

Título: Ver la historia con ojos de niño. El lenguaje audiovisual en el abordaje de las efemérides.

Autor: Arnaldo Gabriel Arias.

Resumen:

La emergencia sanitaria del año 2020 obligó a replantearnos las formas de trabajar con niñas y niños. Fue el medio remoto el encargado de reemplazar “aula de ladrillos” por aulas virtuales. En este texto voy a narrar la práctica relacionada con el abordaje de la efeméride del 20 de junio “Día de la Bandera” realizada desde el espacio de Coordinación, en modalidad virtual, con los grados de primero, segundo y tercer grado, respectivamente, utilizando el recurso *La asombrosa excursión de Zamba*. Además realizaré un análisis de la estructura del recurso antes mencionado.

Buscar un recurso

En el año 2020 ocupé uno de los cargos de coordinador pedagógico que la Escuela Primaria de la Universidad Nacional del Litoral le asigna a dos de los docentes de su planta orgánica. Una de las funciones de dicho rol es el de acompañar “(...) en la planificación y desarrollo de los actos escolares (...)” (Velasco, 2019, p. 11). Las propuestas de enseñanza que desde este espacio se realizan, habitualmente están divididas por ciclos y, para una mejor organización y desarrollo, utilizamos lugares comunes de la escuela como ser el salón de usos múltiples, el auditorio o la sala de TICs. Si hubiéramos estado en la escuela, en forma presencial, posiblemente el viernes 19 de junio de 2020 la jornada escolar se habría teñido de celeste y blanco. Quizás unas palabras alusivas al comienzo del día luego del izado de la bandera nacional le hubieran puesto el marco a actividades tendientes a recordar el “Año del General Manuel Belgrano”. Tal vez alguna cartelera con información del multifacético prócer, con mapas y lugares visitados por el general, con su pensamiento, con sus ideales y su relación con los pueblos originarios de América, información acerca de su encuentro con San Martín y su rol en las campaña libertadora, entre otras. Todo esto que hubiéramos imaginado para la presencialidad debíamos repensarlo, ahora, virtualmente.

En el caso de nuestra escuela la organización de las aulas virtuales fue la siguiente: primero, segundo y tercer grado, respectivamente, utilizó un medio sincrónico a través de la plataforma de mensajería instantánea “Telegram”, mientras que cuarto, quinto, sexto y séptimo grado, respectivamente, lo hizo en forma asincrónica -la mayor parte del año académico- utilizando las aulas virtuales de la

propia plataforma de la Escuela Primaria de la Universidad Nacional del Litoral. En este marco y, atendiendo a la pregnancia del lenguaje audiovisual de esta nueva normalidad, tuvimos que adecuarnos para elaborar propuestas de enseñanza que dialoguen con esta modalidad en ciernes. Comenzaba entonces una búsqueda en las distintas plataformas y redes sociales para encontrar algún video en youtube, algunas placas de power point con imágenes referidas a la fecha en cuestión, algún programa de televisión en el que se haya hablado de Manuel Belgrano con tintes pedagógicos y didácticos o algún documental de pocos minutos de duración dirigido a niñas y niños de entre seis y ocho años. En definitiva, un texto audiovisual para las primeras infancias. Eso buscaba.

En el camino me encontré con la posibilidad de considerar el recurso *La asombrosa excursión de Zamba en el Monumento a la Bandera*¹. Dudé, pues mi valoración acerca de este producto no era de las mejores. Entendía -yo- que la mirada que en Zamba se hacía de la historia se encontraba despojada de la rigurosidad que, según mi punto de vista, debía tener. Había cierta displicencia en el comportamiento de un niño que tocaba lo que no debía tocar incumpliendo las indicaciones de su maestra, separándose del grupo con el que participaba de la excursión. A San Martín, por ejemplo, se lo presenta como un superhéroe con capa al estilo superman, indestructible -por cierto-; Manuel Belgrano, por su parte, muestra cierta torpeza en la conducción militar de sus tropas y Zamba es un niño oriundo de la provincia argentina de Formosa pero que, para nada habla con acento formoseño. Muchos detalles que contrastan con la idea de la enseñanza de las efemérides -y de la historia- que yo tenía como docente, provocaba en mí cierta aversión por este niño viajero del tiempo que pareciera tomarlo todo en broma, como si se tratara de un juego. ¿Podríamos permitirnos jugar con la construcción de nuestra identidad nacional? ¿Hay licencias -acaso- para jugar con los hitos que dan cuenta de nuestros orígenes? Todas estas acciones que Zamba realiza parecen no tener mucho que ver con las efemérides aunque, pensándolo mejor quizás sí tengan algo que ver: pensar la historia supone una suerte de viaje al pasado. Pero en el caso de Zamba, que es un personaje de ficción, revive los acontecimientos en

¹ Se trata de un niño de 8 años oriundo de la ciudad de Clorinda, Formosa, que se llama José pero lo apodan "Zamba". La asombrosa excursión de Zamba se estrenó el 3 de mayo de 2010 por Canal Encuentro como una serie de animación que recreaba, en capítulos de media hora, los principales sucesos de la historia argentina vistos desde la mirada de un niño inquieto que viajaba en el tiempo.

primera persona en un viaje que lo ubica como uno de los protagonistas de cada lugar histórico que visita. Es una invitación a que cada televidente se identifique con Zamba y lo acompañe en sus excursiones. Metáfora y juego tienen un lugar en común en la infancia que Zamba nos propone. ¿Cómo operan estos dos conceptos en este dibujo animado a primera vista ingenuo y que parece decir más de lo que muestra? ¿Por qué juega Zamba? ¿En qué pensaron sus creadores al momento de concebir este producto? Para responder -o intentar- estas preguntas decidí buscar información acerca de los comienzos de Zamba.

Investigar el recurso

La asombrosa excursión de Zamba es una creación del cineasta Fernando Salem, del director Sebastián Mignona y del historiador Gabriel Di Meglio. Cuenta el historiador que:

En 2010 en Encuentro [el canal] nos pidieron un programa para chicos sobre la Revolución de Mayo, ahí inventamos el dibujito animado con la productora El Perro en la Luna. No es que alguien bajó un contenido. Con el tiempo, el personaje se hizo masivo y apareció en Tecnópolis. (González, 2016).

Este personaje, este dibujito animado que es Zamba, intenta dialogar con las infancias de igual a igual, en un lenguaje propio pero sin prescindir de conceptos específicos del conocimiento histórico. Los chicos, dice Gabriel Di Meglio "(...) saben mirar dibujitos antes que estudiar historia. Y esto les otorga ciertas libertades que en Historia no tenés: no hace falta que el personaje camine de un lugar a otro, puede ir volando (...)." (Andumarevista, 2015). En efecto, Zamba juega con la historia y con los personajes de la historia. Mientras visita una Feria de Ciencia y Tecnología encuentra un avión de combate que luchó en la Guerra de Malvinas al que se sube y viaja al año 1982. En la visita que realiza con sus compañeros de grado y la señorita Silvia -su maestra- al Cabildo de la Ciudad de Buenos Aires encuentra un sillón, se sienta en él, activa una palanca y viaja hacia el pasado. En otro capítulo recorre el Monumento a la Bandera, en la ciudad de Rosario, y viaja a 1812 dentro del propio Monumento convertido en robot.

El juego, al decir de Lev Vigotsky “(...) no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. (...) El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica.” (Vigotsky, 1988, pp. 154-156). En tal sentido para Zamba, jugar con la historia y los personajes de ella, es aprender historia. Cuando se sube a las máquinas del tiempo y hace como si las pilotara, cuando corre blandiendo una regla escolar como si fuera una espada, en ese “hacer como si” se pone en marcha el juego simbólico, el juego socio protagonizado, o bien el juego dramático. En palabras de Patricia Sarlé (Sarlé, 2015): “El pensamiento simbólico abre la posibilidad de aprender, ya no sólo mediante los sentidos, sino a partir de imágenes mentales y sus representaciones, de ahí la importancia de su desarrollo” (p.39). Entonces la respuesta a la pregunta ¿por qué juega Zamba? está un poco más clara: Zamba juega porque es un niño y los niños aprenden a través del juego y, precisamente es a través del juego que ingresa al territorio de la metáfora, a la posibilidad de construir realidad desde la fantasía. Por otra parte, Zamba hace preguntas y es a partir de estas que vehiculiza sus intereses y construye conocimiento. Hacerle preguntas a la historia es un ejercicio del que Zamba no se priva y desafía las representaciones monolíticas de próceres, batallas y contextos. Siguiendo a Juan Pablo Espinosa Arce (Espinosa Arce, 2017):

La pregunta está en la base de la creación de realidad y en la transformación del mundo. El conocimiento, mediado por la pregunta, tiene una consecuencia política, en cuanto abre posibilidades nuevas para articular una renovada episteme y no mantener lo burocrático de las respuestas que se realizan a preguntas inexistentes. pp. 30-31

Al mejor estilo de Vladimir Propp², los creadores de Zamba, tuvieron que mirar muchos dibujitos animados para detectar las “funciones” de las animaciones

² Vladimir Propp fue un lingüista ruso que estudió los cuentos populares hasta que encontró una serie de puntos recurrentes, una serie de regularidades que creaban una estructura constante en todas estas narraciones, que, aunque muy diferentes entre sí, compartían algunos elementos. Es lo que se conoce como "Las funciones de Vladimir Propp". Son una serie de treinta y un puntos recurrentes en todos los cuentos de hadas populares. Su trabajo *Morfología del cuento* publicado en 1928 da cuenta de ello.

que tanto gustan a las primeras infancias, una suerte de trabajo de investigación acerca de su morfología. Al igual que en el cuento maravilloso, la secuencia narrativa, las acciones que hacen avanzar el relato en Zamba, respeta una lógica en la que se combinan escenas de video juegos, canciones, concursos, diálogos, entre otras.

A continuación realizaré una comparación entre cinco de los capítulos de *La asombrosa excursión de Zamba* para identificar algunas regularidades³. Dichos capítulos serán: La asombrosa excursión de Zamba en las Islas Malvinas⁴, La excursión al Cabildo⁵, La asombrosa excursión de Zamba con Martín Miguel de Guemes⁶, La asombrosa excursión de Zamba en el Monumento a la Bandera (Parte 1)⁷ y La asombrosa excursión de Zamba en Yapeyú (Parte 1)⁸.

Análisis de la estructura

Comienzo

En la presentación de cada capítulo podemos ver a Zamba correr hacia su escuela -porque está llegando tarde-. Dice que vive en Clorinda, Formosa, y muestra un mapa político de la Argentina con la ubicación de dicha provincia. Su comida favorita es el chipá -aquí lanza tres chipás hacia adelante y los recoge con la boca como si se tratara de píldoras del Pacman⁹-. Luego de simular que cambia de canal con el control remoto en un televisor que flota y lo acompaña en su carrera y, de convertirse su vestimenta escolar en pijamas como si se tratara de un premio que recogió en el camino, se eleva hacia el espacio y flota con el pijamas colocado y un casco espacial, porque su sueño es ser astronauta. Finalmente, el sol se convierte en algo así como un timbre de escuela que al sonar lo retira de su ensoñación y le recuerda que debe apurar el paso. Termina la presentación con Zamba abordo de un colectivo amarillo que, a medida que recorre el camino en el mapa de la Argentina hacia el destino de la excursión que corresponda a cada capítulo, va marcando con rojas líneas punteadas el recorrido.

³ En este trabajo no analizaré el contenido ni el posicionamiento ideológico de sus autores.

⁴ <http://www.pakapaka.gob.ar/videos/104629>

⁵ <http://www.pakapaka.gob.ar/videos/50119>

⁶ <http://www.pakapaka.gob.ar/videos/128067>

⁷ <http://www.pakapaka.gob.ar/videos/106552>

⁸ <http://www.pakapaka.gob.ar/videos/100195>

⁹ Se trata de un videojuego arcade creado por el diseñador de videojuegos Toru Iwatani de la empresa Namco, y distribuido por Midway Games al mercado estadounidense a principios de los años 1980.

En esta presentación aparecen algunos indicios con respecto al juego: primero el recorrido que realiza Zamba es lineal desde la izquierda hacia la derecha de la pantalla al igual que los videojuegos de plataforma de desplazamiento lateral¹⁰ tales como el Super Mario Bros¹¹. Luego el juego con la imaginación y con el “hacer como si” fuera un astronauta que termina con la metáfora de un sol-timbre.

En cada uno de los cinco capítulos Zamba viaja a través del tiempo en una máquina: un avión de combate de la Guerra de Malvinas, un sillón con tapizado rojo en el Museo Histórico Nacional del Cabildo y la Revolución de Mayo; en el capítulo con Güemes encuentra “La máquina que explora todo”, en el Monumento a la Bandera éste se convierte en robot y, en Yapeyú, encuentra una espada de madera atrapada entre las piedras de uno de los muros de la casa del niño San Martín que, al retirarla, produce cambios en la estructura edilicia y el paisaje mismos transformando la escena del presente en pasado. A excepción de los capítulos referidos a San Martín y Belgrano, respectivamente, los otros tres muestran carteles de “no pasar”, “no sentarse” y “no tocar”, algo que Zamba no cumple y acciona las respectivas máquinas temporales.

Luego del viaje en el tiempo, ya en la nueva época, Zamba se encuentra con alguno de los personajes de cada capítulo. El modo en que se introduce al telespectador en el marco contextual es a través de una canción -a excepción del capítulo de Güemes quien narra en primera persona los sucesos que dan comienzo al desarrollo de los acontecimientos-.

Nudo

Para presentar el conflicto o el problema que habrá que resolver se produce un corte en la narración recurriendo a una estructura de: videojuegos de plataforma de desplazamiento lateral (persecución de aviones de combate en Malvinas, imitación de los juegos Super Mario Bros y Angry Birds¹², respectivamente, en el caso de Güemes), canciones (en la excursión al Cabildo y en el capítulo referido a Belgrano),

¹⁰ En los juegos de plataformas el jugador controla a un personaje que debe avanzar por el escenario [la partida se desarrolla en un solo plano lateral] evitando obstáculos físicos, ya sea saltando, escalando o agachándose. Además de las capacidades de desplazamiento como saltar o correr, los personajes de los juegos de plataformas poseen frecuentemente la habilidad de realizar ataques que les permiten vencer a sus enemigos, convirtiéndose así en juegos de acción. Inicialmente los personajes se movían por niveles con un desarrollo horizontal, pero con la llegada de los gráficos 3D este desarrollo se ha ampliado hacia todas las direcciones posibles. (Belli y López Raventós, 2008).

¹¹ Se trata de un videojuego de plataformas, diseñado por Shigeru Miyamoto, lanzado el 13 de septiembre de 1985 y producido por la compañía Nintendo

¹² Se trata de una serie de videojuegos creada en 2009 por Peter Vesterbacka y Jere Erkko

entrenamiento al mejor estilo Dragon Ball¹³, del Regimiento de Granaderos a Caballo a cargo de San Martín, y el concurso de preguntas y respuestas “Quiero mi monumento” que conduce Niña, en el capítulo de Güemes. Estas secuencias pueden estar precedidas o continuadas por diálogos explicativos entre Zamba y alguno de los personajes que lo acompañan. Exploremos y veamos entonces cómo funcionan.

En Malvinas, primero, dialoga con el piloto de avión llamado Chispa quien le explica el porqué de la guerra. En segundo lugar lo hace con un niño y un soldado ingleses que dejan clara su posición respecto de la soberanía de las islas. Tercero, interviene el soldado argentino Sapucay y, finalmente, la orden del General Galtieri de comenzar con la guerra. Luego una canción describiendo las preparaciones argentinas y británicas para el conflicto bélico. A esto le sigue la breve explicación que realiza el soldado Sapucay acerca de las desiguales condiciones para afrontar el desarrollo de la guerra y finaliza con el último combate en formato videojuego de plataforma. Termina la secuencia con el piloto Chispa quien recoge a Zamba en su avión y le explica el inminente desenlace del conflicto. Lo que continúa es una canción.

En la excursión al Cabildo Zamba se encuentra con Niña quien se dirige a la pulpería con una fuente de empanadas. En el camino le habla de la vida infantil en el año 1810, de lo que significa una pulpería, del concepto “liberto”, de la esclavitud en el Río de la Plata. Luego, un grupo de Indios Pampas explican quiénes son a través de una canción. Finalmente llegan a la pulpería. Allí, Zamba le susurra a Niña al oído que España está en poder de Francia -noticia que no se debía difundir- y por esto comienzan a ser perseguidos. Esta persecución tiene formato de video juego de plataforma.

En el capítulo de Güemes, Zamba está montado junto al prócer en su caballo y observa cómo las sucesivas expediciones militares enviadas por Buenos Aires fracasan en la lucha contra los españoles en el norte argentino. Güemes, siendo el que mejor conoce el terreno, no es tenido en cuenta, algo que molesta a Zamba. Luego aparece Belgrano para hacerse cargo del Ejército del Norte y le transmite a Güemes la orden de Buenos Aires, de retirarse. Este se retira junto a Zamba a galope de caballo hasta que se encuentran con San Martín quien les comenta que tiene un plan para vencer a los realistas y un lugar para Güemes en esa empresa.

¹³ Se trata de un manga escrito e ilustrado por el diseñador japonés Akira Toriyama.

Finalmente la Posta del Yatasto muestra a Belgrano, San Martín y Güemes, con Zamba como testigo, dialogar acerca de los planes libertadores. El cierre de esta secuencia es a través de una canción.

En el capítulo relacionado con la excursión al Monumento a la Bandera, uno de los soldados de Belgrano va a buscarlo a su tienda de campaña para que diera un discurso inaugural de los cañones apostados a la orilla del Río Paraná. En el diálogo entre el Soldado y el General se deja entrever los diferentes puntos de vista que hay entre Buenos Aires, desinteresado por independizarse de España y Belgrano, a favor de la autonomía de las Provincias Unidas del Río de la Plata. El diálogo finaliza con la siguiente pregunta que se hace este soldado: “¿A quién se le ocurre poner a un abogado al mando del Ejército?” En la escena siguiente, otro soldado se pregunta: “¿De dónde habrá salido este Belgrano?” Entonces “¡El niño que lo sabe todo!” cuenta la biografía de Belgrano. A continuación el Primer Triunvirato, en Buenos Aires, escribe una carta a Belgrano dictada por Rivadavia para que desista de la idea de crear una bandera. En la escena siguiente Zamba le argumenta a Belgrano el porqué de la necesidad de crear una nueva bandera. El ¡Niño que lo sabe todo! cree que San Martín no podrá llegar a tiempo para ayudar a Belgrano. Entonces el Creador de la Bandera decide continuar y arenga a sus tropas con la Proclama y Toma de Juramento a la nueva bandera. El cierre de esta secuencia es a través de una canción.

En el capítulo de Yapeyú, Zamba, mientras corta zanahorias con su espada de madera, dialoga con Niña quien le explica el significado de las tertulias. En la escena siguiente San Martín y Zamba se dirigen a la tertulia en la que el prócer se conocerá con María de los Remedios de Escalada, a la postre su esposa. En el camino, San Martín recibe una carta secreta de Monteagudo relacionada con la Logia Lautaro. Zamba pregunta de qué se trata y San Martín le explica su significado y el porqué de las reuniones en secreto. Ya en la tertulia, se puede ver a algunas personas ensayando lo que luego será el Himno Nacional Argentino. Se produce un diálogo alusivo a la soltería de Remedios de Escalada, entre dos damas, e inmediatamente Niña propone el concurso “Quiero un marido revolucionario” para encontrarle pareja a Remedios. En el mismo compiten Alvear, Monteagudo y San Martín. Luego del concurso sigue una canción.

Desenlace

En el final de cada capítulo, el prócer o el personaje principal entabla un diálogo con Zamba recuperando, a modo de síntesis, aspectos centrales de lo sucedido. Luego de preguntarle a Zamba qué fue lo que aprendió en el capítulo, el niño comienza a narrar, a modo de lección escolar, los momentos que recuerda. El personaje o prócer, que parecieran ocupar el lugar del docente, asienten ante cada respuesta correcta de Zamba y, en algunos casos, brindan información adicional acompañando al estudiante en su disertación. Promediando la lección, Zamba lanza una pregunta al maestro, éste toma la posta y responde continuando la narración que en algunos casos llega a ser dialogada.

Estructura de Zamba o cómo es que funciona.

En la explicación precedente pude identificar al menos tres estructuras que dan cuenta de cómo están organizadas las partes de *La asombrosa excursión de Zamba*. Decidí llamarlas de la siguiente manera: una estructura narrativa musical (ENM de aquí en adelante) compuesta por los videoclips al estilo de las cadenas de televisión de música de los años noventas; una estructura narrativa lúdica (ENL de aquí en adelante) integrada por concursos, videojuegos, juego dramático o simbólico, juego con el lenguaje y, una estructura narrativa dialógica (END de aquí en adelante) en la que los personajes intercambian explicaciones conceptuales, preguntas, comentarios, entre otros. A continuación voy a identificar el porcentaje de tiempo y el orden en que cada estructura aparece en los cinco capítulos de este trabajo. Para este ejercicio no consideraré la introducción ni el cierre con el prócer o invitado especial.

En *La asombrosa excursión de Zamba en las Islas Malvinas* el ordenamiento de las estructuras es el siguiente: END - ENL - END - ENM - ENL - END - ENM - END - ENL - END - ENM - END. La distribución del tiempo es la siguiente: END: 47%; ENL: 22%; ENM: 31%.

En *La asombrosa excursión de Zamba en el Cabildo* el ordenamiento de las estructuras es el siguiente: END - ENL - ENM - END - ENL - END - ENL - END - ENM - END - ENL - END- ENM - END - ENL - END. La distribución del tiempo es la siguiente: END: 49%; ENL: 30%; ENM:21%.

En *La asombrosa excursión de Zamba con Martín Miguel de Güemes* el ordenamiento de las estructuras es el siguiente: ENL - END - ENL - ENM - ENL -

END - ENM - END. La distribución del tiempo es la siguiente: END: 49%; ENL: 16%; ENM: 35%.

En *La asombrosa excursión de Zamba en el Monumento a la Bandera* el ordenamiento de las estructuras es el siguiente: END - ENL - ENM - END - ENM - END. La distribución del tiempo es la siguiente: END: 81%; ENL: 3%; ENM: 16%.

Finalmente, en *La asombrosa excursión de Zamba en Yapeyú* el ordenamiento de las estructuras es el siguiente: END - ENL - ENM - END - ENL - END - ENL - ENM - END - ENM - END. La distribución del tiempo es la siguiente: END: 62%; ENL: 18%; ENM: 20%.

Como podemos ver el tiempo dedicado a las explicaciones conceptuales (qué es una tertulia, cómo era la esclavitud en la época colonial, cómo operaba La Logia Lautaro, las diferencias entre Belgrano y el Primer Triunvirato, la imposibilidad de vencer a los Realistas por el norte, la Guerra Gaucha, la relación entre Napoleón y la Revolución de Mayo, el transporte de la época colonial y la velocidad con la que se hacían públicas las noticias -como así también la incomodidad de algunas de ellas-, la idea de Soberanía, de Territorio Nacional, de dictadura, y otros conceptos más) es de casi la mitad del tiempo empeñado en cada capítulo, salvo en el caso de la excursión al Monumento a la Bandera, en cuyo caso el tiempo dedicado a la END es muy superior. La otra mitad del tiempo, obviamente, se distribuye entre lo lúdico y lo musical. Quizás la intención de los creadores de Zamba fue la de “amortiguar” tanta explicación para un público infantil que cuenta con una mejor aceptación del juego y la música. Por último, exceptuando el capítulo de Güemes, los demás comienzan con una END y, todos, esta vez incluido Güemes, finalizan con la misma estructura: END.

Registros de clase o qué hicimos con Zamba

Por lo general, cada aula de la Escuela Primaria de la UNL cuenta con veinticinco estudiantes aproximadamente. El día jueves 18 de junio de 2020 ingresé a una de las aulas de tercer grado. Ellos estaban realizando una sopa de letras así que comencé preguntándoles cómo les había ido con esa actividad. Luego les pregunté por los videos de Zamba. León dijo que los vio muchas veces porque le encantan. A Francisco, Astor, Gaspar y Sofía les gustó los diálogos de la escena del Monumento con las banderas españolas. León, que parece fanático de Zamba, dijo saberse de memoria muchas de sus canciones y conocer otros personajes del dibujo animado.

Josefina comentó que Belgrano quería hacer otra bandera pero que el Primer Triunvirato estaba en contra de esa idea. Ciara agregó que la escarapela se creó, al igual que la bandera, para diferenciarse de otros países. En el recorrido de nuestra conversación fuimos haciendo capturas de pantalla con imágenes de los capítulos de Zamba para comentarlos y recordar algunos pasajes. Luca, Josefina y Sofía realizaron un hilo de conversación comentando las imágenes. León, por su parte, reprodujo fielmente el texto epistolar entre Rivadavia y Belgrano, entonces aprovechamos para hablar de la comunicación de la época en la que no había internet. Luego nos adentramos en las batallas ganadas y perdidas por Belgrano, en el Éxodo Jujeño, en los distintos modelos de país que estaban en juego, y finalizamos diciendo que Belgrano fue mucho más que el creador de la bandera.

El día viernes 19 de junio ingresé a una de las aulas de segundo grado. Los estudiantes hablaban de dinosaurios y de dientes caídos, propios de la edad de siete años. Entre saludos de bienvenidas, Francisco sugirió que los dinosaurios existen encarnados en los animales actuales. A todo esto, yo había colocado en los estantes de mi biblioteca que estaba detrás de mí, dinosaurios de peluche, algo que fue advertido por los niños, no obstante, les dije que en realidad, el objetivo que estaban persiguiendo con esa actitud era la de distraerme para no comenzar a hablar del capítulo de Zamba que les había dejado en el chat virtual el día anterior. Francisco tomó la iniciativa y comentó que en este capítulo Zamba habla español y que, -completó Catalina- en el Monumento había banderas españolas. Asentí y les pregunté si alguna vez fueron al Monumento a la Bandera, en Rosario. Luego les comenté que Zamba lo había convertido en nave espacial y Catalina agregó que eso era porque Zamba, en la presentación, dice querer ser astronauta. Seguimos conversando acerca del capítulo en cuestión. Francisco quiso escuchar la canción que sigue luego de que Zamba, piloteando el Monumento-nave espacial, choca contra una estrella. Continuamos hablando de Niña, una personaje, amiga de Zamba, que aparece en la tienda de campaña preparando la nueva bandera junto a Belgrano. Luego les presenté una captura de pantalla con Rivadavia mostrando la bandera española y hablamos de sus discusiones con Belgrano. Romeo comentó el momento en que San Martín viajó desde Europa hacia Buenos Aires: hablamos entonces del tiempo que se tardaba en viajar en aquella época. Catalina le respondió a Romeo diciendo que San Martín haría CUALQUIER cosa por la Patria a lo que Romeo respondió que sí, pero que viajar más de un mes en barco era

exagerado. A la conversación se sumó Martina quien, retando a Romeo le pidió que no le faltara al respeto a San Martín porque hay plazas y canciones alusivas y que, si no fuera por él, estaríamos esclavizados en el presente. Mientras otros niños contestaban que Belgrano había ganado las batallas de Salta y Tucumán, Isabella preguntó cuándo terminaba la clase porque estaba aburrida. Romeo le respondió a Catalina y aquí intervine diciendo que San Martín y Belgrano son los dos próceres máximos de la Argentina y que, junto a otros como en el caso de Güemes, del que habíamos hablado días antes, lucharon por la Independencia. Luego continué diciendo que Belgrano no siempre ganó pero que el objetivo seguía siendo lograr la Independencia. Finalicé la clase contando que Belgrano fue algo más que el Creador de la Bandera.

Finalmente, el día lunes 22 de junio de 2020 ingresé a una de las aulas de primer grado. Mientras nos estábamos saludando, Mateo comentó en el chat que estaba próximo a cumplir 6 años. Entonces les pregunté si alguno de ellos había visto algún capítulo de Zamba en el que festejara sus cumpleaños. Ante la respuesta negativa, les pregunté si habían visto, en todo caso, el capítulo en el que Zamba viaja al Monumento a la Bandera. Entonces María del Pilar subió fotos de una visita que realizó con su familia al Monumento a la Bandera. Nicolás comentó que en el capítulo en cuestión, Zamba se llamaba Castañuelas. Hice un comentario de las fotos de María del Pilar y coincidí con Nicolás. Este último continuó mi conversación agregando que Zamba había dicho que se iba de excursión con el capitán realista, algo que también parecía raro. Aprovechando las palabras de Nicolás hice una captura de pantalla del capitán realista disfrazado, como si fuera la maestra de Zamba y la compartí en el chat. Mavi Sol siguió la conversación diciendo que en ese capítulo de Zamba, el Monumento estaba ornamentado con banderas españolas. Pedro, atento a la conversación, intervino diciendo que había visto en internet que Zamba tenía ocho años de edad. Respondí a la intervención de Pedro y les pregunté si recordaban que Zamba había viajado al pasado en el monumento transformado en nave espacial. Mavi Sol respondió que sí, que recordaba ese pasaje del capítulo.

La conversación continuó entre audios, videos e imágenes que sugerían intercambios verbales con la historia como argumento tanto para quienes estaban participando activamente como para aquellas/os que se incorporaban a la charla. Hablamos de la biografía de Belgrano narrada por “¡El niño que lo sabe todo!” y de las diferencias entre las ideas de Belgrano y las de quienes gobernaban en Buenos

Aires. Luego Vicente metió un bocadillo diciendo que “Belgrano la tenía re clara” y Mateo agregó una foto suya en el Monumento. Después continué mencionando lo sucedido en La Posta de Yatasto, las batallas ganadas y el premio donado por Belgrano para construir escuelas y, también, las batallas perdidas. Les hablé de la preocupación de Belgrano por la educación, sobre todo de las mujeres, y del respeto hacia los pueblos originarios. Finalmente mencioné que Belgrano hizo mucho más que crear la bandera. Para terminar nos despedimos pues habíamos llegado a los cuarenta minutos de clase.

Reflexiones finales

Dice Gabriel Di Meglio: “No es un material de aula. En ese sentido los docentes están obligados, si deciden usar a Zamba, a trabajar sobre eso (...)” (González, 2016). Entonces, ¿de qué manera trabajar con Zamba? Mi decisión fue conversar con las/os estudiantes como quien comenta una película luego de verla. En esa conversación emergen conceptos, sensaciones, puntos de vista, apreciaciones personales que invitan a hilvanar textos propios a partir de un contenido escolar. En palabras de Daniel Brailovsky: “Cuando converso con mis estudiantes universitarios [primarios, en este caso] siento que enseño y converso, porque propicio una conversación, habilito tiempos y espacios y apporto unos contenidos (pero también unas formas y unos estilos) que considero formativos.” (Brailovsky, 2020, p. 131). En tal sentido la conversación, a partir de Zamba, funciona como si fuera un trampolín que invita a participar, a hacerle preguntas a la historia desde un hoy¹⁴, y propone un debate en el que el docente ordena los discursos para que la narrativa pueda ser construida colectiva y polifónicamente.

¹⁴ Perla Zelmanovich sugiere que: “Las efemérides tendrán algún poder explicativo en la medida en que sean significadas desde cada presente particular, revalorizadas como parte de un proceso y no como meros acontecimientos”. (Zelmanovich, 1994, p. 23).

Bibliografía

- Andumarevista (1 de octubre de 2015). Gabriel Di Meglio: "Me molesta cuando la divulgación acude a los facilismos". Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Anduma. Estado, políticas públicas y protagonismo popular. Recuperado de <https://andumarevista.wordpress.com/2015/10/01/gabriel-di-meglio-me-molesta-cuando-la-divulgacion-acude-a-los-facilismos/>
- Belli, S. y López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea digital. Revista de pensamiento e investigación social*, número 14, pp. 159-179. Recuperado de <https://atheneadigital.net/article/view/n14-belli-lopez/570-pdf-es>
- Brailovsky, D. (2020). *Pedagogía del nivel inicial: Mirar el mundo desde el jardín*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Ediciones Novedades Educativas.
- Cabañes, E. (2012). Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica. *Revista de Estudios de Juventud*, número 98, pp. 61-76. Recuperado de http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98_completa.pdf
- Espinosa Arce, J. (2017). De juegos y metáforas. Hacia una filosofía de la educación con rostro de niñez. *Revista Dialnet*, volumen 11 (número 2), pp. 29-43. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6378170>
- González, H. (25 de mayo de 2016). *Zamba, su nacimiento y sus creadores*. Neuquén: Instituto de Formación Docente N° 12 "Don José de San Martín". Recuperado de <https://ifd12-nqn.infed.edu.ar/sitio/zamba-su-nacimiento-y-sus-creadores/>
- Sarlé, P. (2015). *Dale que...: el juego dramático y el desarrollo del lenguaje en los niños pequeños*. Rosario, Argentina: Homo Sapiens.
- Velasco, M. (2019). *La gestión institucional como asunto político. Un análisis de las prácticas de la vicedirección en la Escuela de Nivel Inicial y Primario de la Universidad Nacional del Litoral*. Tesis de maestría. Universidad Nacional del Litoral. Santa Fe, Capital.
- Vigotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. México, D.F.: Grijalbo.

Zelmanovich, P. (1994). *Efemérides, entre el mito y la historia*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Currículum de Arnaldo Gabriel Arias

Profesor de Educación Primaria (desarrolla su actividad profesional en la Escuela Primaria de la UNL). Especialista en Ciencias Sociales con mención en Currículum y Prácticas Escolares en contexto (FLACSO). Adscripto a los Talleres de Narrativas y Cognición y, de Lengua: Alfabetización Inicial, respectivamente (Licenciatura en Primeras Infancias - UNL). Asistente Técnico Pedagógico (Subsecretaría de Educación Inicial - Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe). Ponente en diversos congresos, jornadas y encuentros de educación.

Autorizo a la Editorial Novedades Educativas a realizar la publicación del presente artículo.

Arnaldo Gabriel Arias - DNI: 25828940

Tel: 0342-154066339