

El relato ficcional infantil en el medio televisivo y en la página web de Pakapaka: una aproximación sociodiscursiva y comunicacional

María Agustina Sabich

La ponencia se expuso en el nodo “Audiovisuales”, en “Semióticas de los lenguajes visuales, sonoros y audiovisuales”, junto a las de Carolina Casali, de la Universidad Nacional de Córdoba, y de Paula Robledo, también de la Universidad Nacional de Córdoba que, respectivamente expusieron “Si solo si: la discapacidad en la ficción televisiva argentina” y “Infancias en producciones audiovisuales argentinas, ¿al margen o en el centro?”.

En el marco general de nuestra investigación UBACyT (2018-2021), preocupada por el estudio de medios masivos, retomas discursivas y encuentros textuales, la ponencia analiza las estrategias discursivo-pedagógicas presentes en cuatro relatos ficcionales infantiles de Pakapaka (“Medialuna”, “Amigos”, “Zamba” y “Vuelta por el Universo”) y explora las relaciones intertextuales establecidas entre el medio televisivo y la plataforma digital del canal, a partir de un enfoque sociodiscursivo y comunicacional.

El trabajo se inspira, fundamentalmente, en los aportes de la sociosemiótica de E. Verón (1998), de la narratología literaria (Todorov, 1981; Barthes, 1970 y Bremond, 1970), de la semiótica discursiva (Steimberg, 1993) y del campo de la Comunicación (Fuenzalida, 2016). Asimismo, se retoman algunos aportes provenientes del ámbito de estudios en el que se entrecruzan el juego y las infancias (Winnicott, 1971; Huizinga, 1972 y Shaeffer, 1999). Como hipótesis, sostenemos la idea de que los relatos ficcionales construyen una estética audiovisual diferenciada, que tiende a reivindicar aspectos culturales del territorio argentino y latinoamericano, a través del despliegue de diferentes elementos técnicos y lingüísticos que propician el desarrollo de una “nueva mirada televisiva” en los niños y las niñas. Por su parte, y en relación específica con la plataforma *web*, la transposición de los recursos lúdico-televisivos a los digitales no suele ser “explotada” en términos semióticos, posiblemente, debido a que el juego no llega a ser entendido como una instancia “didáctica”, sino más bien, como un elemento perteneciente al orden del entretenimiento.

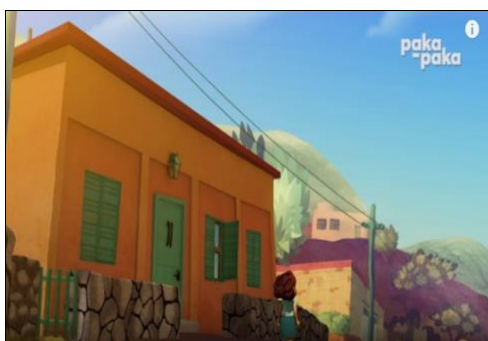


Figura 1
Amigos II

En el estudio del relato ficcional televisivo destinado a la primera infancia analizamos, como se anunció, las configuraciones discursivo-pedagógicas de las primeras temporadas de los programas *Amigos* y *Medialuna* y *las noches mágicas* que se destinan a la “infancia pre-operacional”; ésta se caracteriza, según Piaget (2018), por el despliegue de la imaginación, la intensificación de la función simbólica, el desarrollo de la memoria

espontánea, la manifestación de la conducta egocéntrica y la aparición del pensamiento intuitivo. La propuesta general de los programas consiste en visibilizar, por un lado, algunas de las geografías nacionales y latinoamericanas, y por el otro, enseñar desempeños para un conjunto de situaciones que pueden llegar a resultar conflictivas o difíciles de procesar para los niños y las niñas que transitan los primeros años de vida. En efecto, tanto *Medialuna* como *Amigos* construyen un escenario narrativo y pedagógico orientado a la resolución de problemas, la superación de obstáculos, la motivación interna y la interacción con el entorno. Sin embargo, a diferencia de lo que ocurre con el relato ficcional destinado a la segunda infancia, en este tipo de programas, y con la finalidad de adecuar la información a las características psicológicas, perceptivas y afectivas de los espectadores, suele predominar la *narración* por sobre la *explicación*.



Figura 2

Medialuna y las noches mágicas

La segunda instancia del análisis en producción estuvo focalizada en el estudio del relato ficcional televisivo destinado a la “segunda infancia” en las primeras temporadas de *La asombrosa excursión de Zamba* y *Vuelta por el Universo*. Como se sabe, la segunda infancia o infancia pre-operacional se caracteriza por el despliegue de operaciones “concretas” que coinciden con el ingreso del niño a la escolarización. En esta etapa, se produce un mejoramiento de la capacidad “analítica” y “lógica”, junto con el desarrollo de habilidades para solucionar problemas y para agrupar y reagrupar objetos. La propuesta educativa general de *Vuelta por el Universo* consiste en promover la divulgación científico-técnica, mientras que la de *La Asombrosa excursión de Zamba* apunta a la enseñanza de contenidos que comprenden el período de la historia argentina de 1800 a 1870. En ambos casos, puede reconocerse la existencia de un enunciador que apunta a exaltar la soberanía nacional, y un niño-destinatario interesado por la ciencia, la tecnología y la historia, que asume una faceta de tipo “multimediativa”, al que se lo convoca mediante diferentes escenografías lúdicas.

En la tercera instancia de análisis vinculada con la página *web* identificamos que los juegos destinados al público pre-escolar propician el desarrollo de la capacidad expresiva, perceptual y creativa de los más pequeños, enfatizando aspectos de la comunicación no verbal (Gee, 2005) y siguiendo los lineamientos del enfoque alfabetizador integrador, propuesto por el actual diseño curricular de nivel inicial (Siciliano, 2019). Así, son tareas propias de esta etapa, el descubrimiento de texturas y colores, la exploración de sonidos y ritmos, la asociación de textos verbales con textos icónicos, la creación de formas en diferentes soportes y la caracterización de personajes. Sin embargo, y tal como señalamos, la mayoría de los juegos se desarrollan con la pantalla “fija”, generando una sensación de “estatismo”, como si se tratara de una pizarra y no de una pantalla digital.



Figura 3

Pizarra mágica (juego de la página web)

Además, si bien puede apreciarse la incitación a la búsqueda de múltiples experiencias sensoriales, se desaprovecha la estimulación de la conciencia fonológica, ortográfica, sintáctica y pragmática. Por su parte, en relación con los elementos lúdicos orientados al público escolar, evidenciamos que las habilidades cognitivas y multimediáticas de este destinatario no parecen aprovecharse completamente. Algo que ejemplifica el planteo es que existe una mayor presencia de juegos en soporte papel por sobre la existencia de juegos en soporte digital. A su vez, la mayoría de los recursos tienden a evocar habilidades basadas en prácticas como la reiteración, la memorización y la repetición para la asimilación de conceptos -por ejemplo, mediante la existencia de juegos como el memotest o el crucigrama-, en lugar de apuntar al desarrollo de habilidades procesuales como la creatividad, la reflexión o la reformulación de conceptos. Lo expresado nos lleva a interpretar que, en el sitio *web*, el juego adquiere una función de “pasatiempo” y no de elemento con fines pedagógicos, razón por la cual creemos que debería perfeccionarse.



Figura 4

El mundo animal de Max Rodríguez (juego de la página web)

A partir del análisis efectuado, consideramos que las relaciones establecidas entre los programas televisivos y la plataforma *web* no están potenciadas en términos didácticos. Con el objetivo de que los mismos puedan ser utilizados en el ámbito escolar, sería necesaria una mayor descripción en el sitio de *Pakapaka* sobre los contenidos y los temas que cada programa televisivo enseña. De esta manera, como elementos “complementarios”, en la plataforma *web* podrían indicarse “etiquetas” que enuncien el tipo de destinatario, la materia o el espacio curricular en el que el programa podría inscribirse y los posibles contenidos a ser trabajados. Asimismo, a modo de sugerencia, también podrían incluirse *links* o materiales audiovisuales que articulen la enseñanza del medio televisivo con otros materiales pedagógicos o históricos que resulten de interés, tanto para el docente como para el alumno. En este sentido creemos que es esencial no descuidar la dimensión estética de

las plataformas virtuales, ya que hoy por hoy, constituyen un gran insumo para facilitar la tarea docente. Sin lugar a dudas, el contenido multiplataforma es un área de vacancia que debe ser atendida con urgencia por parte del Estado en el actual contexto de la sociedad hipermediatizada.