


Egipto, civilización enigmática: análisis de El asombroso juego de Zamba y sus amigos: Egipto

Egypt, enigmatic civilization: analysis of 'The Amazing Game of Zamba and his friends: Egypt'

Urbano, Luciana; Álvarez, María Silvia

 **Luciana Urbano** lucianalurbano@gmail.com
Centro de Estudios sobre Diversidad Cultural,
Universidad Nacional de Rosario, Argentina

 **María Silvia Álvarez**
mariasilviaalvarez@gmail.com
Universidad Autónoma de Entre Ríos/ Consejo
de Investigación Universidad Nacional de Salta,
Argentina

Clio & Asociados. La historia enseñada
Universidad Nacional del Litoral, Argentina
ISSN: 2362-3063
Periodicidad: Semestral
núm. 37, e0029, 2023
clio@fhuc.unl.edu.ar

Recepción: 30 Agosto 2023
Aprobación: 15 Septiembre 2023

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/111/1114689008/>

DOI: <https://doi.org/10.14409/cya.2023.37.e0029>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Resumen: En este trabajo nos proponemos llevar adelante un análisis histórico y didáctico de “El asombroso juego de Zamba y sus amigos: Egipto”, estrenado por la cadena de televisión PakaPaka en diciembre de 2016. El episodio comienza con una pregunta de la Señorita Silvia: “¿Quién puede decirme a orillas de qué río nació y se desarrolló la civilización egipcia?” Ese es el enigma semanal que el “equipo asombroso” resolverá en un juego de tres niveles, en el que tienen que rescatar las coronas del Alto y del Bajo Egipto. Teniendo en cuenta que la serie de Zamba está destinada a niñas y niños a partir de los 10 años, por lo que muchas/os de ellas/os aún no se han acercado al conocimiento de la sociedad egipcia en sus escuelas y esta será su primera aproximación, nos preguntamos cuáles son los conocimientos que se transmiten y de qué manera, cuál es la visión que se construye en este episodio sobre el antiguo Egipto, cuáles son las estrategias didácticas que se ponen en juego.

Palabras clave: Egipto, Zamba, análisis histórico, estrategias didácticas.

Abstract: In this article, we propose to carry out a historical and didactic analysis of “El asombroso juego de Zamba y sus amigos: Egipto”, which premiered on the television network PakaPaka in December 2016. The episode starts with a question from Miss Silvia: “Who can tell me on which river the Egyptian civilisation was born and developed?” The amazing team will solve that weekly riddle in a three-level game to save the crowns of Upper and Lower Egypt. Given that the Zamba serie is aimed at children aged 10 and over (many of whom have never been taught about Egyptian society in school) and that this will be their first contact with it, we wonder what knowledge is being conveyed and in what way, what vision of ancient Egypt is being built up in this episode, and what didactic strategies are being used.

Keywords: Egypt, Zamba, historical analysis, didactic strategies.

Introducción

En la vida cotidiana de niñas y niños, la televisión ocupa una parte importante de su tiempo fuera de la escuela, existiendo en las últimas décadas no solo una

importante cantidad de programas infantiles, sino también de canales en los que toda su programación está dirigida al público infantil.^[1] De este modo, la televisión se convierte en “un potente agente de socialización que no sólo plantea un modelo pedagógico muy diferente al de la educación familiar y escolar, sino también como una nueva visión paradigmática de los niños y de su posición en la sociedad, promoviendo la construcción de nuevas identidades infantiles” (Fernández et al, 2012:10).

Los dibujos animados dirigidos a la población infantil están cada vez más a disposición en las pantallas de niñas y niños, siendo su acceso cada vez más fácil y rápido. Estas series animadas transmiten valores culturales y educativos a través de una sucesión de imágenes que se entrelazan en una narración, “favorecen la comprensión de la realidad, ya que se presentan como un dibujo caricaturizado precisamente para facilitarnos su recuerdo, junto a unas palabras y expresiones no verbales que refuerzan el concepto básico” (Rajadell Puiggròs, 2005:4).

Si estas series animadas actúan como transmisoras de contenidos y valores, es posible decir que se erigen como vehículos en los que, a través de las peripecias de los personajes, niñas y niños pueden aprender conceptos, historias, normas. Aquí es indispensable plantear la necesaria mediación de docentes y padres en este proceso. Para este trabajo nos centramos en un episodio de la serie “*La asombrosa excursión de Zamba*”, producida por la cadena de televisión argentina PakaPaka, específicamente en el episodio 55, perteneciente a la sexta temporada: “*El asombroso juego de Zamba y sus amigos: Egipto*”, estrenado en diciembre de 2016.^[2]

Nos proponemos llevar adelante un análisis histórico y didáctico del episodio seleccionado. Teniendo en cuenta que la serie de Zamba está destinada a niñas y niños a partir de los 10 años, por lo que muchas/os de ellas/os aún no se han acercado al conocimiento de la sociedad egipcia en sus escuelas y esta será su primera aproximación, nos preguntamos cuáles son los conocimientos que se transmiten y de qué manera, cuál es la visión que se construye en este episodio sobre el antiguo Egipto, cuáles son las estrategias didácticas que se ponen en juego.

1. Los dibujos animados y su valor didáctico. La asombrosa excursión de Zamba

Los dibujos animados son un medio de comunicación en el que se presenta una narración a partir de una secuencia de imágenes y a través del cual se transmite información, niñas y niños reciben diversos contenidos y construyen modelos de comportamiento a seguir. Estos programas tienen una influencia profunda en un público infantil en pleno proceso de formación, ayudan a comprender la realidad y transmiten valores, representaciones sociales y maneras de concebir el mundo (Fabbro & Sánchez-Labela Martín, 2016:15).

A los valores que se transmiten los podemos agrupar en cuatro grupos: etnológico, didáctico, psicológico y lingüístico. Manifiestan los intereses y necesidades de una sociedad, así como también transmiten contenido, pautas culturales, normas sociales y valores a través del juego y de imágenes agradables, mientras favorecen la imaginación creadora (Rajadell Puiggròs, 2005:6).

El contenido audiovisual es considerado como un importante recurso didáctico ofreciendo a la audiencia entretenimiento, educación y formación, por

este motivo, el medio televisivo bien utilizado puede favorecer el aprendizaje de valores (Fabbro & Sánchez-Labela Martín, 2016:17). Como nos dice Medrano Samaniego: “La mente narrativa de los niños está capacitada para comprender el significado cultural e individual que se transmite a través de las narraciones televisivas. Partimos, pues, de la idea de que las narraciones televisivas pueden ser mediadores dialógicos para reconstruir nuevos significados” (Medrano Samaniego, 2005:256).

“La asombrosa excursión de Zamba” nació en 2010, cuando, en el marco de los festejos por el Bicentenario de la Revolución de Mayo, se crearon cuatro capítulos para el canal Encuentro a instancias del Ministerio de Educación, con el objetivo de explicar el momento histórico al público infantil. Más adelante, con la creación del canal PakaPaka, se crearon nuevos capítulos, todos destinados a la historia argentina. Este es un canal infantil que se creó en 2010 y en su origen dependía del Ministerio de Educación de la Nación. En su página web podemos leer:

PakaPaka es el primer canal infantil público de la Argentina. Quienes hemos formado parte del canal desde sus inicios, en el año 2010, lo pensamos como un espacio de juego e imaginación, de curiosidad y conocimiento, de innovación y desafío y, sobre todo, de descubrimiento y diversión.

Un espacio que concibe a los chicos y las chicas como ciudadanos, sujetos de derechos, constructores y pensadores de su realidad, que les permite expresarse respetando sus diferencias y particularidades.

Con una diversidad de géneros, estéticas y formatos que convocan a la participación e interacción, desde PakaPaka nos proponemos acompañarlos en su crecimiento y garantizar así el acceso a contenidos culturales y educativos de calidad.^[3]

En el programa que nos ocupa, el principal personaje es Zamba, un niño de Clorinda, Formosa, junto con sus amigos: Niña/Nina (Saturnina), Auka, Niño Que Lo Sabe Todo, Niño Cauteloso y su maestra, la Señorita Silvia. También hacen su aparición algunos villanos, como el Capitán Realista. La mayoría de los episodios, de unos veinte minutos, están dedicados a la historia y personajes históricos de nuestro país y de Latinoamérica, con la excepción de cinco episodios a fines de 2016 y 2017, que se dedicaron a Grecia, Roma, Egipto, el Imperio Chino y el Imperio Ruso.

Zamba y sus amigos viajan en el tiempo, visitando diversos momentos históricos e interactuando con los personajes de la época, en episodios con elementos estéticos propios del *comic* y el videojuego (Crivelli, 2015). Superhéroes, villanos, onomatopeyas, explosiones, luchas, son parte de la narrativa. Incluso los personajes tienen superpoderes, como los “superpoderes patrióticos” de Zamba, el “poder de Frida” de Auka (que utiliza una silla de ruedas y puede volar) o la “súper ecuación voladora” Del Niño Que Lo Sabe Todo. Los valores predominantes en los episodios se relacionan con el patriotismo, la lealtad, la postura ante la realidad y la diversidad (Fabbro & Sánchez-Labela Martín, 2016:23).

Hay un fuerte componente de magia y fantasía en los viajes por el tiempo que no necesitan ser explicados, ya que el dibujo animado constituye el “...territorio de lo imposible...”, en el que “...la fantasía del viaje en el tiempo no necesita ser explicada ya que la magia y el mundo infantil son una yuxtaposición necesaria y naturalizada” (Murolo, 2013:91).

La introducción del conocimiento histórico en un programa infantil es innovadora, la narración, como decíamos, sigue la lógica de los superhéroes en la que el conflicto está presente, pero en general circunscripto a la oposición buenos – malos. Estos programas son importantes como nuevos dispositivos que habilitan las preguntas que permiten ampliar y profundizar, con la mediación de docentes y padres (Crivelli, 2015). Si bien exhibe una estética de videojuego, el público no participa a través del juego activo. Las series animadas y los videojuegos que presentan contenido histórico acercan al público a un momento en particular de la historia, desde un aspecto visual y un planteo lúdico que lo hace atractivo y capta la atención. Ahora bien, su principal objetivo es el entretenimiento, ¿Podemos considerar a los dibujos animados (y a los videojuegos) como herramientas didácticas? Si bien es posible encontrar voces contrarias a su uso en las aulas, es innegable el espacio que ocupan en la vida de niñas y niños y pueden ser un instrumento para acercarlos al conocimiento y comprensión del pasado, sin dejar de lado la necesaria atención a las incongruencias, distorsiones y anacronismos que puedan aparecer (Jaldón- Méndez Sánchez, 2021: 34-35).

Relacionado con lo planteado supra, el historiador Gabriel Di Meglio, creador de los guiones de muchos capítulos de *Zamba*, plantea la necesidad de encontrar formas de narrar que pongan en entredicho la noción que “la historia es aburrida”. Por ello, subraya el rol de la narrativa de ficción para la divulgación, una narrativa en la que se combinen el arte y la información (Di Meglio, 2008: 58-60). Esto puede aumentar el atractivo para el público, pero, a la vez, conlleva varios riesgos, como una excesiva simplificación que le quitan complejidad a los procesos históricos. La televisión exige formas rápidas, que interesen y atrapen al público, por lo que una dosis de ficción suele resultar necesaria.

El programa *La asombrosa excursión de Zamba* tiene una evidente intencionalidad didáctica, la difusión de contenido histórico para un público infantil. Transmite un relato maniqueo en el que hay buenos y malos que se oponen y se distinguen claramente. Como nos dicen Gabriela Fabbro e Inmaculada Sánchez-Labela Martín (2016): “estos enfoques pueden llevar, a los niños y niñas, a realizar interpretaciones inducidas, pues parten de un fundamento basado en la unicidad de fuentes, parcialidad en el tratamiento de algunos temas y un lenguaje con una gran carga connotativa” (2016:24).

2. Análisis del episodio “El asombroso juego de Zamba y sus amigos: Egipto”^[4]

El episodio comienza con una pregunta de la Señorita Silvia: “¿Quién puede decirme a orillas de qué río nació y se desarrolló la civilización egipcia?”



Figura 1

La Señorita Silvia junto a un mapa del antiguo Egipto.

Tomado del canal de YouTube de PakaPaka. <https://www.youtube.com/@CanalPakapaka>

La pregunta de la docente es el enigma semanal que el “equipo asombroso” resolverá durante el recreo, en un juego de tres niveles. En él, viajan a través del tiempo en una nave al Antiguo Egipto y tienen que rescatar las coronas del Alto y del Bajo Egipto, que se han perdido y sin las cuales Cleopatra no puede gobernar el imperio. A lo largo de cada uno de los tres niveles, y a medida que resuelven los desafíos, aprenden sobre “El río Nilo y su civilización”, “La religión y el más allá” y “Las pirámides y la escritura”.

El Alto y el Bajo Egipto son presentados como los dos reinos que habitaban a orillas del río Nilo, un espacio ocupado desde tiempos prehistóricos por distintos pueblos que, con el tiempo, se unificaron y formaron un imperio. Una unidad que está en peligro por la pérdida de las coronas.

En el primer nivel, “El río Nilo y su civilización”, deben recorrer el Valle del Nilo buscando la corona roja del Bajo Egipto, un camino lleno de peligros, en el que se caracteriza a Egipto como una “civilización enigmática, llena de obstáculos y pruebas a superar”. Mientras avanzan en el nivel, se va desarrollando una serie de contenidos:

- la distinción entre el desierto, “la tierra roja” y el valle, “la tierra negra”;
- la explicación sobre la importancia del río Nilo y su creciente, así como la explicación mitológica de la misma;
- la sociedad egipcia, descrita como una pirámide, cuya base está conformada por esclavos (representados con cadenas en el cuello y acarreando piedras) y campesinos que deben trabajar en el campo y en las construcciones, además de pagar fuertes impuestos, los artesanos y comerciantes que conforman “una especie de clase media”, mientras que los funcionarios del gobierno gozaban de riquezas y privilegios;
- el rol de los escribas, descritos como expertos en escritura jeroglífica y cálculo y los únicos capaces de transmitir las órdenes del faraón;
- el dios Horus, dios de los faraones y de la civilización, quien no se puede negar a entregarles la corona roja porque Cleopatra la necesita, mientras sus ojos se transforman en corazones.



Figura 2

Auka liberando esclavos que caminan unidos por cadenas moviendo bloques de piedra para construir las pirámides.
Tomado del canal de YouTube de PakaPaka. <https://www.youtube.com/@CanalPakapaka>

En el segundo nivel, “La religión y el más allá”, un nivel “terrorífico”, deben recuperar la corona blanca. En un escenario que parece representar los pasillos de una tumba, se van presentando características y dioses de la religión egipcia:

- el politeísmo;
- Ra, dios del cielo y del sol, Seth, dios del caos, la guerra y la tempestad, Isis diosa de la maternidad y la fertilidad, Anubis, dios de los muertos;
- la momificación de los faraones muertos y el ajuar funerario. Las momias son presentadas mientras caminan amenazantes (a la manera de zombies), como en una película clásica de terror;
- los saqueos de tumbas y las trampas para evitarlos;
- Osiris, dios del más allá, es representado con el rostro y la voz del Capitán Realista (el villano de toda la saga de Zamba).



Figura 3

Zamba entre momias representadas como zombies.

Tomado del canal de YouTube de PakaPaka. <https://www.youtube.com/@CanalPakapaka>

En el nivel tres, “Las pirámides y la escritura”, deben entregar las coronas a Cleopatra, atravesando la construcción de las pirámides y desentrañando los misterios de la escritura egipcia. En el camino continúan las explicaciones sobre:

- la construcción de las pirámides y otros monumentos, en las que participaron de manera forzada los esclavos;
- las pirámides como tumbas para contener la esencia del faraón y como muestra de su poder;
- las canteras de piedra, el traslado de los bloques, los peligros de la construcción;
- la escritura jeroglífica, sus características (“dibujos y símbolos”) y su importancia (“los egipcios dejaban todo por escrito para las futuras generaciones”).

Al final del tercer nivel, un guardia imperial gruñe mientras en globos de diálogo aparecen jeroglíficos con una estética propia de los emoticones. Finalmente, las coronas son entregadas a Cleopatra, quien podrá gobernar Egipto y garantizar la unidad del imperio



Figura 4

Cleopatra representada con la estética de Elizabeth Taylor en la película de 1963
Tomado del canal de YouTube de PakaPaka. <https://www.youtube.com/@CanalPakapaka>

De vuelta en el aula, la docente vuelve sobre la pregunta inicial y el equipo relata todo lo que ha aprendido.

El episodio sigue la lógica, la estética y los sonidos de un videojuego: niveles con distinto grado de dificultad, obstáculos a superar, duelos, superpoderes, puntos que se van sumando y “vidas”. Entre los elementos que van “devorando” para ganar puntos y avanzar encontramos una diversidad de imágenes que muchas veces están descontextualizadas, sin explicación, o directamente fuera de lugar: cuencos o cestos con alimentos, mazorcas de maíz, peces, cangrejos, pulpos, herramientas y “jeroglíficos”, entre los que podemos ver un camello, pirámides, etc. También ganan puntos tomando las cadenas de los esclavos, el disco solar de Ra, papiros y venciendo momias.

El capítulo se desarrolla en tres espacios:

- la escuela;
- grandes extensiones de arena, pirámides y palmeras, a la orilla del río Nilo;
- pasillos que parecen ser de una tumba o un templo, pintados con imágenes de la diosa Bastet, la cabeza de Anubis, escarabajos y una cabeza con el tocado real.

A lo largo del episodio se refuerzan permanentemente algunos valores, como la libertad, la unión (se repiten los vocablos juntos y equipo, por ejemplo), la astucia, la fuerza del conocimiento (el conocimiento y la memoria son presentados como superpoderes), la lucha contra los poderes del mal, así como la búsqueda de aventuras.

A partir de lo descripto podemos decir que, al igual que todos los episodios de la serie, tiene una evidente intencionalidad didáctica: introducir al público infantil al conocimiento sobre ciertos aspectos de la civilización egipcia. Hay una narrativa clara, que sigue una estructura lineal. El lenguaje utilizado se adapta a los destinatarios, introduciendo conceptos nuevos y sus significados. En el pasaje entre un nivel y el otro hay dos juegos, uno es un multiple choice que recupera lo explicado en el nivel anterior y el otro un juego de memoria. Es decir, se presentan los contenidos nuevos, se explican, se responden las preguntas que pueden surgir, para luego volver a ellos para ordenar, repasar y reforzar lo aprendido, por lo

que no solo hay una evidente estrategia transmisiva, sino que además hay una tendencia a incentivar procesos de memorización de los contenidos.

Los contenidos a los que se vincula el capítulo de Zamba están destinados a niñas y niños que están cursando su escolaridad primaria.^[5] Dentro del área de las Ciencias Sociales, existe una mayor centralidad de la historia nacional con una fuerte presencia de las efemérides, que en gran medida aún presentan una historia de grandes héroes y de eventos descontextualizados, cargada de estereotipos e imágenes infantilizadas. En los procesos de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales la lectura, la narración y la descripción ocupan un lugar importante, teniendo en la escuela primaria una marcada impronta patriótica que atravesó todo el siglo XX. Siguiendo a Isabelino Siede, necesitamos repensar la enseñanza de las Ciencias Sociales en el siglo XXI, ya que "... solo una aproximación crítica a la realidad local y global permite y promueve una inserción consciente en la propia comunidad. Las Ciencias Sociales son disciplinas de conocimiento y, como tales, ponen en cuestión los relatos míticos y las valoraciones preconcebidas" (2010:25).

De acuerdo con esto se desprende que el público al que está dirigido este programa (niñas y niños a partir de los 10 años) en su mayoría aún no ha estudiado ninguna civilización antigua y en general se encuentran cursando el segundo ciclo de la escuela primaria. Con respecto a los procesos de enseñanza y aprendizaje de Ciencias Sociales para niñas y niños de Segundo Ciclo de la Escuela Primaria, los Cuadernos para el aula plantean acercarlos a explicaciones complejas y plurales sobre el acontecer humano, a una configuración del espacio geográfico en diversas escalas y como construcción social, el reconocimiento de los cambios y permanencias en las diversas sociedades a través del tiempo. Sociedades que son dinámicas y complejas, en las que participan diversos actores sociales. Se propone trabajar los contenidos del área teniendo en cuenta las diversas transformaciones, las permanencias, la multicausalidad, buscando impulsar la contextualización, la interrogación y la problematización (Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación, 2007: 21-26).

Los contenidos propios de la Historia Antigua se desarrollan recién en séptimo grado de la escuela primaria o primer año de la escuela secundaria, según la provincia, de acuerdo con los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios de 2011. En el eje "En relación con las sociedades a través del tiempo", uno de los puntos temáticos es: "El conocimiento de las formas en que se organizaron los Estados en las sociedades antiguas, en relación con la organización de los trabajos, la distribución del excedente, la legitimación del poder a través del culto y la jerarquización social, a partir del estudio de dos casos (Ministerio de Educación, 2011: 41-42).

Son contenidos alejados en el tiempo y en el espacio de los que se desarrollan en la escuela primaria, y a la vez son contenidos que generan mucha curiosidad en niñas y niños.

La Historia Antigua suele provocar interés y curiosidad en los estudiantes, especialmente los de menor edad, ya que se asoman a mundos lejanos y desconocidos. Esta situación, que puede actuar como un buen punto de partida para su enseñanza y aprendizaje, conlleva el problema de caer en relatos plagados de exotismo y detalles pintorescos, perdiendo de vista que el objetivo es enseñar y aprender conocimientos científicos. Si bien este conocimiento pasa por un necesario proceso de transposición, de "escolarización", esto no

debería llevarnos a una infantilización del mismo, ni a relatos llenos de golpes de efecto.
(Álvarez, 2019:47)

Volviendo al capítulo sobre el que estamos trabajando, y teniendo en cuenta lo explicado en los párrafos anteriores, podemos observar:

- Con respecto al tiempo histórico, no hay una ubicación concreta, la única referencia temporal es “desde tiempos prehistóricos la zona del Nilo fue ocupada por distintos pueblos, con el tiempo se unificaron formando el imperio”, que si tenemos en cuenta que aún no han estudiado esas etapas históricas, puede funcionar como el equivalente al “Hace mucho tiempo...” de los cuentos de hadas. Por otro lado, se presentan ciertas dimensiones o características de la cultura egipcia como largas permanencias que no sufrieron ningún cambio, como la religión o las tumbas. Hay una clara ausencia de contexto.
- El espacio está presente por medio de la representación cartográfica de Egipto, en las paredes del aula hay un mapa de América del Sur y un planisferio en el que la Argentina está pintada de verde, además de un globo terráqueo, pero no hay ninguna referencia al lugar en el mundo en el que está Egipto, ni al continente africano. Recordemos que en la escuela primaria estudian el espacio geográfico regional, argentino y latinoamericano, en general no estudian los demás continentes.
- Se sostiene la narrativa del proceso de unificación del territorio egipcio a partir de la unión de los reinos del Bajo y el Alto Egipto, presentando el proceso como una sucesión de eventos que se van encadenando en un relato lineal. Esto se explica mientras se presenta el mapa de Egipto, en el que aparecen las referencias de Menfis y Tebas cuando mencionan la unificación. Estas referencias (al igual que las demás) solo son expuestas en la imagen, no se mencionan ni se explican.
- La sociedad egipcia es descrita con referencias actuales que pretenden hacerlo más accesible, como hablar de comerciantes y artesanos como una especie de clase media, resultando anacrónico. Además, se repite la postura tradicional sobre la esclavitud en Egipto: esclavos encadenados, construyendo las pirámides y muriendo en muchas ocasiones como consecuencia de su trabajo forzado.
- Si bien se describen los diversos actores de la sociedad egipcia, el único personaje histórico individual, Cleopatra, es presentado de manera ahistórica, sin contexto. La presentación de Cleopatra está atravesada por diversos estereotipos relacionados tradicionalmente con su figura: además de presentarla como una reina que necesita ayuda, todas las alusiones a su figura se relacionan casi exclusivamente con su belleza y lo que esta provoca. Su representación gráfica guarda una gran similitud con la Cleopatra representada por Elizabeth Taylor en la película estadounidense de 1963.
- A la hora de explicar las creencias de ultratumba, hay varias alusiones al miedo que le provoca al equipo, se presentan las momias como terroríficas, siguiendo el cliché tradicional de las películas de Hollywood. Otro cliché cinematográfico es la explicación acerca de las trampas peligrosas que se pueden encontrar en las tumbas. El dios Osiris es

representado como un dios peligroso y burlón, con el que hay que tener cuidado ya que ataca a sus adversarios. Tiene las facciones y la voz del villano de la serie, el Capitán Realista, reforzando la idea del inframundo y su divinidad como una realidad negativa, a la que hay que vencer.

- Se construye un relato de malos y buenos, en el que los buenos siempre son los integrantes del equipo que tienen una misión a cumplir, además de Cleopatra (que necesita ayuda) Incluso los dioses se presentan agrupados en buenos (Ra, Isis y Horus) y malos/peligrosos (Anubis, Seth y Osiris). Los escribas y guardias no solo los atacan, sino que en lugar de hablar con ellos, gruñen, como si fueran monstruos.

Algunas reflexiones finales

El desarrollo de los contenidos de *La asombrosa excursión de Zamba* en el marco de los festejos por el Bicentenario y en el contexto de creación de canales de la televisión pública con fines educativos (Encuentro, lanzado el 5 de marzo de 2007) impulsados por el gobierno nacional durante los gobiernos de Néstor Kirchner y Cristina Fernández, tuvieron la finalidad de presentar una historia nacional de perspectiva renovada. Se incorporaron procesos históricos antes silenciados para el público infantil, como el Golpe de Estado de 1976, los desaparecidos, los Derechos Humanos. También se le dio protagonismo a las mujeres, como el caso de Juana Azurduy, Remedios del Valle entre otras. Se le dio protagonismo a los afrodescendientes con el personaje de Nina. Sin embargo, los grandes marcos que definen la Historia Nacional permanecieron sin cambios. Nuestra historia comienza en la gesta heroica del 25 de mayo, el relato centrado en los aspectos políticos de un Estado que se construye desde Buenos Aires, entre otros aspectos que muestran una continuidad con la historia tradicional.

Entre 2016-2017, durante el gobierno de Mauricio Macri, la televisión pública cambió su estética y los canales de contenido educacional adoptaron la forma de canales culturales, como el ya conocido Canal A. Por este motivo, Zamba abandonó la más problemática historia Nacional y se mudó a aquellos periodos de la Historia lejanos, ajenos, menos problemáticos pues su contenido no implica una lucha de sentidos por nuestro pasado.

Al igual que con los manuales escolares, la Historia antigua es presentada de forma absolutamente tradicional. Como planteó Andrea Zingarelli, en un texto de 1996 donde abordó la Historia antigua en los manuales escolares editados entre mediados de los '60 y principio de los '90, prima una mirada fuertemente positivista, se privilegia el ejercicio memorístico de recordar datos puntuales o la simplificación y esencialización de procesos complejos como el origen del Estado (Zingarelli, 1996:84). La autora concluye que esto se debe al distanciamiento que hay entre los textos escolares y el mundo académico. La escasa comunicación entre los especialistas y las editoriales o los redactores de manuales escolares ha dejado a la Historia antigua anquilosada. Más de veinte años han pasado desde la publicación del artículo de Zingarelli en *Clio asociados*, en los cuales el área ha crecido ocupando un lugar en el campo histórico con peso propio. Sin embargo, esa renovación no ha impactado en los saberes escolares. Si bien en los últimos años se han realizado modificaciones y se ha buscado incorporar otras concepciones historiográficas y didácticas, así como un discurso explicativo

y multicausal que supere la descripción, podemos decir que, aunque los formatos cambien, los contenidos siguen siendo absolutamente tradicionales.

Volviendo a una de las preguntas que nos planteamos al inicio de este trabajo sobre cuál es la visión que se construye el capítulo de Zamba sobre el antiguo Egipto, podemos notar que presenta a su público infantil un Egipto cargado de exotismo y misterio, presente desde el inicio en el que se caracteriza a la civilización como enigmática y misteriosa, una cultura que provoca extrañeza, fascinación y, también, miedo. Se plantea un relato ahistórico que reproduce ciertos estereotipos, distorsiones y miradas sesgadas en la descripción de los rasgos culturales de la civilización egipcia, evidentes, por ejemplo, en ciertas imágenes presentadas, como el camello, las momias aterradoras y las trampas mortales, o el estereotipo de género en relación a la figura de Cleopatra, de la que solo se destaca su belleza. Se refuerza una mirada tradicional, así como una concepción de la historia antigua desprovista de conflictos.

Consideramos que existe un espacio de vacancia de historias significativas para la conformación de una conciencia humana que vaya más allá de las historias nacionales y de las experiencias de los varones (Colectivo Historia Vulgar, 2008:7). Este es el espacio que pretendemos ocupar y llenar de contenido desde la especificidad de la enseñanza de la Historia, pensando, diseñando y concretando proyectos que articulen las perspectivas historiográficas más actualizadas con formas didácticas y dinámicas de transmitirla en la escuela y más allá de ella. Buscamos romper con el sentido común de que la Historia antigua es superflua y no más que un devaneo de especialistas. Rescatar nuestro pasado más antiguo de las garras del exotismo y en todo caso mostrarlo como un laboratorio como un espacio de experimentación de herramientas metodológicas y estrategias didácticas, un área de oportunidades únicas para comprender procesos complejos despojados de las interferencias de nuestra mirada moderna. El origen del Estado, de la desigualdad social, la subordinación femenina son solo algunos ejemplos.

Tal como lo plantea Ezequiel Adamovsky (2011) creemos que existe una “necesidad de enfocar el trabajo historiográfico como una “actividad vital”, es decir, una disciplina en doble conexión con las demandas de sentido del presente y con los usos populares del pasado” (Adamovsky, 2011:93). En tal sentido la Historia Antigua, que resulta tan atractiva a los niños, puede ser despojada de los tecnicismos propios de la especialidad y llegar a sectores amplios de la sociedad. La clásica máxima que tanto asusta a los historiadores tradicionales de que nuestros interrogantes del presente orientan las preguntas que lanzamos al pasado se vincula con la esperanza de dotarnos de claves para mejorar nuestra vida actual.

Bibliografía

- Adamovsky, E. (2011). Historia, divulgación y valoración del pasado: acerca de ciertos prejuicios académicos que condenan a la historiografía al aislamiento. *Nuevo Topo*, 8, 91-106.
- Álvarez, M. S. (2019). *La enseñanza de la dimensión temporal en los manuales de historia antigua. Un estudio de su construcción y utilización*. Tesis de Maestría en Didácticas Específicas. Universidad Nacional del Litoral.

- Colectivo Historia Vulgar (2008). *En boca de todos: Apuntes para divulgar historia*. El Autor.
- Crivelli, S. (2015). Las aventuras de Zamba. Apuntes sobre la comunicación audiovisual en un canal infantil del Ministerio de Educación argentino. *LitteraAperta: International Journal of Literary and Cultural Studies*, 3, 75-89.
- Di Meglio, G. (2008). La Historia es una disciplina a la que el público pide acceder. *El monitor de la educación*, 19, 58-62.
- Fabbro, G. e I. Sánchez-Labela Martín (2016). Infancia, dibujos animados y televisión pública. La difusión de valores y contravalores en la producción española y argentina. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 7(1), 11-29.
- Fernández, Z., García Cernaz, S. y N. Soriano Burgués (2012). *Dibujos animados: una indagación sobre valoraciones estéticas y morales de los niños*. I Jornadas Latinoamericanas de Humanidades y Ciencias Sociales- X Jornadas de Ciencia y Tecnología de la Facultad de Humanidades. Universidad Nacional de Catamarca.
- Jaldón-Méndez Sánchez, M. J. (2021). El uso de los videojuegos para la enseñanza de la Historia Antigua en Educación Secundaria: una investigación educativa. *Panta Rei: revista digital de Historia y didáctica de la Historia*, 31-50.
- Medrano Samaniego, C. (2005). ¿Se puede favorecer el aprendizaje de valores a través de las narraciones televisivas? *Revista de educación*, 338, 245-272.
- Ministerio de Educación (2011). *Núcleos de Aprendizaje Prioritarios. Séptimo grado*. Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. (2007). *Cuadernos para el aula, Ciencias Sociales 5*. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación.
- Murolo, N. (2013). La asombrosa excursión de Zamba. Un viaje animado por la historia en la televisión pública argentina. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 122, 89-95.
- PakaPaka. Página oficial del canal: <https://www.pakapaka.gov.ar/institucional/>
- Rajadell Puiggròs, N.; Pujol i Subirà, M. A. y V. Violant Holz (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 13 (25), 3-14.
- Siede, I. (2010). *Ciencias Sociales en la escuela. Criterios y propuestas para la enseñanza*. Aique.
- Zingarelli, A. (1996). Algunas Consideraciones sobre la Propuesta Editorial para la Enseñanza de la Historia Antigua. *Clio y asociados. La Historia enseñada*, 1, 81-89.

Notas

- [1] Además de poder acceder por canales de aire o mediante paga de sistemas de televisión por cable, los contenidos infantiles pueden verse en otras plataformas, como Youtube, Netflix, Disney plus, etc. que se acceden desde tabletas y celulares. Por lo cual se pueden ver en cualquier lugar, su consumo es aún más diverso e inmediato.
- [2] El capítulo puede verse en el canal de Youtube de PakaPaka <https://www.youtube.com/@CanalPakapaka>. <https://www.youtube.com/watch?v=EycAJhswPXw>. Recuperado 9/9/2023.
- [3] Acerca de PakaPaka. Inventar el mundo. <https://pakapaka.gov.ar/acerca-de-pakapaka/>. Recuperado 9/9/2023.
- [4] Es importante aclarar que este capítulo como todos los que fueron emitidos durante los años 2016-2017, no fueron guionados por el Dr. Di Meglio. Los guionistas son Martín

Guido, María Boughen y Sebastian Mignogna, quienes además son los directores. Este equipo de trabajo tuvo continuidad durante todas las temporadas de Zamba. Además Mignogna realizó la producción ejecutiva y la dirección artística de El Show de la Asombrosa Excursión de Zamba (musical en Plaza de Mayo), el Parque temático de Zamba y la Kermese de Zamba en Tecnópolis (2022-2023). Cabe destacar que no figuran entre los créditos del episodio bajo análisis ningún especialista en el área de la Historia Antigua de Egipto.

- [5] Un elemento importante a destacar es que este capítulo y otros de Zamba y de PakaPaka en general fueron parte del programa “Seguimos aprendiendo en casa” que durante el 2020 se transmitía por la Televisión Pública y que fuera parte del plan gubernamental para acercar contenidos escolares en el contexto de aislamiento obligatorio por la pandemia del Covid-19.