



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"  
• MENDOZA - 2008 •

## "RECONSTRUIR SENTIDOS EN LA CULTURA DE LO VISUAL. APORTES PARA EL CONOCIMIENTO DE UNA SEMIOSIS GENERACIONAL".

**Autor:** Liliana Inés GUIÑAZÚ

### RESUMEN

De tal década, tal niño. No es lo mismo haber nacido en el 2001, que en 1991 y ni hablar de la década del 60 o 70. Los niños se asemejan a su tiempo; cada época imprime sus rasgos en ellos. Es esta afirmación el eje alrededor del cual se estructura nuestra investigación, con la finalidad de ofrecer aportes significativos y claros a los docentes del Nivel Inicial acerca de la relación entre el niño y el mundo a través de *las pantallas*, considerando a estas últimas como un modo de construcción de representaciones sociales relevante e innegable.

Nuestro trabajo se centra en lo que denominamos semiosis generacional, la que se inicia con este siglo, a partir del desarrollo vertiginoso de una cultura visual, omnipresente a través de los medios de comunicación masivos y los progresos tecnológicos. En esta instancia buscamos presentar las estrategias de intervención semiótica tendientes al conocimiento de esta temática, centrándonos en los estudios realizados en el marco de una investigación sobre la incidencia de la televisión en la formación cultural de los niños del siglo XXI, para acompañarlos en su encuentro con el mundo real desde la ficción y en el marco de la ética para la vida.

En el marco de un estudio semiótico que se titula *El niño (de 0 a 5 años) y su relación con el mundo a través de las pantallas: configuración de una retórica multimedial generadora de valores sociales*<sup>1</sup>, son varios los trabajos que se han ocupado de tratar la temática desde diferentes puntos de vista. Uno de ellos, "El lugar de la Televisión en la generación de conocimientos informales"<sup>2</sup>, será presentado oportunamente por sus autoras, quienes desarrollaron la investigación con mucho éxito y obtuvieron con ella el título de Licenciadas en Educación Inicial. El ámbito en el cual trabajamos es el Nivel Inicial, cuando el niño no ha adquirido aún el código verbal escrito o lo está adquiriendo paulatinamente, y las imágenes cumplen un rol importante como íconos, como índices, como símbolos capaces de generar conocimiento y contribuir en su formación cultural. Durante mucho tiempo se privilegió el aspecto icónico y denotativo de las imágenes, su representatividad, sobre todo en lo que se refiere a la lectura de materiales didácticos audiovisuales, pero también en la transmisión de información desde los medios. Actualmente, las implicancias socio-culturales son una herramienta fuerte a la hora de encontrar sentido a los signos visuales.

Como punto de partida para alcanzar mi propósito en esta instancia, considero necesario desarrollar, sintética pero notoriamente, las nociones que hacen al título de esta presentación.

La primera es la idea de cultura que subyace permanentemente en nuestro proceder. Zecchetto (2003:39) entiende que *cultura* es "todo lo que *el ser humano*, a lo largo de su historia, *ha creado y sigue creando*, desde los primitivos utensilios hasta la moderna tecnología de punta". De esta manera, se incluyen "los mitos, las artes, las ciencias, las formas religiosas, y también los modos de cocinar, de construir casas, las modas y vestimentas, la manera de divertirse y de hacer fiesta, de escribir, de investigar, de hacer el amor..." Si bien en la etapa del nivel inicial, el niño ya ha incorporado pautas culturales

<sup>1</sup> Proyecto aprobado académicamente por la Agencia Córdoba Ciencia, años 2006-2007, dirigido por la autora de esta ponencia, Mgter. Liliana Guiñazú, con la colaboración de docentes de Educación Inicial, Lenguas y Ciencias de la Comunicación.

<sup>2</sup> Norma Abba, Zunilda Giménez y Susana D'Angelo.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"  
• MENDOZA - 2008 •

provenientes de su entorno más cercano, también es cierto que es el momento en que se abren todas sus potencialidades hacia la adquisición de conocimiento. Y, precisamente, la cultura "implica algún aprendizaje porque es manipulación de la naturaleza (...). La naturaleza es hereditaria, la cultura exige apropiación". Consideramos que hay formas culturales que constituyen verdaderos modelos de conocimientos, creencias, costumbres y capacidades de los grupos humanos, que han sido adquiridas por éstos, que poseen características estructurales específicas y que definen los comportamientos ante el mundo.

Tal como ya lo he mencionado en otra publicación<sup>3</sup>, nos encontramos inmersos en una cultura especial cuyas características se vinculan con los mundos virtuales, el zapping, la Inteligencia Artificial, la Tecnología digital; una cultura que contempla una estética de efectos especiales, plena de signos que se exponen para influir y contribuir en la generación de conocimientos. La tan mencionada *cultura de lo visual* se nutre de cada uno de estos aspectos y muchos más, conformando una sociedad dinámica y apabullante, ensordecedora, engeguecedora, que le quita el tiempo a la reflexión, a la crítica necesaria. En este punto, los medios de comunicación de masas se configuran como lugares que se envisten de sentido y construyen una visión de mundo. Un mundo semiotizado. Una cultura que se transmite de generación en generación a través de los medios masivos. Una cultura que educa, una cultura que forma.

Directa o indirectamente, participamos en el desarrollo de esta cultura de lo visual, favorecida por la omnipresencia de los medios de comunicación, lo que nos lleva a pensar en un cambio de orden cognitivo-perceptivo y por lo tanto, semiótico-simbólico que influye en los modos como se relacionan los niños con el mundo.

A partir de una serie de operaciones empíricas destinadas a explicar el proceso de producción de significación que actúa en las semiosis específicas en soportes multimediales, el enfoque semiótico parece ser la manera más apropiada para *reconstruir sentidos*, analizar las condiciones de producción de los discursos visuales. En primer lugar, entendemos que existe una estrategia que el sujeto de la enunciación hace funcionar en el discurso con la finalidad de provocar ciertos efectos de sentido vehiculados a través de un recorrido de lectura determinado. En segundo lugar, toda operación que ponemos en juego, como receptores-analistas del discurso, con la finalidad de acceder a las condiciones de producción y en consecuencia al sentido de los discursos sociales, es planteada aquí como estrategia de intervención semiótica.<sup>4</sup> En ese sentido y para decirlo de otro modo, estudiamos *discursos sociales*, en este caso específico, *discursos a través de las pantallas*, discursos que conviven con los niños, un sistema de signos vigente en la sociedad del siglo XXI, que transmite cultura, que promueve acciones que hacen a la dignidad humana, a la construcción de valores, a la identidad.

<sup>3</sup> GUIÑAZÚ, Liliana (2006) "Un mundo semiotizado para un niño que se forma éticamente. Las *pantallas*: lugar de construcción de valores sociales". IV Jornadas de Bioética *La enseñanza de la Bioética en los diferentes niveles educativos*. UNRC. ISBN: 950-665-411-5. pág.70-75

<sup>4</sup> GUIÑAZÚ, L. (2007) "Estrategias de intervención semiótica tendientes al conocimiento de la relación entre el niño y el mundo a través de las *pantallas*". Ponencia presentada en el Congreso de la Asociación Argentina de Semiótica, año 2007. En proceso de evaluación.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"  
• MENDOZA - 2008 •

Con este marco teórico-metodológico, nos centramos en lo que consideramos merecedor de la atención tanto de investigadores como de docentes y padres en general. Efectivamente, la formación de nuestros niños debe recaer en los pilares fundamentales e históricos: la familia y la escuela. Ambos necesitan constituirse en investigadores de las problemáticas incluyentes, sin subestimar el lugar que ocupan los medios tecnológicos como generadores de conocimiento y parte esencial en el proceso de socialización del niño. Nuestra propuesta busca precisamente el *conocimiento* de la relación que existe entre el niño y las pantallas, como un modo de acercarnos a los desafíos propios de la sociedad actual.

Es por eso que nuestra premisa es: *de tal década, tal niño*, ya que existen diferencias fundamentales en quienes nacieron en los 60 o en los 70 con aquellos niños, hoy adolescentes, del año 1991 y todos ellos con quienes nacieron en el 2001. Es por eso que hablamos de una *semiosis generacional* que se inicia con este siglo a partir del desarrollo vertiginoso de una cultura visual, omnipresente a través de los medios de comunicación masivos y los progresos tecnológicos. Los niños se asemejan a su tiempo; cada época imprime sus rasgos en ellos. Es esta afirmación el eje alrededor del cual se estructura nuestra investigación, con la finalidad de ofrecer aportes significativos y claros a los docentes del Nivel Inicial acerca de la relación entre el niño y el mundo a través de *las pantallas*, considerando a estas últimas como un modo de construcción de representaciones sociales relevante e innegable.

En esta instancia queremos presentar algunas de las estrategias de intervención semiótica tendientes al conocimiento de esta temática, centrándonos en los estudios realizados en el marco de una investigación sobre la incidencia de la televisión en la formación cultural de los niños del siglo XXI, para acompañarlos en su encuentro con el mundo real desde la ficción.

Los pasos realizados pueden sintetizarse en:

- a) **Diagnóstico:** cuestionarios a padres de niños de 4 y 5 años que cursan el Nivel Inicial en Instituciones públicas y privadas en la ciudad de Río Cuarto; entrevistas informales (en el aula) a estos mismos niños.
- b) **Análisis cuantitativo y cualitativo.**
- c) **Corpus:** selección de los programas infantiles preferidos, fragmentación, descripción, principio de análisis.
- d) **Análisis Semiótico.**
- e) **Reconstrucción de sentidos.**

En primer lugar, aplicamos modelos retóricos a la comunicación audiovisual de los programas infantiles preferidos por los niños encuestados. Es indudable que existe en estos dibujos un aspecto referencial; sin embargo, también es obvio que los lenguajes se emplean con otras funciones, donde prevalece una lógica de los "poli": polivalencia, polisemia, polifonía.

El primer criterio tenido en cuenta en la observación de los programas infantiles se basó en la división de la materialidad discursiva que propone Metz (1974), con algunas modificaciones; es decir: a) las imágenes propiamente dichas (formas, colores,



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"  
• MENDOZA - 2008 •

características visuales), b) la grafía en la imagen (onomatopeyas, entre otras), c) el sonido fónico grabado mediante un procedimiento de duplicación mecánica (las "palabras"), d) el sonido musical grabado, y e) los "ruidos" grabados.

Podríamos hablar de dos tipos de "lecturas" visuales: las imágenes propiamente dichas o signos icónicos y las representaciones gráficas o signos lingüísticos que corresponden a onomatopeyas, carteles, entre otros. Asimismo, podríamos hablar de tres tipos de "escuchas" o recepción acústica: la lengua hablada, los sonidos musicales que acompañan el relato y los otros ruidos.

Trabajamos para elaborar un instrumento de análisis adecuado que nos lleve a evaluar su aplicabilidad en diferentes corpus discursivos. La Semiótica es una disciplina que ofrece las mayores posibilidades de contribuir a la generación de conocimiento, principalmente cuando se la trabaja desde un enfoque metodológico apropiado. Creemos que el análisis de los procesos de significación provenientes de diferentes semiosis es fundamental para entender procesos cognitivos. En nuestra cultura y en la actualidad, la pluralidad de lenguajes con los que permanentemente interactúa el niño es portadora de sentidos y genera la construcción de determinadas representaciones sociales. Dicho de otra manera, las imágenes audiovisuales son consideradas en tanto sistema de significación con una organización interna autónoma que forma parte de nuestro estudio.

En relación con la materialidad discursiva que nos ocupa, los signos visuales, merecen nuestra atención:

- ✚ Las características generales de los personajes, y sus particularidades (edad, sexo, comportamiento, forma, tamaño);
- ✚ La vestimenta de los personajes (tipos, colores, formas, detalles)
- ✚ El uso de los colores, tanto en los personajes como en el decorado.
- ✚ Los objetos (tipos, ubicación en el tiempo y en el espacio)
- ✚ Los movimientos (distribución en el tiempo y en el espacio)
- ✚ La grafía como imagen
- ✚ Los efectos visuales

Magariños<sup>5</sup> entiende que hay tres grandes grupos de operaciones fundamentales que por sus características procedimentales pueden ser: *identificadoras*, *contrastivas* y *transformacionales*. Para este investigador, segmentar y vincular marcas perceptuales en los discursos forma parte de la primera operación y permite el modo material de producción de la significación de nuestro fenómeno social a estudiar. Vincular estas marcas entre sí (relacionando los discursos que forman parte del corpus) correspondería a la segunda operación y en consecuencia, tratamos de explicar el modo diferencial en que cada discurso social produce la significación del fenómeno. Si quisiéramos trabajar con la operación transformacional tendríamos que relacionar las marcas contrastadas (pertenecientes a discursos sociales de una determinada sociedad y en un determinado momento histórico) con otro grupo de marcas contrastadas (pertenecientes a otros discursos sociales en otro momento histórico de esa misma sociedad). Dado que nuestro objeto de estudio se vincula con una época determinada, no buscamos trabajar con esta última. Sin embargo, consideramos que es una apertura sumamente interesante para investigar a futuro acerca de eventuales puntos en común y diferencias entre distintas generaciones.

<sup>5</sup> MAGARIÑOS DE MORENTIN, J. *Esbozo Semiótico. Para una metodología de base en Ciencias Sociales*. Disponible en Internet: [www.magariños.com.ar](http://www.magariños.com.ar)



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"  
• MENDOZA - 2008 •

La primera operación que menciona Magariños es considerada aquí como la base fundamental para lograr los objetivos. Así, *identificar* los signos devino la tarea principal de lo que denominamos el *reconocimiento de la semiosis sustituyente*; es decir, del campo de relaciones semánticas a nivel perceptual.

Tuvimos en cuenta para ello, además de lo mencionado más arriba, los elementos técnicos del lenguaje cinematográfico: a) la imagen de los dibujos animados es bidimensional, aunque gracias a las técnicas de profundidad y el uso de la perspectiva crea la ilusión de tridimensionalidad, con lo cual el niño-espectador pierde la realidad plana de la imagen; b) los cuadros conforman los límites de la pantalla, un espacio rectangular que condiciona la disposición de los elementos visuales, dejando ver solamente un fragmento del mundo; c) la ilusión de movimiento que se crea con la sucesión de fotogramas. El plano, el encuadre y el campo son también tenidos en cuenta como unidades narrativas que generan significación. Cabe aclarar que si bien hablamos en términos generales de "dibujos animados", las emisiones televisivas que ven los niños son tanto dibujos animados, como series con personajes reales, como animación digital u otro tipo de técnicas que se utilizan para este tipo de programación. Incluso, los mismos niños y sus padres se refieren a "los dibujitos" cuando simplemente se trata de un programa para niños.<sup>6</sup>

A nivel de estrategias discursivas, resulta provechoso también, el análisis en el marco de la retórica y la ideología (Barthes, 1973), los niveles de codificación del dominio visual (Eco, 1975) (icónico, iconográfico, topológico, tópico, entimémico). La propuesta de Barthes constituye un marco teórico sencillo y claro para el análisis de los corpus visuales. Este autor, escritor y semiólogo de inspiración saussuriana, se ha ocupado del estudio de la *significación* de cualquier tipo de signo. Para él, el objetivo de la investigación semiológica es reconstituir el funcionamiento de los sistemas de significación distintos de la lengua, para lo cual debemos tener en cuenta el *principio de pertinencia*, según el cual se estudian los hechos desde un punto de vista particular reteniendo únicamente los rasgos que nos interesan (pertinentes) desde ese punto de vista. De esta manera, "la pertinencia elegida por la investigación semiológica concierne por definición a la significación de los objetos analizados: se interroga a los objetos sólo en relación al sentido que detentan, sin hacer intervenir, por lo menos prematuramente –es decir, antes que el sistema esté reconstituido en toda la medida de lo posible- los otros determinantes (psicológicos, sociológicos, físicos) de esos objetos; no hay, ciertamente que negar estos otros determinantes, que surgen cada uno de ellos en términos semiológicos es decir, situar su lugar y su función en el sistema del sentido..."(Barthes, 1973: p.79-80). Siguiendo a este mismo autor, otra de las estrategias que consideramos conveniente tener en cuenta es la búsqueda de la significación a través de los recursos estilísticos *metáfora* y *metonimia*, lo que nos lleva a trabajar en los dos planos que propone la lingüística, el sintagma y el sistema (Barthes, 1965). Como puede observarse, se trata de una selección que obedece al eje de esta ponencia. Sin embargo, el uso de diferentes estrategias según las características del corpus a analizar demanda constituir un marco teórico importante y apela fundamentalmente a la interdisciplinariedad. En los párrafos que siguen, nos ocuparemos de expresar nuestras consideraciones, acerca de los dibujos animados y de una suerte de conclusión.

<sup>6</sup> Entre los preferidos figuran los *Power Rangers*, serie televisiva con personajes reales; los *Padrinos Mágicos*, dibujo animado, *Lazy Town*, mezcla de personajes reales con muñecos, *Barney*, niños y personajes con trajes de dinosaurios.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"  
• MENDOZA - 2008 •

### Acerca de los *dibujos animados*.

La mayoría de los Dibujos Animados (o "de animación", según la terminología actual; en adelante, DA) que ven los niños en nuestro país, provienen de Estados Unidos y Japón. Como es de esperarse, al tratarse de países desarrollados, se producen en serie, a muy bajo costo, lo que facilita su distribución y difusión en Argentina. De todos los aspectos que podríamos considerar, lo que aquí nos interesa especialmente, es la inmejorable posibilidad que tienen estos países de difusión de valores propios de su cultura, los cuales no siempre conciben con los nuestros. En este punto, merece nuestra atención las consecuencias sociales que podrían surgir a partir de la transmisión de diferentes culturas y por ende, diferentes normas, diferentes valores, los cuales se transmiten de una generación a otra, por medio de los medios de comunicación de masas. Quienes están recibiendo estas influencias, quienes se informan a través de las "pantallas" indiscriminadamente, quienes absorben un constante flujo de datos sobre diferentes sucesos ideológicos, quienes perciben las unidades de información semiótica como una manera de comprender el mundo, son precisamente quienes se encuentran en una etapa inicial de formación cultural y son seducidos por un ininterrumpido campo generador de representaciones sociales. Asimismo, el peso inapelable del rating de ciertos DA determina que los más vistos sean aquellos que otorgan beneficios económicos y no los que promueven valores positivos.

**Los contenidos de los DA se ven reflejados en los comportamientos de los niños quienes tratan de imitar a aquellos personajes que consideran "héroes". Muchas veces no pueden diferenciar la ficción de la realidad, y creen que lo que ven es lo aceptable, lo que los lleva a identificarse con ciertos personajes, aparentemente "buenos" pero que inducen a los niños a tener comportamientos violentos o simplemente no deseables.**

Debemos pensar en la televisión como un medio cuya información deviene un instrumento de poder y como tal ejerce una influencia considerable. La mayor parte de los conocimientos del adulto le han sido transmitidos por otros desde que es niño. Estos saberes provienen de diferentes ámbitos y permiten la construcción de representaciones sociales. Entendemos a las Representaciones en el marco de la Psicología Social, como el conocimiento sobre el mundo que emerge del sentido común, de las creencias y valores individuales. Son denominadas Representaciones Sociales cuando se producen influencias recíprocas entre lo individual y lo social, con implicación de los actores sociales. Las Representaciones Sociales son compartidas por un grupo determinado, en tanto sistema de imágenes, opiniones y creencias. Es un sistema de conocimiento que implica una manera de ver el mundo y a la vez de construirlo. "Con el advenimiento de la televisión se incrementó extraordinariamente el porcentaje de conocimientos humanos que son simples *creencias*. Es mínima la parte de conocimientos sobre el mundo que la persona puede verificar empíricamente. Nuestra imagen de la realidad es básicamente la que nos ofrecen los *media*, y sobre todo la televisión. De ahí la importancia de su control social." (Ferrés, 1994: 79)

En esta línea, y teniendo en cuenta que la televisión en particular logra sensibilizar a un gran auditorio al mismo tiempo, sin distinciones, es que consideramos relevante un estudio de la producción discursiva de los programas infantiles como modos de acercarse al mundo a través de la pantalla de la televisión. También puede suceder que el efecto sea el contrario; es decir, la saturación de imágenes, el bombardeo de información, los efectos especiales, puede, por exceso, bloquear al receptor que se vuelve indiferente, insensible. Como vemos, paradójicamente, las características actuales de lo percibido a través de la pantalla del televisor, provocan efectos diferentes, a receptores diferentes, a grupos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"  
• MENDOZA - 2008 •

heterogéneos. De todos modos, la influencia de la televisión en la opinión pública está decididamente probada. En lo que respecta a los niños, la idea que ellos se forman acerca de la realidad se basa generalmente en estereotipos que provienen de la televisión. Dice Ferrés (1994: 84): *la televisión basa en buena medida su poder como instrumento de penetración cultural en su capacidad para la creación y la potenciación de estereotipos sociales*. El estereotipo supone una simplificación de la realidad, por lo tanto, constituye un recurso de manipulación eficaz. Estos estereotipos pueden provocar problemas emocionales. Los niños se identifican con los personajes más poderosos y dotados de cualidades estéticas privilegiadas. La televisión podría contribuir en el mejoramiento de las relaciones humanas, como medio integrador, capaz de presentar o representar minorías; como también podría provocar rasgos discriminatorios si se refuerza algún estereotipo de un modo negativo.

Esta investigación se nutre de diferentes estudios que convergen en la determinación de Representaciones Sociales y que directa e indirectamente, contribuyen en sentar las bases necesarias para empezar a pensar en la Bioética en el Nivel Inicial. Entonces, empezar a mirar junto al niño, para el niño y a favor del niño, exige un compromiso. Un punto de vista crítico que contemple la interpretación de signos y hechos de semiosis que configuran determinadas significaciones deberá estar presente a la hora de plantear la enseñanza de la Bioética. ¿Qué pensar acerca de los juguetes-robots-amigos? ¿Qué pensar acerca de un hermano "perfecto"? Evidentemente, nos enfrentamos con una situación crítica que nos moviliza el pensamiento. ¿Qué pensar de la clonación? Si a nosotros adultos estas preguntas nos inquietan, tengamos en cuenta que los programas infantiles, como muchos otros programas que también ven los pequeños, colaboran en la formación de estos pensamientos en las mentes infantiles, influyen en la construcción de sus representaciones acerca de estos temas.

**Como puede verse, nuestro estudio se asienta sobre la base de contenidos organizados que constituyen un mundo semiótico donde se entremezclan valores, opiniones, ideas y que denominamos *Representaciones Sociales*. En cuanto son sistemas cognitivos, las Representaciones Sociales determinan y aseguran los sentidos sociales, a la vez que constituyen verdaderas teorías, capaces de orientar el proceso de comunicación social y todo lo que ello trae aparejado, hasta la conformación de la sociedad misma.**

Por ello, y a modo de conclusión, proponemos:

- Incorporar al aula los programas infantiles de mayor audiencia entre los niños de 4 y 5 años como medio que acompaña el proceso de formación cultural y provoca efectos socio-cognitivos, al poner en evidencia mecanismos culturales, didácticos, filosóficos y semióticos.
- Trabajar con la relación conocimiento científico y conocimiento cotidiano, informal, considerando que se condicionan mutuamente en permanente interacción.
- Estudiar los discursos visuales desde dos perspectivas complementarias: una, la de la materialidad discursiva y otra, la de las representaciones o convenciones que adquieren estos niños-receptores, pertenecientes a una determinada cultura; ambas, teniendo en cuenta las dimensiones sintáctica, semántica y pragmática de la semiosis.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"  
• MENDOZA - 2008 •

- Reflexionar acerca del rol que desempeñan "las pantallas" en el desarrollo intelectual y afectivo de los niños, como un modo de ser partícipe activo en la mirada de la vida desde una perspectiva ética.

Esta postura sobrepasa lo meramente técnico o relacionado con los medios. Se trata de movilizar saberes, de construir conocimiento. Existe una evidencia empírica acerca de las actitudes del público infantil con respecto a *las pantallas*. Entender los mecanismos de la producción de sentido *desde las pantallas* que forman parte de la vida cotidiana del niño puede proporcionarnos una herramienta interesante para abordar futuras investigaciones. Por ello, consideramos necesario fundamentar una serie de operaciones destinadas a explicar el proceso de producción de la significación que actúa en las semiosis específicas, icónica, indicial, simbólica, en soportes multimediales.

Resulta entonces interesante y conveniente, analizar críticamente estos programas infantiles, detectar los sentidos ocultos, las representaciones que surgen desde el accionar de los héroes, detectar los valores que se difunden. Y en la misma línea, ocuparnos de los villanos, de los amigos del héroe, de todos y cada uno de los personajes que intervienen de diferente modo en la construcción de representaciones con la finalidad de incorporarlos al aula y acompañar al niño en su encuentro con el mundo real, desde la ficción y en el marco de la ética para la vida.

Bibliografía consultada:

**BARTHES, R. (1965). "Perspectivas semiológicas", cap. I.2. p.28-36; "Sintagma y sistema", cap. III p.53-56; "Denotación y Connotación", cap. IV p. 75-79. En *Elementos de Semiología*. Buenos Aires: Tiempo contemporáneo**

BARTHES, Roland. (1973) "Retórica de la imagen", en *Análisis de las Imágenes*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo  
BETTENDORFF, E. Y R. PRESTIGIACOMO (2002) *El relato audiovisual. La narración en el cine, la televisión y el video*. Buenos Aires: Longseller.

FERRÉS, Joan (1994) *Televisión y educación*. Barcelona: Paidós.

GARCÍA GALENA, M. (2000) *Televisión, violencia e infancia*. Barcelona: Gedisa.

LEVINE, M. (1997) *La violencia en los medios de comunicación: cómo afecta al desarrollo de los niños y adolescentes*. Bogotá: Norma.

LUHMANN, Niklas (1998) *La Realidad de los Medios de Masas*. México: Anthropos.

METZ, Ch. (1974) "El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico", en *Lenguajes n°2*. Buenos Aires: Nueva Visión.

VERON, E. (1997) "La deriva estructuralista" y "Del "código" a los "mensajes"", en Veyrat-Masson, I y Dayan, D *Espacios públicos en imágenes*. Barcelona: Gedisa.

VERON, E. (1998) *La Semiosis Social*. Barcelona: Gedisa.

WOLTON, Dominique (1992) "La televisión: un objeto difícil de analizar" y "La cultura en el espacio público de los medios de comunicación social", en *Elogio del gran público*. Barcelona: Gedisa.

Currículum Vital reducido: Prof. Liliانا Inés Guíñazú.

Magíster en Enseñanza de la Lengua y la Literatura (UNR) Tesis: Representaciones Sociales de los docentes de Lenguas acerca de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula. Estudio semiótico de casos.

Profesor Adjunto, responsable de "Tecnología y su Didáctica" del Profesorado de Educación Inicial, en el Departamento de Educación Inicial de la UNRC

Profesor Adjunto, responsable de las cátedras "Seminario de Semiótica" y "Teoría de la Comunicación Humana" en el Departamento de Lenguas de la UNRC

Director de investigación: *El niño y su relación con el mundo a través de las pantallas. Configuración de una retórica multimedial generadora de valores sociales*.

Director de Trabajos Finales de Licenciatura en el Nivel Inicial sobre temáticas relacionadas con las relaciones entre el niño y el juego; el niño y la televisión; el niño y la computadora.