

mente. Esta contradicción cuerpo/mente ha permitido la configuración de un imaginario escolar donde prevalece la superioridad de lo mental sobre lo corporal. Resulta fundamental y necesario entonces entre los jóvenes, apropiarse del saber teórico para avanzar en la escuela, siendo lo primordial, alcanzar el rendimiento escolar. Las materias como Educación Física, las Artes y otras variantes similares, aparecen como no ligadas al currículo. Desestimar o ignorar la mediación del cuerpo en la adquisición de cualquier saber - formal o informal - convierte la educación del ciudadano en un rompecabezas en contradicción permanente. Una educación basada en la dicotomía mente/cuerpo, junto a otros factores, permite en muchos casos, la configuración de una corporeidad limitada, poco fecunda, impregnada de carencias e inseguridades.

El olvido del cuerpo en la escuela es algo que se observa diariamente: los jóvenes van dejando de lado sus posibilidades corporales para afrontar las exigencias del diseño curricular que deben seguir.

Pero, ¿por qué resulta imprescindible la utilización del cuerpo en los procesos de aprendizaje? Sencillamente porque la existencia humana es corporal, percibiendo el mundo desde y por el cuerpo. La corporeidad como la percepción del cuerpo, y el movimiento motriz dándole expresión al mismo, son elementos característicos y distintivos de la especie humana. Trabajar y aprender con el cuerpo conlleva a que la emoción aparezca intrínsecamente en este proceso.

A partir de estas dos características, el ser humano interactúa, percibe, recibe información, siente y le da significado al mundo exterior y a la relación con sus pares, otorgándole sentido a la existencia humana en la tierra.

### Referencias bibliográficas

- Boal, Augusto. *Teatro del oprimido*. México, 1980.  
 Barreno (2015): "La influencia del celular y redes sociales en la vida actual", *Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales*, n. 27 (enero-marzo 2015).

Felip, X. *La escuela nueva*. Valencia 2012.

Gómez de Silva, G. *Breve diccionario etimológico de la lengua española*. Fondo de cultura económica. México, 1995.

Ros, Nora. *Expresión corporal en educación*. Aportes para la formación docente. Universidad Nacional del Centro de Buenos Aires, Argentina.

**Abstract:** Adolescents in educational contexts and when relating to their peers, communicate primarily through their body and gestural expressiveness, which must be decoded, leaving verbal language in the background.

Being able to know the phenomenon of communication in young people, facilitates the understanding of the importance of being aware of the many ways in which communication can take place, allowing us to transform teachers, observers and active participants of learning processes.

**Keywords:** learning - verbal language - non-verbal language - teacher - adolescents

**Resumo:** O adolescente em contextos educativos e à hora de relacionar com seus pares, comunica-se primordialmente através de seu expressividade corporal e gestual, a qual deve ser decodificada, deixando num segundo plano à linguagem verbal.

Poder conhecer o fenômeno da comunicação nos jovens, facilita o entendimento da importância de ser conscientes das muitas formas nas que pode ter lugar a comunicação, nos permitindo transformar assim em professores, observadores e participantes ativos dos processos de aprendizagem.

**Palavras Chave:** aprendizagem - linguagem verbal - linguagem não verbal - professor - adolescentes

(\*) **Ana Sol Medrano.** Licenciada en Escenotecnia Teatral, Actuación y Dirección, Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba y Profesora egresada del Instituto de Educación Superior N° 28 "Olga Cossetini".

## Si la historia la escribe Zamba... es otra historia (\*)

Paula Cecilia Morello (\*)

Fecha de recepción: junio 2017

Fecha de aceptación: agosto 2017

Versión final: octubre 2017

**Resumen:** Este trabajo indaga en la serie La asombrosa excursión de Zamba, la construcción de conocimientos, los atravesamientos históricos, políticos, culturales, y la articulación medios-educación.

**Palabras clave:** tecnología educativa – infancia - televisión educativa – medios digitales – convergencia – nuevos lenguajes

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 157]

Una mirada desde el campo de la Tecnología Educativa al personaje más emblemático del canal público infantil *Pakapaka*.

La historia, cómo contarla, a quiénes y cómo, es tema de debate entre docentes, padres, directivos, estudiantes y políticos. La Tecnología Educativa también tiene voz al respecto y es la que busca expresar este trabajo en torno a un caso concreto: *La asombrosa excursión de Zamba*, la serie animada del canal *Pakapaka* (tomando el período comprendido entre 2010 -desde su primera emisión- hasta diciembre de 2016). Se trata de una invitación a mirar desde el campo de la Tecnología Educativa a la serie de Zamba para indagar su papel en el proceso de construcción de conocimiento dentro y fuera del ámbito escolar; dar cuenta de los atravesamientos históricos, políticos y culturales presentes en ella; y observar la incidencia de las políticas (en este caso de Estado) que articulan medios y educación en una perspectiva inclusiva y pedagógica.

### **Infancia y tecnología: El asombroso mundo de Zamba**

Ocuparse de Zamba y sus seguidores implica mirar el papel que los medios masivos de comunicación y los nuevos medios digitales tienen en la vida de los niños de esta época. Sin desconocer los debates y las tensiones, es innegable que las formas en las que los niños de hoy construyen el conocimiento disciplinar y no disciplinar está atravesado por las nuevas tecnologías (Maggio, 2012). Son niños que nacen y se desarrollan en la sociedad del conocimiento, la cibercultura, plagada de informaciones y dispositivos, con los que conviven adquiriendo capacidades de manera -muchas veces- autodidacta.

La serie parece acortar la “nueva brecha digital” (Buckingham, 2008) que remite a la observación de que la mayoría de las experiencias y aprendizajes de los niños y jóvenes con y sobre la tecnología se dan fuera de la escuela y no en el aula, siendo en ellas más importante la construcción de conocimientos que se da entre pares. De cara a esa brecha, Zamba aparece como un puente. Creado desde lo educativo -es un producto del canal de Ministerio de Educación- para el afuera, igualmente llega al aula y la propia escuela sale a buscarlo y pide ayuda al personaje animado.

### **¡A la carga mis valientes!**

En línea con una política de Estado y con su consecuente política educativa, el Ministerio de Educación de la Nación decide apelar a la producción audiovisual para involucrar también a los más pequeños en la conmemoración del Bicentenario de la Revolución de Mayo, fuera de la escuela. Decisión que evidencia una postura de cara a la incorporación y utilización de la tecnología con sentido didáctico (Litwin; Maggio; Roig, 1995). Ante esa demanda, la productora “El Perro en la Luna” presenta la propuesta de crear a un chico formosito que en las excursiones a las que va con su grado, rápida e indefectiblemente, se aburre. Se escapa, viaja en el tiempo y participa de primera mano en momentos clave de la historia argentina. En mayo de 2010 empiezan a emitirse los micros de la serie “*La asombrosa excursión de Zamba*”. La producción totalmente novedosa -disruptiva, podría agregarse, no en su soporte pero sí en

su contenido-, con su ocurrente, protagonista, tan niño, inquieto y curioso, de guardapolvo y mochila, más una animación de calidad, música atractiva, superhéroes, humor, estética de videojuego y guiños para los papás de 30 y pico, son muy bien aceptados por chicos y grandes. Junto a Zamba, se suman Niña -una nena afroamericana-; el “Niño que lo sabe todo”, algunos próceres -entre los cuales, no casualmente, San Martín es el principal- y varios “malos” -como el Capitán Realista, los militares ingleses o el capitán anglo-francés-.

Se puede ubicar a la serie de Zamba en el rango de televisión educativa. En línea con el espíritu de la señal *Pakapaka*, sale de la lógica del mercado y resuelve con éxito los otros desafíos que enfrenta este tipo de televisión: dar sentido pedagógico a la didáctica televisiva, trastocar lo cercano y lo lejano, apelar al lenguaje cotidiano y al predominio de la imagen (Roig, 2005).

La serie avanza en la producción de recursos de entretenimiento pero, a la vez, didácticos con una gran operación de transposición (Carbone, 2008). Encuentra su lugar en los medios digitales y abre la interactividad con sus destinatarios, permitiéndoles acercarse a un hecho histórico cantando un candombe o participando de un juego de acertijos, todo en una misma pantalla. A partir de mediados de 2011, Zamba supera los límites pensados (en distintos aspectos). Comienza a ser emitido también en la TV Pública con programa propio -*El asombroso mundo de Zamba*-, extiende sus excursiones al cuerpo humano, el arte, la paleontología, entre otros destinos, y participan chicos en las emisiones. Suma una página web ([www.mundozamba.com.ar](http://www.mundozamba.com.ar)), un musical, un parque temático -*La asombrosa excursión de Zamba* en la época de la Independencia- en la feria de ciencia y tecnología Tecnópolis y una kermese, que se organiza en distintas localidades. A su vez, el Ministerio de Educación -a través de *Pakapaka*- realiza *La Asombrosa Excursión de Zamba - La colección*, un material con CD que compila los capítulos de la serie y se distribuye en todas las escuelas públicas del país. Sería necesario poner bajo la lupa a cada institución educativa, más aún, a cada aula, para indicar con absoluta certeza si el caso de Zamba representa una inclusión efectiva o genuina de tecnología (Maggio, 2012). No obstante, en términos generales es posible elaborar ciertas consideraciones.

Como lo manifiestan sus productores, Zamba no fue pensado como un material para distribuir en las escuelas pero, “a pedido del público” y por una decisión política que sabe verlo y aprovecharlo para una enseñanza potente y enriquecedora (Maggio, 2012), dice presente en el universo escolar. Quedaría por desentrañar si la escuela deja entrar a Zamba o si Zamba saca a los chicos, docentes, y al conocimiento del aula. Según el argumento de la serie, Zamba, sus compañeros y la señorita Silvia salen de excursión y viajan en el tiempo hacia los héroes y los hechos históricos. Metáfora de esa *puerta abierta para ir a jugar y salir a construir conocimiento* (Maggio, 2005).

### **El niño que lo sabe todo**

Zamba sintetiza el entramado educación - medios - infancia - tecnología. Sin comercializar la niñez -no apela

a los niños como consumidores sino como sujetos de derechos-, tiene expectativas y confía en ellos, no obtura ni subestima sus capacidades para ser espectadores críticos, protagonistas de la y de su historia.

Los niños seguidores de *La asombrosa excursión...*, son fanáticos de Zamba, San Martín, Belgrano y muchos enemigos del Capitán Realista. Chicos que quizás, en ciertos aspectos, están representados también con la metáfora del personaje del *Niño que lo sabe todo*. Sería demasiado pretencioso decir que Zamba se dirige -y construye- a infantes que todo lo saben, pero sí se podría afirmar que en la serie -como en Pakapaka- se manifiesta una confianza en la capacidad de esos niños de construir distintos conocimientos. Así, los chicos que miran Zamba son pequeños que saben, hablan de historia argentina y juegan a ella; dando cuenta de otros modos de entender el mundo, configurados a partir de la tecnología con la que los chicos se relacionan, en su mayoría -al menos los que residen en zonas urbanas- desde su primera infancia (Maggio, 2012).

Desde la óptica de Serres (2013) resulta interesante definir si estos niños fanáticos de Zamba son otros. Y si se acepta que sí, el paso siguiente es pensar en los desafíos que se plantean para los docentes con ese cambio de los infantes y de su modo de entender el mundo, así como ante el desplazamiento del aula en tanto ámbito exclusivo de circulación y construcción del conocimiento. Desafíos que demandan a los educadores buscar escenarios, apelar a su creatividad (Litwin, 2009), repositionarse y adoptar otros roles a la hora de diseñar propuestas educativas. (Maggio, 2012). Es central que el docente encuentre su lugar en este nuevo viaje con tecnología digital y niños que claramente no lo saben todo pero sí conocen muy bien de hacer un clic, manejar joysticks y moverse en pantallas táctiles, entre la inmediatez y el aburrimiento.

### Me aburro...

Zamba repite: “Me aburro, me aburro”, cuando alguna explicación se hace larga, reflejando a sus seguidores: niños digitales, chicos de Play, tablets; infantes rápidos, instantáneos que, no obstante, siguen siendo niños. En la serie, la señorita Silvia es representada como aburrida y las aventuras de Zamba comienzan cuando la desobedece y se escapa, deja el grupo (y el sistema) escolar. Según los autores y funcionarios, no hay intención de desmerecer el rol de los educadores ni la escuela. Pero -sin olvidar que es una ficción en la que las caricaturizaciones son un recurso usual-, se podría tomar a esa representación del papel docente como disparador. Pese a haber sido pensado para la televisión, Zamba entró al sistema educativo, se distribuyó en escuelas públicas y privadas, y empezó a ser usado en las aulas. De esta manera, en lugar de advertir un ataque, se puede leer un llamado de atención para que escuelas, directivos y docentes decidan qué actitud tomar ante la tecnología, con ella; si se animan a incorporarla ampliando el alcance de las clases, construyendo nuevos entornos educativos, poniéndola en relación con el contenido y con el proyecto que le da sentido. Se trataría entonces de aceptar y tomar el valor educativo de la serie en tanto oportunidad para los docentes interesados en la originalidad y riqueza de las propuestas educativas (Litwin,

2009), avanzando hacia enseñanzas poderosas (Maggio, 2012); docentes audaces, capaces de reconocer y potenciar también el conocimiento construido “extra-clase”, con ayuda de los nuevos entornos digitales.

### La batalla final (o a modo de conclusión)

Al margen de la lógica comercial, la producción de “El Perro en la Luna” acerca a los chicos los acontecimientos y personalidades más relevantes de la historia argentina. Desde su primera salida al aire y en forma creciente con las nuevas emisiones, despierta la curiosidad e interés infantil sobre temas que hasta ese momento eran abordados de manera tradicional en las aulas con manuales escolares. Zamba sacude ese modelo, propone otros caminos y recursos didácticos, es una herramienta tecnológica que combina entretenimiento y educación, mostrando que el entrecruzamiento entre ambos es posible. Entra en los hogares pero también en las escuelas, aulas, actos escolares y en los recreos. Sin duda, con su éxito y aceptación supera todas las planificaciones y expectativas de sus realizadores y responsables. Pero eso no le quita mérito a la decisión de llevar adelante la propuesta, al esfuerzo del Estado argentino para generar herramientas significativas que permitan que los niños accedan al conocimiento mediante recursos innovadores, entretenidos y con profunda sensibilidad artística. En ese sentido, puede verse a Zamba, y con él a Pakapaka, como un ejemplo de la mirada y concepción de las mejores tradiciones de la Tecnología Educativa.

Un interrogante que surge -y podría inspirar futuras investigaciones- tiene que ver con la continuidad de la serie y su sentido pedagógico ante cambios de gobierno, de las políticas educativas y de medios. ¿El fenómeno y las conquistas de Zamba pueden perder fuerza si deja de ser una línea de acción dentro de la política educativa, con su consecuente impulso y promoción? ¿O el interés y las prácticas de los docentes que ven en ese material una oportunidad, alcanzan para garantizar su vigencia? El caso Zamba quizás sirva también como llamado de atención acerca de la necesidad de reflexionar y revisar qué aporte se puede y requiere -si es que esto es posible- hacer desde la Tecnología Educativa, para garantizar que las buenas políticas, las nuevas herramientas, los materiales innovadores y las prácticas educativas potentes que generan enseñanzas enriquecedoras (Maggio, 2012) se consoliden y no queden sujetas a vaivenes políticos, a las miradas de los directivos de una institución y/o a las ganas o buenas intenciones de los docentes.

### Referencias bibliográficas

- Bartolomé, A. y Sancho, J.M. (1994) “Sobre el estado de la cuestión de la investigación en Tecnología Educativa”. En De Pablos, J. (coord.): *La Tecnología Educativa en España*. Sevilla: Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla.
- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología*. Buenos Aires: Manantial.
- Carbone, G. “Transposiciones didácticas en el Nivel Superior: Condiciones de producción en contextos universitarios caracterizados por la asimetría”. En Sara Pérez y Adriana Imperatore (comp). *Comunicación y Educación en entornos virtuales de aprendizaje*.

- Perspectivas teórico-metodológicas. II foro Internacional de educación Superior en Entornos Virtuales. Universidad Nacional de Quilmes. Bernal, 2008.
- Díaz Barriga, A. (1994). "Currículo y tecnología educativa". En *Ponencias del Seminario Internacional de Tecnología Educativa*. México: ILCE.
- De Pablos, J. (2009). "Historia de la Tecnología Educativa". En De Pablos, J. (coord.): *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Málaga (España): Aljibe.
- Ferres, J. (1992). "Cap. 4: Funciones del video en la enseñanza" y "Cap. 6: Utilización de un programa didáctico". En *Video y Educación*. Barcelona (España): Paidós.
- Litwin, E. (1995). "Los cambios educativos: calidad e innovación en el marco de la tecnología Educativa". En Litwin, E. Comp. *Tecnología Educativa. Política, historias, propuestas*. Buenos Aires: Paidós.
- Litwin, E. (2009) "Ficciones, realidades y esperanzas para la escuela del presente". En De Pablos, J. (coord.): *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Málaga (España): Aljibe.
- Maggio, M. (2005) "Los portales educativos: entradas y salidas a la educación del futuro". En Litwin, E. Comp. *Las nuevas tecnologías en tiempos de Internet*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Mansilla, M. (16 de agosto de 2013). "Ojos nuevos". En *Las 12: Página 12*. Recuperado de <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/las12/13-8244-2013-08-16.html>
- Molinas, I. (2005). "Memoria de elefante: interrogantes sobre la incorporación de los videojuegos en la enseñanza". En Litwin, E. Comp. *Las nuevas tecnologías en tiempos de Internet*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Respighi, E. (18 de septiembre de 2010). "Otra pantalla para los niños". *Página 12*. Recuperado de <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/8-19312-2010-09-18.html>
- Roig, H. (1995). "Un análisis comunicacional de la televisión en la escuela". En Litwin, E. Comp. *Tecnología Educativa. Política, historias, propuestas*. Buenos Aires: Paidós.
- Roig, E. (2005). "Televisión para el futuro: hacia la interactividad". Cap. 3. En Litwin, E. Comp. *Las nuevas tecnologías en tiempos de Internet*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Salviolo, C. (2013). *En Pensar la televisión pública*. Comp. del Instituto de Estudios Sobre Comunicación RTA. Buenos Aires: La Crujía.
- Sancho, J.M. (2009) "La Tecnología Educativa en un mundo tecnologizado". En De Pablos, J. (coord.): *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Málaga (España): Aljibe.
- Serres, M. (2013). "Pulgarcita". Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

**Abstract:** This work explores the series The amazing excursion of Zamba, the construction of knowledge, the historical, political, cultural crossings, and the media-education articulation.

**Keywords:** educational technology - childhood - educational television - digital media - convergence - new languages

**Resumo:** Este trabalho indaga na série O incrível passeio de Zamba, a construção de conhecimentos, os atravessamentos históricos, políticos, culturais, e a articulação mídias-educação.

**Palavras Chave:** tecnologia educacional - infância - televisão educativa - mídia digital - convergência - novas linguagens

(\*) **Paula Cecilia Morello:** Maestranda en Tecnologías Educativas, tesis en curso (UBA). Especialista en Tecnología Educativa (UBA). Licenciada en Cs. de la Comunicación (UBA).

## El profesor tutor en los CENS: Encuentros y tensiones (\*)

Fecha de recepción: junio 2017

Fecha de aceptación: agosto 2017

Versión final: octubre 2017

María Sara Müller (\*)

**Resumen:** Es nuestro interés realizar un relato de experiencia con respecto al trabajo realizado en el Proyecto Tutorías de la escuela desde el año 2012 a la fecha. Algunos ejes claves serán la relación con los alumnos (haciendo particular hincapié en la población que habita nuestras aulas), con los colegas y con el Equipo de Conducción. Los encuentros que se han propiciado y los "nudos" que aún no sabemos cómo desanudar.

**Palabras clave:** rol del tutor - secundario para adultos - estudiantes - colegas - equipo directivo - experiencias - posibilidades - imposibilidades

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 160]