjects and age groups?' with a 'Learn more' button. Below this, there are filters for 'Subjects All Subjects' and 'filter by Elementary/Primary, TED-Ed Animations' and 'sort by Featured'. The main content area displays a grid of eight video thumbnails, each with a title, subject category, and view count.

| Thumbnail Title | Subject | Views |
|----------------------------------------------|-----------------------|-----------------|
| HOW DO LUNGS WORK? | Health | 1,309,500 views |
| ARE WE RUNNING OUT OF CLEAN WATER? | Science & Technology | 477,897 views |
| WHY CAN'T SOME BIRDS FLY? | Science & Technology | 972,957 views |
| WHY DOES YOUR VOICE CHANGE AS YOU GET OLDER? | Health | 1,001,095 views |
| CAN YOU SOLVE THE PENNILESS PILGRIM RIDDLE? | Mathematics | |
| CAN YOU SOLVE THE WIZARD STANDOFF RIDDLE? | Mathematics | |
| WHEN WILL THE NEXT ICE AGE HAPPEN? | Science & Technology | |
| HOW MANY VERB TENSES DOES ENGLISH HAVE? | Literature & Language | |

Figura 2.1: Contenidos de TED-Ed. Fuente: https://ed.ted.com/lessons?direction=desc&sort=featured-position&user_by_click=student

2.10. Para todo público

Los dibujos animados educativos están pensados para un público infantil, por lo que su contenido narrativo es fácil de interpretar. Esto significa que cualquier persona independientemente de su edad puede aprender viéndolos. Son contenidos para toda la familia, donde los abuelos o padres pueden compartir ese momento de visualización y aprendizaje con los niños.

Según Torres (2017), citada en (de la Ossa, 2018), aunque el formato de la serie se puede considerar para un público infantil, en realidad puede educar a cualquiera sin restricción de edad. El carácter cómico de los personajes, como también la variedad de escenarios y sucesos que integran la serie, ocasionan en los televidentes real interés y motivación a cualquier edad.

2.11. En conclusión

Todas estas características correspondientes a los dibujos animados educativos, demuestran que si se refuerza y trabaja con ciertos aspectos particulares de los dibujos animados se puede lograr un producto con muchos beneficios educativos. Entre estos beneficios, se destacan:

1. La capacidad de suscitar emociones a partir de imágenes, música, palabras y otros elementos cargados de sentido, para luego trasladarlas al ámbito intelectual y reflexivo del aprendizaje.
2. El hecho de que al ser “animaciones” permiten ilustrar de manera audiovisual escenarios inalcanzables con otros métodos.

Capítulo 3

Elementos narrativos de los dibujos animados educativos

¿Cuáles son los elementos narrativos presentes en los dibujos animados educativos? ¿Cómo se organizan y dan forma al contenido?

Con “*elementos narrativos*”, nos referimos a aquellos que hacen a la manera de contar la historia de un dibujo animado, a aquellos que hacen a la estructura interna de la narrativa.

A lo largo de este capítulo se repasarán diversos estudios e investigaciones realizados sobre los dibujos animados educativos, de los que se espera obtener información sobre los elementos narrativos con los que se trabaja en este género en particular. De manera de ir tomándolos y definiéndolos como elementos narrativos propios del género de dibujos animados educativos.

Para ello, al principio de cada estudio, se explicarán los procesos de investigación que se llevaron a cabo y sus conclusiones. Después en un cuadro de color naranja, se aclararán cuáles son los elementos narrativos que se identifican y recuperan a partir de dicho estudio como elementos narrativos propios de los dibujos animados educativos.

3.1. Realismo

Según el estudio (Fisch y cols., 1997), en Estados Unidos, en el año 1997, algunos radiodifusores estaban descontentos con la idea de incluir dibujos animados educativos en la grilla horaria, argumentando que resultarían aburridos a los niños y acotarían las visualizaciones televisivas. Ante esto, un grupo de investigadores realizó un estudio comparando 2 (dos) series de dibujos animados diferentes, una considerada como educativa y otra no. El objetivo era identificar si los niños encontraban al dibujo animado educativo menos entretenido.

En el desarrollo de la investigación, se optó por trabajar con “*Cro*” como el programa educativo, y con “*Los Picapiedra*” considerado como no educativo. Ambos dibujos eran caricaturas animadas de 30 minutos por episodio, se transmitían en la televisión comercial y presentaban un elenco de personajes en un entorno prehistórico.

A pesar de ser muy similares, diferían en contenido educativo. Los Picapiedra no se considerarían educativos bajo la definición planteada por (Condry y cols., 1993): *Una parte importante del programa se dedica a enseñar información que los niños de la audiencia probablemente no sepan (por ejemplo: el alfabeto, el vocabulario, la información histórica o científica, la información aplicada para la vida cotidiana) o demostrar habilidades u oficios.*

Sin embargo, incluso bajo esta estricta definición, Cro lo haría. Cro es una serie sobre tecnología, dirigida a niños de 6 a 11 años. Presenta las aventuras de un niño llamado Cro-Magnon, de 11 años, su “familia” de Neanderthal y los mamuts lanudos que son sus amigos. A lo largo de los episodios utilizan una variedad de conceptos científicos y tecnologías muy simples (que un niño pueda entender) para superar los obstáculos de la era prehistórica en la que se encuentran (ver Figura 3.1 y 3.2).



Figura 3.1: Mamut de Cro girando la rueda de una polea.

Cro fue diseñado para educar y entretener, estableciendo tres objetivos:

- Entretener y llegar a una gran audiencia en la televisión, y al mismo tiempo, ayudar a aumentar la familiaridad y el interés de los niños en los principios científicos y tecnológicos básicos a través de una introducción al funcionamiento de máquinas, dispositivos y herramientas simples y familiares.
- Ayudar a estimular el interés de los niños en la ciencia y tecnología al demostrar que no son abstracciones, sino partes integrales de la vida diaria.
- Trabajar para convencer a los jóvenes de que descubrir el funcionamiento de la ciencia y tecnología puede ser muy divertido.



Figura 3.2: Polea que permite subir un mamut mientras que se baja otro.

Cada episodio de Cro se centra en un concepto científico o dispositivo tecnológico diferente, como las características de las alas que permiten que un avión vuele.

Por otra parte, Los Picapiedra también presentan artilugios (por ejemplo: la trompa de un elefante que sirve como aspiradora o el auto que se impulsa con los pies de los pasajeros). Sin embargo, a diferencia de Cro, los dispositivos de Los Picapiedra son fantasiosos y no funcionarían en la vida real. Por lo tanto, los dispositivos y la “ciencia” presentados son “pseudociencia”, es decir, dispositivos poco realistas que no obedecen las leyes físicas o las prácticas científicas (ver Figura 3.3).



Figura 3.3: Automóvil impulsado a pie.

Finalmente, mediante estadísticas, no se notaron diferencias significantes en el interés de los niños por un programa u otro, ambos resultaron de gran agrado. Debido a que Cro y Los Picapiedra comparten muchas similitudes, pero son diferentes educativamente, son una buena prueba de que los dibujos animados educativos no son necesariamente menos atractivos.

Lo importante de este estudio.

Como podemos ver, una de las características que distinguen a los dibujos animados educativos es el “*realismo*”. Esto no significa la ausencia de ficción, después de todo, estamos hablando de un dibujo animado, sino sería imposible que en Cro, considerado educativo, viéramos un mamut tirando de una polea.

Lo importante es que el conocimiento general o científico que se intente plasmar, sea lo más fidedigno a la realidad posible. Así como en Cro los artilugios tecnológicos están basados en la realidad, en Zamba los viajes al pasado están basados en la historia. A pesar de toda la fantasía que incluyen, no dejan de enseñar algo real. Debemos pensar a los niños como consumidores críticos capaces de rescatar lo importante de un dibujo animado educativo y no como meros consumidores pasivos.

En conclusión, el “*realismo*” es el primer elemento narrativo propio de los dibujos animados educativos identificado.

3.2. Relato y Personajes

Según el estudio (Puiggròs Rajadell, Pujol, M. A., y Violant Holz, 2005) realizado en la Universidad de Barcelona, en España, en el año 2005, algunos dibujos animados representan una alternativa de enseñanza-aprendizaje en la que el niño puede incorporar conocimiento, vocabulario e incluso valores a través de lo que ven reflejado en sus personajes favoritos y en el relato.

Establece que los dibujos animados pueden resultar educativos en cuanto son capaces de transmitir los siguientes valores por intermedio de los personajes y el relato:

Valores Etnológicos: Los dibujos animados educativos deben mostrar elementos culturales e históricos reales a través de las aventuras de los personajes. Series como Ruy el pequeño Cid o Willy Fog ofrecen información del momento histórico, del ambiente geográfico e incluso de elementos cotidianos y costumbres sociales de una época histórica de esta forma.

Valores Didácticos: Los dibujos animados educativos deben incluir en el relato, enseñanzas de carácter indirecto bajo un prisma totalmente lúdico y agradable, que suponga una mayor aceptación por parte de los niños . Series como “*Erase una vez el hombre*” o “*El maravilloso viaje de Nils Holgerson*” han provocado el aprendizaje de las ciencias naturales o de geografía sueca de esta manera.

Valores Psicológicos: Los dibujos animados educativos deben colaborar en el desarrollo de aptitudes personales y sociales. Los personajes animados generan sentimientos en los niños, y gracias a esto pueden conseguir que ellos se identifiquen con el protagonista, reflexionen sobre el mundo que los rodea, sobre sí mismos y clarifiquen valores para descubrir su propia identidad. Estos son algunos ejemplos que favorecen la evolución psicológica del niño. Para que esto sea posible, es necesario que el relato y los personajes del dibujo animado mantengan una moral y coherencia lógica desde principio a fin.

Valores Lingüísticos: Mientras el niño está contemplando la pequeña pantalla, está recibiendo una enseñanza de la estructura y composición lingüística de su lengua: nuevo vocabulario, formación de frases, expresiones típicas, etc. Por esto, los personajes de los dibujos animados educativos deben usar un léxico apropiado, que resulte formativo.

Lo importante de este estudio.

El estudio hace hincapié en dos elementos narrativos fundamentales de los dibujos animados educativos: el relato y los personajes en el relato. Establece que no solo están para hacer entretenido el audiovisual, sino como punto fundamental en la enseñanza de conocimiento, valores sociales y vocabulario.

Establece que los procesos de aprendizaje se desarrollan por un lado a partir del relato, el cual, a diferencia de un documental informativo, tiene una narrativa basada en aventuras, hazañas y transformaciones que hacen entretenido al audiovisual, pero sin dejar de incluir lúdica e indirectamente conocimiento o saberes constructivos para el niño. Por otro lado, a partir de la identificación con los personajes y los sentimientos que eso les genera a los niños, provocando que ellos reflexionen sobre el mundo que los rodea y sobre si mismos.

3.3. Interacción

En el estudio (Beltrán-Pellicer, P., Arnal-Bailera, A. and Muñoz-Escolano, Jose M., 2017) realizado en la Universidad de Zaragoza, en España, en el año 2017, se llevó a cabo un análisis de un episodio de la serie “*El equipo Umizoomi*”. Este es un dibujo animado desarrollado por Nickelodeon, donde sus personajes: Milli de 6 años, su hermano Geo de 8 años y un amigable robot llamado Bot, son poderosos superhéroes matemáticos que enseñan a los niños espectadores conceptos de conteo, medición, formas y patrones matemáticos.

El estudio buscaba analizar la pertinencia de los contenidos matemáticos que la serie presentaba. La serie fue elegida por ser uno de los dibujos animados del momento con mayor contenido matemático.

El capítulo que se analizó fue “*La aspersión del elefante*”. Comienza con una niña que plantea un problema al equipo, el enunciado de dicho problema a priori no tiene por qué presentar una clara relación con la matemática. Es a través de las situaciones que se plantean en las siguientes escenas donde se podrán identificar las prácticas matemáticas.

Así, en este caso, una niña solicita que arreglen un aspersor de agua (ver Figura 3.4):

NIÑA: Estoy en el parque acuático, pero al aspersor le pasa algo. ¡El agua ha dejado de salir! Aquí hace muchísimo calor y ya no hay agua para jugar.

MILLIE: Oh, eso sí que es un problema.

NIÑA: Equipo Umizoomi, ¿podéis arreglar el aspersor de agua?



Figura 3.4: Niña solicitando ayuda.

Una vez expuesta la situación de partida, **Millie traspasa la cuarta pared al solicitar la ayuda de los espectadores, a los que quiere hacer partícipes del proceso de resolución** (ver Figura 3.5) , y comienzan a suceder una serie de escenas que van acercando progresivamente a los personajes a la solución del problema.



Figura 3.5: Equipo Umizoomi.

Lo importante de este estudio.

El equipo Umizoomi es considerado un dibujo animado educativo debido a que trabaja con contenidos matemáticos. Pero lo interesante de este estudio, es el recurso narrativo de la “interacción”. Este recurso en que la acción se detiene unos instantes, cuando al traspasar la cuarta pared los personajes preguntan a los espectadores cómo proceder, se repite a lo largo de toda la serie. Es un “dispositivo didáctico”, donde la responsabilidad de resolver una parte de la tarea se transfiere a los espectadores, alguien pregunta a otro que debe responder.

Esta característica no es particular de esta serie, sino que se presenta en otras como en Dora la exploradora o Jake y los piratas del país de nunca jamás. Este elemento narrativo incentiva a los niños a reflexionar para resolver los problemas a los que se enfrentan los personajes, como en los dibujos animados educativos los problemas suelen estar relacionados a temas pedagógicos, resulta un elemento narrativo muy útil.

3.4. Ética y Estética

El estudio (Mornhinweg y Herrera M., L. C., 2017) realizado en la Universidad de Santa María La Antigua, en Panamá, en el año 2017, propone una clasificación de los dibujos animados según su contenido. Distinguiendo entre los dibujos animados con valor educativo y los que no:

Dibujos Animados educativos/positivos: Dibujos animados que además de entretener, buscan transmitir mensajes constructivos a la audiencia. Utilizan colores brillantes, buen léxico, mensajes de aliento, valores, conceptos reales y educativos, normas culturales, conocimiento práctico y útil, se premian las buenas acciones, refuerzan relaciones con amigos y familia, estimulan los sentidos, invitan a la interacción con el ambiente, casos de “problema - solución”, y refuerzan las acciones socialmente correctas.

Dibujos animados no educativos/negativos: Colores opacos, mal uso de las palabras, presencia de adjetivos calificativos negativos, mensajes de derrota, valores ambiguos, prácticas de antivalores, rebelión ante las normas de la ley, se perpetúan acciones negativas, refuerzan malas conductas, confrontaciones de violencia física y/o verbal, uso de armas, presencia de sangre y lenguaje soez.

A su vez, los contenidos educativos/positivos se dividen en:

Contenido de Aprendizaje Académico: Enfocado en la difusión de mensajes que van acorde con los procesos de aprendizaje escolar y los planes de estudio universales como lo son: el abecedario, los números, palabras, problemas matemáticos y de lógica, entre otros.

Contenido de Aprendizaje Moral: Enfocado en la difusión de conductas positivas a través del ejemplo. Dibujos animados que presentan buenas costumbres y enseñan valores, siguiendo modelos básicos de la convivencia en familia, el compañerismo, la amistad y el “*buen actuar*”.

Lo importante de este estudio.

Este estudio da mucha importancia a la ética y moral que reflejan los dibujos animados. Cosas como el buen léxico, mensajes de aliento, valores, normas culturales, compañerismo y refuerzo de acciones socialmente correctas, son establecidos como elementos distintivos de los dibujos animados educativos. No solamente son educativos por incluir conocimientos generales o académicos (historia, ciencia, etc.) sino por enseñar este tipo de saberes morales.

También, menciona una estética de “*colores brillantes*” en los dibujos animados educativos. Como dicen (Zelanski y Fisher, M.P., 2001), los colores brillantes estimulan la actividad y la atención mental, por eso son cada vez más utilizados en las escuelas. Además, en general los dibujos animados educativos parecen contar con dibujos de formas simples, simpáticas y sonrientes (similares a dibujos animados para niños muy pequeños), puesto que el objetivo es mantener un ambiente cálido y de aprendizaje, al que niños de muy corta edad ya puedan comenzar a visualizar.

En base a esto, se podría considerar el uso de esta estética y el reflejo de ética y moral social a través del relato y los personajes de un dibujo animado como elementos narrativos propios de los dibujos animados educativos.

3.5. Contextualización

En el estudio (Özer y Avci, 2015) realizado en la Universidad de comunicaciones de la ciudad de Elazig, en Turquía, en el año 2015, se analizaron dos dibujos animados de diferentes países: Pepee de Turquía y Caillou de Canadá (ver Figura 3.6). El objetivo del estudio era observar los elementos culturales y nacionales que estos dibujos presentaban.



(a) Pepee.



(b) Caillou.

Figura 3.6: Pepee y Caillou

Se identificó que ambos dibujos animados reflejaban elementos culturales de su país de origen, tales como: ropa tradicional, comidas típicas, vocabulario y jergas, símbolos (como la bandera), melodías y danzas comunes de la región.

Finalmente, se determinó que estos elementos culturales presentes en los dibujos animados juegan un papel instructivo en la adquisición por parte de los niños de hábitos, costumbres, valores sociales, comportamientos, actitudes, formas de hablar, de pensar, de vivir, de alimentarse e inclusive la enseñanza de elementos simbólicos como la bandera.

Lo importante de este estudio.

Este estudio habla de cómo los dibujos animados pueden transmitir hábitos, costumbres, formas de hablar, de pensar, de vivir, de alimentarse, etc. Siempre y cuando los dibujos estén contextualizados en escenarios similares a la realidad.

Solo para dar un ejemplo, “*Ben 10*” es un dibujo animado destinado al entretenimiento más que a la educación (ver Figura 3.7). Está contextualizado en un mundo futurista y fantástico, no se correlaciona mucho con una cultura o comunidad real.



Figura 3.7: Ben 10.

“*Patoruzito*” también es un dibujo animado orientado al entretenimiento (ver Figura 3.8). Sin embargo, proviene de una historieta argentina, y en su contenido refleja la cultura gaucha, su vestimenta, las comidas típicas (tortas fritas de la abuela), los paisajes de la Patagonia, un poco su fauna, etc.



Figura 3.8: Patoruzito.

Podría pensarse entonces, la contextualización de dibujo animado en un escenario real como un elemento narrativo de los dibujos animados educativos.

3.6. En conclusión

En base a los estudios vistos en este capítulo, podemos decir que los elementos narrativos de los dibujos animados educativos son:

El Realismo: Para que un dibujo animado pueda enseñar algo productivo a los niños, es necesario que incluya temas reales en su contenido. De manera que transmita conocimientos útiles ya sea escolares (historia, ciencia, etc.) o para la vida diaria. Sin embargo, esto no significa la ausencia de ficción.

El Relato y los personajes: El relato es fundamental en tanto está diseñado para que a partir de las aventuras que hacen entretenido a un dibujo animado, se pueda incluir de manera lúdica conocimientos o saberes útiles. Los personajes son la cara dentro de ese relato, la figura humanizada que busca empatizar y provocar sentimientos en los niños para que estos reflexionen y terminen por incorporar un conocimiento.

La Interacción: Cuando los personajes animados miran a la cámara y se dirigen verbalmente a los niños espectadores, los están invitando a involucrarse en su juego, en su aventura y en su aprendizaje. Los personajes animados mientras descubren y aprenden, solicitan el apoyo de los niños espectadores, incentivándolos a pensar y a reflexionar para ayudarlos a resolver un problema. Es un dispositivo didáctico, donde alguien pregunta a otro que debe responder, pasando de ser espectadores pasivos, a ser activos.

La Ética: Cosas como el buen léxico, valores, normas sociales, mensajes de aliento y compañerismo son ejemplos de la ética que enseñan los dibujos animados educativos. No solamente enseñan conocimientos escolares, sino también morales.

La Estética: El uso de colores brillantes para estimular la actividad y la atención, así como un diseño de dibujos con formato infantil (formas simples, sonrientes, coloridas, etc.) para poder llegar a niños de muy corta edad, son los rasgos estéticos de los dibujos animados educativos.

La Contextualización: El solo hecho de contextualizar el relato de un dibujo animado en un escenario real con diversas referencias culturales, ya está enseñando algo útil. Muchos dibujos animados educativos además de basar su contenido en temas reales, se contextualizan en escenarios reales. Así los niños pueden conocer diferentes lugares del mundo con sus símbolos (como la bandera), juegos típicos entre niños, vocabulario, danzas, músicas, es decir, los enriquece culturalmente.

Capítulo 4

¿Qué hace atractivos a los dibujos animados educativos?

La motivación permite asociar a los dibujos animados con la educación, esto es, por el interés que en los niños produce. Entonces, se quiso investigar un poco más: ¿Los dibujos animados educativos son tan atractivos como otros dibujos animados? ¿De dónde proviene ese atractivo? ¿Qué cosas son las que atraen más a los niños de los dibujos animados? ¿Cuáles son sus géneros preferidos? ¿Qué cosas tienen en cuenta los dibujos animados educativos para mantener el atractivo?

A lo largo de este capítulo se repasarán diversos estudios e investigaciones sobre los gustos y preferencias de los niños a la hora de elegir un dibujo animado. De los que se espera obtener información sobre los elementos que los hacen atractivos, de manera de ir tomándolos y resumiéndolos en una lista al final de este capítulo, con el objetivo de ver cómo esos puntos descubiertos pueden servir a los dibujos animados educativos para ser atractivos y llamar la atención de los niños.

Al principio de cada estudio, se explicarán los procesos de investigación que se llevaron a cabo y sus conclusiones. Después, en un cuadro de color azul, se aclararán algunos aspectos descubiertos en dicho estudio, que resultan útiles para esta investigación.

4.1. Atractivo de los dibujos animados educativos

En un estudio realizado en la Universidad Santa María La Antigua, en Panamá, en el año 2017 (Mornhinweg y Herrera M., L. C., 2017), se realizó una encuesta a dos cursos de niños (48 % niñas – 52 % niños) de sexto grado (entre 12 y 11 años) con el objetivo de informarse sobre qué cosas les gustaban más de los dibujos animados.

Como primer paso, se constató que la mayoría de los niños tienen una fuerte inclinación por mirar dibujos animados, lo que dio pie a seguir con el análisis. Luego se les realizó la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que principalmente te gusta de los dibujos animados?

Los resultados se presentan en la Tabla 4.1.

Tabla 4.1: Resultados del estudio.

| | | Caso 1 | Caso 2 | Total |
|------------------------------------------------------------------------|--------------------|---------------|---------------|--------------|
| ¿Qué es lo que principalmente te gusta de los Dibujos Animados? | Caricaturas | 23,6 % | 14,8 % | 21,6 % |
| | Fantasía | 9,0 % | 3,7 % | 7,8 % |
| | Comedia | 43,8 % | 59,3 % | 47,4 % |
| | Acción | 10,1 % | 11,1 % | 10,3 % |
| | Da lo mismo | 13,5 % | 11,1 % | 12,9 % |
| Total | | 100 % | 100 % | 100 % |

Una considerable preferencia por la comedia, seguida por las caricaturas.

Luego se pasó a analizar el tipo de contenido que los niños preferían en los dibujos animados.

Los resultados pueden observarse en la Tabla 4.2.

En el primer curso no hubo diferencias significativas entre los de contenido académico y los violentos, pero sí en el segundo.

Tabla 4.2: Resultados

| | | Caso 1 | Caso 2 | Total |
|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|---------|---------|---------|
| Tipo de Contenido de los Dibujos Animados de tu preferencia | Aprendizaje académico y/o moral | 46,1 % | 24,1 % | 40,7 % |
| | Comportamiento violento y lenguaje inadecuado | 53,9 % | 75,9 % | 53,4 % |
| Total | | 100,0 % | 100,0 % | 100,0 % |

Lo importante de este estudio.

En la primera tabla resaltaron las caricaturas y la comedia. Mientras que en la segunda tabla se identificó cierta preferencia por los dibujos animados de contenido violento y lenguaje soez, sin embargo, los educativos tampoco se quedaron atrás.

En base a este estudio y al estudio (Fisch y cols., 1997) detallado en el capítulo tres, donde también se comparó el nivel de interés de un dibujo animado educativo con respecto a otro no educativo, podemos afirmar que los dibujos animados educativos resultan atractivos para los niños.

En relación al tema, “La asombrosa excursión de Zamba” es una caricatura con fuertes rasgos de comedia, en su mayoría logrados a través de la parodia en sus personajes. Más adelante hablaremos de esto en el capítulo cinco.

4.2. Temáticas y estéticas preferidas

Otro estudio realizado en la Universidad de Valladolid, en España, en el año 2018 (Pérez Córdoba, 2018), se propuso investigar cuáles son los dibujos animados que más gustan a los pequeños de hoy en día y el porqué. Para esto, realizó una encuesta a niños de 1.^a, 2.^a y 3.^a sala de jardín, y a niños de 1.^o grado de escuela primaria para identificar sus dibujos animados preferidos en base a resultados comprobables. Para esto, se comenzó preguntándoles cuáles eran los dibujos animados que usualmente veían. Estos fueron los resultados:

Los más pequeños, de entre 2 y 3 años (32,5 %) , indicaron ver Peppa Pig, Mickey Mouse, Masha y el Oso y Pocoyo. Este porcentaje no fue tan exacto como el de los niños más grandes, ya que al ser tan pequeños, no contestaron todas las preguntas.

Los niños de entre 4 y 5 años (32,5 %) , indicaron ver Bob Esponja, Ben y Holly, Ladybug y PJ Masks.

Los alumnos mayores, de entre 5 y 6 años (35 %) , indicaron ver Bob Esponja, Ladybug, La Patrulla Canina y Marcus Level.

Los dibujos animados que veían los niños más pequeños duraban menos y presentaban historias básicas y sencillas. Por otro lado, los otros dos grupos mostraron una preferencia por dibujos con más duración y narrativas más complejas, generalmente con superhéroes o seres fantásticos. También se preguntó a un curso de 29 niños de primer grado de primaria y los resultados fueron muy similares a estos dos últimos.

Las razones que los niños dieron de por qué ven esos dibujos animados fueron:

- **Bob Esponja y Masha y el Oso** porque los personajes hacen tonterías y son graciosos.
- **Pocoyo y Peppa Pig** porque juegan y cantan canciones pegadizas.
- **Ladybug, La Patrulla Canina y PJ Masks** porque tienen superpoderes y se enfrentan a los villanos para salvar al mundo.
- **Marcus Level** porque hay espadas y lucha entre personajes.

Todos estos dibujos animados eran hechos con volumen, colores muy vivos y una trama entretenida con superhéroes o travesuras que hacían reír a los niños (ver Figura 4.1).

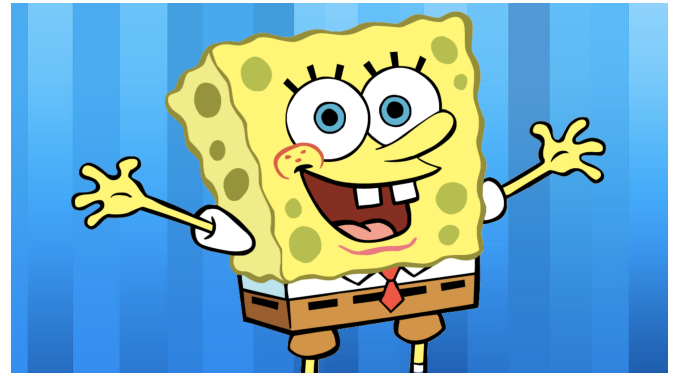


Figura 4.1: Bob Esponja.

La única excepción era Peppa Pig. Esta animación tiene un dibujo muy plano sobre el fondo y colores pasteles. Por esta razón, suele gustar solo a los más pequeños. A partir de los cuatro años comienzan a dejar de verla porque la consideran “*dibujos para pequeños*” (ver Figura 4.2).

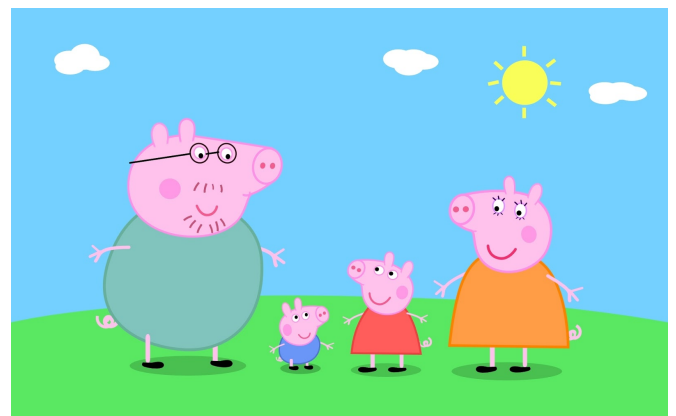


Figura 4.2: Peppa Pig.

También se descubrió que los dibujos más gustados tienen patrones que se repiten a lo largo del episodio (canciones, acciones de los personajes, desenvolvimiento narrativo, etc.). Esto es algo que suele aburrir a los adultos, pues siempre ocurre lo mismo, pero fascina a los niños. Así como los niños necesitan tener rutinas en la vida diaria, se sienten cómodos con dibujos que persisten sin tantos cambios en el tiempo.

Lo importante de este estudio.

Este estudio esclarece el panorama sobre las estéticas y temáticas más gustadas por los niños.

A su vez, manifiesta cómo los niños tienden a sentirse cómodos al ver dibujos animados con patrones que se repiten a lo largo de los episodios. Algo similar menciona el estudio (del Moral Pérez, Villalustre, y Piñeiro, 2010), el cual establece que gran parte del atractivo de los dibujos animados para niños, reside en la permanencia de los rasgos que caracterizan a los personajes. El motivo parece ser que, así como los niños necesitan tener rutinas en la vida diaria, se sienten cómodos con dibujos que persisten con pocos cambios en el tiempo, y en donde los rasgos de sus personajes favoritos (heroico, bondadoso, alegre, etc.) perseveran.

Curiosamente, muchas características están presentes en Zamba: es un dibujo con volumen, colores brillantes, personajes traviesos y sobre todo, patrones que se repiten (tales como viajar al pasado, aburrirse en clase o las charlas con personajes históricos al final de cada episodio).

4.3. Prioridades de los niños en un dibujo animado

Otro estudio llevado a cabo en la Universidad de Concepción, en Chile, en el año 2007 (Domínguez Águila y Yankovic, 2007), también quiso investigar cuáles eran los dibujos animados preferidos de los niños y el porqué. Para esto, encuestaron a un grupo de 92 niños de 5 años.

Primero se les pregunto: ¿Cuáles dibujos animados ves?

Tanto niños como niñas, señalaron que los dibujos animados que más veían eran:

- En primer lugar **Bob Esponja**
- En segundo **Tom y Jerry**
- Seguidos de Clifford, Dora la exploradora, Power Rangers, Pokemon y otros.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la primera etapa, quedó de manifiesto que para la mayoría de los menores el dibujo animado preferido era Bob Esponja, por lo que las preguntas estuvieron referidas a ese dibujo animado.

Pregunta N^o 1. ¿Por qué te gusta verlo?

Las respuestas más comunes fueron:

- Por un atributo personal del personaje Bob Esponja: *“Porque es gracioso, divertido”*, etc.
- En segundo lugar, por un atributo personal de Calamardo: *“Me gusta Calamardo”*
- En tercer lugar: *“Porque sí”*

Los resultados generales por categorías señalaron que de un total de 92 respuestas, la categoría atributos personales de los personajes abarcó un 54.34 %, siendo la primera opción de respuesta.

Pregunta N^o 2. ¿Qué es lo que más te gusta del dibujo?

- La mayoría de las respuestas pertenece a la categoría de percepción visual: *“Me gusta el amarillo de Bob...su forma cuadrada.”*.
- La segunda categoría de respuestas es la de percepción auditiva: *“Cuando hablan, cuando se ríen...la canción”*.
- La tercera categoría de respuestas es por la percepción de movimiento: *“Me gusta cuando hace girar los pepinillos”*.

Los resultados generales indican que la frecuencia mayor corresponde a percepción visual (45,45 %) y la segunda preferencia corresponde a percepción auditiva (20.77 %).

Pregunta N^o 3. ¿Qué pasó en el capítulo que viste?

Algunos eventos observados son:

- *“Bob cuenta chistes de ardilla”*...
- *“Arenita se enoja con Bob”*.
- *“Bob se infla como un globo”*.
- *“Bob Esponja le lleva flores a Arenita”*.

La mayor frecuencia está en recordar entre dos y tres eventos.

**Pregunta N° 5. ¿Cuál de los personajes que aparecen en la historia te gustó más?
¿Por qué?**

Los personajes preferidos fueron:

- En primer lugar, Bob.
- En segundo Arenita.
- En tercero Patricio.

Entre las razones por las que se eligieron, está en primer lugar la categoría de atributos personales.

Pregunta N° 8. ¿Hay algo de lo que aparece en el dibujo que se parece a tu vida?

- En primer lugar, se optó por actividades como: “*Andar en bicicleta*”, “*jugar a la pelota*”.
- En segundo lugar, por nada: “*No sé...nada*”.
- En tercer lugar, opciones de percepción visual y auditiva: “*Me parezco en sus manos y en sus ojos*” “*Se parece en la risa*”.

El estudio concluyó que los niños tienden a preferir aquellos dibujos animados con cuotas de acción, aventura, misterio y fantasía; a su vez, con colores más definidos y llamativos. En cambio, las niñas tienden a ver dibujos con una cuota menor de agresividad, sonidos y colores un poco más suaves. Pero sobre todo, Bob Esponja fue elegido por resultar “*divertido*” en ambos sexos.

Se consideró que su preferencia por el personaje “*Bob Esponja*” podría estar dada por el mayor tiempo de exposición que este tiene a lo largo de los episodios en comparación a otros personajes.

La mayor parte de los niños(as) respondió que los personajes juegan en el día, de lo que se pudo concluir, que asocian esta actividad con lo que ellos realizan habitualmente: “jugar”. Lo mismo sucede en la relación de semejanza que establece el niño entre lo que aparece en el dibujo y su vida, donde se observa nuevamente una tendencia a enfocarse en actividades vinculadas con el juego. Curiosamente, algunos niños argumentaron ver ciertos dibujos animados para conseguir la aprobación de sus pares, ya que al ver estos dibujos podrían conversar y jugar con sus amigos, utilizando materiales o realizando actividades que se relacionan a estos.

Lo importante de este estudio.

Este estudio demuestra la prioridad que los niños dan a los atributos personales de los personajes, así como a los colores y formas por sobre el sonido o el movimiento (sin dejar de dar valor a estos últimos).

También es interesante cómo corrobora que la mayoría de los niños recuerda entre 2 o 3 eventos importantes durante el episodio, por lo que una excesiva cantidad de eventos podría terminar por abrumarlos.

Por último, está la relevancia que los niños le dan a los momentos de “juego” en los dibujos animados y cómo estos les recuerdan a su actividad cotidiana preferida: jugar. Es importante aclarar que la disposición a crear personajes y relatos, intentando asemejarse con la vida diaria de los niños es un recurso muy común en los dibujos animados más populares (de Nickelodeon, Disney, etc). Diseñan a los personajes (sobre todo a los protagonistas) y al relato de manera de lograr una identificación con los niños al que está dirigido, por ejemplo: jóvenes con conflictos amorosos (la chica/o que me gusta del colegio), el deseo de triunfar en un deporte o sencillamente divertirse jugando. Por lo que es evidente que la identificación de los niños con los personajes y el relato es clave para el atractivo de un dibujo animado.

4.4. Preferencias de los niños según su país

Otro estudio realizado en la Universidad de Amsterdam, Países Bajos (Valkenburg y Janssen, 1999), quiso explorar qué características de los programas de entretenimiento para niños (entre ellos dibujos animados) les resultaban más atractivas a los niños.

Para esto, recopilaron los datos de 4 estudios anteriores: Gunter et al. 1991, Hart Research Associates, 1996 Nikken & van der Voort, 1997, Snoek & Bouwman, 1995, citados en (Valkenburg y Janssen, 1999), y de una encuesta propia que realizaron con 200 niños de 6 a 11 años en dos escuelas diferentes, una holandesa y otra estadounidense.

El motivo de incluir dos países diferentes era explorar si había algo universal en los programas de entretenimiento para niños que los atrajera, independientemente de las fronteras culturales y las diferencias entre ellos.

Para realizar la encuesta, crearon un cuestionario a llenar por los niños con papel y lápiz, donde tenían que describir qué características les resultaban más atractivas en los programas de entretenimiento infantil. Luego todas esas opiniones fueron encasilladas en las categorías de romance, realismo, violencia, inocuidad, humor, comprensión, acción o interés (esta última, “*interés*” agrupaba opiniones como: ser interesante, increíble, sorprendente, enseñar cosas nuevas, mostrar un superhéroe al que me gustaría parecerme, etc.). Los resultados dieron este orden de prioridad/preferencia:

Nº1: La comprensión y la acción.

Nº2: El humor, el interés y la inocuidad.

Nº3: El realismo, la violencia y el romance.

También se descubrió que los niños valoran más a menudo la acción y la violencia que las niñas. Mientras que las niñas le dan más importancia a la inocuidad y la comprensión.

Lo importante de este estudio.

Este estudio brinda datos sobre las preferencias de los niños universalmente, es decir, aquellas características y estereotipos propios de los dibujos animados que van más allá de las culturas particulares de cada país. Dicho de otra forma, que resultan interesantes y atractivas para cualquier niño.

La “*comprensión*” está como rasgo principal para el atractivo de un dibujo animado, ya que si los niños no son capaces de entenderlo es inevitable su aburrimiento. A esta le siguen la “*acción*” y el “*humor*” (que podría traducirse como la “*comedia*”, lo gracioso, divertido...).

4.5. Preferencias de los niños según su edad

Otro estudio realizado por dos autoras en el año 2001 (Valkenburg y Cantor, 2001). Buscó reconocer ciertos patrones en las preferencias de los niños por sobre los programas de entretenimiento según las edades.

4.5.1. Escuela primaria (5 - 8 años)

Según el estudio, a esta edad los niños desarrollan una preferencia por temas aventureros e imaginativos como dibujos animados en el espacio exterior. También prefieren programas de entretenimiento más rápido, encuentran aburridos o infantiles programas de ritmo lento con personajes excesivamente amigables. Debido a que pueden dar sentido a mucha más información, muestran un gusto por el contenido que es más difícil de entender, por personajes más complicados y por formas de humor más sofisticadas.

4.5.2. Escuela primaria posterior (edad 8 - 12)

En este período, el niño le da importancia a los detalles y a la calidad. Comienzan a tener fantasías que a menudo conllevan temas realistas y plausibles, por lo que desarrollan un interés en los fenómenos del mundo real (por ejemplo: les siguen gustando los animales, pero están interesados principalmente en los animales de la vida real). Debido a que la mayoría de los personajes de fantasía han sido desmitificados, los niños en este grupo de edad tienden a apearse a los héroes de la vida real, como los héroes del deporte, los músicos famosos, las estrellas de cine, etc.

Lo importante de este estudio.

Este trabajo hace una distinción de las preferencias de los niños según su edad, ya que para que un dibujo animado resulte atractivo es necesario saber a qué público se dirige. Como ya vimos, la diferencia entre países no es un punto tan determinante, pero sí lo es la edad de los espectadores.

“La asombrosa excursión de Zamba” al ser un programa con ciertos toques de realidad, contenidos un poco complejos, y a veces un humor sofisticado (detallado en el capítulo cinco), entraría más en la segunda categoría de niños de 8 a 12 años de edad.

4.6. Resumen de los puntos a tener en cuenta

1. Según datos estadísticos, los géneros narrativos para un dibujo animado preferidos por los niños parecen ser: la comedia y la acción. Por lo que dibujos animados con uno de estos géneros o una combinación de los mismos, tienden a ser potencialmente atractivos.
2. Según el estudio (Mornhinweg y Herrera M., L. C., 2017) los niños suelen tener cierto gusto por los dibujos con comportamientos violentos y lenguaje inadecuado. Sin embargo, los dibujos animados de aprendizaje académico y moral también mostraron ser de interés.
3. Existe una preferencia por las animaciones con volumen, como es el caso de Lady Bug, Bob Esponja o La Casa de Mickey Mouse. Por lo que las animaciones con técnicas planas como Peppa Pig no resultan tan atractivas.
4. También existe una preferencia hacia dibujos animados con colores muy vivos. Sin embargo, los colores pasteles como los de Peppa Pig también han dado buenos resultados con los niños más pequeños.
5. Los niños priorizan los colores y formas, correspondiente a estímulos visuales de los dibujos animados por sobre el movimiento y sonido.
6. Suelen gustarles dibujos animados con patrones que se repiten, como las canciones o los desenvolvimientos narrativos de los conflictos en los capítulos. También se sienten cómodos con personajes que no cambian mucho a lo largo de la serie. Sin embargo, alrededor de los 8 a 12 años de los niños, la repetición de las mismas canciones o situaciones comienzan a resultarles aburridas, por lo que habría que usar prudentemente este recurso.
7. Las historias entretenidas, llenas de momentos de diversión y chistes relacionados al juego como sucede con Bob Esponja, acostumbran a ser más gustadas por los niños, ya que las relacionan con la actividad preferida de su vida diaria: “jugar”.

8. Los niños no suelen recordar ni poder procesar más de 4 eventos en cada capítulo, por lo que trabajar con dibujos animados donde no se presenten más de 4 eventos importantes, evitaría que el niño pierda el hilo de la historia y se aburra.
9. Con respecto a los personajes, los niños suelen recordar entre 4 o 5. Agregar más personajes con cierto protagonismo a la historia podría ser contraproducente.
10. El hecho de que la mayoría de los niños tengan como preferido al personaje principal, puede deberse al mayor tiempo de exposición que este tiene en el desarrollo del capítulo. Por lo que mientras más importancia se le dé al cuidado del diseño tanto narrativo como particular de este personaje, más atractiva será la serie.
11. **Los niños mayores de 8 años** suelen preferir dibujos animados más realistas, ya que desarrollan un interés sincero en los fenómenos del mundo y pueden ser críticos con los dibujos que carecen de realismo.

Los niños menores de 8 años se impresionan fácilmente con caricaturas no tan proporcionales, dibujos animados llenos de efectos especiales o personajes con poderes sobrenaturales.

Los niños menores de 5 años prefieren historias simples, familiares y lentas.

12. Algunos menores reportaron ver ciertos dibujos animados para conseguir la aprobación de sus pares, ya que al ver estos dibujos podrían conversar y jugar con sus amigos. De manera que mientras más popular o conocido es un dibujo animado, más niños consideraran verlo.
13. Si el dibujo animado está orientado específicamente a niños o específicamente a niñas, debe tenerse en cuenta que:

En el caso de los niños, sus preferencias se encuentran en aquellos dibujos animados que poseen más acción, aventura, misterio, una cuota de fantasía, colores más fuertes y llamativos.

En cambio las niñas, tienden a ver dibujos animados con una cuota menor de agresividad, sonidos y colores más suaves pero igualmente llamativos.

14. Según el estudio (Valkenburg y Janssen, 1999), en escala, estos aspectos serían más o menos valiosos para los niños:

- a) En primer lugar: la comprensión y la acción.
- b) En segundo lugar: el humor, el interés y la inocuidad.
- c) En tercer lugar: el realismo, la violencia y el romance.

Aunque en otros estudios, el humor ha sido posicionado en primer lugar.

15. Muchos dibujos animados populares comparten la particularidad de protagonizar la serie con personajes de una edad similar al público al que está dirigido. A su vez, los conflictos y situaciones que atraviesan están inspirados en vivencias reales que los jóvenes de esa edad suelen transitar en su vida diaria.

4.7. En conclusión

Lo verdaderamente difícil al momento del diseño de un dibujo animado educativo no es elegir el tema central que va a tratar, sino crear un relato con una doble intencionalidad:

1. Una *intencionalidad educativa*: que busca enseñar y transmitir un conocimiento.
2. Una *intencionalidad recreativa*: que busca entretener y divertir al espectador.

Muchos dibujos animados educativos tienen en cuenta estos puntos mencionados. Entre los cuales, en base a las exploraciones teóricas llevadas a cabo para la realización de este documento se destacan dos: Por un lado el uso de los géneros “*acción*” y “*comedia*”, y por otro lado, el diseño de los “*personajes*” y el “*relato*” de manera que los niños se sientan identificados con ellos, tanto por las características de los personajes en sí, como por los conflictos y situaciones que atraviesan en el relato, inspirados en las vivencias reales de los niños.

Capítulo 5

Análisis de los episodios de Zamba

¿Cómo construye Zamba sus episodios? ¿Cómo se organiza y de qué recursos se vale?

“La asombrosa excursión de Zamba” es una serie animada desarrollada por la productora “*El Perro en la Luna*” y emitida por el canal infantil “*Pakapaka*”, cuando esta cadena aún pertenecía al Ministerio de Educación de la Nación. En el año 2014 fue nominada a “*mejor serie animada infantil*” en los International Emmy Kids Awards (*Zamba Wikipedia*, s.f.).

5.1. Temática

La serie narra la vida de Zamba, un niño argentino de aproximadamente 9 años que viaja en el tiempo para, con humor y desde una mirada infantil, conocer y recorrer distintos momentos, sucesos y escenarios de la historia argentina y universal. Además, junto con otros personajes como La Niña y El Niño que lo sabe todo, pueden explorar el mundo de las ciencias, la astronomía, las artes, el cuerpo humano y la música (*Catálogo de contenido*, s.f.).

La temática principal de la serie es sobre la historia argentina, donde se destaca su capacidad de transmitir/enseñar conocimiento sobre la misma a lo largo de los episodios (Crivelli, 2015). Esta destreza de enseñar la historia argentina como ningún otro dibujo animado lo hace, resulta muy efectiva en términos educativos, porque está hecho, dirigido y contextualizado en Argentina. Zamba representa a un niño argentino, por ello nos resulta familiar (Murolo, 2013) la forma en que va a la escuela con su guardapolvo blanco, la forma en que interactúan

sus compañeros o la forma en que da clase la señorita Silvia, ya que se parecen a nuestras experiencias como ciudadanos argentinos.

Es un dibujo animado, y siguiendo el concepto de “edu-entretenimiento” (mencionado más arriba), además de enseñar, divierte. Para lograr esto, la mayoría de los elementos son evocaciones de la historia: los próceres, los escenarios, los acontecimientos o algunos objetos como la primera bandera argentina (diferente a la actual). Pero no son simples evocaciones, sino evocaciones acompañadas de una dosis de ficción, humor, parodia, fantasía y filtración de contenidos que por un lado posibilitan educar, pero también entretener.

Para poder representar la historia argentina adecuadamente se ayuda de: mapas geográficos, gráficos sobre las estrategias de batallas, representación de los colores de la bandera argentina, vestimenta de los personajes en referencia a la época, evocación y nombramiento de escenarios, ciudades, monumentos e inclusive de comidas típicas como las empanadas. También hace uso letras de canciones que sirven como herramienta narrativa, y por sobre todo la personificación de próceres argentinos en conjunto con sus ideales, valores y creencias, ver Figura 5.1(a).

Pero Zamba, además de la historia argentina, abarca otros temas:

Cuenta con numerosos episodios donde se muestran las culturas originarias de Latinoamérica en su estado previo al colonialismo europeo: la comunidad de los incas, los aztecas y demás. Se expone cómo fue el proceso de colonialismo sobre dichas culturas, remarcando nombres tanto de los conquistadores como de los jefes indígenas que protagonizaron aquellos tiempos. También cuenta con episodios sobre la revolución francesa, la revolución industrial, la historia griega, la historia romana y otros.

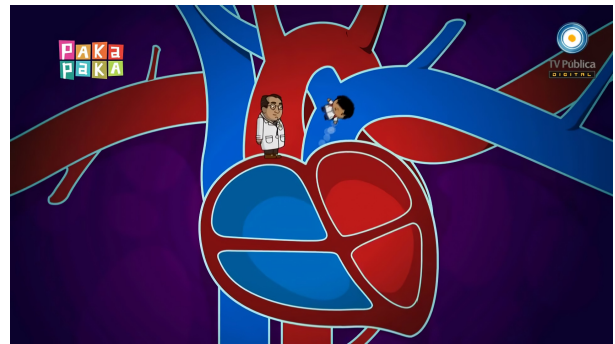
Incluye un apartado de episodios llamado “Zamba en la Copa del mundo”, en él, Zamba se encuentra con Alberto Kempes, quien le cuenta sobre el origen del fútbol y el primer mundial que jugó la Argentina. Resalta la importancia del juego limpio sin trampas, y cuenta con un segmento llamado “fútbol y salud” donde el doctor Carrillo enseña la importancia de elongar, tener buen estado físico, entre otras cosas. El hecho de agregar este deporte a la serie, no parece una decisión aleatoria, el fútbol es el deporte más popular en Argentina y Latinoamérica, siendo los principales países destinatarios de esta serie.

Además, integra capítulos sobre conocimiento general. Enseña y explica nociones básicas como la pintura de “La Libertad guiando al pueblo” (su origen, significado, la corriente del romanticismo a la que pertenecía el pintor), la era de los dinosaurios, el cuerpo humano, la alimentación etc.

El cuerpo humano y la alimentación se destacan entre los temas de conocimiento general, ya que están basados en la vida cotidiana de los niños y en los hábitos que estos suelen tener. Por ejemplo, en el episodio de Zamba en el mundo de la alimentación, El Doctor Ramón Carrillo (personaje inspirado en el primer Ministro de Salud Pública) enseña sobre la alimentación sana y variada tras diagnosticar de indigestión a Juan Manuel de Rosas, quien sufre de malestar estomacal por comer mucho dulce de leche. Otro ejemplo, son los episodios de Zamba en el cuerpo humano, aquí la cosa es más interesante, porque El Niño cauteloso (un niño colorado, miedoso y frágil) se lastima jugando en el recreo una parte del cuerpo diferente en cada capítulo. Se tuerce el pie al saltar o le golpea una pelota en la cara y se le rompe un diente, ante esto, El Doctor Carrillo lo revisa y le explica el porqué se lastimó, cómo funciona esa parte del cuerpo y cómo evitar futuros golpes típicos de los niños, ver Figura 5.1(b).



(a) Zamba en La vida de Manuel Belgrano.



(b) Zamba en El cuerpo humano.

Figura 5.1

5.2. Zamba entra al aula

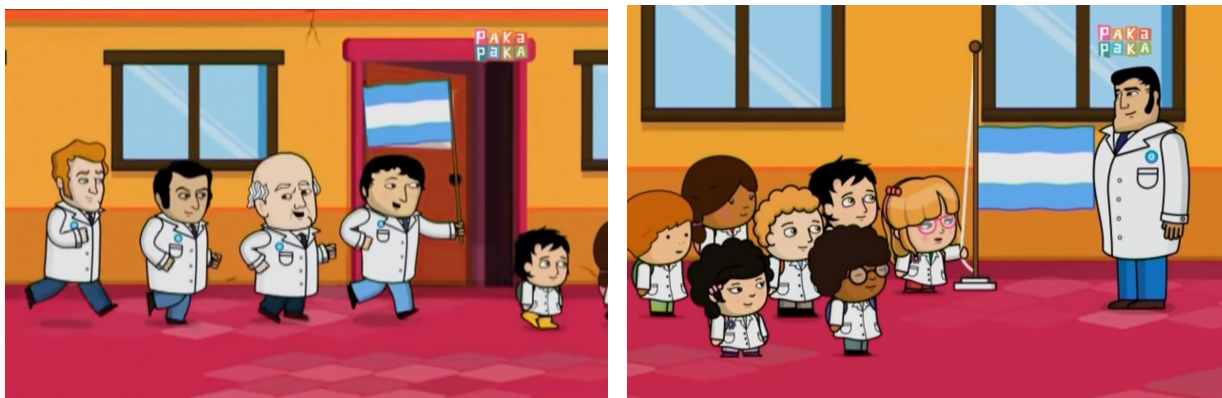
Zamba a diferencia de otros dibujos animados educativos, está precisamente diseñado para entrar en el aula escolar. Los contenidos de Zamba van paralelos a la escuela, complementándola, ya que está estratégicamente pensado para que lo usen en ese ambiente. Es decir, Zamba está diseñado para reportar los contenidos escolares en casa, y también para que en la misma escuela se los utilice. Quizás algunos temas no están específicamente en el programa escolar de cuarto o quinto grado, pero los enriquece en tanto son temas académicos que en algún momento de su tránsito escolar van a repasar. Esta apuesta a trabajar en el aula, es la apuesta central de Zamba a diferencia de otros dibujos animados educativos que buscan educar, pero no dialogan con la escuela.

Conocer está asociado a participar, a formar parte de la experiencia de los procesos (Rogoff, 2003), citada en (Duek, 2011). Para Zamba, el verdadero aprendizaje está en su experiencia vivida a través de los viajes al pasado. Cuando está en clase con la señorita Silvia, Zamba dice “me aburro” constantemente, pareciera que el aburrimiento en esta serie se asocia al sistema educativo tradicional y vertical (Duek, 2011) .

En su lugar, este dibujo animado plantea otra forma de relatar la historia. En muchos episodios, Zamba viaja al pasado, donde se encuentra con héroes patrios y acontecimientos que en los libros de historia del colegio parecen muy distantes y poco figurativos. La serie está pensada para jóvenes destinatarios similares al Niño Zamba que no conocen lo que sucedió, y van aprendiendo a medida que avanza la aventura.

Zamba nos cuenta sobre nuestra historia, sobre nuestros próceres, y nos hace repasar aquello que veíamos en los libros de historia en la escuela primaria. Cuando se entrevistaron a las maestras de una escuela primaria (para las exploraciones de esta investigación) una de ellas dijo que de no ser por los videos que por suerte pueden proyectar en la escuela, sería muy difícil situar a los niños en algunos hechos importantes de la historia argentina. Este fue el caso de esta investigación, ya que como veremos en el capítulo seis (6) se les proyectó a los niños el capítulo de Zamba en el día de la Soberanía Nacional justo un 20 de noviembre. Zamba brinda a los niños una imagen que se asemeja a aquello que sucedió en el pasado, no será tan fidedigno como un libro, pero como dice el dicho: “Una imagen vale más que mil palabras” .

Además, Zamba contiene en su relato múltiples alusiones a la educación, sobre todo a la pública y gratuita. Muchas veces enlazada a un Prócer, como las ochocientas (800) escuelas construidas por Sarmiento o la donación que Belgrano hace de su recompensa ganada tras ganar las batallas de Tucumán y Salta, destinada a las escuelas. Tal es así, que en el episodio del monumento a la bandera, vemos a San Martín, Belgrano, Sarmiento, Juan Manuel de Rosas y Mariano Moreno vestir un guardapolvo blanco junto a los compañeros de grado de Zamba en la escuela, (ver Figuras 5.2).



(a) Belgrano, Sarmiento, Juan Manuel de Rosas y (b) San Martín y compañeros de Zamba vistiendo Mariano Moreno vistiendo guardapolvo blanco. guardapolvo blanco.

Figura 5.2

5.3. Personajes

El diseño de los personajes es un rasgo esencial en “La asombrosa excursión de Zamba”, están pensados para que los niños se sientan identificados con ellos (Murolo, 2013). Tanto el protagonista de la serie (El Niño Zamba) como los otros personajes infantiles (La Niña, El Niño cauteloso, etc.) buscan parecerse en su forma de ser y en su vida cotidiana a los niños reales que ven la serie. Cosas como ir al colegio, su necesidad de jugar, sus códigos de comunicación, sus gustos, su forma de hablar, su forma de pensar, sus dudas y preguntas, su ingenuidad, sus tiempos de atención, el aburrimiento que sufren en clase, etc., están especialmente diseñadas con el objetivo de generar empatía con los niños espectadores.

Personajes principales:

El Niño Zamba: Es un niño que hace muchas preguntas, como si fueran las dudas que los niños pudieran tener al ver el episodio (ej. Zamba: ¡Buenísimo hace rato quiero ir a una tertulia!, pero... ¿qué es una tertulia?). Se aburre con facilidad cuando tiene que prestar atención en el colegio y enseguida busca una aventura. A pesar de ser un niño, cuenta con algunos atributos heroicos como la seguridad en sus convicciones o una astucia e inteligencia para manejar los conflictos a lo largo de los episodios. Se desenvuelve con naturalidad en un entorno desconocido y lidera las circunstancias que allí se llevan a cabo con un gran sentido de la justicia (Duek, 2011). Pese a ser travieso, muestra ser un niño bueno con valores, moral y ética. Su apodo Zamba también tiene que ver con su región y con su cultura, la zamba es un género musical folclórico originado en Perú y que aún se baila en el noreste de Argentina (Murolo, 2013).

La Niña: se caracteriza por ser una infanta con ciertos aires de independencia, adultez y muy inteligente (Duek, 2011). Oficia como compañera de aventuras del Niño Zamba en el transcurso de las historias, a la vez de presentadora de espacios y personajes desconocidos por Zamba (Murolo, 2013). Así como su mejor amigo Zamba, se aburre con facilidad en clase y le encanta jugar. Es una niña que vino del pasado en uno de los episodios de la serie y se quedó a apoyar a Zamba.

El Niño que lo sabe todo: la función de este personaje es contar la historia. Sabe con detalle cómo fueron los acontecimientos del pasado y ayuda a desarrollar la trama. Su vestimenta parece la de un superhéroe (Castro y Pardo, 2015).

La Mulita: Este no es un personaje principal, pero sí interesante. Aparece en unos pocos capítulos, es un animal humanizado que ayuda a Zamba en sus aventuras. No habla, se limita a colaborar en pequeñas cosas y a cometer travesuras. Su principal función parece ser la de agregar una dosis de novedad a la serie junto a sus ojos saltones y su apariencia tierna e inocente, (ver Figura 5.3).



Figura 5.3: La Mulita.

Zamba cuenta con muchos más personajes, los cuales en su mayoría son referentes reales de la historia. José de San Martín, Manuel Belgrano, Juan Manuel de Rosas, Juana Azurduy, Mario Alberto Kempes, Karl Marx, Frida Kahlo, son algunos ejemplos. Cada uno de estos referentes nos cuenta su historia, sus hazañas y nos contextualiza en la época y escenario en las que se llevaron a cabo. Además, muchos de estos personajes importantes de la historia tienen un lado serio (en el cual vemos sus batallas, sus esfuerzos, su trascendencia, etc.) y un lado paródico que busca hacer gracioso y entretenido al personaje.

5.4. Construcción paródica de los próceres

Hablamos de construcción paródica de los próceres, refiriéndonos a la exageración de ciertos rasgos reales o inventados con el objetivo de parodiarlos.

Podría decirse que en cierta manera desacraliza a los próceres de la historia (Gomes, 2016), no para arruinar su imagen, sino para convertirlos en personajes divertidos, graciosos y más humanos (una persona como cualquier otra, con sus defectos y virtudes) con los que un niño pueda sentirse cómodo. Por ejemplo: tenemos un Sarmiento rapeando junto a Zamba de DJ (Figura 5.4(a)) o un San Martín nervioso al encontrarse con su enamorada María Remedios de Escalada (Figura 5.4(b)).



(a) Sarmiento y Zamba.



(b) Remedios de Escalada y San Martín.

Figura 5.4

La desacralización de los próceres es un tema muy controvertido en Zamba. Tal es así, que el Museo de la Casa de Sarmiento en San Juan, presentó una queja formal ante el Gobierno Nacional tras el lanzamiento del episodio “Zamba en la casa de Sarmiento”, por considerar que el tratamiento que realizó la serie es una burla a Sarmiento y pone en valor la historia argentina y sus protagonistas (DyN, 2014).

Pero si analizamos todo el panorama, vemos que también los resacraliza en sus hazañas y obras de bien (Belinche Montequín, Pilaría, y Ward, 2016). Siguiendo con el ejemplo de Sarmiento, en Zamba se lo magnifica como el fundador de ochocientas (800) escuelas y como ideólogo de la normativa y estructura del sistema educativo en el país para que todos los niños pudieran estudiar.

Otra instancia desacralizadora se encuentra en el cierre de cada episodio de Zamba. En ese punto, el prócer le pregunta a Zamba cómo resultaron las cosas en el futuro y si cree que valió la pena todo su esfuerzo por la Argentina. Ese momento donde vemos el lado sensible de los próceres y la importancia que le da a la opinión de un niño, es un momento desacralizador que destaca su sensibilidad y humildad (Gomes, 2016). Por ejemplo:

Sarmiento: ¿En el futuro las cosas siguen igual? ¿No hemos progresado, Zamba?

Zamba: Sí, Sarmiento, progresamos. Bueno, sigue habiendo problemas, pero todos podemos ir a la escuela para estudiar lo que nos enseñaste. Así, cuando seamos más grandes, vamos a poder hacer un país mejor.

Sarmiento: Sí, es cierto. ¿Sabes, Zamba? Pienso que, quizás, me he equivocado en algunas cosas.

Zamba: ¿En algunas cosas, Sarmiento?

Sarmiento: Bueno, a veces soy muy pasional, pero lo único que quería era que la Argentina fuera un país mejor. Quisiera que me recuerdes así.

Otro ejemplo es el episodio de *La asombrosa excursión de Zamba en Yapeyú*:

San Martín: Dime, Zamba, en el futuro, ¿América logra ser libre e independiente?

Zamba: Eh... bueno, en parte sí y en parte no; hay luchas, pero son diferentes a las tuyas.

La gente no anda peleando con espadas. Pero te tenemos de ejemplo. Hay monumentos tuyos por todos lados, y todos se acuerdan siempre de lo que hiciste.

San Martín: Bueno. Sabes que no me gustan mucho los homenajes. Seamos libres, que lo demás no importa nada.

Zamba: ¡Seamos libres, que lo demás no importa nada!

San Martín: Buen viaje de regreso amiguito. Y gracias por acompañarme en mis aventuras.

¡Adiós Zamba! ¡A la carga mis valientes!

No hay que ver esta “desacralización” como algo negativo. Zamba es un dibujo animado, es decir que pertenece a un género que requiere la aceptación de un código por parte del espectador (Belinche Montequín y cols., 2016), no es un libro de historia, es una ficción en un canal público (González, Pauloni, y Codoni, 2016). El Sarmiento o San Martín que aparecen no son representaciones estrictamente fieles del mundo real, sino una imitación adaptada a un dibujo animado para que sea más entretenido.

5.5. Construcción paródica de los villanos

Así como los próceres son parodiados en “La asombrosa excursión de Zamba”, los villanos ya sean invasores ingleses o españoles, muchas veces son representados con una imagen “inofensiva” e inclusive burlona. Con esto se consigue anular su carácter atemorizante, y en su lugar resultar gracioso (ver Figura 5.5).



(a) Villano del capítulo *Zamba en las islas Malvinas*.



(b) Otro villano del capítulo *Zamba en las islas Malvinas*.



(c) El Capitán francés anglosajón del capítulo *Zamba en la Vuelta de Obligado*.



(d) El Capitán Realista.

Figura 5.5: Ejemplos de villanos.

Además, ninguno de los villanos es completamente malo. Por ejemplo: el Capitán Realista, si bien es el villano principal durante varios capítulos, también inspira en su diálogo, en su risa malévol, en su largo bigote, en sus disfraces para pasar desapercibido y en sus comentarios fuera de lugar como: “Olvidemos nuestras diferencias, yo quiero dos empanadas de humita” (cuando fue acorralado por San Martín en la fortaleza de el Callao) un costado bastante

más ingenuo que temible. De la misma manera, el Capitán francés anglosajón tiene dos personalidades opuestas: una malvada y arrogante, y otra humilde y sensible. Esto los vuelve más humanos, imperfectos y divertidos, provocando que los niños se diviertan con ellos en lugar de temerles.

5.6. Contextualización

“La asombrosa excursión de Zamba” se vale de diversos recursos para contextualizar al espectador en los escenarios históricos.

Al comienzo de los episodios, Zamba cuenta lo que harán con la escuela ese día “*Hoy vamos a ir con la señorita Silvia a Yapeyú para conocer la casa donde nació San Martín*”. Seguido de un mapa de la Argentina donde se ve un colectivo salir desde Formosa (provincia donde pertenece Zamba) hasta la ubicación de destino. Esta breve introducción permite ubicar al espectador en el contexto geográfico (ver Figura 5.6).



Figura 5.6: Mapa del noreste argentino.

Además, se hace referencia a datos históricos como fechas importantes, nombres de personas, de lugares y también nombres de batallas acompañadas de Zamba tocando la trompeta (ver Figura 5.7).



Figura 5.7: Trompeta-Inicio de batalla.

Dentro de estos datos, se incluye una serie de detalles de menor importancia que uno no esperaría que estuvieran basados en la realidad. Es el caso del origen del dulce de leche en la casa de Juan Manuel de Rosas cuando la criada dejó accidentalmente el fuego encendido mucho tiempo mientras cocinaba lechada (leche con mucha azúcar). También el caso del primer diseño de la bandera argentina con dos franjas de colores en lugar de tres o el caso del árbol de shiringa que los indígenas del Amazonia usaban para fabricar pelotas de caucho.

Según María Agustina Sabich (Sabich, 2017), para ayudar a contextualizar al espectador, se hacen uso de tres elementos: los resúmenes biográficos, los empleos de figuras icónicas como mapas, y por último, las explicaciones conceptuales realizadas por un enunciador enciclopedista y testimonial.

5.6.1. Resúmenes biográficos y Figuras icónicas

Los resúmenes biográficos son recuadros que se presentan brevemente durante unos segundos tras la primera aparición de un personaje importante (ver Figura 5.8). Su función es brindar datos básicos como el nombre, el apellido o la procedencia étnica (como en este ejemplo). Las figuras icónicas se refieren al uso de mapas o gráficos que ayuden a contextualizar al espectador geográficamente (ver Figura 5.9).



Figura 5.8: Vahan Tekeyán.

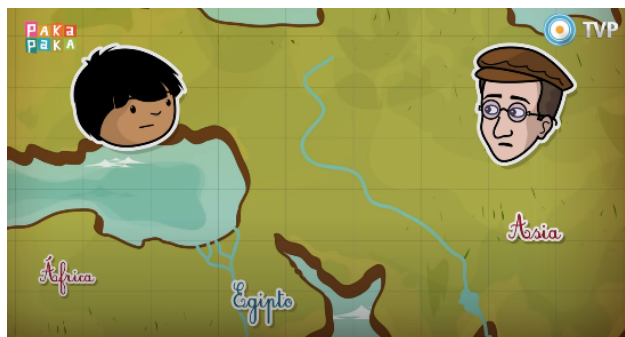


Figura 5.9: Mapa del Oriente Medio.

5.6.2. Enunciador enciclopedista y testimonial

Aquí enunciador se refiere al personaje que nos cuenta el relato, no es Zamba (quien vive las aventuras), sino otros personajes que nos cuentan los hechos históricos del pasado, son autoridades del saber.

El enunciador aparece de tres formas: por un lado, con El Niño que lo sabe todo (ver Figura 5.10). y La Niña, quienes aportan conocimientos desde un plano “enciclopedista”, orientado al desarrollo de definiciones conceptuales.

“No estamos lejos del Éufrates, uno de los ríos más importantes de Asia occidental”, “Una nación se define por su tierra, pero también por su lengua, su cultura y su historia” (El Niño que lo sabe todo). En comparación a este, La Niña actúa como enunciador en menos ocasiones: “La divisa punzó es una cinta que llevan los federales, los que no la llevan son unitarios” (La Niña).



Figura 5.10: El Niño que lo sabe todo.

Y Por otro lado desde el plano “testimonial” aparece un personaje del contexto histórico (como el recién ejemplificado en resumen biográfico, Vahan Tekeyan). Su principal tarea reside en brindar información sobre la situación: “Ahí fuera están matando a mi pueblo, está lleno de soldados y no puedo salir, quiero escapar hacia Egipto a través del gran río, el Éufrates” (Vahan Tekeyan).

Este enunciador testimonial, también sirve de guía a Zamba y sus amigos en el escenario desconocido del pasado al que viajan.

Por ejemplo, en el episodio de “*La asombrosa excursión de Zamba en la revolución industrial*”, Zamba viaja a Inglaterra donde se encuentra con Adam Smith (economista y filósofo escocés del siglo XVIII). El economista lo guía por la ciudad de Inglaterra, mientras le cuenta sobre la revolución industrial que se está llevando a cabo “Estamos viviendo un cambio fundamental en la forma de producir” (ver Figura 5.11).



Figura 5.11: Zamba y Adam Smith.

Por otro lado, cuando se quiere contar cronológicamente la vida de uno de estos enunciadores testimoniales, estos son mostrados sobre una cinta de montaje que al avanzar va ejemplificando gráficamente lo sucedido en la vida del enunciador en determinada fecha, mientras este la relata verbalmente “*En 1915, a los 28 años presenté mi primer gran concierto*” (Heitor Villalobos) (ver Figura 5.12).



Figura 5.12: Heitor Villalobos.

El uso de estos enunciadores es muy útil, puesto que explican los elementos reales e históricos de cada episodio. Es decir, no solamente se nos son mostrados los hechos a través de las vivencias de Zamba, sino que también se nos explican verbalmente a través de otros personajes. De esta manera, el espectador termina por entender y ubicarse en el contexto.

5.6.3. Ambientación

“La asombrosa excursión de Zamba”, al narrar la mayoría de sus episodios en el pasado con una cultura y entorno diferente al actual, se encarga de ambientar los escenarios, personajes y objetos en base a las características de la época y lugar en el que se sitúa el episodio. Por ejemplo, en el capítulo de “Zamba en la Amazonia”, vemos la selva con su fauna y las tribus indígenas que habitaban ese territorio antes de la llegada de los europeos.

Otro ejemplo es el viaje a Grecia, allí se reconstruye la ciudad de Atenas, el congreso, los pilares arquitectónicos, las armaduras de los soldados griegos y persas, los atavíos que vestían los nobles, los dioses del Olimpo y el inframundo. También en el caso de los Incas, donde se muestran sus sombreros de plumas y sus tesoros de oro.

Además de reconstruir los escenarios, también se personifican los personajes. Por ej., las voces de los indígenas tienen un acento muy particular, lo mismo que los brasileños o los europeos.

5.7. Síntesis

En 20 minutos de duración de cada episodio, es capaz de resumir una época histórica en conjunto con los movimientos que se llevaban a cabo, los próceres y comunidades implicadas, y hasta los ideales que estos tenían. Para lograrlo, omite casi toda información que no sea esencial para el relato, dejando solamente lo más importante y algunos detalles tales como la bandada de langostas en la batalla de Tucumán o la explotación del árbol de shiringa en la Amazonía para la producción de caucho, que dan cierto grado de heterogeneidad a la serie.

A su vez, la información que logra pasar este proceso de selección de prioridad, es representada en un lapso de muy corta duración, se mencionan y explican durante unos segundos y automáticamente se pasa a otra cosa. Esto no resulta abrumador, ya que al mismo tiempo que el enunciador relata algo, es representado visualmente. Por ejemplo, cuando el líder inca Atahualpa le cuenta a Zamba que fue capturado y los colonizadores exigían montones de oro por su liberación, vemos a Atahualpa encerrado y esposado, mientras sus leales soldados llenan su celda de oro y los colonizadores vigilan. Esta secuencia dura 60 segundos aproximadamente, si bien es una secuencia corta, las imágenes resultan muy explícitas, por lo que es fácil de interpretar (ver Figura 5.13).

A diferencia de otros dibujos animados, “La asombrosa excursión de Zamba” puede permitirse este tipo de secuencias de corta duración gracias a que basa su contenido en hechos reales, por lo que cuenta lo que ya sucedió, ya existe un principio y un final, simplemente se nos es mostrado, no es necesario gastar mucho tiempo en los desenlaces de la trama de manera que resulten creíbles, porque ya sabemos que lo son.



Figura 5.13: Emperador Inca prisionero.

5.8. Fantasía

El relato ficcional y fantástico de Zamba evita tener que dar explicaciones.

La forma insólita de viajar al pasado ya sea por mover un libro o por subirse a un avión de un museo, La Niña que viene del pasado y ahora va a clase junto a Zamba o el dinosaurio que aparece en el patio de la escuela en los recreos (ver Figura 5.14), son algunos de los ejemplos. Las cosas son y suceden simplemente porque sí, no es necesario dar más explicaciones.



Figura 5.14: Dinosaurio en el recreo.

La fantasía presente en la serie, junto a la capacidad de sintetizar, permiten concentrarse en lo importante de la historia de cada episodio y en lo que se quiere transmitir, sin gastar tanto tiempo en desarrollar el resto; por tanto, favoreciendo a que el espectador no se pierda y le resulte fácil comprender y recordar lo importante.

5.9. Temas complejos de una manera simple

“La asombrosa excursión de Zamba” es un programa para niños que incluye capítulos sobre temas complejos como la guerra de las Malvinas o la segunda guerra mundial. Sin embargo, de alguna forma se las arregla para representar este tipo de temas de una forma simple y apropiada para un niño. A modo de ejemplo, en el capítulo de “*La asombrosa excursión de Zamba en las islas Malvinas*”, la señorita Silvia les comenta a Zamba y a sus compañeros las causas de la guerra. En ese momento Zamba viaja accidentalmente a 1982, allí se encuentra con “Chispa” un piloto del ejército argentino, que junto a un diálogo con toques de humor, bombardea un barco inglés.

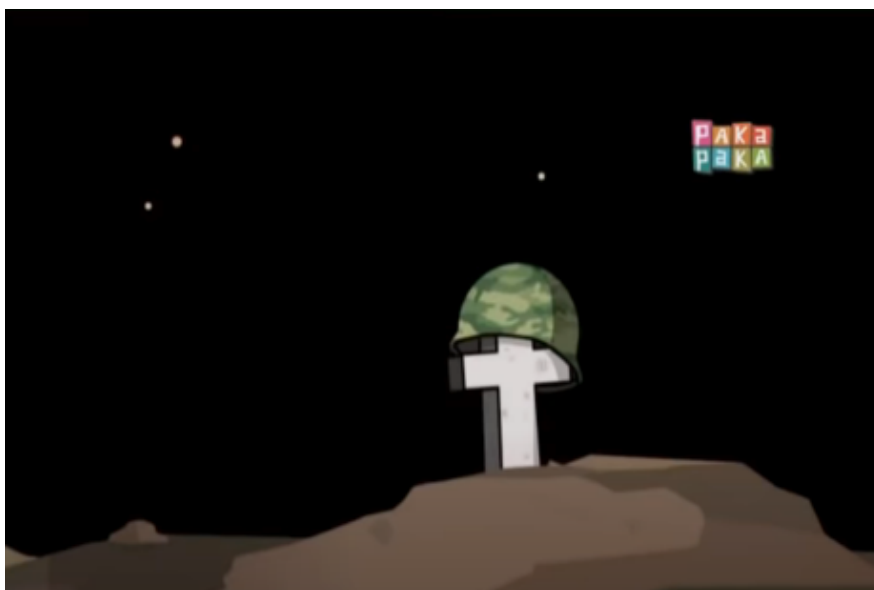


Figura 5.15: Lápida de soldado argentino.

Ese acto de bombardear está construido a partir de un dibujo, sonido y música que parecieran salidos de un videojuego para niños. Gracias a esto, y al diálogo con el piloto, no inspira susto ni miedo, sino más bien, un sentimiento de aventura.

También hacen uso de recursos metafóricos cuando se trata de algo reservado (González y cols., 2017), como las lápidas con forma de cruz que dejan los soldados cuando les cae una bomba (ver Figura 5.15). El uso de la música en este tipo de situaciones es clave, porque remite melodías de batallas similares a las de un videojuego con las que un niño puede sentirse familiarizado y cómodo.

Otro recurso muy utilizado en Zamba es la representación de lo bello y sublime con lo bueno, mientras que lo feo y antiestético se corresponde con lo malo (Gastaldi, 2015). El niño entonces puede interpretar el escenario como “malvado”, pero a la vez, su carácter paródico impide que sea verdaderamente atemorizado por la situación.

5.10. Enseñanza de valores

“La asombrosa excursión de Zamba” transmite una serie de valores. Por ejemplo, en el capítulo de las islas Malvinas, el soldado Sapucay dice: “La guerra nunca es un buen camino” o al final del episodio, cuando Zamba juega con otros niños ingleses a la pelota, dando más importancia a la identidad de ser humano por sobre las diferencias entre fronteras (González y cols., 2017), (ver Figura 5.16(a)).

También está el caso de Juana Azurduy, nacida en lo que actualmente es Bolivia, hija de madre indígena y padre blanco, por lo que era una niña sin prejuicios de raza (ver Figura 5.16(b)).



(a) Soldado Sapucay.



(b) Juana Azurduy.

Figura 5.16

Siguiendo con este hilo de no discriminación, una de las compañeras del colegio de Zamba, es una niña discapacitada con silla de ruedas, pero a pesar de ello, se aventura y juega a la par de sus compañeros, inclusive es miembro del equipo asombroso de superhéroes y tiene la habilidad de sacar alas para volar o saltar bien alto con su silla de ruedas (ver Figura 5.17).

Otro ejemplo sucede en el episodio de “*Zamba en las culturas precolombinas*” cuando el jefe Azteca, Moctezuma Xocoyotzin, concuerda con Zamba en que todo podría haber sido diferente y que en lugar de colonizar por la fuerza todos podrían haber aprendido de todos (ver Figura 5.18).

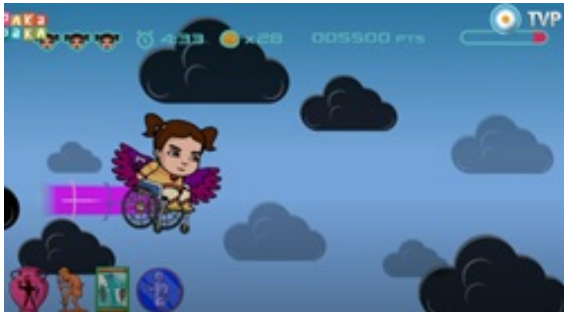


Figura 5.17: Niña discapacitada.



Figura 5.18: Emperador Azteca.

Asimismo en el episodio de “*La asombrosa excursión de Zamba en la Copa del mundo*”, el entrenador Renato Cesarini le dice a Zamba: “Se trata de respetar las reglas del juego, al rival y al árbitro. La clave no es solo querer ganar, sino ganar en buena ley y no olvidarse de divertirse, porque el fútbol es un juego”.

5.11. Juegos interactivos

Así como vimos en el estudio (Beltrán-Pellicer, P., Arnal-Bailera, A. and Muñoz-Escolano, Jose M., 2017), (ver Página 22), en el que la serie de dibujos animados “El equipo Umizoomi” cuenta con escenas donde los personajes atraviesan la cuarta pared al hablarle a los espectadores (los niños) para que les ayuden a resolver un conflicto, también sucede en Zamba.

Esto solamente ocurre en ciertos segmentos didácticos que aparecen entre medio de los episodios, así como el show de “¡Quiero mi monumento!”, pero en este caso, son juegos de memoria orientados a recordar lo que acaba de suceder en el episodio. Por ejemplo, en el capítulo de “Zamba en las culturas precolombinas”, luego de conocer al jefe inca Atahualpa y a su imperio Tahuantinsuyo, se da lugar a un juego en el que los niños deben adivinar cuál era el nombre del imperio inca (ver Figura 5.19).

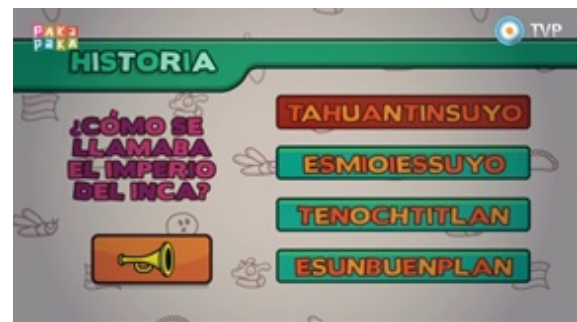


Figura 5.19: Juego de memoria.

A lo largo de los episodios, hay muchos juegos diferentes, pero siempre orientados a la memoria y a lo que se acaba de aprender en el episodio (ver Figura 5.20).



Figura 5.20: Juego de memoria.

5.12. Show de ¡Quiero mi monumento!

En diversos episodios, luego de dar a conocer los conflictos que atravesaban a una época y lugar determinados (como la deforestación del Amazonia, o la explotación de los operarios en la revolución industrial), surge un apartado entre medio de la narración, llamado “¡Quiero mi monumento!”. Un show que dirige “La Niña”, muy parecido a los shows clásicos de la televisión en el que los participantes responden preguntas para ganar un premio, en este caso, el premio es un monumento.

En todos los programas hay dos participantes, generalmente uno es representado como alguien avaricioso, egoísta e inconsciente del conflicto que tiene lugar y el otro como alguien sabio, humilde, trabajador y consciente del problema. Durante el show, La Niña realiza una pregunta a los participantes, y el jurado (conformado por: La Mulita, Zamba, La Señorita Silvia, entre otros) vota por correcto o incorrecto a la respuesta de cada participante. Generalmente, el participante egoísta dice su opinión primero y el jurado lo califica como incorrecto, luego el participante humilde refuta su respuesta, argumentando el porqué, y en consecuencia el jurado lo califica como correcto.

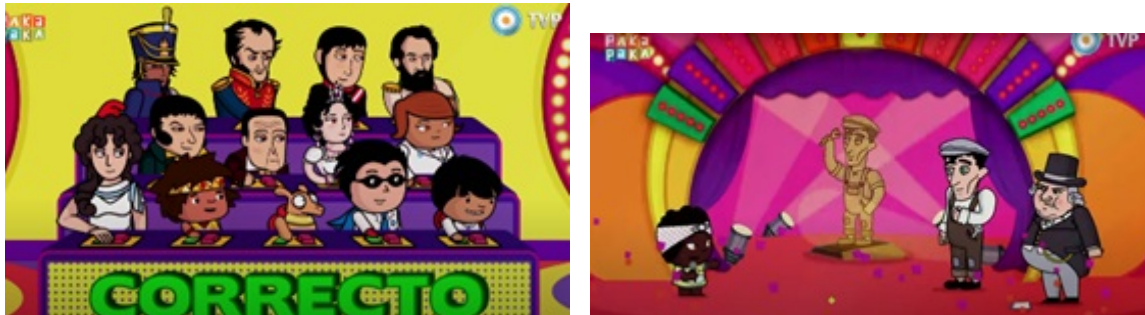
Ejemplo: en el episodio de “*La asombrosa excursión de Zamba en la revolución industrial*”, luego de mostrar las condiciones de explotación a las que eran sometidos muchos operarios, se da lugar a otra nueva secuencia de “*¡Quiero mi monumento!*”, allí se encuentran participando un empresario y un operario de la época, a los que La Niña pregunta: “*¿Cuántas horas por día debe trabajar un obrero?*” (ver Figura 5.21).



Figura 5.21: Show de ¡Quiero mi monumento!.

El empresario responde que deben trabajar 18 horas por día sin descanso, así generan más y más dinero. Ante esto, el jurado vota incorrecto.

Por su parte, el operario responde que le parece injusta la opinión del empresario, y que deben trabajar un máximo de 8 horas con leyes que protejan sus derechos y salud. A lo que el jurado vota correcto. Finalmente, el operario gana el monumento (ver figura 5.22).



(a) Jurado.

(b) Monumento de premio.

Figura 5.22

La función de este show es hacer notar por qué está mal determinado comportamiento o forma de pensar, y por qué está bien otro. Es decir, es una manera de enseñar, de hacer razonar al espectador. Para ello, se vale de respuestas exageradas por parte del participante avaricioso donde se hace evidente su error, y de respuestas contundentes por parte del personaje humilde que nos provocan cierta empatía y concordancia con su forma de pensar.

5.13. Viaje al pasado

El viaje al pasado es un elemento fundamental en “La asombrosa excursión de Zamba”, ya que allí es donde suceden las historias y los climas que se generan. Si bien la manera en que viajan los personajes puede parecer demasiado simple y carente de detalle, sirve de justificación suficiente para los niños. Los artilugios mediante el cual Zamba aparece en el pasado cambian en cada capítulo, por ejemplo, una silla es una puerta de entrada hacia 1810 en la excursión al Cabildo, así como desclavar una espada de madera de una pared en la casa de San Martín en Yapeyú es otra de las maneras de acceder al pasado (Murolo, 2013).

5.14. Repaso de lo aprendido al final

Cada episodio finaliza con un prócer o personaje importante que le pregunta a Zamba qué aprendió durante el capítulo, y el niño a modo de resumen, menciona los acontecimientos más importantes. Este final sirve para reforzar lo aprendido y dar un cierre (Murolo, 2013).

En algunos episodios, además del repaso se hace una breve reflexión, donde el prócer protagonista de dicho episodio le pregunta a Zamba cómo resultaron las cosas en el futuro y si valió la pena todo su esfuerzo. Ante esto, Zamba siempre alienta y agradece al prócer por su valor: “Sí Belgrano, valió la pena, porque ahora en América todos somos libres y los argentinos tenemos una bandera muy linda que nos hace sentir unidos, libres y más fuertes”. De esta forma termina de resaltar la trascendencia del prócer e incentiva a los niños a reflexionar un poco.

Casi todos los próceres o personajes históricos con los que Zamba entabla esta conversación al final del episodio, tienen una actitud fraternal hacia él, teniendo en consideración que es un adulto ante un niño inocente. Zamba logra sacar una sonrisa en ellos y los hace reír junto con él, dejándonos con una buena imagen, y un ambiente agradable.

5.15. Mensajes de prevención a los niños

“La asombrosa excursión de Zamba” cuenta con escenas donde se dirigen mensajes directamente a los espectadores, para advertir a los niños de no imitar un determinado comportamiento. Por ejemplo, cuando San Martín se une a una emboscada para derrocar el primer triunvirato, le habla a la cámara y dice: “Niños, no intenten esto en casa”.



Figura 5.23: Advertencia de San Martín.

Otro ejemplo sucede cuando la criada de Juan Manuel de Rosas deja a Zamba solo a cargo de la cocina, y este quema la preparación, aquí aparece San Martín con un cartel preventivo “Niños, siempre cocinen con la ayuda de un adulto” (ver Figura 5.23). Son mensajes que intentan advertir al niño de no hacer algo incorrecto.

5.16. Estética de Zamba

Zamba, como la mayoría de los dibujos animados, tiene su propia estética particular. Si somos atentos nos daremos cuenta que tiene referencias al cómic y los superhéroes (Crivelli, 2015). También tiene fuertes referencias a videojuegos, como al comienzo de cada episodio, donde a modo de introducción, Zamba se presenta y corre cual Mario Bros a gran velocidad, “*Como todas las mañanas estoy llegando tarde*” (Murolo, 2013), (ver Figura 5.24(a)). Siguiendo con la presentación, Zamba come chipa como si fuera el personaje del videojuego Pac-Man (Crivelli, 2015), “*Mi comida favorita es la chipa*” (ver Figura 5.24(b)).

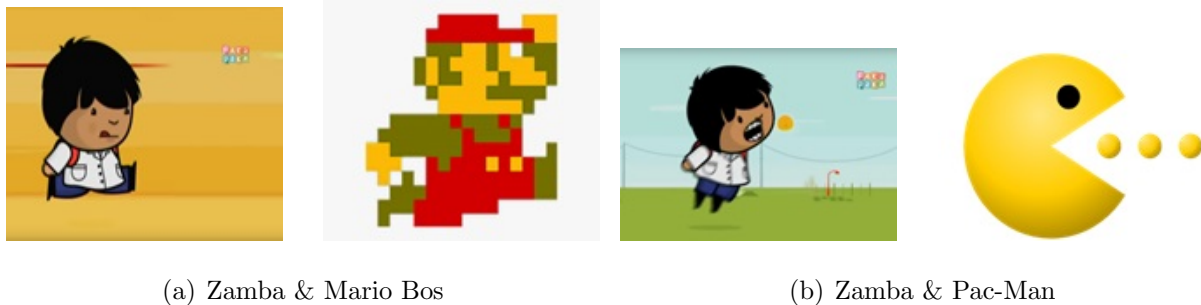


Figura 5.24

Mucho más evidente es en algunos capítulos donde los gráficos se tornan un videojuego de antigua generación, imitando el pixelado en la pantalla. La serie se beneficia de estos modos de contar, ya que permite ganar velocidad, innovación y variedad narrativa. Además, posibilita llegar a los jóvenes acostumbrados a estas estéticas (Murolo, 2013), (ver Figura 5.25).

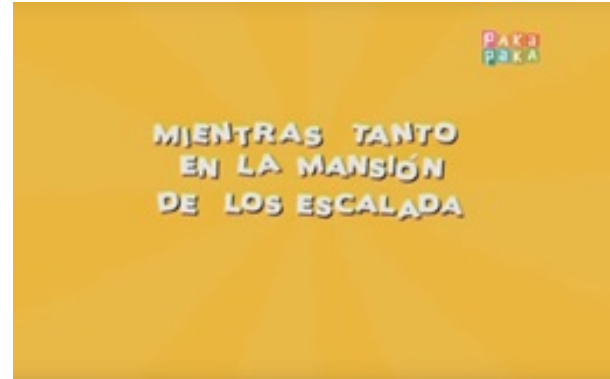


Figura 5.25

Otros ejemplos de su estética pueden observarse en la Figura 5.26 y en la Figura 5.27.



(a) José de San Martín que usa una capa de superhéroe.



(b) Separadores con las frases “mientras tanto...”, “más tarde...”, “continuará...” o “en el capítulo anterior...”



(c) Las onomatopeyas: “¡Tronck!, ¡pum!, ¡au!, ¡zuc!, ¡blam!” para representar golpes, ruidos de sables y lanzas, disparos y explosiones.



(d) Gráficos e ilustraciones que explican estrategias de combate.

Figura 5.26: Ejemplos de estética.

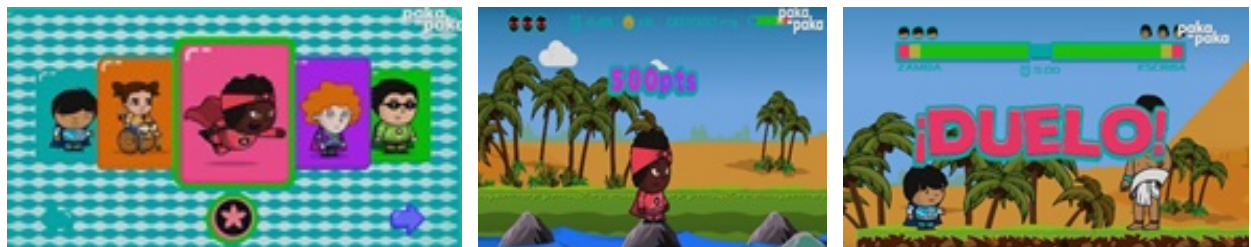


Figura 5.27: El equipo asombroso: grupo de niños con superpoderes formado por Zamba y sus compañeros de clase.

Por último, utiliza colores vivos, efectos sonoros llamativos, capítulos de corta duración y una musicalización funcional con el fin de captar la atención de los niños espectadores (González y cols., 2016).

En resumen, es evidente que hay una decisión estética y pedagógica en “La asombrosa excursión de Zamba” de incluir elementos culturalmente modernos para atraer la atención de los niños.

5.17. Género cinematográfico de Zamba

“La asombrosa excursión de Zamba”, además de pertenecer al género de dibujos animados educativos, es un híbrido de otros subgéneros. Se encasilla en la animación, en el documental (en tanto cuenta la historia) e incluso en la comedia (Murolo, 2013). Este último es el género que predomina en la serie, puede ser un episodio con indicios de documental, drama o inclusive terror, pero siempre está primero la comedia, es lo que hace divertida a la serie.

La frase típica del Niño Zamba es “*me aburro*”, para combatir este aburrimiento se aventura en viajes al pasado. Su primordial objetivo no es aprender sino divertirse, y una consecuencia de esa travesía es el aprendizaje. Para lograr un buen nivel de humor, se apoya en el uso de música moderna y pegadiza, una estética de videojuegos, superhéroes y comics, en la parodia y ridiculización de personajes, en juegos interactivos de memoria y en diversas travesuras que cometen los personajes como cuando Zamba quema el dulce de leche, cuando lanza chipas explosivas en las batallas o las bromas a su amigo “*El Niño que lo sabe todo*”.

Todos los dibujos animados para niños contienen comedia, pero Zamba se destaca por poder estructurarla con recursos propios de la educación.

5.18. Música de Zamba

Todos los episodios de “La asombrosa excursión de Zamba” cuentan con sus respectivas canciones, algunas de ellas cantadas por los próceres mismos. Acompañando a la melodía, las letras de las canciones nos resumen la situación histórica que tenía lugar: “Yo solo quiero la revolución, llegar a los manuales como el libertador” (San Martín). Incluso a veces con referencia a otra cultura, como es el caso de la canción “Vamos al Perú” en el viaje con San Martín a Lima.

Como señala Rocha-Alonso (2008), citado por (Sabich, 2017), *la música ayuda a crear climas*. Esto es precisamente lo que ocurre en Zamba: la música ayuda a que las escenas que puedan resultar un poco fuertes, como las batallas, se perciban como algo inofensivo, divertido o hasta a veces heroico y no desagradable. También acompaña las escenas divertidas con música alegre, a veces parecidas a las de un video juego.

De esta forma, la música permite generar los climas y sentimientos correctos en los espectadores. Pero lo más interesante, es que muchas de estas canciones son originales de Zamba y creadas en base a géneros modernos y populares entre los jóvenes argentinos como: cumbia, cuarteto, rap o rock.

Ejemplo: “*Vamos al Perú*” en el viaje con San Martín a Lima (ver figura 5.28). En esta canción, además de la música peruana, nos acompaña una imagen visual de los próceres y Zamba vistiendo chullos (el gorro peruano).



Figura 5.28: Vamos al Perú.

5.19. Identidad nacional y latinoamericana

Como ya hemos visto en el capítulo 4 (Atractivo de los dibujos animados), los dibujos animados buscan que los niños se sientan identificados con los personajes. En este sentido, El Niño Zamba representa una construcción identitaria basada en las costumbres, fantasías y deseos de los niños argentinos: como ir al colegio con guardapolvo todas las mañanas, aburrirse en clase o jugar en el recreo (Murolo, 2013).

A su vez, se caracteriza por ser un niño formoseño del norte del país, lejos de Buenos Aires, con particularidades como su gusto por la chipa (un alimento característico del norte argentino), su aspecto de color trigueño o su apodo “Zamba”; un poco diferente a los niños de las provincias más pobladas de la Argentina como Buenos Aires, Córdoba y Santa Fe. Propone entonces, el ejercicio de que los niños vean en aquel chico distante geográficamente un par, por las cosas que comparten con él (Murolo, 2013). Además, a lo largo de los episodios, se incluye a la inmigración, a las poblaciones nativas y a los gauchos como población de Argentina (Fernández Presa, 2017).

Por lo tanto, una producción de las características de Zamba, se encuentra dentro del marco de lo que establece la Ley 26522 de Servicios de Comunicación Audiovisual. Esta entiende a los niños y niñas como sujetos de derecho, con acceso a programas que contribuyan al desarrollo de la identidad nacional en el marco pluricultural de todas las regiones que integran la República Argentina, y que reflejen la diversidad cultural (González y cols., 2017).

De la misma forma que propone una identidad nacional más amplia, Zamba libra batallas por la independencia junto a próceres latinoamericanos como Simón Bolívar o Juana Azurduy, quienes pelean a la par con Argentina por la revolución latinoamericana. De este modo, también propicia una identidad latinoamericana, presente no solamente en elementos culturales como las comidas, vestimentas, nombres o danzas sino en el reconocimiento de la hermandad y la oposición ante el conquistador (Murolo, 2013).

Por último, fomenta la paz y el respeto a comunidades de otros países. Como es el caso de la escena en el episodio de las islas Malvinas, donde Zamba y sus compañeros juegan a la pelota con otros niños ingleses, priorizando la identidad como ser humano por sobre otra diferencia, alentando al entendimiento, la compasión y la solidaridad.

5.20. Masivamente conocido

“La asombrosa excursión de Zamba” es conocida por la mayoría de los niños que tienen acceso a la televisión en sus casas (ya que se transmite por televisión pública) y sino por las proyecciones en las escuelas. Lo cierto es que en la actualidad si nombramos a Zamba, es probable que sepan de qué estamos hablando (Crivelli, 2015).

Esto facilita la aceptación de este audiovisual en las escuelas, puesto que tanto las maestras como los niños se encuentran predispuestos a trabajar con un material que ya conocen.

5.21. Fomentación de una televisión educativa

Como dice Albero Andrés: “*Un buen programa educativo no debería pretender la adquisición de unos conocimientos concretos sino más bien despertar el interés por estos contenidos, estimular la curiosidad y la búsqueda*” (Albero Andrés, 2001, p. 118). Esto es justamente a lo que se refería Mignogna, uno de los directores de la serie: “*Las aventuras de Zamba, no pretenden ser episodios cerrados, no son respuestas contundentes, es un mundo más de preguntas que de respuestas. Lo único que intentamos hacer es acercar la historia a los chicos. No son unidades selladas que no se revisan más. Queremos que se acerquen preguntas: de los chicos a sus padres, de los chicos entre pares y a sus maestros. Queremos que todos nos llenemos de preguntas*” (Gastaldi, 2015, p. 8).

(Albero Andrés, 2001) destaca la importancia de considerar a los niños como espectadores inteligentes, lo cual implica, en términos de propuestas educativas, privilegiar aquellas programaciones que estimulen su curiosidad por el aprendizaje. Siguiendo con este planteo, “La asombrosa excursión de Zamba” es una programación creada en base al currículo escolar, y está pensada para que los niños estimulen su curiosidad en los temas que aborda. Es un ejemplo que demuestra y fomenta a la televisión educativa (Castro y Pardo, 2015).

5.22. De la pantalla a la realidad

Zamba protagonizó dos parques temáticos de Tecnópolis en los años 2012 y 2013. (Rojas, 2013), (ver Figura 5.29).



Figura 5.29: Zamba en Tecnópolis.

Los parques contaban con:

- El entrenamiento de ganaderos: una serie de obstáculos que los niños tenían que atravesar.
- La plaza de 1810: Un espacio ambientado como la Plaza de Mayo tal como era en 1810.
- Un Laberinto, donde los niños recorriéndolo tenían que ayudar a Belgrano a crear la bandera.

- Una plataforma giratoria.
- Una calesita.
- Una máquina del tiempo ubicada dentro del cabildo.
- Rampas, trepadoras, tubos deslizables, túneles, etc.



Figura 5.30: Musical actuado en Tecnópolis.

- Un juego de naves espaciales para descubrir los planetas del sistema solar.
- Espejos que deforman, murales con volúmenes y texturas, entre otros.
- Y lo más importante de todo: un musical actuado que recreaba alguna parte de la serie animada como: *El asombroso musical de Zamba con San Martín* (Figura 5.30).

5.23. Democratización del conocimiento

Como ya vimos, Zamba es un dibujo animado que depende directamente del Ministerio de Educación, el cual ha declarado su consideración del programa animado como una herramienta pedagógica muy potente (Linare y Cuesta, 2015). Partiendo de esta base, podemos deducir que la legitimación de “La asombrosa excursión de Zamba” en la televisión pública y en Tecnópolis con entrada libre y gratuita, es una forma de democratizar el conocimiento.

Es una forma de estimular comportamientos provechosos para la formación del niño como ciudadano, independientemente de su clase social, incentivando su capacidad crítica e intelectual.

5.24. Críticas a la serie

5.24.1. Veracidad de los hechos históricos

En el año 2005 las historiadoras Hilda Sábato y Mirta Lobato, citadas en (Gomes, 2016), realizaron una crítica al programa “*Algo habrán hecho*”, argumentando que era un “*producto reaccionario*” que desalentaba la reflexión. Sostuvieron que el programa reproducía un recorrido cronológico, estructurado en torno a un relato que se proponía develar como la “*verdadera historia*” que en realidad había sido tergiversada. La historia era presentada como el resultado de la lucha entre los “*buenos*” (héroes y patriotas) y los “*malos*” (los “*de siempre*”, los corruptos y traidores). Las historiadoras consideraron que ese tipo de propuestas lejos de explicar la historia, la reducían a meras simplificaciones.

Con “La asombrosa excursión de Zamba” sucede algo parecido, hay varias opiniones sobre que el dibujo animado no respeta la historia original, y por ello no puede considerarse educativo. Por ejemplo, Marcos Novaro, sociólogo y filósofo, opinaba en una nota periodística: “*La escuela no puede dar productos de tan poca calidad que tienen tantos defectos y que encima transmiten formas de pensar. (...) Es un producto infantilizado. (...) Los chicos que lo ven pueden sacar como conclusión quiénes eran los buenos y quiénes los malos, pero nunca entender de qué se trataba el problema*” (Linare y Cuesta, 2015, p. 2 - 3).

Por otro lado, tenemos opiniones a favor de Zamba, como la de Ariel Yablon, citado en (Linare y Cuesta, 2015). Según Ariel, el programa tiene valor en tanto que presenta algunas de las discusiones historiográficas vigentes, hace una buena utilización de los recursos cartográficos e introduce la historia de la vida cotidiana.

Al respecto de esta situación, Sebastián Mignogna, uno de los directores de la serie sostiene:

- *“Las aventuras de Zamba, no pretenden ser episodios cerrados, no son respuestas contundentes, es un mundo más de preguntas que de respuestas. Lo único que intentamos hacer es acercar la historia a los chicos. No son unidades selladas que no se revisan más. Queremos que se acerquen preguntas: de los chicos a sus padres, de los chicos entre pares y a sus maestros. Queremos que todos nos llenemos de preguntas”* (Gastaldi, 2015, p. 8).
- *“Zamba no pretende enseñar historia. Su misión es más pequeña. Zamba pretende decirles a los chicos que la historia es una aventura, que luego pregunten a quién y dónde corresponda. Es un material opcional para que los chicos se familiaricen con la historia (...) Zamba es un dispositivo para vincular a los chicos con el conocimiento. Es entretenimiento y divulgación y eso siempre genera tensiones”* (La Nación, 2014).

Es indiscutible que “La asombrosa excursión de Zamba” no solamente no es objetiva, sino que a su vez propone una serie de personajes netamente ficcionales como el propio Zamba o La Niña, mezclados con personajes y acontecimientos que realmente existieron como los próceres y las batallas revolucionarias (Murolo, 2013).

Sin embargo, también es verdad que en este dibujo animado ficcional, los espacios, personajes y tiempos de la historia oficial son representados con bastante fidelidad a los manuales canónicos y libros propuestos por el sistema educativo del cual aprendemos (Murolo, 2013).

Es cierto que la ficción es una característica elemental de Zamba, pero es una ficción consciente, construida con fundamentos históricos y con objetivos puntuales sobre lo que se quiere contar de esa historia (Murolo, 2013). A causa de la desacralización de los próceres y a esta dosis de ficción, despierta una variedad de miradas desfavorables, críticas y supuestos con la preocupación de que Zamba pueda dejar una desacertada versión de la historia en los niños. Pero hay que considerar a los niños como personas críticas y capaces de reconocer de que es un dibujo animado y no la realidad (Belinche Montequín y cols., 2016). Por otro lado, el uso que le puedan dar las escuelas no depende de la serie en sí misma, sino de las actividades reflexivas y constructivas que sean capaces de llevar a cabo a partir del material.

5.24.2. Nacionalista

“La asombrosa excursión de Zamba” es un dibujo animado directamente promovido por el gobierno nacional. A causa de ello, ha sido criticado de ser demasiado nacionalista.

Por ejemplo, la comunicóloga Gabriela Fabbro, citada en (Linare y Cuesta, 2015) ha manifestado su consideración de la serie como parte de una programación estatal con intenciones nacionalistas. O el recién mencionado sociólogo Marcos Novaro, citado en (Linare y Cuesta, 2015) quien critica los caracteres de buenos y malos que se les atribuyen a los personajes.

Dichas críticas están fundadas en la cualidad del dibujo animado de inspirar una identidad nacional, independiente, federal y popular. Por ejemplo, cuando los patriotas y los de la Logia Lautaro son mostrados como los “buenos” porque quieren luchar por la soberanía, mientras que quienes conforman el Primer Triunvirato son “malos” por querer mantener la dependencia de España. Lo mismo sucede en el episodio de las islas Malvinas, en el cual, Sapucay (un soldado argentino) expresa: “La guerra nunca es un buen camino Zamba”, pero a su vez destaca los derechos argentinos sobre el archipiélago, dando a entender que en el futuro, con dialogo y paz, las islas Malvinas volverán a ser argentinas.

Es evidente que Zamba tiene un carácter nacionalista palpable, pero hay que tener presente que es un programa argentino, y como dice (Lizarazo Arias, 2004), citado en (Fernández Presa, 2017) cada cultura crea su propia iconografía basada en el mundo que la rodea, no es lo mismo leer imágenes de las poblaciones indígenas, que leer imágenes occidentales. Así como es muy difícil hacer un episodio sobre un conflicto internacional como las islas Malvinas sin cierta perspectiva nacionalista.

Sin embargo, “La asombrosa excursión de Zamba” prioriza la identidad de ser humano por sobre las diferencias entre fronteras. Como al final del episodio de las islas Malvinas, donde Zamba se mira con un niño inglés con cierta distancia, pero finalmente sonríen y juegan a la pelota juntos. Por esto, hay que pensar a Zamba como un recurso mucho más competitivo.

Capítulo 6

Exploraciones con niños y maestras de escuelas primarias

Se realizaron encuestas en dos escuelas primarias diferentes a niños de tercero, cuarto y quinto grado, con un rango de edad entre 8 y 11 años, en total se encuestaron 134 niños. Las encuestas contaron con el formato de la Figura 6.1. Para observar el formato en detalle de la encuesta ver Apéndice A.

The figure shows two views of a survey form. View (a) is the front view, featuring a colorful header with the text 'ASAMBLA ESCUELA ZAMBA' and illustrations of children and a globe. Below the header is a question: '¿Te pareció divertido el episodio de Zamba? (Marca con una X)'. It has two radio button options: 'SI' and 'NO'. Below this is another question: '¿Qué fue lo que más te gustó?' followed by several horizontal dotted lines for writing. At the bottom of view (a) are two cartoon characters: a boy on the left and a girl on the right. View (b) is the back view of the form. It contains three questions. The first is: '¿Cuál de estos personajes te agrada más? (Marca con una X)'. It lists three options with radio buttons: 'El niño Zamba', 'La niña', 'Juan Manuel de Rosas', 'José de San Martín', and 'El general Mansilla'. The second question is: '¿Por qué te agrada más ese personaje?' followed by several horizontal dotted lines. The third question is: 'Te gustaron las canciones de Zamba? (Marca con una X)'. It has two radio button options: 'SI' and 'NO'. Below this is another question: '¿Entendiste qué se recuerda este "20 de noviembre" en la Argentina? ¿Qué pasó ese día?' followed by several horizontal dotted lines. At the bottom of view (b) is a question: '¿Te gustaría volver a ver otro capítulo de Zamba en clase?' with two radio button options: 'SI' and 'NO'. It also features the same two cartoon characters as in view (a).

(a) Carilla delantera.

(b) Carilla trasera.

Figura 6.1: Formato de la encuesta.

6.1. Encuestas a los niños

Antes de repartir las encuestas, los niños vieron el episodio de “*La asombrosa excursión de Zamba en la Vuelta de Obligado*” (ver Figura 6.2).

El episodio recrea la batalla que se llevó a cabo el 20 de noviembre (día de la Soberanía Nacional) de 1845, cuando una escuadra anglo-francesa intentó atacar el río Paraná con el fin de ganar los mercados del Río de la Plata y llenar el Litoral y Paraguay con mercancías manufacturadas en Europa.



Figura 6.2: La batalla de la Vuelta de Obligado

Se eligió este episodio principalmente porque se ajustaba al programa escolar y porque muchas escuelas realizan actos el 20 de noviembre para conmemorar el día de la Soberanía Nacional; por lo que pareció oportuno proyectar este capítulo a los niños para ayudarlos a comprender qué se recordaba ese día. El episodio fue proyectado en ambas escuelas el día 20 de noviembre del año 2019.

También fue elegido porque muestra a más de un prócer argentino, lo que daba pie a que los niños pudiesen elegir cuál de los próceres les gustaba más y el porqué; por lo tanto, aportarían datos sobre las características de los personajes que los niños preferían. Por otra parte, el capítulo es narrado con más simpleza que otros episodios de la serie, de esta forma se aseguraba que la mayoría pudieran entenderlo.

Las preguntas fueron pensadas para que resultaran fáciles de responder, pero provechosas en tanto a la información que brindaban. Estos fueron los resultados de cada pregunta:

¿Te pareció divertido el episodio de Zamba?

- El 97,8 % de los niños seleccionó la opción SI
- El 1,5 % seleccionó NO.
- El 0,7 % seleccionó las dos opciones, SI Y NO.

Casi todos los niños indicaron que les resultó divertido el episodio de Zamba, y aquellos que marcaron SI y NO, expresaron que les daba lo mismo.

¿Qué fue lo que más te gustó?

Las respuestas dadas se clasificaron en siete (7) categorías que pudieran abarcar la totalidad de las respuestas.

- Escenas de acción / batalla 36,4 %
- Escenas patrióticas 23,8 %
- Escenas cómicas (ej. Zamba se cayó al agua) 16,1 %
- La estrategia (la estrategia que llevaron a cabo con el general Mansilla) 9 %
- Las canciones durante el episodio 4,9 %
- Otras 9,8 %

La mayoría de los niños indicaron preferir las escenas de acción, sin embargo, resulta sorprendente la cantidad que eligieron las escenas patrióticas como sus preferidas (ver figura 6.3).



Figura 6.3: Gráfico de aspectos preferidos.

¿Cuál de estos personajes te agradó más?

- ZAMBA 42 %
- ROSAS 18,1 %
- SAN MARTÍN 14,5 %
- NIÑA 10,9 %
- MANSILLA 8 % (Un 1 % eran niños que se referían al Capitán francés anglosajón, pero se confundieron de nombre).
- TODOS 6,5 %

El Niño Zamba, al ser el protagonista, obtuvo el mayor número de votos, llamativamente algunos niños votaron por el villano “el Capitán francés anglosajón”, pero al no estar este en la lista de opciones, lo confundieron con Mansilla. El motivo por el cual lo eligieron es porque les pareció chistoso.

¿Por qué te agradó más ese personaje?

En base a las respuestas dadas, se formaron cuatro (4) categorías que pudieran abarcar la totalidad de las respuestas.

- Por sus atributos físicos (por ser lindo, por su bigote, por cómo viste, etc.) 5,2 %
- Por sus atributos intrínsecos (su forma de ser, por ser gracioso, valiente, inteligente, etc.) 45,5 %
- Por sus hazañas (por pelear muchas batallas, por defender a la Argentina, etc.) 41,6 %
- Por su enseñanza (porque me explica lo que pasó hace mucho tiempo, etc.) 7,8 %

A continuación, se realizó un gráfico, el cual exhibe qué porcentaje de cada una de estas últimas cuatro categorías fue motivo de los niños para preferir al personaje que marcaron como el de su mayor agrado. Por ejemplo: de los niños que eligieron al Niño Zamba, un 3,1 % fue por sus atributos físicos, un 56,3 % por sus atributos intrínsecos, un 28,1 % por sus hazañas y un 12,5 % por sus enseñanzas. A nivel general, estas fueron las categorías dominantes de cada personaje (ver Figura 6.4).

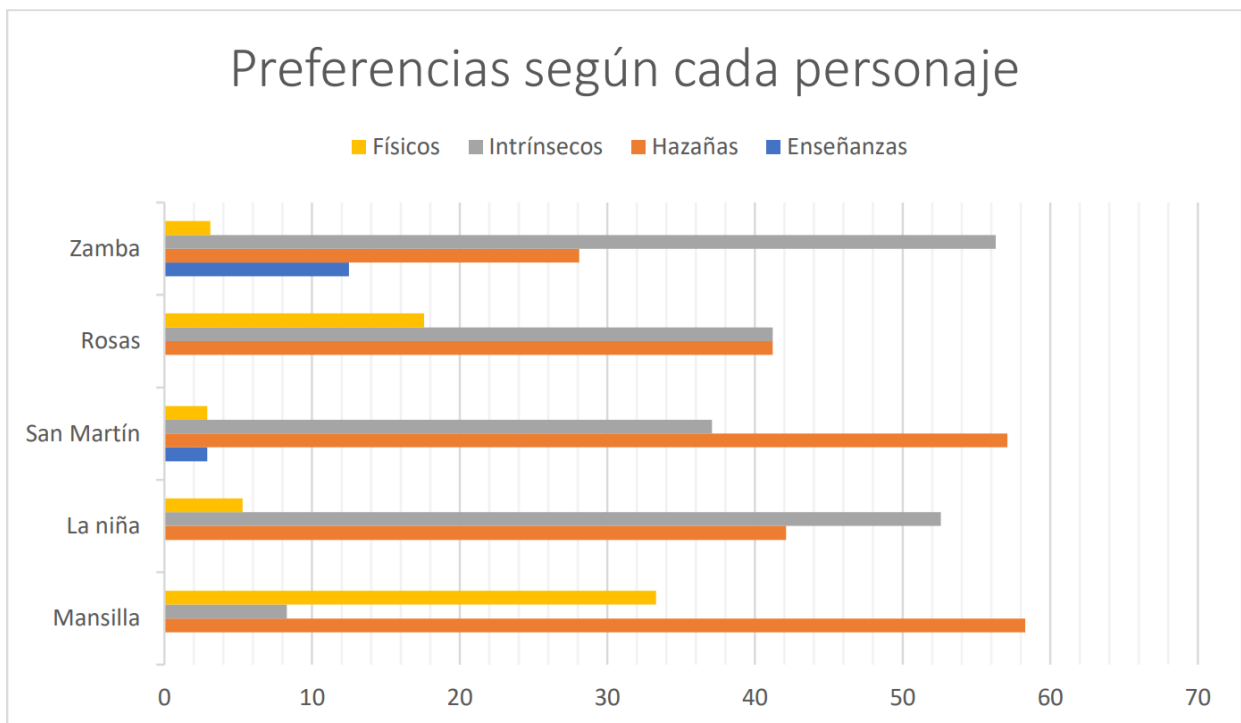


Figura 6.4: Gráfico de preferencias según cada personaje.

Estas fueron las categorías principales por las que cada personaje fue elegido:

Niño Zamba: 56,3 % por sus atributos intrínsecos.

Juan Manuel de Rosas: 41,2 % por sus atributos intrínsecos y 41,2 % por sus hazañas.

San Martín: 57,1 % por sus hazañas.

La Niña: 52,6 % por sus atributos intrínsecos.

Mansilla: 58,3 % por sus hazañas.

¿Te gustaron las canciones de Zamba?

- El 90,3% de los niños seleccionó la opción SI.
- El 8,2% seleccionó NO.
- El 1,5% seleccionó las dos opciones, SI Y NO.

Casi la totalidad de los niños indicó que le gustaron las canciones del episodio, sin embargo, hubo un pequeño grupo de niños que no.

¿Entendiste qué se recuerda este 20 de noviembre en la Argentina? ¿Qué pasó ese día?

Se generaron tres (3) clasificaciones en base a lo que los niños mostraron comprender del episodio.

- Entendieron mucho 39,5%
- Entendieron 42,6%
- Entendieron poco o nada 17,8%

La mayoría de los niños formaron una idea sobre qué se conmemora el 20 de noviembre, algunos más que otros, pero en general, casi todos aprendieron algo, ver Figura 6.5.

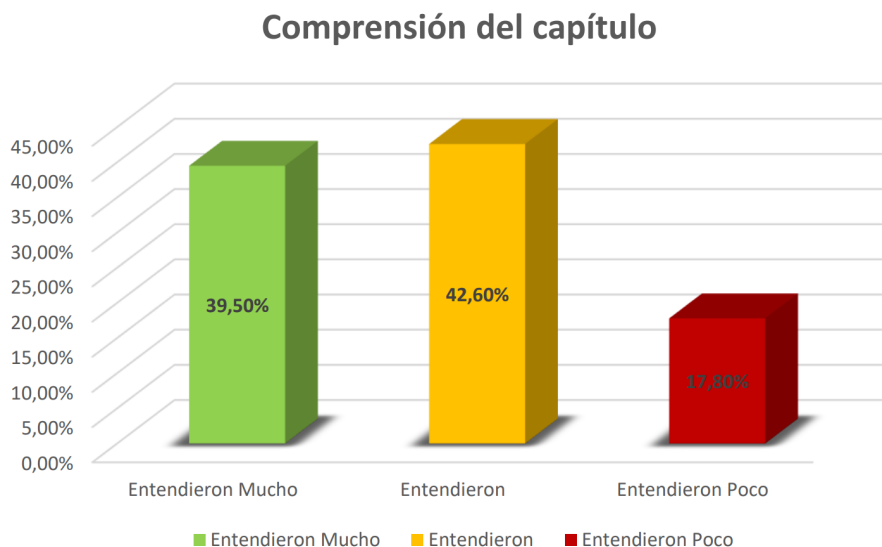


Figura 6.5

¿Te gustaría volver a ver otro capítulo de Zamba en clase?

- El 95,5 % respondió SI.
- El 2,2 % respondió NO.
- El 2,2 % respondió SI Y NO.

Casi la totalidad de los niños indicó que les gustaría volver a ver otro episodio en clase. Esto no solo se vio reflejado en las encuestas, sino hablando con ellos en la escuela; los niños argumentaron preferir este tipo de actividades antes que las clases normales.

6.2. Preguntas a las maestras

También se entrevistó a las maestras de dichos grados. Para ello, se les realizó las siguientes preguntas:

1. Después de haber proyectado Zamba en la clase. ¿Considera que realmente fue útil como recurso educativo para los niños?
2. Anteriormente a esta proyección. ¿Había trabajado en clase con Zamba u otra animación? ¿Cómo fue su experiencia?
3. ¿Qué elementos le parece que contiene Zamba a diferencia de otro dibujo animado no educativo?
4. Respecto al lenguaje audiovisual. ¿Puede destacar algún componente que a su parecer atraiga a los niños a verlo? (Ej. El tipo de dibujo, coloración, narración, empatía con algún personaje, simplicidad, etc.).

En general, las maestras coincidieron en que “La asombrosa excursión de Zamba” es un recurso útil, entretenido y efectivo para trabajar en clase, ya que se acopla a sus tiempos de planificación sobre temas como las efemérides nacionales u otros temas del programa escolar. Además, permite ilustrar la historia, siendo esta muy abstracta en los libros, de manera que los estudiantes comprendan mejor la unidad tiempo y la cronología.

Todas las maestras reportaron haber trabajado anteriormente con Zamba para fechas históricas u otros temas, siempre con experiencias positivas.

Consideran que Zamba se destaca como dibujo animado educativo por presentar de una manera simple, temas que generalmente resultan difíciles a los niños de entender. También por su capacidad de generar empatía con los niños, sobre todo a través del protagonista Zamba, un niño gracioso, estudiante como ellos, que se hace muchas preguntas, y por la ausencia de elementos distractores que desorienten al niño del hilo principal de cada episodio.

Estiman que el dibujo animado deriva en un interés por parte de los niños, gracias a su simplicidad, claridad para presentar contenidos, un léxico básico al alcance de todos los niños, un guión muy práctico y conciso, su música, trama, formato de dibujo, gráficos como los mapas y los razonamientos de los personajes infantiles ante las explicaciones de los próceres, muy parecidos a los razonamientos de un niño real.

6.3. Palabras finales

Por los resultados, se pudo comprobar que efectivamente la serie animada “La asombrosa excursión de Zamba” resulta interesante y atractiva para los niños. Previamente a la proyección de cada episodio se les preguntó a los niños de cada grado si conocían la serie, a lo que todos respondieron “Siii” con un tono elevado que suelen usar para afirmar o negar algo; por lo tanto, esto también comprueba la premisa de que Zamba es masivamente conocido. Al charlar con algunos niños al final de cada proyección, dijeron que preferían ver un video como Zamba antes que tener clases normales, era mucho más divertido y menos tedioso.

El episodio proyectado cuenta con múltiples escenas de acción, y como ya hemos visto, la acción y la comedia son los géneros favoritos de los niños. Esto se ve reflejado en las encuestas, donde la mayoría de los niños mostró una preferencia por las escenas de acción y batalla. Las escenas cómicas también obtuvieron un buen puntaje, pero no tanto como las de acción, probablemente debido a que el capítulo se centra en La Batalla de la Vuelta de Obligado y cuenta con menos escenas cómicas en comparación.

Algunos niños mostraron cierto gusto por el patriotismo presente en el episodio. Esto se manifiesta en aquellos que expresaron una preferencia por la escena de San Martín entregando su sable a Rosas en recompensa por defender la patria y en aquellos que disfrutaron más el hecho de que Argentina pudiese defenderse en la batalla por sobre las escenas de acción, comedia u otras.

En tanto a los personajes preferidos, Zamba está en primer lugar, podemos atribuir esto a lo que dice el estudio (Domínguez Águila y Yankovic, 2007) sobre que los niños suelen preferir al personaje que más tiempo tiene dedicado en los capítulos, el protagonista. La mayoría de los niños que eligieron al Niño Zamba, fue por sus atributos intrínsecos (es gracioso, valiente, etc.), como ya vimos, está diseñado para que nos identifiquemos con él (por ser argentino, por la forma en que habla y se comporta). Una minoría de niños lo eligieron porque sentían que El Niño Zamba les enseñaba (“Me gusto porque gracias a él aprendí muchas cosas”), si bien no es un enunciador como El Niño que lo sabe todo, es quien nos hace partícipes de sus aventuras, permitiéndonos vivir el proceso y aprender al mismo tiempo.

Con respecto a los personajes preferidos, el segundo lugar pertenece a los próceres San Martín y Juan Manuel de Rosas, este último con un poco más de votos, posiblemente debido a que es el prócer principal de este episodio en particular, en cambio, San Martín protagonizó otros episodios, solo apareciendo en este por poco tiempo. Juan Manuel de Rosas tuvo la misma cantidad de niños que lo eligieron tanto por sus hazañas como por sus atributos intrínsecos, estos últimos referidos sobre todo a que era gracioso y valiente; aquellos que lo eligieron por sus hazañas, fue por su combate en La Batalla de la Vuelta de Obligado. San Martín fue elegido mayormente por sus hazañas, a pesar de su corta exposición durante el episodio, los niños recordaban sus hazañas, ya sea de otros episodios o de lo que aprendieron en la escuela (“Me gusta porque peleó muchas batallas”).

Los que eligieron a “La Niña”, en general fue por sus atributos intrínsecos, la consideraron buena persona, inteligente y sobre todo muy compañera, ya que siempre acompañaba a Zamba. En cuanto a la elección de Mansilla, fue por sus hazañas, casi en su totalidad referidas a su estrategia en la batalla; sin embargo, unos pocos lo escogieron por sus atributos físicos, y dio la coincidencia que todos esos pocos lo confundieron con el villano “el Capitán francés anglosajón” del cual les resultaban chistosas sus dos caras diferentes (“Me gustó porque tenía dos caras”).

En general, los personajes fueron elegidos en base a sus características intrínsecas como su personalidad, el hecho de ser chistosos, valientes, inteligentes, honorables, etc. También por sus hazañas como sus batallas o el esfuerzo de defender o sacrificarse por la patria. La minoría de los niños los eligieron por sus atributos físicos (como su belleza, vestimenta, etc.) o porque enseñaban la historia (“Me gusta Zamba porque nos enseña el pasado”).

Las canciones de Zamba resultaron ser un potente elemento de atracción para los niños, después de todo, hoy en día hay numerosos dibujos animados que utilizan este recurso.

Con respecto a la última pregunta, solo se buscó corroborar la idea general que se llevaron tras ver el episodio, no se buscó analizar su aprendizaje en profundidad, simplemente ver que apreciación habían podido captar en ese corto período de tiempo. En base a las respuestas, se confirmó que la mayoría de los niños formaron una idea de qué se conmemora el 20 de noviembre en la Argentina, algunos más que otros, pero lo importante es que, en general, casi todos se quedaron con una breve apreciación de que significa el Día de la Soberanía Nacional. Los pocos que no lo hicieron, en su mayoría pertenecían a tercer grado o a niños que llegaron tarde a clase y se perdieron el principio del episodio.

Sorpresivamente, varios niños de cuarto grado comprendieron mejor el episodio que algunos de quinto. Esto pudo deberse a que la proyección en quinto grado fue en la primera hora y en consecuencia algunos niños llegaron tarde a clase. También se notó que durante la proyección los niños se distraían al ver a sus compañeros entrar al aula, desviaban la mirada de la pantalla y hasta comenzaban a charlar. Por otro lado, cuarto grado fue en la segunda hora, allí ningún niño interrumpió la proyección y los resultados fueron mejores. En base a esto, se llegó a la conclusión de que la comprensión de un video educativo está directa y gravemente afectada por las interrupciones del entorno en el momento de su proyección.

Capítulo 7

Conclusiones

Los dibujos animados educativos mostraron presentar una serie de características que definen a este género en singular. Tanto los estudios de otros autores incluidos en esta investigación, como el análisis de “La asombrosa excursión de Zamba” realizado en el capítulo 5 (cinco), permiten identificar fundamentos para esta teoría.

Primero se explayarán solo los fundamentos encontrados a partir de los estudios de otros autores, y luego los identificados a partir del análisis de Zamba.

7.1. Fundamentos encontrados a partir de los estudios

1- La temática es una de las principales características que distinguen a los dibujos animados educativos. Está formada a partir de una intencionalidad educativa, del propósito de transmitir un conocimiento, un saber... Por lo tanto, integra temas pedagógicos combinados con el atractivo y encanto de los dibujos animados. En este sentido podríamos seguir las palabras de (Condry y cols., 1993) cuando se refieren a “programa educativo”: *Una parte importante del programa se dedica a enseñar información que los niños de la audiencia probablemente no sepan (por ejemplo, el alfabeto, el vocabulario, la información histórica o científica, la información aplicada para la vida cotidiana) o demostrar habilidades u oficios.*

Para conseguir lo anterior, los dibujos animados educativos diseñan el argumento de la serie animada con cierto **realismo**, es decir, que los episodios basan su contenido en elementos reales del mundo: “*La asombrosa excursión de Zamba en la vida de Manuel Belgrano, Camaleón y las naturales ciencias, El pato Donald en el país de las matemáticas, etc.*”. Esto no significa la ausencia de la ficción, después de todo son dibujos animados, puede haber viajes en el tiempo o animales que hablan. Lo importantes es que una parte importante del programa haga referencia a la realidad.

Pero no basta con solo mostrar algo real, los dibujos animados educativos explican, ya que su intención es educar al espectador con conocimientos valiosos. Se hace necesario entonces, que el niño entienda el porqué están y cómo funcionan los elementos involucrados. Para ello, los dibujos animados educativos incluyen gráficos y enunciadores que ayuden a hacer explícita e interpretativa la serie, por ejemplo: “*Una nación se define por su tierra, pero también por su lengua, su cultura y su historia*” (El Niño que lo sabe todo - Enunciador).

2- Los dibujos animados educativos se destacan por ser **formativos**, en el sentido de que no solamente transmiten conocimiento, sino **valores sociales**. Se caracterizan por premiar las buenas acciones, incluir mensajes de aliento, compañerismo, esfuerzo y constancia para cumplir metas, etc. Por ejemplo: “La asombrosa excursión de Zamba” incluye mensajes como: “*La guerra nunca es un buen camino*”, “*Todos podemos aprender de todos*”, “*Los hermanos nunca deben pelear*”, además prioriza la identidad de ser humano por sobre otra diferencia, como en el episodio de las islas Malvinas donde Zamba y sus compañeros juegan a la pelota con otros niños ingleses o en la inclusión de su compañera discapacitada en silla de ruedas al equipo asombroso de niños superhéroes. En definitiva, no solamente transmiten conocimientos, sino valores sociales, es decir, otros tipos de saberes.

3- Los dibujos animados educativos trabajan con **Edu-entretenimiento**. Según Marcos Américo (2015), citado en (González y cols., 2017), este concepto se refiere a programas que utilizan diversos medios para incorporar mensajes educativos de forma entretenida, o sea, que educan entreteniéndolo. El beneficio principal es la **motivación**, ya que los dibujos animados motivan a los niños a seguir mirando dicho contenido educativo por lo interesante y entretenido que resulta.

Para lograr una buena fusión entre entretenimiento y educación, los dibujos animados educativos hacen hincapié en los siguientes elementos:

***Estructura didáctica:** Los dibujos animados educativos disponen de una estructura didáctica que no solamente invita a la reflexión lógica e intelectual propia del aprendizaje tradicional, sino que **genera emociones** en el estudiante al momento de mirar el dibujo animado, y recién ahí, son trasladadas al ámbito intelectual. Estas emociones son las que hacen emocionante y motivador el aprender viendo dibujos animados educativos.

***El relato y los personajes:** estos no solo están para hacer entretenido el audiovisual, sino como piezas fundamentales en la enseñanza. Los procesos de aprendizaje se desarrollan a través del **relato** de la serie, el cual, a diferencia de un documental informativo, tiene una narrativa ficcional basada en aventuras, hazañas y transformaciones a lo largo de los episodios que hacen entretenido al audiovisual, sin dejar de incluir lúdica e indirectamente conocimientos o saberes formativos para el niño. Por otro lado, la **identificación con los personajes** y los sentimientos que esa identificación les genera a los niños, les hace experimentar el relato desde adentro, como si los eventos que les ocurren a los personajes les estuvieran ocurriendo a ellos, favoreciendo al proceso de aprendizaje del contenido educativo presente en dicho dibujo animado.

***Síntesis:** Los dibujos animados educativos son capaces de sintetizar temas pedagógicos en un corto período de tiempo, están especialmente diseñados para facilitar la comprensión y la retención del contenido en el **menor tiempo posible**. Cuentan con una estructura **narrativa sencilla** de asimilar y una serie de elementos sintácticos que ayudan a la transmisión y retención del mensaje (imágenes construidas a la medida de los conceptos que están explicando, locución que complementa a las imágenes, elementos separadores, etc.) y estructuran el contenido. De esta manera, evitan que el niño se sienta abrumado por tanta información y termine por aburrirse, haciendo más entretenida y agradable su visualización.

4- Muchos dibujos animados educativos incorporan **momentos de interacción**. Esto se refiere al recurso en que la acción se detiene unos instantes cuando los personajes animados le hablan directamente a la cámara, dirigiéndose a los niños espectadores, interactuando con ellos y solicitando su ayuda para resolver un problema. Este recurso resulta muy conveniente en los dibujos animados educativos, puesto que incentiva a los niños a involucrarse y pensar en una forma de resolver el conflicto al que los personajes se enfrentan. Conflicto que está directamente referido a un tema pedagógico como puede ser el nombre de un planeta o animal, una suma matemática, etc.

Por ejemplo: en el equipo Umizoomi:

**¿Amigos, podrían decirme cuál de estas piezas tiene forma de óvalo?*

**Necesitamos encontrar el túnel con forma de Heptágono, esta figura tiene siete lados. ¿Creéis que este es el túnel con forma de heptágono? Contemos cuántos lados tiene...*

Es un **dispositivo didáctico**, en el que la responsabilidad de resolver una parte de la tarea se transfiere a los espectadores, alguien pregunta a otro que debe responder. El niño se convierte en un espectador activo, implicándose y potenciando su aprendizaje.

5- Por lo general los dibujos animados educativos mantienen una **estética** de colores brillantes y formas simples, simpáticas y sonrientes (similares a dibujos animados para niños muy pequeños), puesto que el objetivo es mantener un ambiente cálido y de aprendizaje, al que niños de muy corta edad ya puedan comenzar a visualizar. En este sentido podríamos seguir las palabras de Paul Zelanski y Mary Pat Fishe sobre que los colores brillantes estimulan la actividad y la atención mental, por eso son cada vez más utilizados en las escuelas (Zelanski y Fisher, M.P., 2001).

Además, los personajes suelen ser caricaturescos, con **gestos exagerados**, por ejemplo: El Niño Zamba se cruza de brazos y mira hacia abajo cuando se aburre en clases. Estas expresiones exageradas facilitan la interpretación de los niños, entendiendo mejor a los personajes y al relato. Según El Dr. Alan Rosenblatt en el documental “Life Animated” (Mornhinweg y Herrera M., L. C., 2017) sobre los beneficios de los dibujos animados en la educación de los niños autistas, los dibujos animados con expresiones exageradas facilitan la interpretación.

7.2. Fundamentos identificados a partir de la visualización de La Asombrosa Excursión de Zamba

Todos los principios reconocidos a partir de los estudios recién mencionados, también están presentes en Zamba. Ahora se exhibirá una serie de rasgos identificados solamente a través del análisis de los episodios de Zamba (es decir, no presentes en los estudios), que favorecen a que este dibujo animado sea educativo.

En la serie animada “La asombrosa excursión de Zamba”, pareciera que todo fue diseñado para ser de carácter educativo, hasta el mínimo detalle.

- Explica temas complejos de una manera apropiada para un niño, para ello se vale de recursos metafóricos como la representación de lo malo como lo antiestético y descolorido y lo bueno como lo bello y colorido.
- Contextualiza al estudiante en un determinado escenario histórico y geográfico, en conjunto con sus referentes y comunidades gracias al uso de resúmenes biográficos, enunciadores testimoniales y enciclopedistas, una línea del tiempo representada en una cadena de montaje que va narrando lo importante de la vida de cada personaje en determinada fecha a medida que avanza, figuras icónicas como mapas y la ambientación de los escenarios históricos.
- Utiliza la música como un recurso que ayuda a generar cierto ambiente emocional, imita música de la época y utiliza la letra de la canción como recurso narrativo.
- Alude a la importancia de la educación a través de recursos como la vestimenta de guardapolvo escolar por los próceres argentinos o la trascendencia que estos le daban a la educación.
- Cierra cada episodio con una charla del Niño Zamba y otro personaje crucial de dicho capítulo. Con esto se consigue entender los ideales de dicho personaje, apelar a su sensibilidad y reforzar lo aprendido durante el episodio.

- Desarrolla una identidad nacional argentina más amplia, que incluye un marco pluricultural de las regiones que integran la República Argentina. Para esto se vale de recursos como: la inclusión de gauchos y poblaciones nativas o el origen formoseño del Niño Zamba y sus excursiones a las diferentes provincias del país. A su vez, promueve la unión de una identidad latinoamericana, a través de la exposición de labores que se llevaron a cabo en equipo, tales como las batallas por la revolución de la libertad latinoamericana contra el imperio español en países como Bolivia y Chile.
- Enaltece el buen comportamiento junto con las acciones bienintencionadas y nobles por encima de los actos malintencionados e inmorales. Esto lo logra a partir de los diálogos del Niño Zamba con otros personajes importantes de la historia (muchos de los cuales hablan de sus deseos de igualdad, equidad y bienaventuranza social) y a partir del desarrollo del show “¡Quiero mi monumento!”.
- Imita la vida diaria y escolar de los niños para que estos se sientan identificados con los personajes. “La asombrosa excursión de Zamba” es un producto educativo creado en Argentina y dirigido para Argentina; en consecuencia, se encarga de ambientar la serie de manera que la vida cotidiana de los personajes se parezca a la de los niños de este país. Por ejemplo, Zamba, el protagonista, va a la escuela todas las mañanas con guardapolvo blanco, tiene una tonada porteña, le gusta la chipa y jugar al fútbol, se aburre en la escuela, la señorita Silvia le hace repasar la historia argentina y otros contenidos del programa escolar en clase y tiene una forma de razonar muy parecida a la de los escolares.
- Por otro lado, al envolver contenidos que coinciden con el programa escolar dictado por el Ministerio de Educación, permite ilustrar visualmente aquello que los escolares leen en los libros y escuchan de su maestra en clase. Cuando se entrevistó a maestras de escuelas primarias para el desarrollo de esta investigación, una de ellas comentó que de no ser por los videos que por suerte pueden proyectar en la escuela, sería muy difícil hacerles entender a los niños algunos temas. No será tan fidedigno como un libro, pero como dice el dicho: “*Una imagen vale más que mil palabras*”.

7.3. Palabras finales

La principal característica de un dibujo animado educativo es justamente su intencionalidad educativa, su deseo de enseñar, de provocar que el niño entienda y asimile determinado conocimiento. No existe una guía universal con pautas a seguir para que un dibujo animado pertenezca a este género, sino más bien, cada uno buscará su forma de serlo a través de la estructura que se tenga en cuenta desde su diseño. Sin embargo, luego de analizar los estudios de otros autores, se descubrió que hay una serie de rasgos (mencionados al principio de la conclusión) que muchos de los dibujos animados considerados educativos comparten. Entre estos, *la inclusión de elementos reales* (no solamente mostrándolos, sino explicándolos) y *la capacidad de entretener a la vez de enseñar* (propia del edu-entretenimiento), se destacan como características esenciales del género.

Por otra parte, los rasgos funcionalmente y potencialmente educativos, identificados exclusivamente a partir del análisis de “La asombrosa excursión de Zamba”, son elementos descubiertos e implementados por los creadores de esta serie en singular. Servirán de ejemplo a las futuras generaciones de dibujos animados educativos, las cuales seguirán descubriendo herramientas, recursos y posibilidades con los que trabajar dentro de este género.

Apéndices

Apéndice A

Formato de encuestas



Figura A.1: Carilla delantera

¿Cuál de estos personajes te agradó más? (Marcá con una X)

El niño Zamba

La niña

Juan Manuel de Rosas

José de San Martín

El general Mansilla

¿Por qué te agradó más ese personaje?

.....

Te gustaron las canciones de Zamba? (Marcá con una X)

Si NO

¿Entendiste qué se recuerda este “20 de noviembre” en la Argentina? ¿Qué pasó ese día?

.....



¿Te gustaría volver a ver otro capítulo de Zamba en clase?

Si NO



Figura A.2: Carilla trasera

Apéndice B

Fuente de las imágenes

Figura 2.1 https://ed.ted.com/lessons?direction=desc&sort=featured-position&user_by_click=student

Figura 3.1 y 3.2 <https://www.youtube.com/watch?v=1eXZjXKJHow>

Figura 3.3 <https://www.youtube.com/watch?v=uq7noaMwLfg>

Figura 3.4 Tomada del estudio (Beltrán-Pellicer, P., Arnal-Bailera, A. and Muñoz-Escolano, Jose M., 2017)

Figura 3.5 <http://la.nickjr.tv/team-umizoomi/videos/umizoomi-104-la-cometa-verde-rectangular>

Figura 3.6 A <https://www.youtube.com/watch?v=Rv6rR5xOBDE&t=491s>

Figura 3.6 B <https://www.youtube.com/watch?v=D1BRSqv8j3c>

Figura 3.7 <https://www.teahub.io/viewwp/hmmxx.wallpapers-wallpapers-from-ben-ben-10-omniverse-background/>

Figura 3.8 Patoruzito <https://comosellama.net/como-se-llamaba-el-caballo-de-patoruzito/>

Figura 4.1 Bob Esponja <https://www.revistagq.com/noticias/cultura/articulos/bob-esponja-serie-19-anos-premios-tony-nunca-pasa-de-moda/29058>

Figura 4.2 <https://www.wallpapertip.com/es/TiwioR/>

Figura 5.1 A <https://www.youtube.com/watch?v=fB-h30.P61s>

Figura 5.1 B <https://www.youtube.com/watch?v=z00gj6cCtE8&t=65s>

Figura 5.2 <https://www.youtube.com/watch?v=69mj0CvImXA&t=1010s>

Figura 5.3 <https://www.youtube.com/watch?v=N67A1KZh2ic&t=1145s>

Figura 5.4 A <https://www.youtube.com/watch?v=3h4kp9X1b6g&t=529s>

Figura 5.4 B <https://www.youtube.com/watch?v=X6gFSIXFlzI&t=230s>

Figura 5.5 A y B <https://www.youtube.com/watch?v=58w15VMZDYo>

Figura 5.5 C <https://www.youtube.com/watch?v=NP7VQTB-1QM&t=803s>

Figura 5.5 D <https://www.youtube.com/watch?v=N67A1KZh2ic&t=1145s>

Figura 5.6 <https://www.youtube.com/watch?v=X6gFSIXFlzI&t=824s>

Figura 5.7 <https://www.youtube.com/watch?v=-aaIW7ERdI&t=687s>

Figura 5.8 <https://www.youtube.com/watch?v=MaxGOK7H3C4&t=399s>

Figura 5.9 <https://www.youtube.com/watch?v=MaxGOK7H3C4&t=399s>

Figura 5.10 <https://www.youtube.com/watch?v=PBAlIiPKNbk&t=96s>

Figura 5.11 <https://www.youtube.com/watch?v=PBAlIiPKNbk&t=96s>

Figura 5.12 <https://www.youtube.com/watch?v=sa68qku7Fvs&t=772s>

Figura 5.13 <https://www.youtube.com/watch?v=U3NyI3krwfY&t=815s>

Figura 5.14 <https://www.youtube.com/watch?v=z00gj6cCtE8>

Figura 5.15 <https://www.youtube.com/watch?v=58w15VMZDYo>

Figura 5.16 A <https://www.youtube.com/watch?v=58w15VMZDYo>

Figura 5.16 B <https://www.youtube.com/watch?v=IicI0oJC-M8>

Figura 5.17 https://www.youtube.com/watch?v=Q-gSmWDpX_k&t=85s

Figura 5.18 <https://www.youtube.com/watch?v=U3NyI3krwfY&t=818s>

Figura 5.19 <https://www.youtube.com/watch?v=U3NyI3krwfY&t=818s>

Figura 5.20 https://www.youtube.com/watch?v=Q-gSmWDpX_k&t=85s

Figura 5.21 <https://www.youtube.com/watch?v=PBAlIiPKNbk&t=335s>

Figura 5.22 <https://www.youtube.com/watch?v=PBAlIiPKNbk&t=335s>

Figura 5.23 <https://www.youtube.com/watch?v=6VXk6lha0Q0&t=250s>

Figura 5.24 A <https://www.youtube.com/watch?v=6VXk6lha0Q0&t=250s>

<https://www.klipartz.com/es/sticker-png-fzwde>

Figura 5.24 B <https://www.youtube.com/watch?v=6VXk6lha0Q0&t=250s>

<https://pixabay.com/es/vectors/pacman-pac-man-puntos-juego-151558/>

Figura 5.25 <https://www.youtube.com/watch?v=PBQSZTLIx2I>

Figura 5.26 <https://www.youtube.com/watch?v=X6gFSIXFlzI&t=825s>

Figura 5.27 https://www.youtube.com/watch?v=JiF2XKlZG_w&t=417s

<https://www.youtube.com/watch?v=EycAJhswPXw>

Figura 5.28 <https://www.youtube.com/watch?v=XKAGB1Um30U>

Figura 5.29 <https://www.unicen.edu.ar/content/cine-y-viaje-tecn%C3%B3polis-desde-la-universidad-barrial>

<https://www.eleco.com.ar/nacionales/la-estatu-restaurada-de-san-martin-fue-la-protagonista-de-la-reapertura-de-tecnopolis/>

<https://www.telam.com.ar/notas/201307/25444-el-parque-de-zamba-en-tecnopolis-es-el-preferido-de-los-mas-chicos.php>

<https://portaldenoticias.com.ar/2020/02/15/reabre-tecnopolis-con-las-figuras-restaurada-de-belgrano-san-martin-y-zamba/>

Figura 5.30 <https://www.flickr.com/photos/tecnopolis/10656196606>

Figura 6.2 <https://www.youtube.com/watch?v=NP7VQTB-1QM&t=805s>

Bibliografía

Albero Andrés, M. (2001). *Infancia y televisión educativa en el contexto multimedia*. Descargado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801717>

Alonso Valdivieso, C. (2015). *Recursos audiovisuales. nuevas herramientas didácticas*. Descargado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045567003>

Belinche Montequín, M., Pilaría, S., y Ward, I. (2016). *Una excursión a los orígenes de la escuela. historia y educación en una propuesta audiovisual*. Descargado de <http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/octante/article/view/163>

Beltrán-Pellicer, P., Arnal-Bailera, A. and Muñoz-Escolano, Jose M. (2017). *Análisis onto-semiótico de un episodio de dibujos animados con contenido matemático*.

Bravo Ramos, J. L. (1992). *¿Qué es el vídeo educativo?* ICE de la Universidad Politécnica de Madrid. Descargado de <http://www.ice.upm.es/wps/jlbr/Documentacion/QueEsVid.pdf>

Castrillón Ramirez, D. (2014). *La animación como material didáctico para el aprendizaje en la educación primaria*. Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. Trabajo Práctico. Diseño y Comunicación.

Castro, M. J., y Pardo, M. d. l. V. (2015). *¿Por qué, cuándo y para qué? Nuevos paradigmas en televisión educativa: La asombrosa excursión de Zamba (Televisión Pública)*. V Jornada de Becarios y Tesistas, Departamento de Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Quilmes. Descargado de http://sociales.unq.edu.ar/wp-content/uploads/byt2015/ponencias/eje08/CASTRO_Maria_JoseyPARDO_MariaDeLaVictoria_PONENCIA.pdf

Catálogo de contenido. (s.f.). Catálogo de Encuentro. Descargado de <http://catalogo>

.encuentro.gov.ar/programas/la-asombrosa-excursion-de-zamba/

Condry, J., Scheibe, C., Bahrt, A., y Potts, K. (1993). *Children's television before and after the children's television act of 1990*. Poster presented at the Society for Research in Child Development, New Orleans, LA.

Congreso, N. A. (2009, Octubre). *Ley 26522*. Descargado de <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/155000-159999/158649/norma.htm>

Crivelli, S. (2015). *Las aventuras de Zamba. Some notes on audiovisual communication in a TV channel for children of the argentinian Ministry of Education*. Descargado de https://www.researchgate.net/publication/324397075_Las_aventuras_de_Zamba_Some_notes_on_audiovisual_communication_in_a_TV_channel_for_children_of_the_argentinian_Ministry_of_Education

Daza Hernández, G. (s.f.). *El video educativo*. Centro de Comunicación Educativa Audiovisual (CEDAL), Colombia, Catholic Media Council. Descargado de http://www.cameco.org/mediaforum_pdf/ib02931.pdf

de la Ossa, L. M. (2018). *Creación de ambientes motivacionales positivos a través de los dibujos animados para los estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen de Barbosa*. Descargado de <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/34503/LEONARDO%20MAURIS%20MAPETIC.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

del Moral Pérez, M. E., Villalustre, L., y Piñeiro, M. (2010). *La asimilación cognitiva infantil de los estereotipos representados a través de los dibujos animados*. Descargado de <http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/381/373>

Dibujos animados wikipedia. (s.f.). Wikipedia. Descargado de https://es.wikipedia.org/wiki/Dibujo_animado

Domínguez Águila, L., y Yankovic, N. S. (2007). *Percepción de los niños preescolares con respecto a los dibujos animados*. Descargado de <http://revistas.ufro.cl/ojs/index.php/educacion/article/view/914>

Duek, C. (2011). *Representaciones de la ludicidad en el bicentenario: acerca de "La asombrosa excursión de José Zamba"*. Descargado de <http://cdsa.aacademica.org/000-034/>

529

DyN. (2014). *San Juan: "Paka Paka se burla de Sarmiento"*. Los Andes. Descargado de <https://www.losandes.com.ar/article/san-juan-paka-paka-se-burla-de-sarmiento>

Fernández Presa, M. E. (2017). *¡A la carga Mis Valientes! Historia, identidad(es) y Estado nacional en la Argentina después de la crisis del 2001*. Descargado de <https://dspace.unila.edu.br/bitstream/handle/123456789/3343/disertacion.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

Ferrés, J. (1992). *Vídeo y educación*. Paidós.

Fisch, S. M., Yotive, W., McCann Brown S. K., Garner, M. S., y Chen, L. (1997). *Science on Saturday Morning: children's perceptions of science in educational and non-educational cartoons*. Descargado de https://www.researchgate.net/publication/233112656_Science_on_Saturday_Morning_children%27s_perceptions_of_science_in_educational_and_non-educational_cartoons

Gastaldi, S. (2015). *La construcción de la memoria en cuentos animados. Un análisis de "La asombrosa excursión de Zamba*. Descargado de http://www.animafestival.com.ar/forum/files/2017/12/06_Gastaldi2015.pdf

Género audiovisual. (s.f.). AMERIKE. Descargado de <https://amerike.edu.mx/cuales-son-los-generos-audiovisuales/>

Gomes, G. (2016). *Valoraciones y prejuicios sobre La asombrosa excursión de Zamba* (n.º 23). Descargado de <https://www.clio.fahce.unlp.edu.ar/article/view/CLIO23a05>

González, L., Pauloni, S., y Codoni, M. (2016). *De dónde viene y hacia dónde va la televisión educativa, cultural y pública en Argentina*. Descargado de <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/oficiosterrestres/article/view/3201>

González, L., Pauloni, S., Novomisky, S., Codoni, M., y Gómez, A. (2017). *Perspectivas para pensar contenidos educativos infantiles. el concepto Edu-entretenimiento en la televisión Digital Argentina*. Descargado de <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas/article/view/4014>

- Igartua, J.-J., y Casanova, J. V. (2016). *Identification with characters, elaboration, and counterarguing in entertainment-education interventions through audiovisual fiction*. Descargado de https://www.researchgate.net/publication/280060764_Identification_With_Characters_Elaboration_and_Counterarguing_in_Entertainment-Education_Interventions_Through_Audiovisual_Fiction
- La nación*. (2014). La Nación. Descargado de <https://www.lanacion.com.ar/opinion/zamba-historia-nacpop-para-principiantes-nid1660556>
- Linare, C., y Cuesta, V. (2015). *Incursionando en el asombroso mundo de Zamba* (Vol. 6). Descargado de http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.6528/pr.6528.pdf
- Lizarazo Arias, D. (2004). *Iconos, figuraciones, sueños: Hermenéutica de las imágenes*. Siglo XXI Editores.
- Mornhinweg, G., y Herrera M., L. C. (2017). *Los dibujos animados: herramienta para la educación* (Vol. 5). Descargado de <https://revistas.usma.ac.pa/ojs/index.php/ipc/article/view/68/66>
- Murolo, N. L. (2013). *La asombrosa excursión de Zamba. un viaje animado por la historia en la televisión pública argentina*. Descargado de <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/75>
- Özer, D., y Avcı, İ. B. (2015). *Cartoons as Educational Tools and the Presentation of Cultural Differences Via Cartoons*. Descargado de <https://core.ac.uk/download/pdf/82444890.pdf>
- Puigròs Rajadell, N., Pujol, M. A., y Violant Holz, V. (2005). *Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales*. Universidad de Huelva. Descargado de <http://hdl.handle.net/10272/6943>
- Pérez Cordobés, B. (2018). *Análisis de los dibujos animados que ven los niños de Infantil; temática, estética y hábitos de consumo televisivo*. Descargado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/34953/TFG-0-1482.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rogoff, B. (2003). *The cultural nature of human development*. Oxford University Press.

- Rojas, M. (2013). *El asombroso mundo de zamba*. Descargado de <https://www.revistaplanetario.com.ar/news/view/el-asombroso-mundo-de-zamba>
- Sabich, M. A. (2017). *Infancias, genocidios, memorias. representaciones discursivo-pedagógicas de procesos genocidas en el programa infantil la asombrosa excursión de zamba (pakapaka)*.
- Federal Communications Commission*. (s.f.). FCC. Descargado de <https://www.fcc.gov/consumers/guides/childrens-educational-television>
- Valkenburg, P. M., y Cantor, J. (2001). *The development of a child into a consumer*. Descargado de https://www.researchgate.net/publication/222553251_The_Development_of_a_Child_into_a_Consumer
- Valkenburg, P. M., y Janssen, S. C. (1999). *What do children value in entertainment programs? a cross-cultural investigation*.
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*.
- Youtube*. (s.f.). Youtube. Descargado de <https://support.google.com/youtube/answer/9528076?hl=es-419>
- Zamba wikipedia*. (s.f.). Wikipedia. Descargado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Zamba_\(personaje_de_televisi%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Zamba_(personaje_de_televisi%C3%B3n))
- Zelanski, P., y Fisher, M.P. (2001). *Color*. Tursen S.A. - H. Blume. (Traducido por Guillermo S. Alonso)