
Sabich, M. A. (junio, 2019). "El relato ficcional televisivo con fines pedagógicos destinado a la primera infancia: una aproximación interdisciplinaria a los programas *Medialuna* y *Amigos (Pakapaka)*". En *Catalejos. Revista sobre lectura, formación de lectores y literatura para niños*, 8 (4), pp. 110- 135.

Título: El relato ficcional televisivo con fines pedagógicos destinado a la primera infancia: una aproximación interdisciplinaria a los programas *Medialuna* y *Amigos (Pakapaka)*.

Resumen: A partir de un enfoque interdisciplinario, el artículo analiza algunas de las estrategias discursivo-pedagógicas construidas en dos programas ficcionales televisivos de *Pakapaka*, la primera señal pública infantil de Argentina y América Latina. En particular, llevamos a cabo un estudio "en producción" (Verón, 1998) de las primeras temporadas de las series *Medialuna* y *las noches mágicas* (2012) y *Amigos* (2013), ambas destinadas a la primera infancia.

En un contexto en el cual el mercado es el principal productor de la subjetividad de niños y niñas (Steinberg y Kincheloe, 2000 [1997]; Bustelo, 2007) y en el que, como consecuencia de la escasa oferta televisiva de productos infantiles en las señales de aire, las audiencias infantiles se desplazan a las señales privadas (Fuenzalida, 2007), *Pakapaka* emerge como una propuesta política y pedagógica que apunta a la formación de "niños ciudadanos"; también tiene como iniciativa contribuir al fortalecimiento del derecho a la comunicación, de la información y de la libertad de expresión en la infancia, la cual, lejos de ser percibida como homogénea, es entendida como una cultura en la que conviven múltiples contrastes.

Palabras clave: relato ficcional televisivo, destinatario infantil, comunicación pedagógica.

Title: *The pedagogically developed fictional television stories aimed at early childhood: an interdisciplinary approach to the programs Medialuna and Amigos (Pakapaka)*

Abstract: *Based on an interdisciplinary approach, the article analyzes some of the discursive-pedagogical strategies constructed in two television fictional programs of Pakapaka, the first public children's signal of Argentina and Latin America. In particular, we carried out a study "in production" (Verón, 1998) of the first seasons of*

series Medialuna y las noches mágicas (2012) and Amigos (2013), both aimed at early childhood.

In a context in which market is the main producer of children's subjectivity (Steinberg & Kincheloe, 2000 [1997], Bustelo, 2007) and in which, as a consequence of the scarce television offer of children's products in the air signals, children's audiences move to private signals (Fuenzalida, 2007), Pakapaka emerges as a political and pedagogical proposal that aims at the formation of "citizen children"; it also has as an initiative to contribute to the strengthening of communication rights, information and expression freedom in childhood, which, far from being perceived as homogeneous, is understood as a culture in which multiple contrasts coexist.

Keywords: *fictional television story, childish addressee, pedagogical communication.*

El relato ficcional televisivo con fines pedagógicos destinado a la primera infancia: una aproximación interdisciplinaria a los programas *Medialuna* y *Amigos* (Pakapaka)

María Agustina Sabich¹

Introducción

Pakapaka –nombre de origen *quechua* que significa “escondite” (juego de niños) – es el primer canal infantil público y educativo de Argentina y América Latina. La señal televisiva se desarrolla, en un primer momento, como una franja del Canal Encuentro y, posteriormente, el 17 de septiembre de 2010, se consolida como una señal autónoma, en ese entonces, dependiente del Ministerio de Educación de la Nación. *Pakapaka* surge al calor de la implementación de la Televisión Digital Terrestre (TDT) en el territorio argentino y de la sanción de la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual N° 25.522 promulgada en 2009, que en su artículo N° 17 crea el Consejo Asesor de la Comunicación Audiovisual y la Infancia, integrado por diferentes personas y organizaciones sociales especializadas en temáticas vinculadas con los niños, las niñas y los adolescentes.

La programación del canal –que apela habitualmente a las técnicas de animación y se compone de contenidos que remiten a géneros comúnmente asociados con lo infantil como la fábula y la comedia musical para niños–, es visualizada por varios autores como un espacio que articula educación con entretenimiento (Pauloni, Novomisky, Gómez y Noskwe, 2017; Fuenzalida, 2016; Fabbro y Sanchez-Labela, 2016; Gelvez-Ardila, 2016; Smerling, 2015, entre otros). Pero además, *Pakapaka* surge en un

¹Magister en Comunicación y Cultura (Facultad de Ciencias Sociales, UBA), Licenciada y Profesora en Ciencias de la Comunicación (Facultad de Ciencias Sociales, UBA). Doctoranda en Ciencias Sociales (FSOC-UBA). Becaria de Posgrado UBA por la Secretaría de Ciencia y Técnica de la Universidad de Buenos Aires, bajo la dirección de la Prof. María Rosa del Coto. Ayudante de Primera en la materia Semiótica de los Medios II, Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, UBA. Integra el Proyecto de Investigación UBACyT (2018-2021): “Retomas discursivas en tiempos de convergencia: producción, circulación, consumo”, con sede en la Facultad de Ciencias Sociales, UBA. Su trabajo de posgrado se centra en el estudio del relato ficcional televisivo con fines pedagógicos, más específicamente, en la señal televisiva “Pakapaka”. Correo electrónico: agustinasabich@hotmail.com

momento sociohistórico en el que la relación entre la televisión y los niños *está cambiando*. Esta transformación se debe, en parte, al hecho de que los nuevos programas representan a los niños asumiendo roles proactivos y protagónicos, lo que los hace tomar cierta distancia de las directivas del mundo adulto. Tal como lo expresa Fuenzalida (2016), la nueva concepción del niño-audiencia se constituye a partir de la valoración del tono emocional en la pantalla, la presencia de voces adultas cálidas y afectuosas, la búsqueda de interactividad, imaginación lúdica, exploración y curiosidad y el aprecio de la adquisición de autoestima y autoconfianza.

En un contexto en el cual el mercado es el principal productor de la subjetividad de niños y niñas (Steinberg y Kincheloe, 2000; Bustelo, 2007) y en el que, como consecuencia de la escasa oferta televisiva de productos infantiles en las señales de aire, las audiencias infantiles comienzan a migrar a las señales privadas (Fuenzalida, 2007), Pakapaka emerge como una propuesta televisiva política y pedagógica que apunta a fortalecer el derecho a la comunicación, a la diversidad cultural, a la formación de niños ciudadanos y a la libertad de expresión en la infancia, la cual, lejos de ser percibida como homogénea, es entendida como una cultura en la que conviven mixturas y contrastes.

Desde sus orígenes, el canal promueve la formación de niños-receptores ciudadanos y no de niños consumidores. Los valores educativos y socioemocionales prototípicos de la señal se asocian con diferentes funciones que tienen la premisa de reconocer las necesidades afectivas, formativas y cognitivas de las audiencias, según sus diferentes rangos etarios, culturales, étnicos y sociales; a su vez, se pretende generar producciones atractivas para cautivar el interés de los niños de una manera significativa y respetuosa, al estimular el juego, la fantasía y la imaginación, y al promover instancias pedagógicas entretenidas, ligadas con la diversidad cultural, la familiarización de situaciones cotidianas y la representación del niño en tanto sujeto empoderado (Salviolo, 2013).

Otra iniciativa que el canal promueve es un tipo de consumo foreground, en inglés tención de primer plano (Fuenzalida, 2016), es decir, una modalidad de recepción en el que las formas y los contenidos han sido elaborados contemplando la utilidad que pueda tener para los niños, al retomar sus intereses pero también sus posibilidades de aprendizaje. Así, por ejemplo en la primera infancia, los niños pueden

identificar figuras simples, narraciones lineales, colores planos y algunos acercamientos y movimientos de cámara como el *zoom* y el *paneo*, mientras que recursos como el *flashback* o el *flashforward* no pueden percibirlos con facilidad. Algo que también facilita la comprensión en este período de crecimiento es la existencia de elementos como la repetición musical, la inclusión de efectos sonoros y la puesta en escena de voces infantiles que generen cierta identificación con el público.

Descripción del corpus de análisis

Como anticipamos, el artículo analiza el funcionamiento del relato ficcional televisivo en las primeras temporadas de *dos* programas destinados a la primera infancia: *Medialuna y las noches mágicas* (2012) y *Amigos* (2013). Este tipo de infancia, también entendida como pre-operacional (2 a 7 años), se caracteriza por la emergencia de la función simbólica y de la capacidad egocéntrica (Piaget, 2018 [1964]). A diferencia del nivel senso-motor, en el que prevalecen conductas asociadas con la satisfacción de necesidades primarias, secundarias y terciarias, en el nivel pre-operacional aparece la posibilidad de que el niño represente algo por medio de un significante diferenciado. Como resultado, en este período se producen tres cambios significativos: el surgimiento del lenguaje sustentado en la imagen y el símbolo, la interiorización de la acción práctica y la aparición del pensamiento intuitivo basado en experiencias mentales.

Medialuna y las noches mágicas es una serie animada infantil co-producida por *Focus* y *Pakapaka*, con dirección de Esteban Gaggino y guión de Luciano Saracino, Marcelo Cabrera y Paula Varela que hasta la fecha cuenta con un total de tres temporadas (ver figura 1). La protagonista es una princesa con rasgos *quechuas* que vive en el reino de Locoto y que, a partir del juego, la fantasía y la imaginación, transita diferentes experiencias lúdicas durante la noche con sus amigos animales Iruya, Petunia, Chacabuco, Yunuén y Yagua. La propuesta pedagógica del programa reside en visibilizar, por un lado, algunas de las geografías y culturas nacionales y latinoamericanas, y por otro, desarmar ciertos estereotipos que recorren los escenarios prototípicos de las princesas, los reinos y las brujas, propios de los cuentos y las películas infantiles.

Por su parte, *Amigos* es una serie animada infantil co-producida por Yoquer 3D y Pakapaka y, hasta el momento, posee un total de dos temporadas. Está dirigida por Ricardo Achart, mientras que su producción es de María Eugenia Vergara y el guión de Nicolás Zalcman y Lucila Las Heras. El protagonista Santi es un niño de 4 años que vive con sus padres en un barrio del interior y atraviesa diferentes situaciones cotidianas junto a su amigo invisible Elbiz, una suerte de compañero adulto y guía en sus aventuras. En este programa, la propuesta pedagógica se relaciona con mostrar y ayudar a procesar un conjunto de problemáticas emocionales y psicológicas que, en la etapa temprana, devienen un tanto conflictivas para los niños, como puede ser el hecho de aprender a vestirse o a bañarse solo y a asumir pequeñas responsabilidades (ver figura 2).

Siguiendo los estadios psicosociales que Erikson formula respecto del desarrollo infantil, Fuenzalida (2016) señala que la primera infancia, se resume en la frase “yo puedo”. En esta instancia, las tareas básicas por resolver se relacionan con la iniciativa, la capacidad y el propósito, a partir de un abandono creciente de la pasividad, la duda y el miedo. El niño atraviesa procesos de descubrimiento que incluyen la conciencia moral, el manejo incipiente del lenguaje, la iniciación en el aprendizaje afectivo, la identificación de géneros y funciones sociales, la inserción social y la resolución del complejo de Edipo.

En este sentido, tanto *Medialuna* como *Amigos* proponen construir un escenario narrativo y pedagógico orientado a la resolución específica de problemas, a través de la superación de obstáculos, la motivación interna y la interacción con el entorno. En relación con esto, Fuenzalida (2016) explica que el conocimiento sobre la formación psicosocial en el ciclo de vida del ser humano ha permitido optimizar la imagen del niño-audiencia en la televisión, a partir de la clasificación por edades y por los tipos de aprendizajes. Así, en cada etapa, el sujeto tiene una tarea básica u objetivo a cumplir, por lo que se espera que el entorno social colabore en la resolución de las tensiones emergentes, para que el individuo salga favorecido de esa instancia.

A continuación, nos proponemos explorar con mayor precisión los mecanismos discursivos desarrollados en los dos relatos ficcionales destinados a la primera infancia con el objetivo de dar cuenta de su funcionamiento y sus principales características.

Las estrategias pedagógicas del discurso narrativo

La enseñanza de lo “maravilloso” y de la “conducta social” en la primera infancia

Las historias desarrolladas en *Medialuna* y *Amigos* se encuentran organizadas en torno a los principios estructurales del relato. Como indica Todorov (1991 [1978]), todo relato puede definirse como el encadenamiento cronológico y causal de las unidades discontinuas que conforman su estructura narrativa, unidades que se articulan a través de la presencia de relaciones de sucesión y de transformación. En el caso del corpus elegido, la conformación del relato no solo permite construir una historia, sino también, enseñar un contenido o un tema en particular. Por eso, al tratarse de un programa infantil con fines didácticos, el relato ficcional se encuentra subordinado a la lógica del discurso pedagógico, en la medida en que este tiene como objetivo la selección de un saber (conceptual o comportamental), para lo cual apelará a recursos narrativos que hacen de la información un acto fácilmente transmisible y explicable.

En la primera temporada de *Medialuna y las noches mágicas* el relato parecería tener como condición de producción el discurso videolúdico ya que se encuentra organizado sobre la base de tres “momentos”, que son: la salida del palacio y la entrada al bosque, la aparición de una situación conflictiva y su resolución, y el restablecimiento del equilibrio mediante el retorno al palacio. La primera de las escenas se halla vehiculizada por la presentación de un acertijo que los personajes deben develar; en cambio, la segunda –generalmente relacionada con la aparición de un personaje malo representado en la figura de la bruja, el dragón o la existencia de una dificultad en el bosque–, se desarrolla como el núcleo problema que instala una situación de falta o carencia en la historia que posteriormente se resolverá. Un elemento interesante es que para poder salir de la situación problemática, los personajes deben memorizar las pistas de la adivinanza enunciadas al comienzo de cada episodio. Finalmente, la última situación, es decir, la que se caracteriza por el regreso de los personajes al palacio, implica una instancia de desenlace que suele terminar con la princesa durmiendo y el padre de la niña realizando experimentos fallidos para quitar el hechizo producido por la bruja.

Siguiendo a Todorov (1991), la estructura de la adivinanza se compone de tres elementos fundamentales: en primer lugar, la relación trópica que se establece entre un simbolizante (presente) y un simbolizado (ausente); en segundo lugar, la presencia

de definiciones polisémicas orientadas a la sinonimia que se distinguen de las definiciones ordinarias y, en tercer lugar, la conformación fónica que se caracteriza por la existencia de rimas, aliteraciones y ritmos regulares. Así, entre las adivinanzas que pueden identificarse, sobresalen aquellas que tienen como objetivo coadyuvar a la identificación de personajes y también de objetos: “Hay un sapo enamorado/que se pone colorado/con un buen chapuzón/se le pasa la emoción” (El sapo Chacabuco); “Si querés buscar amigos/en la selva hay un montón/uno te está esperando/aunque es un poco gruñón” (Fuente: Medialuna y las noches mágicas, Capítulo 5). Además, con la finalidad de ejercitar la memorización y de generar familiaridad en los sonidos que el niño escucha, la mayoría de estas se encuentran organizadas en versos octosílabos o hexasílabos. Sin lugar a dudas, las adivinanzas también promueven la construcción de un destinatario curioso e inquieto, mediante la representación de un niño que se siente estimulado por la resolución de problemas y por el atractivo de salir a develar misterios.

Un elemento didáctico atractivo que las adivinanzas también promueven es la inserción del espectador en temáticas asociadas con el género maravilloso, el cual se caracteriza por la presencia normalizada de elementos sobrenaturales (Todorov, 1981 [1980]). Como indicamos, la característica que predomina en este género no se relaciona con una actitud incómoda o vacilante frente a la presencia de los fenómenos, sino más bien con una instancia de naturalidad o de aceptación frente a los acontecimientos relatados. Así, en Medialuna y las noches mágicas, el espectador se introduce en un mundo en el que los eventos se despliegan con normalidad: un dragón hambriento que quiere comerse un sapo, una bruja que diseña hechizos para dormir al reino, una princesa que duerme de día y despierta de noche, un grupo de animales que dialogan con la protagonista, un tambor que invoca la lluvia, un árbol mágico que cuida a los personajes frente a las adversidades de la selva. De este modo, el relato televisivo apela a las especificidades del género maravilloso para generar en los niños un aprendizaje que conciba el universo de lo sobrenatural como un ámbito de lo posible y de lo narrable. A través de la antropomorfización de los animales, el relato toma en cuenta, también, las características psicológicas del espectador, determinadas en la primera infancia, por la presencia del animismo infantil (Piaget, 2018, p. 37).

En el caso de la primera temporada de *Amigos*, el conflicto que se presenta en la historia suele manifestarse a través de una dificultad que el personaje tiene que afrontar: por ejemplo, asumir la responsabilidad de cuidar un animal, utilizar la bicicleta sin rueditas, establecer los primeros contactos con la lectura, participar en el crecimiento de una planta, y aprender a socializar con otros niños y niñas. Al igual que sucede en *Medialuna*, en *Amigos* también se construye la figura de un enunciador “predispuesto” a la enseñanza de comportamientos y de actitudes proactivas en el niño, y un destinatario inquieto que se siente interesado por la progresiva adquisición de autonomía, por ejemplo, a través de la presencia de temáticas que incitan al niño a vestirse por cuenta propia, a dormir sin luz y a conocer y zambullirse en el mar por primera vez. En este sentido, Elbiz² –el amigo invisible de Santi– (ver figuras 3 y 4) cumple la función de ayudar a procesar los cambios comunes en la etapa temprana a través de la conversación y la realización conjunta de juegos. No obstante, conforme el protagonista va creciendo, el amigo imaginario desaparecerá, para contribuir al proceso de independencia del niño.

A partir de la revisión de la literatura psicoanalítica, Bonsignore (2016) señala que la aparición del amigo imaginario en la infancia suele gestarse en la etapa pre-operacional, es decir, aproximadamente entre los 2 y los 7 años de edad, momento en el cual el niño comienza a desarrollar el aparato psico y locomotriz y en el que se inician tareas de coordinación corporal, desarrollo intelectual y socialización. Por eso, el amigo imaginario –que, con frecuencia, suele presentar características adultas– es un personaje invisible que solo el pequeño identifica y con quien emprende actividades de juego y de diálogo durante un período breve de tiempo. Por eso, la figura del amigo invisible se emplea como un superyó auxiliar que colabora en la consolidación del superyó definitivo y que también sirve para prolongar los sentimientos de control social (Bonsignore, 2016).

Tal como sucede en *Medialuna*, en la serie *Amigos*, el relato ficcional toma en cuenta las características psicológicas del espectador que se relacionan, como lo anticipamos, con la función simbólica y la función egocéntrica del sujeto. Dado que el

² Debemos mencionar que este personaje se llama así con el propósito de brindar un homenaje al ícono del rock “Elvis Presley”. Por eso, en varias oportunidades suelen reproducirse algunas de sus canciones durante los episodios.

niño se encuentra en una instancia pre-verbal o pre-lógica, a este le resulta difícil desplegar un punto de vista y desarrollar explicaciones a los otros. Por eso, mediante la figura del amigo imaginario, “se habla a sí mismo incesantemente, [a través de] monólogos variados que acompañan sus juegos y [sus acciones] (...). Así, “estos soliloquios se diferencian por el hecho de que se pronuncian en voz alta y por su carácter de ayudantes en la acción inmediata” (p. 32).

En este programa, el relato también recurre al género maravilloso para configurar un escenario a la vez didáctico y ficcional, en el cual los fenómenos se presentan con naturalidad. Además de la figura de Elbiz, encontramos “el país de los amigos invisibles”, una suerte de universo paralelo en el que vive un doctor, el pupu cosquillas (también conocido como doctor de todo), con quien los personajes conversan cuando se encuentran ante una situación de difícil resolución. Por ejemplo, en algunos casos la consulta se efectúa porque el niño quiere cambiar de nombre, ya que no se encuentra conforme con el que se le ha asignado. De esta manera, el contacto con el médico permite aliviar la situación a través del humor y la desdramatización de la problemática. En estos casos, el relato ficcional recurre al género maravilloso no solo para promover la fantasía, la imaginación y la creatividad en los niños, sino también para contribuir a la enseñanza de hábitos y conductas que devienen cruciales en el proceso de conformación de la primera infancia, contribuyendo de este modo, a la superación de la situación y a la desdramatización de la problemática a través del humor.

Las representaciones de los personajes y de las locaciones

A lo largo de los episodios, los personajes cumplen diferentes roles que son fundamentales para ordenar el curso del relato, acompañar o guiar las iniciativas del protagonista y también coadyuvar en la enseñanza de comportamientos, normas y valores sociales. Tal como lo expresan Puiggròs, Pujol y Holz (2005), los dibujos animados devienen en un recurso fácil y accesible para la audiencia, puesto que, gracias a su atractivo y su impronta afectiva, se convierten en un vehículo ideal para la transmisión de valores culturales y educativos.

En el caso de *Medialuna y las noches mágicas*, los personajes se organizan en torno al esquema dramático tradicional que incluye las figuras de buenos y malos.

Entre los buenos podemos mencionar a la protagonista, Medialuna, a la madre y al padre, Begonia y Locoto, y a sus amigos animales: la lechuza Iruya, la yagueté Yagua, el sapo Chacabuco y la lagartija Petunia. Por su parte, los malos –que simultáneamente manifiestan una actitud torpe y/o humorística– se representan en personajes como La bruja Gualichu, Malicha y el dragón Ferucho; tales nombres actúan como elementos que remiten a las culturas indígenas y a las regiones, las costumbres y las tradiciones de Argentina y de Latinoamérica. Así, Medialuna podría representar la isla ubicada en la provincia de Tierra del Fuego; Locoto –también conocido como rocoto en Perú y en Chile– es un condimento picante comúnmente utilizado en la gastronomía boliviana y argentina; Iruya alude al pueblo ubicado en la provincia de Salta; Chacabuco refiere a la ciudad localizada en el noroeste de la Provincia de Buenos Aires, designada en homenaje a la batalla homónima³; Yagua remite al yagueté, un animal autóctono de la provincia de Misiones, pero también es el nombre de un pueblo indígena que habita en Colombia y Perú⁴; por su parte, Petunia, es una flor autóctona de Sudamérica y Gualichu significa espíritu malo o demonio en la mitología mapuche y en la cultura tehuelche. De esta manera, el relato ficcional televisivo retoma los elementos característicos del relato, en general, y del cuento infantil en particular, para situar al espectador en una geografía latinoamericana, buscando generar familiaridad y cercanía con ésta. Además, el hecho de retomar el discurso de la fábula, por ejemplo, contribuye a la instalación de cierta idea de armonía o de convivencia entre el reino animal y los seres humanos (García y Núñez, 2016, p. 79).

Entre los elementos que podrían generar cierta identificación con las culturas indígenas, en su relación con los cuentos de reinos y princesas, se destaca el tipo de vestuario utilizado por los personajes que, simultáneamente, permite distinguirlos de acuerdo con las funciones que cada uno de estos cumple. De esta manera, la familia de Locoto, compuesta por el padre, la madre y Medialuna, utiliza sandalias y vestimenta en un tono beige (vestidos y túnicas) y también accesorios como aros, vinchas, cintos, collares, capas y gorros. Por su parte, aquellos que cumplen la función de cuidado o

³ El nombre de la Ciudad fue designado en homenaje a la batalla de Chacabuco, llevada a cabo por el Ejército de los Andes y el Ejército Realista, y que resultó determinante en el proceso de emancipación de Argentina, Chile y Perú.

⁴ “Yagua” –también conocido como “Yahuna”, “Ñihamwo”, “Yihamwo” o Mishara– es un pueblo indígena que habita en la provincia de Mariscal Ramón Castilla y la provincia de Putumayo (Perú) y en los resguardos de “Santa Sofía” y “El Progreso”, ambos pertenecientes al amazonas colombiano.

protección del castillo usan una indumentaria diferenciada, en un tono más oscuro y, en algunos casos, asociada con la actividad ejecutada, como es el caso del gorro de *chef* del cocinero o las lanzas y los escudos que los caballeros portan para defender el reino. A su vez, los personajes malos, encarnados en las figuras de las brujas y las hechiceras, visten máscaras grandes y coloridas, lucen aros en diferentes partes del rostro, exhiben cabellos largos oscuros y grisáceos y recurren al uso de varas mágicas y bolas de cristal como elementos accesorios.

A su vez, y siguiendo los planteos de Todorov (1970 [1966]), los personajes pueden caracterizarse según el tipo de relaciones que establecen con otros, a través del afecto, la confianza y la ayuda. Producto del hechizo, la relación afectiva entre Medialuna y los padres es un tanto particular ya que, en esta primera temporada, no tienen un contacto directo sino casi siempre mediado por otros personajes. En cada capítulo, Locoto practica experimentos fallidos para romper el hechizo de la bruja y Begonia le deja obsequios o arreglos florales a su hija para que ella los vea al despertar.

Como lo enunciamos anteriormente, el programa busca profundizar la imagen de un niño inquieto, interesado por la progresiva adquisición de la autonomía, cuyas características se visibilizan en acciones que implican jugar de noche y dormir de día o bien transitar la niñez de manera independiente sin la presencia estricta de los adultos. No obstante, podríamos señalar que la representación de los roles de género en algunos personajes resulta un tanto estereotipada. Por ejemplo, mientras que la madre suele mostrarse como una mujer esbelta y delicada que realiza tareas domésticas o menores, por ejemplo, limpiando, arreglando el jardín, tejiendo o haciendo manualidades; el padre, por el contrario, tiende a ser exhibido como un hombre robusto y sagaz que diseña experimentos y apela a un saber de tipo científico o racional.

Otra relación interesante en esta serie infantil es la de Medialuna y el sapo Chacabuco. Este animal opera a través de la asistencia o la ayuda, pero también, es un personaje que en términos pedagógicos, actúa como la voz de la conciencia o de la responsabilidad en el grupo, por ejemplo, cada vez que la princesa se propone resolver un acertijo y quiere salir del palacio para dirigirse al bosque. En este sentido, más allá de que el niño sea exhibido con cierta independencia, puede no llegar a advertir el

peligro, en cuyo caso, con frecuencia aparece un personaje –en este caso, el sapo Chacabuco– que lo alerta de los posibles riesgos y que lo incita a replantearse sus comportamientos, acciones y decisiones, frente al resto de los otros personajes. Asimismo, es interesante observar cómo el relato ficcional invierte positivamente la representación del sapo, adjudicándole atributos benévolos, en detrimento de aspectos malignos (Parra-Rozo, 2007).

Por último, nos enfrentamos a otro tipo de relación que, como indica Todorov (1970), se relaciona con la comunicación o la confianza y que podría representar el vínculo que Medialuna establece con Petunia y la yagareté Yagua. Petunia –una lagartija ágil y escurridiza– siempre está con la niña y suele incentivarla y acompañarla en diferentes aventuras. En lugar de tratarse de un personaje que apela a la responsabilidad, Petunia tiene una relación de complicidad con la princesa porque generalmente la avala en todas sus decisiones. Por su parte, Yagua es un personaje que no aparece con frecuencia en esta primera temporada, pero cuando lo hace, transmite tranquilidad y armonía, sus rasgos son finos y delicados, habla pausado y en un tono cordial, y suele estar rodeado de una luz aurática, seguida de una música instrumental de tipo andina o puneña. En él, Medialuna deposita toda su confianza cuando se encuentra ante un momento conflictivo o bien cuando desea entablar un diálogo.

A través de las distintas escenas dialógicas, el relato ficcional busca construir un modelo de comunicación basado, fundamentalmente, en la narración y no en la exposición de definiciones conceptuales, con la que incentivar el sentido de la imaginación del niño. En el curso de sus imágenes, las escenas representan cierta idea de diversidad cultural y social, a través del conocimiento de prácticas musicales y ceremoniales generadas por diferentes culturas indígenas en su relación con la madre tierra, tales como, la percusión y la danza de la lluvia. Al posicionarse desde el lugar de la recepción, el empleo de este tipo de recursos musicales se muestra, asimismo, en sintonía con las experiencias perceptivas de la primera infancia, momento en el cual el niño se focaliza en la atención de sonidos rítmicos, debido a la aparición de movimientos relacionados con la manipulación, la observación y la interacción con los objetos (Díaz, Bopp y Gamba, 2014).

El objetivo de situar a las audiencias en una geografía latinoamericana o nacional, mediante la presencia de personajes humanos y animales, también se realiza a través de la representación autóctona de los ambientes. En efecto, estos últimos se dividen entre los internos y los externos. A los primeros, se les adjudica una configuración espaciosa, decorada y colorida, las paredes son mostradas en tonos claros y cubiertas de adornos como peces, cantimploras, vasijas de arcilla, coronas florales y pinturas con dibujos que presentan rasgos asociados con la cultura indígena. También, existe una tendencia a mostrar elementos naturales, como son las frutas tropicales, las verduras, el trigo, y algunos troncos de madera. A los segundos, se les confiere una flora y una fauna abundante y diversificada, distribuida en colores verdes, violetas y azules, junto con la presencia de montañas, ríos y árboles regionales. Visto desde afuera, el castillo del reino exhibe una arquitectura semejante a las pirámides aztecas, con un diseño escalonado en forma de templo.

A diferencia de *Medialuna y las noches mágicas*, la primera temporada de *Amigos* cuenta con un número restringido de personajes. Entre los primarios, encontramos a Santi, el protagonista de la serie, un niño de 4 años que tiene un carácter tímido y aventurero. La mencionada timidez puede verificarse a partir de la construcción de rasgos que están en relación directa con el período pre-verbal en el que éste se encuentra, como es el caso de la boca desdibujada. Por su parte, Elbiz –el amigo invisible de Santi– es un muñeco robusto y alto, que en ocasiones, actúa con cierta torpeza y reproduce modales incorrectos (suele eructar, lavarse los dientes con el cepillo del inodoro y comer medias y corchos). Los secundarios se componen de la maestra Lucía, una joven que transmite tranquilidad y comprensión, Cintia y Martín, los padres de Santi, quienes generalmente ocupan roles de acompañamiento y contención y el Pupu cosquillas, recordemos, un doctor que suele ser consultado en diferentes oportunidades por el niño y su amigo.

Según las clasificaciones de Todorov (1970), en *Amigos*, las relaciones entre los personajes pueden organizarse de la siguiente manera: el vínculo entre Santi y los padres se basa en un lazo que podríamos denominar afectivo. Entre las actividades cotidianas que los adultos realizan, sobresalen aquellas que generalmente implican facetas de cuidado o de responsabilidad en detrimento de las que involucran diversión o entretenimiento; por ejemplo, llevar al niño al jardín o al médico, prepararle la

comida, vestirlo, despertarlo en la mañana y contribuir a su aseo diario. De hecho, tanto en la primera como en la segunda temporada de esta serie, prácticamente no se registran escenas en las que pueda verse al niño jugando con sus padres. En este sentido, existe un punto en común entre *Medialuna* y *Amigos* con respecto a la representación de la primera infancia y es el de construir ciertas trayectorias vitales diferenciadas entre los chicos y los mayores, a pesar de que se mantenga entre ellos una relación de necesidad o de complementariedad.

Otro aspecto que también relaciona a la serie con *Medialuna* es la construcción un tanto estereotipada de los roles de género: con frecuencia, la madre es mostrada cumpliendo actividades domésticas (por ejemplo, un plano prototípico es el de exhibir a la mujer de espaldas mirando hacia la mesada mientras cocina, y además es quien se ocupa la mayor parte del tiempo del niño; por el contrario, el padre suele estar bastante ausente en el relato y, cuando aparece, se lo muestra realizando tareas de lectura o descanso.

En *Amigos*, la relación que podríamos asociar con las otras dos categorías que Todorov (1970) elabora, es decir, la confianza y la ayuda es la de Santi con Elbiz. Subsumidos en un vínculo de solidaridad y de compañerismo, ambos personajes tienen una relación que no se asocia únicamente con la complicidad, el juego y las travesuras, sino también, con la colaboración, la asistencia y el diálogo. No obstante, es interesante observar que, a medida que Santi va creciendo, progresando y adquiriendo confianza y seguridad, en algunas oportunidades, es el niño quien ayuda a Elbiz a tomar algunas decisiones.

Al tratarse de un amigo imaginario, Elbiz simboliza todas las contradicciones y miedos que el niño tiene con respecto a determinados temas (por ejemplo, darse una vacuna, aprender a dormir sin luz, vestirse solo, cepillarse correctamente los dientes) pero también representa las estrategias posibles que sirven para afrontar situaciones difíciles, a partir del recurso del humor, la imaginación y la fantasía. Acompañado de esta figura –que opera simultáneamente como amigo pero también como maestro– el niño manifiesta todas sus preocupaciones y deseos, generando una suerte de identificación con las mismas problemáticas que podrían tener los espectadores infantiles. También puede considerarse que la puesta en escena del amigo imaginario permite abordar una relación de tipo simétrica, en la que ocasionalmente, uno de los

protagonistas asume el lugar del no saber y otro el del saber. Tal como lo anticipamos, la lógica que opera en el relato ficcional televisivo destinado a la primera infancia es la de un modelo didáctico con base constructivista, en la cual no se pretende efectuar afirmaciones de tipo expositivas, sino de cautivar el interés del público a partir del intercambio genuino que pueden tener dos o más personajes en el desarrollo de una secuencia narrativa.

A diferencia de *Medialuna*, las locaciones utilizadas en la primera temporada de *Amigos* remiten a escenarios de tipo barriales y/o domésticos, posiblemente, ubicados en alguna provincia del interior que no se explicita en el relato. En términos generales, los ambientes internos o externos giran en torno a la casa de familia y al jardín de infantes. Entre las externas, sobresalen aquellas que muestran la parte delantera o la parte trasera de la casa de Santi, las plazas y las calles despejadas con una vegetación moderada y la presencia de edificaciones bajas que permiten contextualizar el lugar donde el niño y la familia viven y que podríamos asociar con algún sitio del conurbano bonaerense. Entre las internas, se recurre a la utilización de diferentes escenas que reenvían al interior del hogar como el baño, la cocina, la habitación del chico o de los padres y, en ocasiones, la sala del jardín de infantes.

Si bien existe una serie de locaciones, la mayor parte del tiempo el relato transcurre en la habitación del niño. Allí, Santi y Elbiz desarrollan actividades lúdicas a través de la presencia de la fantasía. Posiblemente, con esta idea se intente reforzar la capacidad de imaginación a la hora de jugar, y de manera conjunta, a la hora de aprender diferentes hábitos relacionados con los primeros años de vida. Sin embargo, un punto en común que presenta *Amigos* con *Medialuna* es que los espacios se orientan a la construcción de ambientes autóctonos o costumbristas y no se registra la presencia de artefactos tecnológicos que también pueden asociarse con el juego infantil, como por ejemplo, el uso de tabletas, computadoras, celulares, consolas o televisores.

Por su parte, la estrategia que implica sumergir al espectador en una geografía nacional y latinoamericana, y que pone en diálogo a estas dos series infantiles, puede visualizarse, con mayor precisión, en la segunda temporada de *Amigos*. En este caso, las locaciones se desplazan al noroeste argentino, más precisamente, a la provincia de Jujuy (ver figuras 5 y 6).

Lali, la protagonista, es una niña que vive en Purmamarca y recibe la visita de Elbiz, con quien comparte diferentes actividades, juegos y aventuras. En términos generales, en la segunda parte de la serie, los temas no se orientan a la enseñanza de hábitos y comportamientos sociales prototípicos de la primera infancia, sino que sobresalen aquellos que tienen como objetivo visibilizar las culturas, las costumbres y los escenarios naturales del norte del país.

La música como recurso didáctico en el audiovisual infantil

Según indica el Diseño Curricular para la Educación Inicial, la música cumple una función primordial en el proceso de alfabetización de la primera infancia. A partir de los primeros meses de vida, los niños utilizan el instrumento de la voz como un recurso exploratorio que los incita a expresarse y a interactuar con el entorno. Por eso, a través de la emisión de llantos, gritos, gorjeos y balbuceos, el sonido les permite a los más pequeños no solo comunicar su estado de ánimo (a saber, cansancio, hambre, diversión, dolor) sino también descubrir su propia voz y diferenciarla del resto. El niño ingresa a la educación inicial con experiencias auditivas previas –como pueden ser, la voz de la madre y los ruidos que producen los familiares y los objetos que lo rodean–, el jardín de infantes tiene el objetivo de ampliar ese repertorio de experiencias musicales con la finalidad de contribuir a la exploración lúdica y las variedades sonoras.

En este sentido, el relato ficcional destinado a la primera infancia parecería adecuarse a las capacidades de aprendizaje musical de los niños. Entre estas es posible mencionar, la exploración del cuerpo como productor de sonido, los diferentes modos de generar música con los objetos, la escucha atenta, la interpretación de canciones, la aparición de variaciones vocales a partir de la inclusión de onomatopeyas, jitanjáforas, repeticiones, variaciones melódicas, y la creación de atmósferas sonoras a partir de la presencia de movimientos, imágenes, representaciones y adecuaciones rítmicas según las características de los diferentes tipos de personajes y las acciones que estos lleven a cabo.

En el corpus seleccionado para esta investigación, registramos la presencia de tres reglas de funcionamiento de la música según el objetivo didáctico que la misma persigue: en primer lugar, la regla de la repetición, en segundo lugar, la regla de la caracterización y, en tercer lugar, la regla de la asociación. Por supuesto, los recursos

musicales, que pueden traducirse en ruidos, silencios acotados, músicas incidentales y canciones, se muestran articulados con la materia verbal (las letras de las canciones y/o las expresiones onomatopéyicas) y con las secuencias de imágenes que, en ocasiones, suelen demarcar una escenografía apartada del relato, construyendo de esta manera, una suerte de atmósfera icónico-musical en la que los niños realizan otro tipo de interacciones relacionadas con el cuerpo, a saber, el canto y el baile, además de la escucha y la visualización.

En el primero de los funcionamientos, es posible evidenciar que las canciones se desarrollan a través de la regla de la repetición. Este tipo de mecanismo le permitirá al niño una gradual interiorización de la palabra, en la medida en que, durante la etapa sensorio-motriz, la imitación del sonido se desarrolla de una manera más impulsiva, y posteriormente, durante la etapa pre-operacional, se irá asociando a determinadas acciones, hasta consolidarse la adquisición del lenguaje.⁵ De esta manera, a través de la música y la repetición, el niño se siente interpelado a participar no solo en la narración de la historia sino también en la experiencia musical, ya que se promueve la capacidad de observación, escucha y memoria, con la finalidad de desarrollar el pensamiento intuitivo propio de la primera infancia (Piaget, 2018).

El segundo de los funcionamientos de la música opera a través de la regla de la caracterización, es decir, a partir de los diferentes atributos que las canciones le asignan a los personajes, los objetos y los lugares en los cuales la historia se desarrolla. En estos casos, la presencia de las letras musicales colabora con la enseñanza de adjetivos calificativos que diferencian a los personajes malos (manchas en el lomo, aliento de fuego, dientes puntiagudos, muy malas) de los buenos (valiente, gracioso, charlatán). Otro aspecto que contribuye a esa diferenciación es la utilización de la voz como instrumento narrativo: mientras que los personajes malos recurren a tonos graves, con una textura engrosada para generar miedo o desconfianza, los buenos, en cambio, emplean tonos más bien agudos, sobre la base de una textura suave y delicada con la finalidad de instalar cierta idea de tranquilidad y familiaridad.

⁵ En el marco de la primera infancia, el lenguaje se constituye a través de la presencia de palabras elementales; luego a partir de sustantivos y verbos y finalmente mediante la articulación de frases (Piaget, 2018).

Por último, el tercero de los funcionamientos se vincula con *la regla de la asociación*, más específicamente, nos referimos a la presencia de rimas que vinculan diferentes palabras a través de la reiteración de sus vocales. Así, encontramos *rimas asonantes* como juegos y miedo, querés y pez, dulce de leche y juguete, y *rimas consonantes* como abrigada, frazada, frío y río, nadar y bajar. Con la finalidad de generar una escucha atenta en el niño y que este se encuentre atraído por los sonidos que las palabras generan, la regla de la asociación se basa, fundamentalmente, en la función poética del lenguaje (Jakobson, 1984 [1964]), a través de la presencia de recursos como las rimas, las reiteraciones y las aliteraciones.

Tal como lo expresan Díaz, Bopp y Gamba (2014), la música no constituye, únicamente, un medio de expresión artística, sino también, un importante instrumento pedagógico que puede tener implicancias en el plano psíquico, emocional y cognitivo. A partir de su escucha, el niño fortalece la inteligencia, en la medida en que se produce simultáneamente el manejo de operaciones técnicas, lógicas y estéticas. Por esta razón, siguiendo a Zapata, los investigadores advierten que el objetivo educativo en la primera infancia no reside en enseñar conocimientos y/o aptitudes, sino más bien en atender los procesos graduales de aprendizaje del pequeño, entendiéndolo como una totalidad perceptiva, cognitiva y corporal.

Consideraciones finales

A lo largo de este artículo, analizamos las configuraciones discursivo-pedagógicas de las primeras temporadas de los programas *Amigos y Medialuna y las noches mágicas* que se destinan a la primera infancia o infancia pre-operacional. Como advertimos, esta última se caracteriza por el despliegue de la imaginación, la intensificación de la función simbólica, el desarrollo de la memoria espontánea, la manifestación de la conducta egocéntrica y la aparición del pensamiento intuitivo.

La propuesta general de los programas analizados consiste en visibilizar, por un lado, algunas de las geografías nacionales y latinoamericanas, y por el otro, enseñar un conjunto de problemáticas que, en la etapa temprana, pueden llegar a resultar conflictivas o difíciles de procesar para los niños y las niñas de esa edad. De ahí que tanto *Medialuna* como *Amigos* construyan un escenario narrativo y pedagógico

orientado a la resolución de problemas, la superación de obstáculos, la motivación interna y la interacción con el entorno.

A diferencia de lo que ocurre con el relato ficcional destinado a la segunda infancia, en este tipo de programas suele predominar la *narración* por sobre la *explicación* con la finalidad de adecuar la información a las características psicológicas, perceptivas y afectivas de los espectadores. En términos generales, tanto *Medialuna* como *Amigos* configuran un tipo de enunciador que, a la vez que se muestra predispuesto a visibilizar las regiones, las prácticas y las costumbres nacionales, también se preocupa por enseñarle al niño a desarrollar actitudes proactivas y a tomar iniciativas; por su parte, lejos de asumir un rol marcado por la timidez o la pasividad, el destinatario asume un carácter curioso e inquieto que lo lleva a querer interactuar con el entorno, develar misterios y resolver problemas.

A partir del recorrido efectuado, se observa que el relato ficcional televisivo destinado a la primera infancia promueve dos ideas sustanciales: por un lado, la señal infantil apunta a configurar una estética audiovisual diferenciada, que tiende a reivindicar aspectos culturales del territorio argentino y latinoamericano, a través del despliegue de diferentes elementos técnicos y lingüísticos que propician el desarrollo de una nueva mirada televisiva en los niños y las niñas. Por otro lado, al contemplar las características psicológicas, afectivas y perceptivas de los espectadores, el relato ficcional televisivo en *Pakapaka* elabora *distintas estrategias audiovisuales educativas* que facilitan los procesos de enseñanza y aprendizaje e incitan una modalidad de recepción atenta o de primer plano (Fuenzalida, 2016).

Dado que la propuesta de animación se inscribe en un escenario nacional y latinoamericano, los programas analizados presentan características que no se relacionan con los típicos estímulos de la industria comercial, sino con otra clase de intereses, asociados a la ciudadanía, al reconocimiento de la flora y la fauna argentinas y a las costumbres de los pueblos originarios. En este sentido, a la vez que se toman en consideración las cualidades, los intereses y las problemáticas diversas que un niño puede tener, también se lo prepara para la etapa futura, con el criterio de diseñar una pedagogía de la infancia atenta a la formación de sujetos que desplieguen una mirada más democrática, inclusiva e igualitaria.

Figuras



Figura 1. Captura de pantalla de la apertura. *Medialuna y las noches mágicas*.



Figura 2. Captura de pantalla del episodio "La vacuna", *Amigos*.



Figura 3. Captura de pantalla del episodio “Santi está creciendo”.



Figura 4. Captura de pantalla del episodio “Sin rueditas”.



Figura 5. Captura de pantalla del episodio “Empanadas” (*Amigos II*)



Figura 6. Captura de pantalla del episodio “El cerro de los siete colores” (*Amigos II*)

Referencias bibliográficas

- Achart, R. (Productor). (2013). Amigos [serie de televisión]. Buenos Aires: Yoquer y Pakapaka.
- Bonsignore, I. (2016). *El compañero imaginario en la infancia* (Tesis de pregrado). Instituto de Psicología Clínica, Facultad de Psicología, Universidad de la República, Montevideo, Uruguay.
- Bustelo, E. (2007). *El recreo de la infancia. Argumentos para otro comienzo*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Díaz, M; Bopp, R y Gamba, W. (2014). La música como recurso pedagógico en la edad preescolar. En *Infancias Imágenes*, Vol. 1; Nro. 13, pps. 103-108. Recuperado de <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/infancias/article/view/5455>
- Duek, C. y Heram, Y. (2017). Televisión para niños y niñas en Argentina: un estudio exploratorio. En *Comunicacao Midiática*, Vol. 3; Nro. 11, pps. 215-225. Recuperado de <http://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/comunicacaomidiatica/article/viewArticle/805>
- Fabbro, G. y Sánchez-Labela, I. (2015). Infancia, dibujos animados y televisión pública. La difusión de valores y contravalores en la producción española y argentina. En *Revista Mediterránea de Comunicación*, Vol. 1; Nro. 7, pps. 11-29. Recuperado de <https://www.mediterranea-comunicacion.org/article/view/2016-v7-n1-infancia-dibujos-animados-y-television-publica-la-difusion-de-valores-y-contravalores-en-la-produccion-espanola-y-argentina>
- Fuenzalida, V. (2016). *La nueva televisión infantil*. Santiago de Chile: FCE.
- Fuenzalida, V. (2007). Cambios en la relación de los niños con la televisión. En *Comunicar*, Vol. 15; Nro. 30, pps. 49-54. Recuperado de https://www.revistacomunicar.com/numeros_anteriores/archivospdf/30/30-08-temas-fuenzalida.pdf
- Gaggino, E. (Productor) (2012). Medialuna y las noches mágicas [serie de televisión]. Buenos Aires: Focus y Pakapaka.
- García, A. y Núñez, E. (2016). Zooiconología y literatura. Imágenes de los animales entre la tradición folklórico-literaria, las artes y el simbolismo. En *Edetania*, Nro.

- 49, pps. 75-89. Recuperado de <http://revistas.ucv.es/index.php/Edetania/article/view/7>
- Gelvez-Ardila, L. J. (2016). *Programas infantiles de televisión educativa. Representaciones y relaciones de poder en productos culturales del canal Pakapaka. Caso de estudio: Medialuna y las noches mágicas* (tesis de maestría). Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.
- Jakobson, R. (1984 [1964]). *Ensayos de lingüística general*. Barcelona: Ariel.
- Parra-Rozo, O. (2007). *Lo trascendente en la literatura infantil. Una visión crítica de la narrativa de Jairo Aníbal Niño*. Bogotá: Consejo Editorial de la Universidad de Santo Tomás.
- Pauloni, S.; Novomisky, S.; Gómez, A. y Noskwe, E. (diciembre de 2017). Entender los contenidos educativos en la televisión pública. Configuración del nuevo escenario mediático. En *Encuentro de jóvenes investigadores/as en Comunicación*, La Plata, Argentina.
- Piaget, J. (2018 [1964]). *Seis estudios de psicología*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Porta, A. (2017). La música y sus significados en los audiovisuales preferidos por los niños. En *Comunicar*, Vol. 25, Nro. 52, pps. 83-92. Recuperado de <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=52&articulo=52-2017-08>
- Puiggròs, N., Pujol, M. y Holz, V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. En *Comunicar*, Vol. 8; Nro. 25. Recuperado de <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=25&articulo=25-2005-190>
- Salviolo, C. (2013). Pakapaka: la construcción de un nuevo relato sobre la infancia. En A. Guerín; A. Miranda; R. Olivieri y G. Santagata (Comp.) *Pensar la televisión pública ¿Qué modelos para América Latina?* Buenos Aires: La Crujía.
- Smerling, T. (2015). *La otra pantalla: educación, cultura y televisión*. Buenos Aires: Ediciones Educ.ar.
- Steinberg, S. y Kincheloe, J. (2000 [1997]) (Comp.). *Cultura infantil y multinacionales. La construcción de la identidad en la infancia*. Madrid: Morata.

Todorov, T. (1970 [1966]). Las categorías del relato literario. En Verón, E. (Dir.) *Análisis estructural del relato* (pp. 155-192). Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.

Todorov, T. (1981 [1980]). *Introducción a la literatura fantástica*. México D.F: Premia.

Todorov, T. (1991 [1978]). *Los géneros del discurso*. Caracas: Monte Avila Editores.