



Universidad de San Andrés

Escuela de educación

Licenciatura en Ciencias de la Educación

Las asombrosas preguntas en Zamba

El rol de la pregunta en una propuesta de eduentretenimiento

Tobias Fabián Yatche

Legajo 27201

Buenos Aires 2021

Directores: Melina Furman y Axel Rivas

Índice

Índice	2
Agradecimientos	3
Introducción	4
¿Cómo nace Zamba?	5
Una propuesta de eduentretenimiento	7
Las preguntas en Zamba	8
Una breve recorrida por esta investigación	9
Estado del arte	11
Las investigaciones sobre Las Asombrosas Aventuras de Zamba	11
Marco teórico	15
La pregunta como dispositivo para la enseñanza	15
Tabla 1: Categorización de las preguntas	17
Pensar históricamente	17
Objetivos de la enseñanza de la Historia: ¿Forjar patriotas o educar cosmopolitas?	18
Metodología	20
Resultados	22
La pregunta en Zamba: ¿cuántas preguntas se hacen en los capítulos?	22
Tabla 2: Fecha de lanzamiento y cantidad de preguntas por capítulo	22
Quiénes y a quiénes se pregunta	23
Tabla 3: Quiénes preguntan y a quiénes se pregunta según tipo de personaje	24
¿Qué tipo de preguntas se formulan en los capítulos?	25
Preguntas didácticas	25
Tabla 4: Porcentaje de preguntas didácticas según categorías	26
Preguntas sencillas	27
Preguntas de comprensión	29
Preguntas de orden cognitivo superior	33
Preguntas de metacognición	37
Conclusiones	42
Anexos	47
Anexo I: Tabla para sistematizar preguntas	47
Anexo II: Preguntas entrevista a Fernando Salem, guionista	47
Bibliografía	48

Agradecimientos

Te agradezco a vos que estás dedicando tu tiempo en leer esta tesis.

Le agradezco a cada uno de mis compañeros que me acompañaron en toda la carrera y al grupo que fuimos construyendo en estos años.

Le agradezco a mis tutores Melina y Axel que me guiaron en el proceso de esta investigación.

Le agradezco a Gachy que me aguantó con charlas interminables.

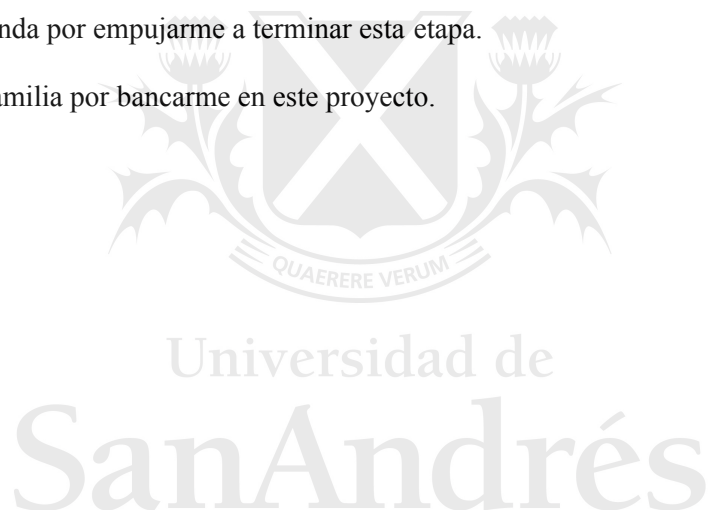
Le agradezco a Nico por lanzarse en la escritura del libro que inició esta investigación.

Le agradezco a todos los que trabajaron para crear el dibujito animado más visto en la historia argentina.

Le agradezco a mis amigas por ser mis amigas.

Le agradezco a Amanda por empujarme a terminar esta etapa.

Le agradezco a mi familia por bancarme en este proyecto.



Introducción

Nacido en mayo de 2010 en Clorinda, Formosa, Zamba es el protagonista de una serie animada que marcó la infancia de cientos de miles de niños argentinos. Hijo de la televisión de una época fascinada por producir bienes culturales, el programa “Las asombrosas aventuras de Zamba” representa una política pública y una idea de Estado que cosechó admiradores y detractores. Para algunos, Zamba presentaba una mirada maniquea y reduccionista de la historia, con una bajada de línea oficial y un revisionismo que intentó instalar una perspectiva de “buenos” contra “malos”. Por ejemplo, el periodista Federico Andahazi, que en una columna en Radio Mitre con motivo del Día del Maestro de 2018, siete años después de la emisión del capítulo sobre la biografía de Sarmiento, dijo que “en el canal infantil Paka-paka el niño nacionalsocialista adoctrinado llamado Zamba, se cansó de insultar y difamar a Sarmiento. Ese pequeño rosista mussoliniano le enseñó a los chicos que Sarmiento era malo” (Andahazi, 2018). Para otros, resignificó los procesos históricos y transformó las representaciones de los niños con una pregnancia inédita para un producto cultural con fines educativos. El ministro de Cultura de la Nación Tristán Bauer dijo “Zamba nació como un programa de televisión pero se transformó en una enorme diversidad de shows, parques temáticos, muñequitos que los niños pedían para las tortas de sus cumpleaños” (Perfil, 2020).

El programa fue nominado a los Emmy Awards en Nueva York en el año 2014, sus capítulos en YouTube cuentan con más de 200 millones de visualizaciones, un millón y medio de personas asistieron a la última edición de su parque temático en Tecnópolis (Lanati, 2016) y miles de docentes lo siguen utilizando como disparador para enseñar historia argentina aunque no fue pensado específicamente como un material didáctico (Baintrub y Yatche, 2021).

En esta investigación se abordará la intención didáctica de las preguntas en los capítulos de Zamba relacionados a la historia argentina. Se intentará responder quiénes son los que preguntan, de qué manera preguntan, qué función cumplen estas preguntas en la organización del contenido específico de cada capítulo con el fin de comprender en qué medida esta propuesta televisiva puede contribuir al aprendizaje de la historia.

¿Cómo nace Zamba?

En el 2010 el Ministerio de Educación de la Nación encomienda a la productora *El perro en la luna* la tarea de crear un producto para niños por el festejo del Bicentenario de la independencia argentina para ser emitido en el canal infantil Paka Paka. Así, nace “La asombrosa excursión de Zamba en el Cabildo”.

El Bicentenario se produjo en ese contexto de gran polarización y, por ese motivo, como sostiene el investigador del Conicet Omar Acha (2011), “nuestra hipótesis al respecto es que las peripecias de los enunciados historiográficos se reordenaron en las semanas que precedieron al bicentenario alrededor de la crecientemente dicotómica divisoria kirchnerismo/antikirchnerismo” (p.59). Hacia mediados de mayo de 2010 el país había quedado fracturado políticamente desde el conflicto entre el gobierno nacional y sectores dedicados a actividades agroexportadoras que tuvo lugar poco más de un año atrás. A esa discusión por el aumento en las retenciones a las exportaciones se sumó el debate sobre la Ley de Comunicación Audiovisual que terminó de radicalizar las posturas de las empresas dueñas de los medios de comunicación más importantes. En ese contexto de gran polarización, el 25 de mayo de 2010, más de dos millones de personas asistieron a los festejos en Plaza de Mayo. “Nunca antes –escribió la periodista Maia Jastreblansky en su crónica publicada al día siguiente en el diario La Nación– en los 200 años de vida que cumplió el país, más de dos millones de personas se habían congregado para festejar un evento o para

repudiar una acción” (Jastreblansky, 2010). La masividad de la serie Las Asombrosas Aventuras de Zamba probablemente pueda ser entendida por el fervor del pueblo festejando el Bicentenario. Y sus repercusiones pueden ser atribuidas al contexto de gran polarización política en el que se encontraba la sociedad argentina a mediados del 2010.

La presentación en cada uno de los capítulos condensa la estrategia que mezcla elementos que buscan despertar la curiosidad y el dinamismo para captar la atención a grandes y chicos. Una corneta suena a todo volumen, chillona, sobre un fondo animado blanco iluminado por zonas aún más claras que giran en círculos sin cesar. Un niño cae del cielo y aterriza en un prado verde. Provocador, el niño mira a la cámara y alza una ceja. Luego sonrío exponiendo un diente partido y agita la mano: *Me llamo José, pero me dicen Zamba, se presenta antes de irse silbando con picardía. Recuerda, entonces, que está llegando tarde a la escuela y sale corriendo sin dejar de hablar. Mientras corre, cuenta que su comida favorita es el chipá y va comiendo bolitas por el camino como un Pac-Man.*

Zamba se presentará así, en este primer capítulo y a lo largo de los cincuenta y cinco episodios de la serie: después de la corneta, dirá su nombre y su apodo, siempre apurado, siempre llegando tarde a una excursión escolar en la que indefectiblemente se aburrirá. Una vez en la excursión, tocará, también indefectiblemente, una y otra vez, un objeto prohibido que en lugar de expulsarlo del paraíso le permitirá huir de ese oxímoron que son las salidas escolares, de esa maestra que dice “no hagan esto, no hagan lo otro, no toquen nada”. Pero Zamba hace esto y hace lo otro y, sobre todo, toca: toca una campana en la iglesia de Santo Domingo que lo lleva a las invasiones inglesas de 1806 y toca una espada incrustada en una piedra en el museo de la casa de la infancia de San Martín que lo lleva a la batalla de San Lorenzo en 1813 y acciona una manivela en la casita de Tucumán que lo lleva a la declaración de la independencia en 1816 y se cae a una pileta en el norte de la provincia de

Buenos Aires que lo lleva a la batalla de Vuelta de Obligado en 1845 y toca y viaja al pasado y vuelve a tocar y vuelve a viajar.

Una propuesta de eduentretenimiento

El concepto de eduentretenimiento tiene diversos usos y acepciones. Es un neologismo del término anglosajón *edutertainment* o su reducción *edutainment* que hace referencia a los espectáculos que presentan contenido educativo a través del entretenimiento. “Eduentretenimiento refiere a programas de televisión o software que están destinados principalmente a fines educativos¹” (Walldén y Soronen, 2004 p.4).

El propósito educativo del programa puede relacionarse con su uso en la educación formal o en el aprendizaje informal en la cotidianidad sin una educación sistemáticamente organizada. Los capítulos de Zamba fueron utilizados en las escuelas mediados por los docentes y también vistos por estudiantes y familias de manera informal por medio de Youtube y el Canal Pakapaka.

Tufte (2008) propone una conceptualización de eduentretenimiento que se compone de tres etapas históricas. Una primera etapa enfocada en los cambios individuales a través de medios masivos de entretenimiento. El autor trae el ejemplo de *Soul City*, una telenovela sudafricana creada en 1994 para promover y generar conciencia respecto a estilos de vida saludables que abordaron la presión alta, la salud reproductiva y el VIH/SIDA. La segunda etapa integra a la comunidad en el uso de medios. La tercera etapa hace hincapié en el tejido social en el que se encuentran las problemáticas promoviendo el involucramiento colectivo de la comunidad.

En el texto *Perspectivas para pensar contenidos educativos infantiles: el concepto Edu-entretenimiento en la televisión Digital Argentina* los autores González, Pauloni, Novomisky, Codoni y Gómez analizan el caso de Zamba desde las diferentes acepciones de

¹ Traducción del autor. En el original: “Edutainment refers to entertaining TV programs and computer software, which are primarily meant for educational purposes”.

eduentretenimiento. Sostienen que “Zamba es un dibujo animado, porque ésa es una manera de llegar a los chicos. No es un libro de historia, es una ficción para niños y niñas en un canal público” (González, Pauloni, Novomisky, Codoni y Gómez, 2016 p.12). Al ser el género un dibujo animado, Zamba se permite usar el humor, desacralizar y exagerar características de los próceres. “Este producto de edu-entretención, emitido por la señal Pakapaka, vinculado a un modelo educativo de tendencia horizontal, está diseñado de una forma que propicia la reflexión por fuera del momento de visionado del programa, en otros espacios, en el marco de la educación formal o no formal (...) Zamba plantea un diálogo con el espectador” (et al). Zamba abre puertas para conversaciones. Pregunta y repregunta.

Las preguntas en Zamba

Una de las características más distintivas de Zamba es su curiosidad. Es justamente ese ímpetu curioso que lo impulsa a investigar, atravesar aventuras extravagantes y conocer a personajes icónicos de la historia. Zamba pregunta para desovillar procesos complejos del pasado. Pregunta para hacer aparecer urnas mágicas que terminan con la última dictadura argentina, pregunta a Sarmiento ¿por qué si todos somos argentinos peleamos entre nosotros?, le pregunta a Ana Frank si ella también está jugando a las escondidas, le pregunta a Evita ¿quiénes son los descamisados? ¿los que prefieren usar remeras?

Los guiones de la serie están plagados de preguntas y repreguntas que hasta ahora no han sido exploradas ni analizadas. Sistematizar qué tipos de preguntas aparecen en los capítulos y entender qué función didáctica proporcionan estas preguntas permitirá brindar una nueva arista de análisis al personaje de Zamba. También, trabajar sobre las preguntas en Zamba contribuirá al campo de estudio de la pedagogía de las preguntas.

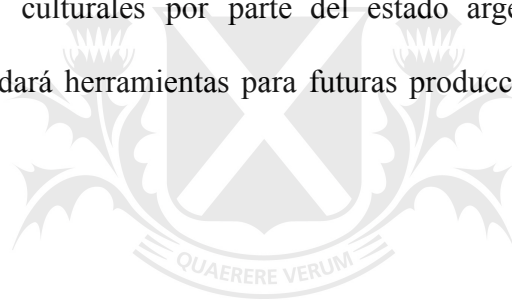
El rol de la pregunta en el acto educativo permite una relación dialógica. “Es necesario desarrollar una pedagogía de la pregunta. Siempre estamos escuchando una pedagogía de la respuesta. Los profesores contestan a preguntas que los alumnos no han hecho” (Freire, 2003, p.47 citado de: Guillén y Gutiérrez, 2012 p.176). Una educación de preguntas estimula la capacidad de asombrarse. El conocimiento es un proceso alcanzado por medio del diálogo. “La gran mayoría de los estudiantes están acostumbrados a que el profesor, jerárquicamente, tenga la verdad, sea el sabio, y por lo tanto no aceptan el diálogo” (Freire y Faúndez, 1986 p.1). Zamba, por el contrario, se entromete en el diálogo. La pregunta lo guía en su descubrimiento. En todas sus aventuras Zamba viaja al pasado lleno de preguntas que van desovillando procesos históricos complejos.

Una breve recorrida por esta investigación

En el capítulo **Estado del arte** se hará un recorrido por las investigaciones realizadas sobre la serie Las Asombrosas Aventuras de Zamba. En el capítulo **Marco teórico** se hará una revisión de la bibliografía acerca de la pregunta como estrategia didáctica. En ese capítulo se construirán las categorías que serán utilizadas para la sistematización de los capítulos. También, se verán los principales conceptos acerca del desarrollo de habilidades para pensar históricamente. En el capítulo **Metodología** se justificará el recorte de los capítulos y el método cualitativo de sistematización del material a ser analizado. En el capítulo **Resultados** se expondrá la sistematización de los capítulos a partir de las categorías de las preguntas previamente construidas. Se evidenciarán los diferentes usos y se dividirá el estudio por personajes y temporadas. En el capítulo **Conclusiones** se intentará responder la pregunta de investigación y abordar la sistematización a partir de la bibliografía específica. Por último se presentarán nuevas posibilidades para seguir estudiando sobre el tema.

El objetivo de este trabajo es identificar, sistematizar y analizar las preguntas que aparecen en los capítulos de la serie. ¿Qué tipos de preguntas son usadas en los capítulos? ¿Quiénes hacen esas preguntas? ¿Existen diferencias entre las preguntas que hacen los distintos personajes? ¿El uso de las preguntas es igual en todos los capítulos?

Entender qué función cumplen las preguntas en el dibujito animado con más llegada de la historia argentina permitirá avanzar en el conocimiento sobre el uso de las preguntas en la enseñanza de la historia. También, al estar estudiando las preguntas sobre una producción de eduentretenimiento se construirá conocimiento en torno a la relación entre eduentretenimiento y las habilidades para pensar históricamente. Zamba fue un hito de la producción de productos culturales por parte del estado argentino, entender mejor su perspectiva didáctica brindará herramientas para futuras producciones análogas al proyecto Zamba.



Universidad de
San Andrés

Estado del arte

Las investigaciones sobre Las Asombrosas Aventuras de Zamba

La primera investigación que se conoce sobre el proyecto Zamba es el texto *Representaciones de la ludicidad en el bicentenario: acerca de la “La asombrosa excursión de José Zamba”* publicado en 2011, a un año del estreno de la serie, por Duek, Enriz, Muñoz Larreta y Tourn. En este estudio se analizan los modos a través de los cuales se representa la infancia contemporánea en la televisión y se estudian las maneras lúdicas a lo largo del programa. La infancia es una construcción social (Narodowski, 2006), una conjunción de códigos culturales. La representación de la infancia que hace Zamba es la de “un niño autónomo que no necesita de la *guía* de la maestra ni de sus padres para actuar y conocer la historia” (Duek, Enriz, Muñoz Larreta y Tourn, 2011 p.10). Zamba es representado como un niño astuto capaz de resolver problemas, y a la vez, un chico que necesita ser entretenido si no se aburre. En su análisis sobre la representación de la infancia, los autores se detienen en un diálogo aparentemente trivial pero que condensa un modo de proyectar las demandas y consumos de un niño de doce años. En este diálogo, Zamba le pregunta a Niña (una nena que conoce en 1810 y lo acompañará como personaje principal durante todos los capítulos) si existe el *delivery*, si se inventaron los juegos electrónicos, la gaseosa o la tele. “La lista expuesta informa (nos informa) de la serie de elementos que Zamba relaciona con su propia cotidianeidad y que identifica como indispensables” (p.5).

Dos autoras analizan el tratamiento histórico y didáctico de los contenidos del programa. En el artículo *Una excursión a los orígenes de la escuela*, la socióloga Belinche Montequín (2016) estudia la construcción simbólica del *todos* representado en el capítulo “La asombrosa excursión de Zamba a la casa de Sarmiento”. En este capítulo la autora plantea un análisis en primer lugar del concepto de “*todos*” sarmientino. ¿Cómo se definía el *todos* del cual hablaba Sarmiento? Para contestar esa pregunta cita a la especialista en historia de la educación,

Adriana Puiggrós, quien sostiene que “Sarmiento promovía el sistema educativo más democrático de su época, al mismo tiempo que realizó una exclusión de los sectores populares” (citado en Montequín, 2016, p.37). En definitiva, recuerda Montequín, en el diagnóstico de Sarmiento los indios y los gauchos, que constituían buena parte del pueblo latinoamericano, eran considerados bárbaros por naturaleza y quedaban por fuera de la población *educable*. La autora se detiene en una conversación entre Zamba y Sarmiento luego de que el prócer escriba en francés *On ne tue point les idées* “-¿Por qué lo escribe en francés Sarmiento? Así no lo va a entender nadie”, dice Zamba.

Montequín explica: “este guiño al espectador permite arriesgar que los realizadores de la tira trabajaron con la referencia de un *todos* de márgenes más amplios que los que Sarmiento definía para su universo *educable*” (p.38).

Sobre el final del capítulo, ya en el presente, Sarmiento pregunta:

“-¿En el futuro las cosas siguen igual? ¿No hemos progresado, 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.”

Esta nueva utilización del *todos* operado por Zamba representa una idea de igualdad contemporánea al estreno de la serie en Paka-paka más amplia que la sarmientina, más democrática, participativa y popular. “Esta animación fue capaz de plantear una lectura particular de la historia y de vincular la carga simbólica de la narración con las políticas nacionales que le dieron sustento y que construyeron sentidos identitarios” (p.40).

Otra autora que analiza el tratamiento histórico de Zamba es Verónica Tobeña (2015), doctora en Ciencias Sociales y autora del artículo *Una excursión a la Guerra de Malvinas de la mano de Zamba: La "Cuestión Malvinas" en clave infantil*. Una de las estrategias narrativas de los capítulos fue el uso de *jingles*, un tema musical breve y pegadizo que facilita recordar un

concepto. *Las ideas no se matan, mas los federales sí*, en el capítulo de Sarmiento. *Viva el caudillo o sea yo mismo*, en el capítulo sobre Rosas. *¿Y la democracia dónde está? Queremos vivir en libertad*, en el capítulo de la Dictadura. *Es una injusticia que hay que reparar, pero con la guerra siempre sale mal*, en el capítulo donde Zamba viaja a la guerra de las Malvinas. Esta última frase, *Es una injusticia que hay que reparar, pero con la guerra siempre sale mal*, para Verónica Tobeña, resume las dos ideas rectoras que organizan toda la presentación de la guerra en el capítulo: la idea de que las Malvinas son argentinas y por lo tanto no es legítimo que ese territorio esté en manos de Inglaterra, por un lado, y que la guerra no es el medio adecuado para subsanar esta injusticia, por el otro. Según Tobeña (2015)

este fragmento de contenido se resuelve apelando a la lógica de *videoclip*: es un fragmento muy dinámico en el que se incluye mucha información que es difícil de no asociar a la carga de datos que la escuela está acostumbrada a hacer memorizar a los alumnos, pero en este caso tiene el mérito de ser presentada de forma lúdica a modo de canción, haciendo ese cúmulo de datos algo ameno y dinámico (p.7).

Germán Martínez Alonso (2012) se ha dedicado a analizar las estrategias didácticas de la serie. En su texto *La asombrosa excursión de Zamba: la parodia como estrategia educativa* hace hincapié en la parodia como operación discursiva y su potencial para enriquecer los modos en que los niños se representan. El autor propone diferentes definiciones de la estrategia paródica: por un lado, entiende a la parodización como una transformación hipertextual de carácter lúdico; y por el otro, define al efecto paródico como aquel que apunta a que el lector entienda mensajes omitidos por el discurso oficial en clave de denuncia. El autor sostiene que la serie *Las asombrosas aventuras de Zamba* “constituye una expresión prototípica de cómo funcionan estos procedimientos paródicos” (Alonso, 2012 p.2). Alonso encuentra en la serie una búsqueda permanente por construir complicidad con los niños a partir de juegos y recursos del lenguaje.

Los autores antes desarrollados han analizado la serie Las asombrosas aventuras de Zamba desde la ludicidad, la parodia, sus canciones y el abordaje de la historia. Todos estos componentes conforman un personaje que consiguió la pregnancia en millones de espectadores.



Universidad de
San Andrés

Marco teórico

En esta investigación se estudiará el abordaje didáctico de los capítulos de Las Asombrosas aventuras de Zamba. Específicamente, se analizará el uso de las preguntas como recurso didáctico, qué tipo de preguntas se utilizan, cómo son estas preguntas y qué función cumplen las preguntas en el desarrollo de habilidades para pensar históricamente. En esta sección se definen los conceptos centrales que se abordarán en este trabajo. Se realizará una categorización de la pregunta como dispositivo para la enseñanza. Se describirán las habilidades para pensar históricamente. Se abrirá el debate sobre si la historia debe forjar patriotas o educar cosmopolitas.

La pregunta como dispositivo para la enseñanza

Guillén y Gutiérrez en su texto *La pregunta como dispositivo pedagógico* sostienen que “el uso de la pregunta por parte de los docentes es uno de los *dispositivos* más antiguos en los procesos de pensamiento: de la investigación, de la enseñanza y del aprendizaje” (2021 p.173). Ya Sócrates, quizá el primer pedagogo, empleaba las preguntas como herramienta fundamental para estimular actividad reflexiva y orientar a sus alumnos en la búsqueda de la verdad. La mayéutica es el proceso que consiste en un diálogo metódico que conduce al interlocutor interpelado al descubrimiento de la verdad. “Conversar, preguntar y responder, son actividades cotidianas en los distintos ambientes donde se despliega la vida” (p.173) y en el aula se recrean estos espacios para pensar(se), interrogar(se) y comunicar(se) a través del diálogo. “La pregunta como *dispositivo pedagógico* implica formular ‘buenas y pertinentes’ inquietudes, bien sea porque provengan del *asombro* o porque conduzcan a él” (p.174). Lograr que las preguntas estén bien formuladas es un desafío ya que en muchos casos estas mismas preguntas son imposturas, formalismos o fingimientos. ¿Cómo lograr una buena pregunta? ¿Qué tipos de preguntas pueden emplearse en el aula? ¿Es posible que una

pregunta en determinado contexto sirva como dispositivo pero no lo haga en otro contexto?
¿Puede una pregunta generar más preguntas? ¿Una relación dialógica implica necesariamente un preguntar y preguntarse? ¿Son iguales las preguntas formuladas por el educando que por el educador? ¿Las preguntas que hace Zamba deben ser entendidas como preguntas del educando o por ser parte de un material didáctico deben entenderse como preguntas del educador?

Existen diversas categorizaciones acerca del rol de las preguntas en los espacios de enseñanza de acuerdo a cómo apuntan a dirigir el pensamiento activo del estudiante (Martens, 1999) o los objetivos de aprendizaje en niveles de complejidad (Gall, 1970; Bloom, 1956).

Rebeca Anijovich y Mora (2009) en su capítulo *Las buenas preguntas* presentan algunas categorizaciones para clasificar las preguntas de acuerdo al nivel de pensamiento que intentan estimular estas preguntas en los alumnos. En primer lugar, se encuentran las **preguntas sencillas** que requieren respuestas breves e únicas que hacen referencia a informaciones precisas; ej: ¿En qué año murió San Martín? o ¿Lima es la capital de qué país? En segundo lugar, se encuentran las **preguntas de comprensión** que se proponen estimular el procesamiento de las informaciones; ej: ¿Por qué los afroamericanos no podían entrar al cabildo? o ¿Cómo pensaban los federales? En tercer lugar, se encuentran las **preguntas de orden cognitivo superior** que son las que demandan respuestas que exigen interpretar, predecir y evaluar críticamente; ej: A partir de las fuentes audiovisuales y periodísticas exploradas ¿qué hipótesis podrían generar acerca de los medios de comunicación durante la guerra de las Malvinas? ¿Encontras alguna excepción? En cuarto lugar, se encuentran las **preguntas metacognitivas** que se proponen ayudar a los alumnos a reflexionar sobre su modo de aprender y pensar; ej: ¿Qué procesos usaste para quedarte con la información pertinente? o ¿En qué otras materias tienes que seleccionar información de esta manera? ¿Y fuera de la escuela?

Tabla 1: Categorización de las preguntas

Descripción	Categoría
Requieren respuestas breves e únicas que hacen referencia a informaciones precisas	Sencillas
Proponen estimular el procesamiento de las informaciones	Comprensión
Demandan respuestas que exigen interpretar, predecir y evaluar críticamente	Orden cognitivo superior
Ayudan a los alumnos a reflexionar sobre su modo de aprender y pensar	Metacognición

Pensar históricamente

Cuando pensamos en la historia generalmente pensamos en próceres, fechas patrias y feriados nacionales. Durante muchos años la didáctica de la historia iba de la mano de las principales efemérides que daban lugar a la identidad nacional. Actualmente el “papel moralizante y aleccionador en la enseñanza de la Historia ha dejado paso al reconocimiento de su importante función en la formación de ciudadanos críticos y autónomos” (Carretero y Montanero, 2008 p.134). Desde esta concepción se pretende que los estudiantes aprendan a pensar históricamente. Carretero y Montanero agrupan las habilidades relacionadas con pensar históricamente: “la capacidad de comprender el tiempo histórico y razonar causalmente, por un lado; y la capacidad de valorar e interpretar críticamente las fuentes de información histórica, por otro” (Carretero y Montanero, 2008 p.135).

En el primer grupo encontramos habilidades relacionadas a la temporalidad. El proceso de adquisición de los esquemas de tiempo histórico van desde la versión más simplificada de la conciencia sobre el propio tiempo personal, continúa con la capacidad de asimilar categorías de medición temporal y termina con la asimilación de nociones esenciales como la

simultaneidad, la continuidad y la duración. También en este grupo de habilidades encontramos la capacidad de interpretar de manera explicativa los fenómenos históricos, sus causas y consecuencias. Los autores señalan distintos errores típicos en los que suelen recaer los estudiantes: la simplificación de explicaciones causales acerca de fenómenos históricos, el sesgo de cercanía que otorga más importancia a las causas temporalmente más cercanas que a las más remotas, la tendencia narrativa que destaca factores que forman parte de la principal línea de cambio, la tendencia presentista que borra las diferencias socioeconómicas, políticas o culturales de otra época, la carencia de empatía histórica que se traduce en una dificultad para comprender las acciones y emociones de los actores en su contexto histórico y, por último, los autores señalan que los estudiantes suelen personificar la Historia otorgando excesiva relevancia a las acciones de los individuos (Carretero y Montanero, 2008).

En el segundo grupo de habilidades relacionadas a pensar la historia son las denominadas como pensamiento crítico. “Se trata de una capacidad íntimamente ligada a la pretensión de formar ciudadanos con una conciencia crítica de la sociedad a la que pertenecen” (Carretero y Montanero, 2008 p.136). Pensar críticamente la historia no es acumular información sobre próceres o fechas patrias sino que requiere la habilidad de valorar críticamente fuentes históricas e interpretar ideológicamente.

Objetivos de la enseñanza de la Historia: ¿Forjar patriotas o educar cosmopolitas?

En el texto *¿Forjar patriotas o educar cosmopolitas?* Carretero y Kriger (2004) plantean la hipótesis de que “enseñar a pensar críticamente, en términos historiográficos, suele entrar en contradicción con forjar la conciencia nacional de los futuros ciudadanos de un país” (p.1). Pero ¿será posible enseñar historia sin arraigarse a una identidad nacional y una soberanía instituida? Los autores sostienen que además de ser posible es un objetivo deseable. “La relación entre historia y escuela se legitima en la confluencia de las dos dimensiones

constitutivas de la educación estatal: la *ilustrado cognitiva*, vinculada al desarrollo del individuo, y la *romántico conativa*, al de la identidad nacional” (e. al.). Estas dos dimensiones no necesariamente aparecen como contradictorias durante el auge del estado nación y el fortalecimiento de la identidad nacional. A partir del debilitamiento del estado nación y la deslegitimación del relato del estado nación (Lyotard, 1984) las dos dimensiones, la *ilustrado cognitiva* y la *romántico conativa*, empiezan a entrar en discordia. Lyotard propone la idea de meta relato. Un meta relato es una narración con función de ser legitimante y legitimadora. Según el filósofo, la modernidad culmina cuándo estos metarrelatos organizadores de la sociedad entran en declive. “En Auschwitz se destruyó físicamente a un soberano moderno: se destruyó a todo un pueblo. Hubo la intención, se ensayó destruirlo. Se trata del crimen que abre la posmodernidad, crimen de lesa soberanía” (p.31).

El filósofo italiano Vattimo sostiene que “la modernidad deja de existir cuando desaparece la posibilidad de seguir hablando de la historia como una entidad unitaria” (Vattimo, 1990 p.2) y la posibilidad de progreso solo es posible sobre la linealidad de una historia única y europeocéntrica. La ficción narrativa ligada al progreso del estado-nación sufre dos procesos: por un lado, la globalización y su correlato el universalismo; por el otro, el del multiculturalismo que en algunos casos se expresa como un regreso a los viejos nacionalismos regionales (Carretero y Kriger, 2004). Volviendo a la pregunta planteada por Carretero y Krieger: ¿forjar patriotas o educar cosmopolitas?

Decimos entonces que el reto actual de la Escuela y de la Historia está en estrecha relación con la redefinición integral de las identidades -políticas e históricas; sociales y subjetivas- debiendo ambas reconfigurar su lugar y función en los procesos de construcción de imaginarios ciudadanos dentro de un mundo global de sociedades multiculturales, y en vistas de la conservación de los patrimonios nacionales singulares (Carretero y Kriger, 2004 p.14).

Metodología

En esta investigación se utilizó la metodología mixta, con componentes cualitativos y cuantitativos (Bravin y Pievi, 2008). El enfoque cuantitativo permitió entender la proporción de preguntas de cada tipo de pregunta y las variaciones según personajes y capítulos. Los componentes cualitativos permitieron describir y analizar en mayor profundidad el rol de las preguntas que componen cada una de las categorías.

Las fuentes y técnicas empleadas en la recolección y análisis de datos en este trabajo fueron dos: el análisis de contenido de los capítulos de la serie y la realización y análisis de una entrevista semiestructurada al guionista de la serie.

En cuanto al análisis de contenido, se han seleccionado como muestra todos los capítulos de la primera y segunda temporada conformando un total de 10 capítulos de 20 minutos en promedio cada uno. Los capítulos seleccionados corresponden a la primera etapa de producción de la serie correspondiente a los años 2010 y 2011 conformando más de 200 minutos de archivo. Todos los capítulos abordan un momento específico de la historia argentina y fueron realizados por el mismo director, guionista, productora e historiador. Se han visto, desgrabado y sistematizado todas las preguntas de cada capítulo en una tabla como en el Anexo I.

El análisis de los capítulos se ha realizado en base a las categorías propuestas por Anijovich y Mora (2009) por ser las que mejor se han adaptado al tipo de preguntas que aparecen en los capítulos y a los propósitos de esta tesis. Se ha contabilizado cada una de las preguntas de los capítulos, se han sacado promedios por capítulo, tipo de personaje y tipo de pregunta. Las categorías son excluyentes entre sí y no hubo preguntas que hayan quedado por fuera de las categorías.

Siguiendo a Denzin (1970) la triangulación metodológica entre distintos métodos proporciona una mayor confiabilidad a los resultados obtenidos. El uso de múltiples fuentes como

estrategia de triangulación es una forma de establecer una conexión entre los resultados obtenidos, la intención de los autores y la bibliografía relevada. En esta línea, se ha realizado una entrevista semiestructurada al guionista y director de la serie en esa etapa de producción. Se ha escogido al guionista y director de la serie por ser el responsable de las decisiones sobre la escritura de los guiones y por ende, de las preguntas que se emplean en los capítulos. El objetivo de esta entrevista semiestructurada (Taylor y Bogdan, 1987) fue el de poder triangular entre la intención del autor, las preguntas de los capítulos y la bibliografía específica. Las preguntas de la entrevista se orientaron a conocer el proceso creativo de los autores de la serie. En concreto, con la entrevista se buscó comprender algunas preguntas que aparecieron en los capítulos de la serie. Se incluyen todas las preguntas en el Anexo II. La entrevista fue desgrabada en su totalidad y fue analizada teniendo en cuenta que han transcurrido diez años entre la escritura de los primeros guiones y el momento de la entrevista.

Finalmente, se realizó una triangulación entre el autor de la tesis y la directora de este trabajo para la categorización de las preguntas, llegando a acuerdos comunes especialmente en aquellas preguntas que presentaban dudas sobre su categoría.

Resultados

La pregunta en Zamba: ¿cuántas preguntas se hacen en los capítulos?

Lo primero que se buscó conocer fue qué tipo de preguntas aparecen en los capítulos de Zamba y, luego, comprender qué función cumplen en la organización de los contenidos específicos de cada capítulo. Después de haber analizado los capítulos se ha encontrado un total de 412 preguntas en 10 capítulos lo que da un promedio de 41,2 preguntas por capítulo. Considerando que los capítulos tienen alrededor de 20 minutos de duración, esto implica que se realiza alrededor de 1 pregunta cada medio minuto, lo que revela la prevalencia de las preguntas como recurso en el guión.

Los capítulos con más preguntas fueron *La asombrosa excursión de Zamba en Yapeyú parte 3* con 54 preguntas y *La asombrosa excursión de Zamba en Yapeyú parte 1* con 53 preguntas. Los capítulos que menos preguntas tuvieron fueron *La asombrosa excursión de Zamba en la Vuelta de Obligado* con 29 preguntas y *La asombrosa excursión de Zamba en Yapeyú parte 2* con 30 preguntas.

Tabla 2: Fecha de lanzamiento y cantidad de preguntas por capítulo

Nombre del capítulo	Fecha de lanzamiento	Cantidad de preguntas
La excursión al Cabildo	3 de mayo de 2010	47
Se decide el Cabildo Abierto	10 de mayo de 2010	38
El pueblo pide el Cabildo Abierto	17 de mayo de 2010	39
Zamba y el primer gobierno patrio	21 de mayo de 2010	31
La asombrosa excursión de Zamba en la casa de Tucumán	9 de julio de 2011	42
La asombrosa excursión de Zamba en Yapeyú 1	3 de agosto de 2011	53
La asombrosa excursión de Zamba en Yapeyú 2	12 de agosto de 2011	30
La asombrosa excursión de Zamba en Yapeyú 3	16 de agosto de 2011	54

La asombrosa excursión de Zamba en la casa de Sarmiento	11 de septiembre de 2011	49
La asombrosa excursión de Zamba en la Vuelta de Obligado	20 de noviembre de 2011	29

Notar en la *Tabla 1* que las fechas de lanzamiento de cada capítulo se relacionan con el contenido específico de cada capítulo. Los capítulos vinculados a la Revolución de Mayo se estrenan durante el mes de mayo. El capítulo que narra la independencia argentina se estrenó un 9 de julio que en Argentina es feriado por el Día de la Independencia. Los tres capítulos que narran la vida de San Martín y la liberación de América se estrenaron durante los días previos al 17 de agosto, feriado por el aniversario de la muerte de San Martín. Lo mismo sucede con el capítulo sobre Sarmiento y sobre la Vuelta de obligado. Esta correlación entre las efemérides y los capítulos refuerza la dimensión *romántico conativa* que se vincula al desarrollo de la identidad nacional (Carretero y Kriger, 2004).

Quiénes y a quiénes se pregunta

¿Quiénes preguntan? Del total de las preguntas, el 37,8% (155 preguntas) las hizo Zamba. La Señorita Silvia, docente de Zamba y sus amigos, realizó únicamente dos preguntas. El resto de las preguntas fueron enunciadas por personajes ficticios, 10,0% (41 preguntas), 8,8% por Niña² (36 preguntas) y el 43,4% (178 preguntas) por próceres.

² Niña es un personaje que Zamba conoce en los días previos a la Revolución de Mayo. A partir de la experiencia en la Revolución de Mayo, Niña viaja con Zamba a las diferentes aventuras. Si bien Niña es un personaje ficticio dada su relevancia en la trama la tomamos como un personaje por fuera de la categoría Ficticios.

En cuanto a quiénes preguntan, el 43,2% (178 preguntas) de las preguntas se las hacen a próceres, el 20,4% (84 preguntas) a personajes de ficción, el 14,3% (59 preguntas) a Niña y el 22,1 % (91 preguntas) a Zamba.

Tabla 3: Quiénes preguntan y a quiénes se pregunta según tipo de personaje

Tipo de personaje	Quiénes preguntan	A quiénes se pregunta
Zamba	37,8%	22,1%
Niña	8,8%	14,3%
Ficción	10,0%	20,4%
Próceres	43,4%	43,2%

Se puede observar que mientras Zamba pregunta un 37,8% de las veces es preguntado un 22,1%. En consecuencia, Zamba pregunta mucho más de lo que es preguntado. La curiosidad que guía las aventuras de Zamba se retroalimenta a partir de preguntas y repreguntas realizadas a sus compañeros de viaje que varían entre Niña y Próceres según el capítulo. Es interesante ver que el rol de Niña y los personajes de Ficción duplican sus interacciones entre la cantidad de veces que preguntan y la cantidad en la que son preguntados. Este aumento es producto de ser ellos un recurso de los guiones para explicar lo que la trama va necesitando. Según el director y guionista de la serie, a la hora de diseñar los guiones partieron de un personaje que busca el aprendizaje:

Zamba no sabe, Zamba está aprendiendo constantemente y quienes están viendo el episodio aprenden con él. Las preguntas que se debería estar haciendo Zamba, en el mejor de los casos, son las preguntas que se deberían estar haciendo quién está viendo el programa.

Queda claro entonces por qué Zamba pregunta tanto. Zamba intenta emular las preguntas que el espectador se va haciendo mientras transcurre la aventura. Además, el personaje de Zamba abre preguntas que el espectador no se está haciendo. Es decir, Zamba genera nuevos

interrogantes que la trama va a desarrollar. El personaje plantea un interrogante que servirá de punto de partida para el aprendizaje. Si entendemos mejor cómo son estas preguntas podremos acercarnos al trasfondo didáctico que esconden las preguntas de los capítulos de Zamba.

¿Qué tipo de preguntas se formulan en los capítulos?

En primer lugar se han categorizado las preguntas entre *narrativas* y *didácticas*. Las preguntas narrativas son aquellas que no tienen una relación activa con el contenido mientras que las preguntas didácticas son aquellas que tienen una evidente finalidad didáctica. Dentro de las preguntas didácticas se categorizaron en preguntas sencillas, preguntas de comprensión, preguntas de orden cognitivo superior y preguntas de metacognición.

Considerando el total de los capítulos, la distribución entre preguntas narrativas y didácticas fue equilibrada. Un 48,3% (199 preguntas) fueron narrativas mientras que un 51,7% (213 preguntas) fueron didácticas. En las preguntas narrativas encontramos, por ejemplo, *¿Vienes de Buenos Aires?*, *¿Falta mucho?*, *¿Nos lleva al cabildo?* o *¿Vienes siempre a bailar aquí?*. Este tipo de preguntas son de utilidad para la trama pero no se relacionan directamente con el contenido. Mientras que entre las preguntas didácticas, encontramos preguntas como: *¿Cuándo iba a volver a Buenos Aires San Martín?*, *¿Quién es Tupac Amará?*, *Belgrano*, *¿por qué queremos cabildo abierto?*, *¿Qué aprendiste hoy?*. Esto sugiere que si entendemos mejor la función de las preguntas didácticas en los guiones de Zamba podremos entender mejor el rol de las preguntas en el aprendizaje que propone el programa.

Preguntas didácticas

Dentro de las preguntas didácticas encontramos que un 31,9% (68 preguntas) fueron del tipo *Sencillas*, es decir, que se responden con una información precisa. El 40,4% (86 preguntas)

de las preguntas didácticas fueron de *Comprensión*, es decir, aquellas que se proponen estimular el procesamiento de informaciones. El 11,7% (25 preguntas) fueron de *Orden Cognitivo Superior* que demandan respuestas más complejas. Por último, tenemos al 16,0% (34 preguntas) que fueron *Metacognitivas* que ayudan a reflexionar sobre lo aprendido. De las preguntas didácticas Zamba pregunta un 46,0% de las veces mientras que es preguntado un 20,7%.

Tabla 4: Porcentaje de preguntas didácticas según categorías

Tipo de pregunta	Todas	Preguntadas por Zamba
Sencillas	31,9%	41,1%
Compresión	40,4%	53,5%
Orden cognitivo superior	11,7%	68,0%
Metacognición	16,0%	14,7%

Es evidente el alto grado de participación que tienen las *preguntas de tipo comprensión* en los capítulos de Zamba. En la entrevista con el director y guionista de la serie cuándo se le preguntó acerca de ¿cómo pensó el rol de las preguntas en la serie? contestó:

Las preguntas eran las mismas que me podían surgir a mí a la hora de hablar con los o las expertos y expertas que consultábamos para escribir sobre un tema. Te diría que frente a la necesidad de transmitir un saber específico se nos aparecía alguna pregunta y veíamos de qué forma podríamos hacer para que tanto la pregunta como la respuesta de ese conocimiento específico se adapte al episodio.

Queda claro que muchas de estas preguntas que categorizamos de tipo de comprensión son aquellas preguntas que los autores tenían al momento de consultar a especialistas y luego fueron plasmadas en los guiones de la serie. Zamba viaja a lugares que no conoce ni entiende. Con preguntas sencillas conoce las informaciones necesarias para luego entender qué es lo

que está sucediendo en ese momento histórico. Esto se relaciona con los objetivos de aprendizaje que podría tener cada uno de los capítulos. Desde el punto de vista de la audiencia, una pregunta de tipo *sencilla* le presenta un personaje, un suceso o un concepto desconocido. Entonces, Zamba se asombra y pregunta para saber quién es, qué pasó o qué quiere decir. En algunas ocasiones eso que escuchó le parece interesante y quiere saber más, entonces, sigue preguntando y preguntando para comprender lo que le intriga.

Las *preguntas de orden cognitivo superior* son menos frecuentes que las *Sencillas* y las de *Comprensión*. Mientras que las de *orden cognitivo superior* representan un 11,7% de las preguntas didácticas las *Sencillas* y las de *Comprensión* representan un 31,9% y 40,4% respectivamente. Esta subrepresentación de las *preguntas de orden cognitivo superior* nos habla de lo difícil que es encontrar un momento acorde como para que Zamba emplease una pregunta de esta complejidad. Veremos más adelante la importancia de estas preguntas para profundizar en habilidades específicas del pensamiento histórico.

Habiendo hecho esta descripción cuantitativa acerca de qué preguntas aparecen en los capítulos de Zamba podemos pasar a estudiar cómo son estas preguntas y qué funciones cumplen en los capítulos. Dado que esta investigación está dentro del campo de la didáctica se han dejado a un lado las preguntas meramente narrativas y explorado las preguntas didácticas, es decir, aquellas preguntas que cumplen un rol activo en la organización y transmisión del contenido específico del capítulo.

1. Preguntas sencillas

Zamba es un chico preguntón que constantemente viaja a lugares y tiempos desconocidos. Un recurso utilizado es la *pregunta sencilla*, es decir, preguntas que apuntan a retener una información precisa. Generalmente esas preguntas las hace Zamba a su compañero de viaje que varía en cada capítulo entre niña y distintos próceres argentinos.

Uno de los usos que tienen estas preguntas sencillas es el de introducir a un personaje hasta ahora desconocido.

Zamba: ¿Quién era ese?

Niña: Ese era Cornelio Saavedra
(El pueblo pide el Cabildo Abierto)

Zamba: ¿Y quiénes son los escalada?

Niña: Una familia muy rica y prestigiosa
(La asombrosa excursión de Zamba en Yapeyú 1)

Zamba: ¿Quién viene?

Sarmiento: La sombra del terrible Facundo Quiroga el tigre de los llanos
(La asombrosa excursión de Zamba en la casa de Sarmiento)

Zamba: ¿Y este quién es?

Sarmiento: Es Juan Manuel de Rosas el gobernador de Buenos Aires que también es federal
(La asombrosa excursión de Zamba en la casa de Sarmiento)

Otro uso de las *preguntas sencillas* es introducir una tradición, una costumbre o una palabra desconocida por Zamba y, probablemente, por el espectador. Del lado de la respuesta encontramos la típica definición de manual escolar concepto en cuestión.

Zamba: ¿Qué es una pulpería?

Niña: Es un lugar en donde los grandes se juntan a conversar, juegan a las cartas y toman bebidas fuertes
(La excursión al Cabildo)

Zamba: ¿Y por qué se llama el barrio del tambor?

Niña: Porque acá viven los negros libertos y tocan el tambor
(La excursión al Cabildo)

Zamba: ¿Qué es un tortulia?

Niña: Una TERTULIA es una reunión con música y baile
(La asombrosa excursión de Zamba en Yapeyú 1)

Zamba: ¿Qué es una posta?

Niña: Una posta es un lugar en dónde se puede parar cuando se hacen viajes largos, tomar agua, comer algo, refrescarse y hasta dormir si se hace de noche

(La asombrosa excursión de Zamba en la casa de Tucumán)

Zamba: ¿A quién?

San Martín: Triunvirato Zamba, es un gobierno compuesto por tres personas

(La asombrosa excursión de Zamba en Yapeyú 1)

Zamba: ¿Qué es una logia?

San Martín: Sh, la logia Lautaro somos un grupo de personas que nos reunimos en secreto y queremos lograr la independencia de América de los españoles

(La asombrosa excursión de Zamba en Yapeyú 1)

Según lo revelado las *preguntas sencillas* se utilizan para dar a conocer personajes históricos, costumbres de la época o conceptos simples. En todos los casos las respuestas son únicas y directas precisando la información que es requerida para continuar con la trama. Estas preguntas se usan para traer temas, personas o conceptos que los alumnos desconocen. ¿Quiénes, ¿dónde? y ¿cuándo? tienen que poder contestarse luego de una aventura por la historia. Las informaciones no son lo más importante a la hora de aprender a pensar históricamente. Pero, sin lugar a duda, las informaciones son el punto de partida para entender un proceso histórico.

2. Preguntas de comprensión

Los autores utilizan *preguntas de comprensión* que estimulan a procesar informaciones complejas en diálogos cruciales para la trama. Las aventuras de Zamba lo inmiscuyen en procesos históricos complejos que son ordenados gracias a las preguntas de comprensión. Un ejemplo de estas preguntas es cuando Zamba y Niña días antes de la revolución de mayo son

expulsados del cabildo y van a parar con un Gaucho en las afueras de la ciudad. El Gaucho contextualiza la Revolución de mayo como un proceso relacionado con otras revoluciones que se estaban llevando a cabo en América.

Zamba: ¿Sabe cómo podemos volver al cabildo?

Gaucho: Yo que ustedes no volvería para esos pagos. No es un lugar para niños en estos días, España cayó y dicen que algo va a pasar

Zamba: ¿Algo como qué?

Gaucho: Algo como lo que pasó en Haití

Zamba: ¿Qué pasó en Haití?

Gaucho: Hace menos de 20 años, los esclavos de una colonia francesa en el caribe se rebelaron contra sus amos. Ganaron y se convirtieron en libres. Más tarde lograron resistir los intentos de Napoleon de volver a dominarlos y crearon un país independiente, Haití. Desde entonces, todos los que tienen esclavos andan con miedo a que les pase lo mismo. Quizá pase algo como lo de Túpac Amaru

Zamba: ¿Quién es Túpac Amaru?

Gaucho: Hace treinta años en el Perú, los indios se rebelaron en contra de los abusos de los funcionarios. El cacique que los dirigía, llamado Túpac Amaru, dijo que el rey de España no mandaba más en América y él se proclamó rey descendiente de los Incas. Al principio le fue bien en la lucha pero al final fue derrotado. Lo mataron cruelmente haciendo que cuatro caballos tiraran de su cuerpo.

(Se decide el Cabildo Abierto)

Este tipo de diálogos permiten a la serie despegarse de los hechos, efemérides y próceres aislados y proponer una comprensión de un proceso histórico complejo como es la Revolución de Mayo de 1810. La serie muestra como un gaucho ya puede advertir la posibilidad de que acontezca un levantamiento. Incluso, permite relacionar las dos

revoluciones diciendo que desde lo que sucedió en Haití los que tienen esclavos andan con miedo a que le pase lo mismo.

En el último capítulo de los tres respectivos a la liberación de América aunque San Martín ya había liberado Lima se encuentra en clara desventaja frente un inminente contraataque del ejército realista. Esta escena sirve para comprender la relación entre dos momentos históricos simultáneos. Mientras, que el ejército libertador se queda sin recursos porque Buenos Aires y Chile no pueden seguir aportando para la liberación de Perú, San Martín decide juntarse con Bolívar y acordar para la liberación de América.

Zamba: Pero, San Martín, ¿no me dijiste que cuando Perú esté liberado ibas a dejar tu carrera?

San Martín: Es cierto, pero los hombres del Virrey acechan en la Sierra. Perú todavía no es libre Zamba

Zamba: Pero San Martín. Ganamos en San Lorenzo, cruzamos Los Andes, ganamos en Chacabuco y Maipú, liberamos Chile y Lima. También capturamos al Capitán Realista. ¿Qué más hay que hacer?

San Martín: Es verdad Zamba. Pero si los realistas nos atacan desde las Sierras estamos perdidos. Esta vez somos menos.

Zamba: No importa San Martín, nosotros sabemos pelear. A la carga mis valientes.

Niña: ¿A quién hay que darle su merecido?

San Martín: Gracias, pero esta vez está difícil. El gobierno de las provincias del Río de la plata ya no existe. Así que no tenemos más ayuda ni dinero de Buenos Aires. Tampoco de Chile, que está envuelto en problemas. Estamos solos. Y nuestro ejército libertador, aunque tiene el apoyo de muchos peruanos, no será suficiente para terminar de vencer a los realistas.

Zamba: Y entonces, ¿qué vamos a hacer?

San Martín: Vamos a darle batalla, pero solo hay un hombre que nos puede ayudar

Zamba: ¿Quién?

San Martín: Simón Bolívar. El mismísimo Simón Bolívar tiene un ejército muy poderoso y el deseo de derrotar definitivamente a los realistas en América. Hace poco le mandé 1700 soldados que lo auxiliaron en su lucha en Ecuador. Ahora necesitamos de su ayuda. Viajaré con él a entrevistarme en Guayaquil.

...

Zamba: San Martín, ¿qué hablaron con Bolívar?

San Martín: Él va a avanzar sobre el Perú con su ejército y terminará con los realistas

Zamba: Y nosotros qué vamos a hacer?

San Martín: Nada más Zamba, vamos a ir a Lima, renuncio y me iré a vivir a Mendoza. Quiero retirarme de la vida pública y vivir la vida de un hombre común

Zamba: Ahí tuvieron una reunión súper secreta, ¿de qué hablaron?

San Martín: Bueno, creo que resolvimos que yo ya había hecho mi parte. Y él seguiría peleando hasta ver a América independiente y unida

Zamba: Y al final lo logramos no?

San Martín: Sí, América es libre

(La asombrosa excursión de Zamba en Yapeyú 3)

Según el director y guionista de la serie el personaje de Zamba “no enseña, ese personaje aprende”. Es evidente que gracias a que casi la mitad de las preguntas son de *tipo comprensión* le permite a Zamba estar aprendiendo a medida que avanzan sus aventuras. Aprende de lo que le sucede pero también pregunta para lograr alcanzar ese conocimiento más allá de la vivencias particulares, generando conceptos más profundos y abarcadores. A partir de estas preguntas de *tipo comprensión* es que el espectador puede conceptualizar y así desarrollar habilidades para pensar históricamente (Carretero y Montero, 2008). Esta intención de ir

aprendiendo y abstraer a partir de preguntas fue una intención de los autores. “(Zamba) aprende a partir de la experiencia, trata de aprender, de conceptualizar, de preguntarse cosas a partir de lo que le sucede”, sostiene el director y guionista de la serie.

En algunas escenas donde aparecen preguntas del *tipo de comprensión* la pantalla se transforma en una infografía (mapas, cantidades, líneas de tiempo, etc.) en la que se apoyan las respuestas a las preguntas de Zamba. Este instrumento estético busca ordenar procesos, simultaneidad de batallas o distribución de recursos según sea necesario en cada instancia.

3. Preguntas de orden cognitivo superior

Las preguntas de orden cognitivo superior son aquellas respuestas que exigen interpretar, predecir y evaluar críticamente. Encontramos dentro de esta categoría cuatro usos de preguntas: preguntas con algún tipo de implicación moral, preguntas que muestran la complejidad de procesos históricos, preguntas que emplean algún tipo de revisionismo histórico y preguntas que desacraliza la figura de los próceres.

Primero, las que implican alguna consideración moral sobre el propio accionar. La noche anterior al cabildo abierto, Zamba, Niña, French y Beruti aprietan a los opositores para que no puedan asistir al cabildo abierto.

Zamba: ¿No está mal que hagamos esto?

Sarmiento: Em, no, bueno, en realidad, digamos. Los patricios están haciendo lo mismo

(La asombrosa excursión de Zamba en la casa de Sarmiento)

También, cuando San Martín está por tomar Lima Zamba lo increpa con la misma pregunta. Estas preguntas sirven para fundamentar y contextualizar acciones que pueden ser válidas en un momento histórico pero no en otro.

Zamba: San Martín, ¿no está mal que hagamos esto?

San Martín: ¿Qué cosa Zamba?

Zamba: Sacar a un gobierno por la fuerza.

San Martín: Em. Mira Zamba nosotros somos los buenos aquí. Queremos que se declare la independencia y el Triunvirato no quiere. Puede ser que no esté del todo bien. Pero debemos pensar en lo mejor para América en este momento. Niños no intenten esto en sus patrias.

(La asombrosa excursión de Zamba en Yapeyú 1)

En segundo lugar, encontramos preguntas de orden cognitivo superior que muestran las diferencias entre el simple sentido común y la complejidad de los sucesos históricos. Por ejemplo, cuando Sarmiento explica las distintas guerras entre unitarios y federales Zamba lo increpa desde la ingenuidad.

Zamba: Sarmiento, no entiendo. Si todos somos argentinos. ¿Por qué peleamos entre nosotros?

Sarmiento: Mira niño, Rosas dijo que ninguna provincia debía ser más importante que la otra...

(La asombrosa excursión de Zamba en la casa de Sarmiento)

O cuando Belgrano se rehúsa a ayudar a Artigas en sus batallas contra los portugueses Zamba le pregunta.

Zamba: ¿Qué no vamos a ayudar a Artigas? Si seguimos peleados entre nosotros nunca vamos a ganar

Belgrano: Tienes razón Zamba pero no es tan fácil

(La asombrosa excursión de Zamba en la casa de Tucumán)

En tercer lugar, encontramos las preguntas de orden cognitivo superior que traen algún tipo de revisionismo histórico. En general, son preguntas que ponen en duda la historia mitrista. Esta perspectiva historiográfica, considerada como historia oficial o historiografía erudita (Devoto y Pagano, 2014), es la más extendida en el sistema escolar y se basa principalmente en las contribuciones de Bartolomé Mitre. Esta mirada se puede ver cuando Sarmiento escribe en una piedra *On ne tue point les idées* Zamba le pregunta “¿Y por qué lo escribe en francés? Así no lo va a entender nadie” Esta pregunta da lugar a una canción que recorre los principales puntos críticos de la figura de Sarmiento. En el capítulo de Rosas, figura central del revisionismo, también encontramos este tipo de preguntas incisivas a los próceres.

Zamba: Ey, Rosas. ¿Por qué los federales perseguían tanto a los unitarios? ¿No les daba lástima?

Rosas: Bueno, ellos querían sacarme del poder para hacer un país diferente. Y yo no iba a permitirlo

(La asombrosa excursión de Zamba en la Vuelta de Obligado)

Por último, encontramos un tipo de pregunta de orden cognitivo que apunta a desacralizar la figura de los próceres. Estas preguntas sacan a los próceres del bronce a los próceres para desmitificarlos y humanizarlos.

Zamba: Entonces, ¿sí faltó a la escuela Sarmiento?

Sarmiento: Por su puesto niño

Zamba: ¿Y por qué dice que no faltaba nunca?

Sarmiento: Es publicidad Zamba, si acepto que faltaba a la escuela los niños empezarán a faltar y yo quiero que todos vayan a estudiar para que mañana tengamos un país mejor. ¿Entiendes?

(La asombrosa excursión de Zamba en la casa de Sarmiento)

Esta mirada desacralizadora está a lo largo de toda la serie desde la estética, los géneros musicales, el léxico, etc.

El uso de las *preguntas de orden cognitivo superior* aporta miradas cruciales para la serie y para el aprendizaje del espectador. Las cuatro formas que encontramos de este tipo de preguntas (de implicación moral, que complejizan procesos históricos, de revisionismo histórico y que desacraliza la figura de los próceres) cumplen un rol específico en el desarrollo de las habilidades para pensar históricamente. Las preguntas que tienen una implicación moral están ligadas al pensamiento crítico. Poder preguntar y repreguntar a un prócer acerca del valor moral que tiene cierta acción (como por ejemplo, sacar por la fuerza a un gobierno que no le gusta) implica entender que una misma acción en determinado contexto puede ser válida pero no en otro, como señalan Carretero y Montanero (2008) muchos estudiantes carecen de empatía histórica “que se traduce en una dificultad para comprender las acciones y emociones de los actores en su contexto histórico” (p.136). Este tipo de preguntas también se relacionan con el típico error señalado por Carretero y Montanero de la tendencia presentista que lleva a los estudiantes a borrar las diferencias socioeconómicas, políticas o culturales de otra época con el presente. De esta manera, estas preguntas encuentran los matices y contradicciones morales que están arraigadas en los procesos históricos abordados por la serie.

Las preguntas que complejizan procesos históricos generalmente están ligadas a la capacidad de interpretar de manera explicativa los fenómenos históricos, sus causas y consecuencias. Zamba se acerca con una pregunta que puede parecer obvia desde el sentido común pero que se complejiza en las respuestas de parte de los próceres.

Las preguntas que implican algún tipo de revisionismo histórico son importantes para despegarse del típico abordaje histórico por parte de los manuales escolares. En el libro “Historia de la historiografía argentina” Devoto y Pagano establecen seis perspectivas

historiográficas: la historia mitrista o historiografía erudita, los historiadores positivistas, la nueva escuela histórica, el revisionismo histórico, historiografía de las izquierdas y, por último, la renovación historiográfica. La característica principal del revisionismo histórico “estribaría en la crítica a una historiografía denominada genéricamente *liberal* y en la reivindicación de los caudillos, en especial, pero no sólo, Rosas” (2014, p.201). Zamba, en especial en los capítulos sobre Rosas y Sarmiento, pone en discusión pilares de la historiografía liberal o mitrista y resalta el rol de los caudillos. Un claro ejemplo de las preguntas que implican algún revisionismo y que discuten la historiografía liberal es cuándo le pregunta a Sarmiento por qué escribe *On ne tue point les idées* en francés. La respuesta de Sarmiento en forma de canción lo muestra como un personaje lleno de contradicciones, con las virtudes que ya conocíamos de la historia mitrista y con las críticas revisionistas. Claramente estas preguntas le permiten a Zamba y al espectador acercarse a pensar críticamente la historia, es decir valorar críticamente fuentes históricas e interpretar ideológicamente (Carretero y Montanero, 2008).

Por último, las preguntas desmoralizadoras son cruciales para desdramatizar la figura de los próceres. Según el director y guionista de los primeros capítulos, “uno de los objetivos que teníamos cuando comenzamos Zamba es la de humanizar a los próceres, bajarlos del caballo, bajarlos de los monumentos”.

4. Preguntas de metacognición

Todos los capítulos de la serie culminan con un espacio de metacognición salvo en la cuarta parte del capítulo de *La Asombrosa Excursión de Zamba en el Cabildo*. Zamba acompañado de un prócer invitado reflexiona acerca de lo aprendido durante el capítulo. Encontramos dos tipos de preguntas: por un lado, más generales donde invitan a Zamba a narrar lo aprendido y, por otro lado, repreguntas que llevan a profundizar sobre algún tema en particular. En todos

los casos hay un juego lúdico donde el prócer se compromete a recompensar (firmar un autógrafo, darle un retrato, contarle un secreto, etc.) a cambio del ejercicio metacognitivo.

Las conversaciones empiezan así:

San Martín: Cuéntame lo que aprendiste hoy

Zamba: En 1808 los franceses invadieron España...

(La excursión al Cabildo)

Belgrano: Cuéntame lo que aprendiste hoy

Zamba: Primero pasó que el virrey Cinsneros estaba preocupado...

(La asombrosa excursión de Zamba en la casa de Tucumán)

Saavedra: Si me cuentas lo que aprendiste hoy

Zamba: Hoy aprendí que usted fue muy importante...

(El pueblo pide el Cabildo Abierto)

San Martín: ¿Qué has aprendido hoy?

Zamba: Hoy aprendí que has nacido en yapeyú...

(La asombrosa excursión de Zamba en Yapeyú 1)

Para hacer foco en alguna cuestión, el prócer interrumpe a Zamba y le pregunta algo más específico. En el siguiente caso podemos ver cómo Belgrano pregunta para guiar el proceso metacognitivo de Zamba la exclusión de ciertos sectores al cabildo.

Belgrano: ¿Y qué pasó después?

Zamba: Niña y yo intentamos entrar al Cabildo y no pudimos

Belgrano: ¿Por qué?

Zamba: Porque solo los blancos de alta posición social pueden entrar al cabildo...

(Se decide el Cabildo Abierto)

En el siguiente diálogo vemos cómo Saavedra invita a Zamba a predecir lo que sucederá en el siguiente capítulo, es decir, cómo continuará la historia. Si bien esta pregunta podría ser tomada como de orden cognitivo superior, la respuesta que da Zamba va más en línea con un proceso reflexivo hacer de sus posición frente a la revolución que por una predicción analítica en base a las fuentes históricas. Ese juego narrativo sirve también para invitar al espectador a ver la siguiente parte de esa aventura.

Saavedra: ¿Y qué crees que sucederá, Zamba?

Zamba: Yo quiero que se forme un gobierno patrio...

(El pueblo pide el Cabildo Abierto)

En algunos casos las preguntas metacognitivas están enfocadas a interpretar intenciones de actores protagonistas de ese momento histórico.

Rosas: ¿Y por qué crees que venían?

Zamba: A usar nuestro río Paraná para comerciar...

(La asombrosa excursión de Zamba en la Vuelta de Obligado)

Belgrano: ¿Y por qué (el Virrey) estaba tan preocupado?

Zamba: Porque me parece que tenía miedo de perder el poder...

(Se decide el Cabildo Abierto)

Es importante reflexionar después de tanta aventura, acción y contenido. Todos los capítulos de Zamba (a excepción del último capítulo de la revolución de mayo) termina con un espacio de reflexión junto a un personaje invitado. En ese espacio se hace un recorrido general del contenido de ese capítulo y se agregan algunas instancias donde Zamba repiensa su proceso de aprendizaje. La selección del contenido incluido en ese segmento muestra la clara intención formativa del capítulo. Este segmento es de gran utilidad a la hora de quedarse con lo más importante de cada capítulo.

En síntesis los resultados muestran los distintos usos de las preguntas en los guiones de las Asombrosas Aventuras de Zamba. Se evidencia alta frecuencia de preguntas en los capítulos de la serie. También, se muestra que Zamba pregunta mucho más de lo que es preguntado, un 37,8% frente a un 22,1%. En cuanto al tipo de preguntas se evidencia que la mitad de las preguntas tienen una relación activa con la organización del contenido. Dentro de este grupo de preguntas encontramos que un 31,9% son de tipo *sencilla*, un 40,4% de *comprensión*, un 11,7% de *orden cognitivo superior* y un 16,0 fueron *metacognitivas*.

En cuanto a las preguntas de tipo *sencilla* se encontraron tres usos: uno, introducir nuevos personajes históricos; dos, introducir una tradición, costumbre o palabra desconocida; y tres, introducir conceptos simples. Las preguntas de *comprensión* se utilizan para que Zamba, junto al espectador, conceptualicen más allá de la vivencia particular y así desarrollen habilidades para pensar históricamente (Carretero y Montero, 2008). Se encontró que las preguntas de *orden cognitivo superior* se utilizaron para: preguntas con algún tipo de implicación moral, preguntas que muestran la complejidad de procesos históricos, preguntas que emplean algún tipo de revisionismo histórico y preguntas que desacralizan la figura de los próceres. Por último, se encontraron dos tipos de preguntas *de metacognición*. Por un lado, por un lado, más generales donde invitan a Zamba a narrar lo aprendido y, por otro lado, repreguntas que llevan a profundizar sobre algún tema en particular.

En la entrevista con el director y guionista de los capítulos analizados apareció el concepto de transitividad. La búsqueda en la creación de los guiones fue establecer una relación transitiva entre el aprendizaje de Zamba y el aprendizaje del espectador. “Por carácter transitivo a través de este proceso de identificación los o las espectadores/as incorporan ese mismo conocimiento que asimila el personaje principal, por carácter transitivo” explica el director y guionista. Vemos entonces que Zamba emplea las preguntas que los espectadores se estarían haciendo en medio de esa aventura y, a la vez, el aprendizaje de Zamba, por carácter transitivo, es internalizado por los espectadores.



Conclusiones

El edutretenimiento está creciendo notablemente. El aumento en el consumo de aplicaciones, series web y videojuegos venía creciendo en los últimos años y se aceleró con la pandemia. Los niños y niñas están cada vez más tiempo frente a una pantalla. En este contexto, la pregunta sobre las estrategias didácticas de un producto de edutretenimiento como Zamba cobra un especial sentido pensando tanto en las oportunidades de aprendizaje que abren para los niños cuando miran el programa desde sus hogares como para su uso en el marco de la educación formal y no formal.

En esta investigación se ha expuesto la clara relación entre las preguntas que aparecen en la serie y la organización de los contenidos a ser tratados en cada capítulo. El estudio muestra que los distintos tipos de preguntas facilitan la introducción de nuevas temáticas y personajes, la explicación de procesos históricos, la profundización en aspectos complejos y la reflexión acerca del proceso de aprendizaje.

El análisis de los capítulos revela que las preguntas didácticas pueden orientar el abordaje de contenidos curriculares, en este caso del área de Historia, parte del espectador sin entorpecer la narrativa de la serie. Las preguntas que surgieron en Zamba fueron producto de la intuición creativa por parte de los guionistas y especialistas en historia. Como dijo el guionista de la serie en la entrevista, “nunca había pensado en términos de qué tipos de preguntas existen”. Sin embargo, la sistematización muestra que recurrieron al recurso de la pregunta didáctica en todos los capítulos y que en este uso, si bien intuitivo y no basado en un abordaje didáctico consciente por parte de los autores, utilizaron los distintos tipos de preguntas que proponen Anijovich y Mora (2009).

En cuanto al uso de *preguntas sencillas* lo más relevante fue la reiteración de la misma estructura informativa que despierta cada pregunta de Zamba. *¿Y qué es una pulpería?* –Es un lugar en donde los grandes se juntan a conversar, juegan a las cartas y toman bebidas

fuerres. *¿Y este quién es?* –Es Juan Manuel de Rosas, el gobernador de Buenos Aires que también es federal. *¿Y quiénes son los Escalada?* –Una familia muy rica y prestigiosa.

Zamba pregunta como si fuera un espectador, un niño curioso que desconoce y pregunta. Las respuestas que recolecta el personaje a partir de las preguntas sencillas son respuestas únicas, claras y descriptivas. Estas respuestas permiten introducir un personaje, un concepto o una tradición de la época en la que se encuentran para llevarles esta información a la audiencia que no la conoce.

Como sostiene el guionista de la serie para que Zamba entienda un concepto, y “por carácter transitivo los o las espectadores/as incorporen ese mismo conocimiento que asimila el personaje principal” se recurre a un segundo tipo de preguntas, las *preguntas de comprensión*. Los eventos históricos en las aventuras de Zamba podrían ser meros escenarios, decorados donde Zamba tiene aventuras frívolas. Por ejemplo, Zamba podría viajar a la Revolución de Mayo pero tener aventuras de las que no se aprendan los procesos históricos vinculados a la liberación de los pueblos latinoamericanos ni su relación con Napoleón Bonaparte. Sin embargo, Zamba viaja a la Revolución de Mayo y su aventura se entrecruza con los sucesos más importantes del proceso revolucionario. Comenzó en Europa para enterarse que Fernando VII estaba preso, volvió a América para deslizar la noticia en una pulpería, se reunió en la jabonería de Vieytes y ayudó a French y Beruti a repartir escarapelas. Zamba participó de todos estos eventos mientras buscaba una única cosa, un sillón que le permitiera volver a su tiempo. Las preguntas de comprensión de los capítulos van permitiendo que en cada instancia en la que Zamba se encuentra pueda entender lo que está pasando o la relación con eventos de otros lugares y, de ese modo, facilitar la comprensión por parte de los niños que miran el programa. En Zamba las preguntas de comprensión favorecen el desarrollo de las habilidades relacionadas con pensar históricamente expuestas por Carretero y Montanero (2008) “la capacidad de comprender el tiempo histórico y razonar causalmente, por un lado; y

la capacidad de valorar e interpretar críticamente las fuentes de información histórica, por otro” (p.135).

En ocasiones la trama se detiene en una conversación calma donde Zamba interpela con *preguntas de comprensión*. Un ejemplo de estas conversaciones es el diálogo que Zamba y Niña tienen con el Gaucho expuesto en la sistematización de resultados. Estas conversaciones empiezan con una pregunta sencilla pero la respuesta, en vez de ser única, clara y descriptiva, abre un nuevo diálogo. Frente a la pregunta: *¿Sabe cómo llegar al Cabildo?* El Gaucho genera una intriga que lleva a Zamba a preguntar y repreguntar hasta entender la relación entre Haití, Tupac Amarú y la latente revolución que se avecina. Estos movimientos están acompañados de infografías que ayudan a entender la explicación. Aquí las preguntas de comprensión, y las respuestas que generan, tienen el potencial de abrir para la audiencia un abanico de opciones inimaginadas, generar curiosidad y guiar a los estudiantes a pensar históricamente.

Las preguntas *de orden cognitivo superior* les permitieron a los capítulos ir más allá de la información y el entendimiento y abordar algunas cuestiones vinculadas al pensamiento crítico. A partir de estas preguntas se trata de formar ciudadanos con una conciencia crítica de la sociedad a la que pertenecen (Carretero y Montanero, 2008). Zamba cuestiona acciones de los principales próceres a partir de imperativos morales, es decir, un niño de ocho años pregunta acerca del valor moral de una acción histórica a los principales próceres nacionales, y así genera ese cuestionamiento en los niños que ven el programa. Por ejemplo Zamba le pregunta a San Martín si no está mal sacar un gobierno por la fuerza. O le pregunta a Rosas por qué los federales perseguían tanto a los unitarios. También, estas preguntas sirvieron para desacralizar la figura de los próceres. Esta mirada desmoralizante de las principales figuras de la historia argentina está profundamente ligada a una perspectiva posmoderna que permite

ludificar la relación entre Zamba y los próceres y que busca que la audiencia del programa pueda desarrollar esa mirada propia en relación con los contenidos históricos.

Las preguntas *metacognitivas* generan en cada capítulo un espacio para re-veer lo más importante de ese capítulo y poder pensar acerca del proceso de aprendizaje. Este último tipo de preguntas tiene el potencial de generar, para quienes ven el programa, una síntesis sobre los contenidos y hacer visible el camino de aprendizaje que junto a Zamba recorrieron.

Cada vez se consumen más piezas audiovisuales. En YouTube podemos encontrar infinidad de cortos, series y documentales que tienen una intención educativa. Entender mejor cómo se relacionan las producciones audiovisuales con el aprendizaje posibilitará mejorar las futuras producciones. En esta línea, esta investigación puede contribuir a pensar las preguntas en los guiones de nuevas piezas de edutretenimiento como una herramienta para ordenar, procesar y potenciar los contenidos educativos. Otra implicancia de esta investigación podría ser para el uso de los capítulos de Zamba en el aula. Entender el rol de las preguntas en la serie posibilitará al docente ampliar en aquellas preguntas que surjan de los estudiantes y no hayan sido incluidas en el capítulo. De esta manera, los capítulos de la serie podrán ser usados como disparadores para el desarrollo de habilidades para pensar históricamente.

Esta investigación acerca de las preguntas nos sirvió para entender más de Zamba y del rol de las preguntas en la enseñanza de la historia a partir de una propuesta de edutretenimiento. Quedan otras preguntas de futuras investigaciones sobre Zamba como: ¿cuál es la relación de las canciones en Zamba y la organización de los contenidos? ¿Qué rol didáctico cumple el personaje de Niña, la compañera de Zamba? ¿Varía este rol a lo largo de las distintas producciones? ¿Qué tipo de preguntas aparecen en los capítulos donde Zamba aborda temas de la cultura, la música, la biología etc.? También surgieron posibles investigaciones en relación a las preguntas más allá de “Las Asombrosas Aventuras de Zamba”: ¿Qué preguntas aparecen en productos infantiles sin fines educativos? ¿Cómo son las preguntas en series de

eduentretenimiento en relación a la historia para adultos? ¿Hay preguntas en los videojuegos para niños? ¿De qué tipos?

La didáctica y el eduentretenimiento están ligados y en permanente cambio. Es imprescindible que nuevas investigaciones aporten tanto a los creadores de futuros productos de eduentretenimiento como a los y las docentes que los utilizan diariamente.



Anexos

Anexo I: Tabla para sistematizar preguntas

¿Quién pregunta?	¿A quién pregunta?	Pregunta	Respuesta	Categoría	Capítulo

Anexo II: Preguntas entrevista a Fernando Salem, guionista

- ¿Como guionista, las preguntas (especialmente, las que hace Zamba) cumplen algún rol en el programa? ¿Cómo lo pensaste al escribir los guiones?

- ¿Existen diferentes tipos de preguntas en la serie? ¿Las pensaron en relación a los contenidos?

- Encontramos en los capítulos ejemplos de preguntas en las que Zamba cuestiona a los próceres, como ésta: Capítulo Sarmiento: “Sarmiento, no entiendo, si todos somos argentinos. ¿Por qué peleamos entre nosotros?” Como autor, ¿cuál fue el sentido para vos de incluir esas preguntas?

En este otro ejemplo del Capítulo Invasiones Inglesas, Zamba pregunta, “Pero qué pasa, ¿por qué los ingleses quieren invadirnos?”. ¿Tienen alguna función específica estas preguntas? ¿Cuál?

¿Hay algo más que quieras agregar que no te haya preguntado?

Bibliografía

- Acha, O. (2011). Desafíos para la historiografía en el Bicentenario argentino. *PolHis*, 8, 57-69.
- Alonso, G. M. (2012). La asombrosa excursión de Zamba: la parodia como estrategia educativa.
- Andahazi, F. (2018) “Sarmiento: educación o adoctrinamiento”, Radio Mitre. Consultado el 13 de Junio 2021 en: <https://radiomitre.cienradios.com/sarmiento-educacion-adoctrinamiento-federico-andahazi/>
- Anijovich, R., Mora, S., & Luchetti, E. (2009). *Estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer en el aula* (Vol. 1). Buenos Aires: Aique.
- Baintrub, N. & Yatche, T. (2021) “Zamba, un dibujito animado que cambió la historia” en <https://app.relatto.com/articulo/zamba-un-dibujito-que-cambio-la-historia>, consultado el 13 /06 / 2021.
- Bravin, C., & Pievi, N. (2008). Documento metodológico orientador para la investigación educativa. *Ministerio de Educación de la Nación–OEI, Buenos Aires*.
- Belinche Montequin, M., Pilaría, S., & Ward, I. (2016). Una excursión a los orígenes de la escuela. Historia y educación en una propuesta audiovisual.
- Belinche Montequin, M. (2017). El asombroso mundo Malvinas: Imágenes del archipiélago en la propuesta de Pakapaka. En *Jornadas sobre la Cuestión Malvinas: Investigaciones y Debates a 35 Años de la Guerra 10 de noviembre de 2017*. La Plata, Argentina. Equipo de Investigación sobre Malvinas; Ministerio de Educación de la Nación.
- Carretero, M., & Kriger, M. (2004). ¿Forjar patriotas o educar cosmopolitas? El pasado y el presente de la historia escolar en un mundo global. *Aprender y pensar la historia*, 71-98.
- Carretero, M., & Montanero, M. (2008). Enseñanza y aprendizaje de la Historia: aspectos cognitivos y culturales. *Cultura y educación*, 20(2), 133-142.
- Freire, P., & Faúndez, A. (1986). Hacia una pedagogía de la pregunta. *Conversaciones con Antonio Faundez*. Buenos Aires: Ediciones La Aurora.
- Denzin, N. K. (1970). The Research Act in Sociology (London, Croom Helm). *Denzin The Research Act in Sociology 1970*.

- Devoto, F., & Pagano, N. (2014). *Historia de la historiografía argentina*. Sudamericana.
- Duek, C., Enriz, N., Muñoz Larreta, F., & Tourn, G. (2011). Representaciones de la ludicidad en el bicentenario: Acerca de la asombrosa excursión de José Zamba. *IX JORNADAS DE SOCIOLOGÍA UBA*, 13.
- Guillén, G. V., & Gutiérrez, E. G. (2012). La pregunta como dispositivo pedagógico. *Itinerario educativo*, 26(60), 173-191.
- González, L., Pauloni, S. M., Novomisky, S., Codoni, M. F., & Gómez, A. J. (2016). Perspectivas para pensar contenidos educativos infantiles. El concepto Edu-entretenimiento en la televisión Digital Argentina. *Actas de Periodismo y Comunicación*, 2(1).
- Gall, M. D. (1970). The use of questions in teaching. *Review of educational research*, 40(5), 707-721.
- Jastreblansky, Maia (2010) "El acto de cierre de los festejos por el Bicentenario fue el que más gente reunió en la historia argentina" en www.lanacion.com.ar/1268805-el-acto-de-cierre-de-los-festejos-por-el-bicentenario-fue-el-que-mas-gente-reunio-en-la-historia-argentina, consultado el 27 /05 / 2021.
- Lanati, V. (2016). La otra pantalla: educación, cultura y televisión. *Communication Papers*, 5(10), 135-138.
- Lyotard, J. F. (1984). *The postmodern condition: A report on knowledge* (Vol. 10). U of Minnesota Press.
- Martens, M. L. (1999). Productive questions: Tools for supporting constructivist learning. *Science and Children*, 36(8), 24.
- Narodowski, M. (1994). *Infancia y poder*. Buenos Aires: Aique.
- Pauloni, S. M., Novomisky, S., Gómez, A. J., & Noscue Mera, E. (2017). Entender los contenidos educativos en la televisión pública: Configuración del nuevo escenario mediático.
- Perfil, (2020) Tristán Bauer: "Cuando volví a Tecnópolis encontré decapitado a Belgrano y destrozado a San Martín" en: <https://www.perfil.com/noticias/politica/tristan-bauer-dijo-cuando-volvi-tecnopolis-en-contramos-decapitado-a-belgrano-destrozado-a-san-martin.phtml>, consultado el 13/06/2021.
- Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación* (Vol. 1). Barcelona: Paidós.

- Tobeña, V. (2015). Una excursión a la Guerra de Malvinas de la mano de Zamba. La "Cuestión Malvinas" en clave infantil. En *XI Jornadas de Sociología*. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.
- Tufte, T. (2008). El edu-entretenimiento: buscando estrategias comunicacionales contra la violencia y los conflictos. *Intercom-Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, 31(1), 157-182.
- Vattimo, G. (1990). Posmodernidad: ¿una sociedad transparente?. Anthropos, Barcelona.
- Wallden, S., & Soronen, A. (2004). Edutainment. *From Television and Computers to Digital Television*.



Universidad de
San Andrés