

NARRATIVAS TRANSMEDIÁTICAS EN TELEVISIÓN INFANTIL, EL CASO SARAH Y PATO



Rogelio Del Prado Flores
 Profesor investigador del Centro de Investigación de Comunicación Aplicada (CICA)
 rogelio.delprado2@anahuac.mx



Silvia Zuhaila Zapata Carrillo
 Estudiante del Doctorado en Investigación de la Comunicación
 silvia.zapata@anahuac.mx

Introducción

Se analizó la narrativa transmedia en el programa Sarah y Pato, dirigida al público en edad preescolar. Es un estudio de carácter cualitativo, de tipo no experimental, de orden exploratorio descriptivo. La narrativa transmedia es una estructura narrativa en particular que se expande a través de diversos lenguajes, como el verbal o el icónico, y también a través de diferentes medios, como el cine, la televisión, el cómic, los videojuegos, entre otros (Scolari, 2009).



Figura 1. Carátula de identificación de Sarah y Pato insertada por Cbeebies al principio del show.
 Fuente: British Broadcasting Corporation (2016)

Material y Método

Los menores consumen televisión y medios digitales de un modo que favorece el desarrollo de habilidades de consumidor activo, o recepción participante (Bellón, 2012).

En este contexto, el programa Sarah y Pato, que se transmite por el canal Cbeebies, y que cuenta con diversas narrativas complementarias en otros medios, se presenta como un caso en el que la transmediación se ha logrado traducir adecuadamente al nivel cognitivo de los niños de este rango de edades.

Objetivo: A través de un análisis de la serie, de los juegos producidos para dispositivos Android e iOS, así como del material en línea en la página de Cbeebies, demostrar que es posible producir narrativa transmedia adecuada al desarrollo cognitivo de las audiencias en edad preescolar.

Están disponibles dos juegos, desarrollados por la compañía inglesa Scary Beasties: Sarah & Duck – Day at the park (Scary Beasties, 2014) y Sarah & Duck – The big sleepover (Scary Beasties, 2015). (Figura 3). Los temas de aprendizaje se presentan al principio de cada transmisión televisiva de Sarah y Pato, en forma de una carátula explicativa dirigida a los padres de familia. (Figura 1)



Figura 2. Canal de Sarah y Pato, como se muestra en la app PlayKids para iOS
 Fuente: Mobile Internet Movel S.A. (2016) / Captura de pantalla



Figura 3. Menú de actividades del juego A day at the park with Sarah & Duck, para iOS
 Fuente: Scary Beasties Productions (2014) / Captura de pantalla

Resultados

Alienta a los niños a usar su imaginación a través de situaciones en las que los personajes se topan con sorpresas de diversa naturaleza, de modo que aprenden a entender su mundo; fomenta el pensamiento creativo al tratar de resolver problemas y apoyarse en los amigos para el trabajo en equipo; hace énfasis en la importancia de las relaciones interpersonales, particularmente la amistad. Asimismo, alienta a seguir y comprender cómo se desarrolla una historia hasta su resolución final.

Discusión

Los temas de aprendizaje propuestos para el programa, están claramente presentes en las actividades, aunque se trata de otro medio, con sus propias características y con una narración independiente pero complementaria de la serie, existe consistencia y congruencia.

Referencias

- Bellón, T. Nuevo modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación. Revista Comunicación, 2012;1(10):17-31.
- British Academy of Film and Television Arts. Children's Pre-School Animation in 2014 [Internet]. Reino Unido [citado el 10 de Marzo de 2016]. Disponible en: <http://awards.bafta.org/award/2014/childrens/pre-school-animation>
- British Broadcasting Corporation. Sarah y Pato. [Internet]. Reino Unido [citado el 10 de Marzo de 2016]. Disponible en: <http://www.cbeebies.com/lat-am/sarah-y-pato/>
- Internet Movie Database. Sarah & Duck Awards. [Internet]. Reino Unido [citado el 10 de Marzo de 2016]. Disponible en: <http://www.imdb.com/title/tt3070014/awards>

- Jiménez M, Salazar PC. El juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el lenguaje: Período-Preoperacional. Universidad de Cuenca, Facultad de Psicología, Cuenca, Ecuador; 2010.
- Karrot Animation. [Internet]. Reino Unido [citado el 10 de Marzo de 2016]. Disponible en: <http://www.cbeebies.com/lat-am/sarah-y-pato/>
- Karrot Entertainment. [Internet]. Reino Unido [citado el 10 de Marzo de 2016]. Disponible en: <http://www.sarahandduck.com/>
- Moyer-Gusé E, Riddle K. El impacto de los medios de comunicación en la infancia: guía para padres y educadores. España: Editorial UOC Aresta; 2010.
- Scary Beasties. Sarah & Duck: A day at the park. [Internet]. Reino Unido [citado el 10 de Marzo de 2016]. Disponible en: <http://scarybeasties.com/portfolio/sarah-duck-day-park/>
- Scolari CA. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. Cataluña, España; 2009.