



EL EDU-ENTRETENIMIENTO HOY EN DÍA EN EL CONTEXTO EDUCATIVO

XIMENA GUADALUPE RAVELO BARBA

UNIVERSIDAD ANÁHUAC MÉXICO NORTE

ravelo_xi@msn.com

RESUMEN

El presente trabajo tuvo por objeto el identificar el uso e impacto del edu-entretenimiento dentro de aulas de educación superior. Para lo anterior se realizó una investigación de tipo mixto, en la primera fase se llevaron a cabo cinco entrevistas semi-estructuradas a profesores de una Universidad particular confesional y en la segunda fase se realizaron n=103 encuestas a alumnos de dicha Universidad. Los resultados revelan la relación entre el uso y el impacto de rasgos del edu-entretenimiento con la percepción por parte de los alumnos acerca de la calidad de los profesores. También se observa que los docentes están utilizando rasgos del edu-entretenimiento, aunque en muchos casos no lo sepan de manera explícita.

Palabras clave: actividades recreativas, motivación, didáctica, comunicación educativa.

INTRODUCCIÓN

Resulta interesante el vislumbrar cómo es que, diferentes actores han comentado de manera similar, la forma en que los juegos y medios de comunicación pueden ser utilizados con un fin educativo. En este sentido, existen discusiones sobre cómo los juegos de “role-playing games” RPG (Giménez, 2009 en Huesca y Noguez, 2011; Huesca y Noguez, 2011) , los cuales son juegos donde el participante toma el papel de un personaje en el juego sobre un mundo imaginario un escenario real, y algunos medios como la televisión (Damasio y Quico, 2001), han sido utilizados con estos fines.

Derivado de estas aplicaciones, los educadores y expertos en tecnología, vieron una oportunidad de utilizar juegos y medios, para ayudar al aprendizaje de los niños y con esto, generar un nuevo nicho industrial, de software educativo (Shuler, 2012). En esta tónica, se





propone el término edutainment o edu- entretenimiento. Según Zonta (2011:1) el edutainment “es un término usado para describir un nuevo enfoque que combina la comunicación masiva con la educación y con esto expandir el alcance de dichos conocimientos educativos. Combina los medios de comunicación tradicionales y contemporáneos.”

Esto a su vez nos exige de manera directa “el uso de la tecnología para apoyar el proceso de enseñanza – aprendizaje donde se necesitan crear situaciones educativas que estén centradas en el alumno, para así fomentar el autoaprendizaje y el desarrollo del pensamiento crítico y creativo.” (Huesca, Juárez y Julieta Noguez Monroy, 2011:1)

Así como el reto antes mencionado al hablar de edu- entretenimiento y siendo un tema tan novedoso e innovador podemos mencionar ciertos fundamentos, así como ventajas y retos a los que se enfrentará esta nueva rama de la educación.

Según Huesca, Juárez y Noguéz (2011) la creación de estos ambientes y situaciones requiere de un equipo multidisciplinario de trabajo donde estén incluidos artistas, profesores, pedagogos, psicólogos, así como también programadores. Todo esto con el fin de tener un trabajo integro, con todas las profesiones antes mencionadas involucradas y no dejar de un lado el entretenimiento, o en su defecto la educación. Dentro de toda situación o contexto de edu-entertainment se deben de tomar en cuenta tres características esenciales: la credibilidad, el impacto que tendría en el cliente meta y el contenido educativo.

Hoy en día, tal y como lo menciona Buckingham (2008), “los niños pasan más tiempo con medios de diversos tipos que el que deslindan a cualquier otra actividad (...) por lo que la nueva brecha digital es la que la política y la práctica educativa deben de abordar con urgencia.” De acuerdo con esto, se puede afirmar que el edu-entertainment es un campo de acción con futuro, ya que será el que aproveche justamente esta brecha tecnológica de las nuevas generaciones para la educación.

El edu-entertainment le brindará al joven o al niño las habilidades para crear, interactuar de manera directa con los contenidos, así como también oportunidades nuevas de comunicación, para así colaborar junto con la educación formal a la adquisición de habilidades tales como la creatividad, la innovación y el pensamiento crítico.





A su vez, los juegos deben de tener muy presente el no caer solamente en la parte de entretenimiento ya que aquellos juegos que sean fácilmente resueltos y no representen un reto para el niño no serán atractivos, por lo que los juegos deben requerir esfuerzo de parte del alumno, para así tener un gancho de atención. Otra característica base de éstos será el proporcionar retroalimentación para así el jugador pueda saber en qué está fallando y porque, y con esto encontrarle una lógica y evitar las frustraciones. (Van Eck, 2006). A su vez, este autor nos menciona la gran importancia de crear situaciones, juegos y ambientes diferentes, ya que es erróneo pensar que todos los juegos son efectivos para todos los educandos.

En cuanto a los contenidos, se tiene que tomar en cuenta la siguiente premisa, la cual como Van Eck (2006) expone, supone la misma importancia los contenidos educativos que se cubren con el juego, así como los que no se cubren. Cada juego debe de basarse en necesidades específicas y tener de manera muy clara el objetivo y fin del mismo para poder llevar a cabo la selección de dichos contenidos.

En cuanto a las ventajas se reporta, es el uso eficiente de la tecnología la cual puede ser un herramienta ideal para el proceso de enseñanza – aprendizaje. Como se mencionaba anteriormente los niños son la generación que nace con la tecnología, ellos están acostumbrados y saben manejarlas, será nuestra tarea el diseñar e innovar con la tecnología para usarla a nuestro favor. Al usarla en nuestro beneficio puede ser la unión entre la educación y el entretenimiento, ya que con ésta se aprovechará al máximo ambas disciplinas. “La ventaja más importante de esta era es la alineación del avance del jugador con la adquisición de conocimiento.” (Huesca y Noguez, 2011).

Chorianopoulus y Spinellus (2002), reafirman la frase citada anteriormente, estos autores nos expresan la ventaja de que los usuarios tengan la posibilidad de interactuar en diferentes niveles con el contenido educativo. La gran hipótesis del uso de la tecnología y medios de comunicación en la educación es que éstos pueden mejorar los niveles de motivación y retención cognitiva en los estudiantes. (Damásco y Qucco, 2001)

Ya que el edu-entretenimiento es algo innovador, algo que relativamente hace poco, y con esto algo totalmente novedoso, aquí se presentan diferentes ejemplos en los que se ha aplicado.





Balloffett, Courvoisier y Lagier (2014) nos exponen que actualmente están viéndose cambios radicales en instituciones de patrimonio, tales como los museos. Hoy en día, independientemente de sea un museo o un parque de diversiones, la cultura se puede transmitir de distintas maneras. Sustentando esto tenemos ejemplos de museos que están implementando actividades recreativas, en cuánto a que los parques de diversiones buscan involucrar lo educativo en sus atracciones, en ambas la aparición de una mezcla entre entretenimiento y educación es una tendencia clara.

Dentro de los parques de diversión, las instalaciones de edu-entretenimiento colocados en éstos, deben de ser de fácil uso, para así las personas, independientemente de su condición, contexto, intereses o habilidades pueda tener la experiencia del edu – entretenimiento. (Ndiaye, Gebhard, Kipp, Klesen, Schneider y Wahlster, s.f)

Un claro ejemplo del hoy en día es el juego llamado “Family Ensemble”, el cuál es un juego de música el cual hace que la familia se una para tener tiempo de calidad, sin necesidad de tener algún conocimiento previo. El sustento pedagógico de este juego recae en el hecho de que las personas vayan practicando y superándose a sí mismos para así dar un mejor rendimiento.

Se utilizan diferentes elementos de diseño para así mantener la atención de los jugadores. La televisión interactiva también es un modelo de este tema, ya que utilizando esta tecnología, se forma de manera informal y se aprovecha como un recurso educativo.

Otro enfoque que se le ha dado al edu-entretenimiento es el social, el cual se ve reflejado en el proyecto llevado a cabo en Sudáfrica donde la meta era utilizar este medio para evadir y evitar la violencia en mujeres.

En Sudáfrica el uso del edu-entretenimiento está basado en una comunicación multi-direccional donde se da el espacio de debate y dialogo entre la comunidad y las autoridades y es así como se unen los problemas sociales en los géneros de entretenimiento, siendo así un trabajo responsable socialmente, el cual es necesario para comprometer a las personas.

Con base en lo expuesto anteriormente, en especial su importancia e impacto hoy en día el presente documento tiene por objeto:

1. Identificar si los profesores emplean características del edu-entretenimiento en sus clases.





2. Identificar si los alumnos reconocen ciertos rasgos del edu-entretenimiento en sus profesores dentro de las clases.
3. Identificar si existen diferencias en el uso e impacto del eduentrenimiento percibido por los estudiantes dependiendo si el estudiante los percibe como “buenos” o “malos”.

MÉTODO

El presente estudio es un trabajo de corte mixto. En una primera fase, para dar respuesta al primer objetivo, se realizaron 5 entrevistas semi- estructuradas a profesores de una Universidad particular confesional. El criterio de inclusión muestral fue por conveniencia. Dicha muestra estuvo compuesta por n=5 docentes de la Facultad de Educación y Psicología de dicha Universidad.

Posteriormente, con el objeto de contestar el objetivo b y c, se realizó un estudio cuantitativo no experimental descriptivo y correlacional, a través de la aplicación de n= 103 encuestas a estudiantes de diferentes carreras.

RESULTADOS

Fase cualitativa

De acuerdo a las entrevistas elaboradas se pudo categorizar y plasmar los resultados en el siguiente mapa conceptual (Figura 1), en el que se puede observar cómo piensan los profesores sobre el edu – entretenimiento.

En este sentido, parece ser posible el identificar dos tipos de profesores, que se categorizaron de acuerdo a los que sí conocen que es el concepto, sus características, uso y fin y los que no lo conocían. Dentro de los que no lo conocían fue posible identificar que aunque no eran capaces de definir al edu-entretenimiento sí lo habían utilizado (o por lo menos, algunos rasgos) y manifestaban están dispuestos a utilizarlo.

Las ventajas que los docentes reportaban derivados del uso del edu-entretemiento son: involucrar a los alumnos a la vida diaria, motivación y hacer un aprendizaje significativo. Las desventajas que nos comentan son el costo tan elevado y el cómo los alumnos pueden distraerse en cualquier momento con las diferentes actividades.





Otro resultado que pudimos observar es que todos los profesores parecen estar de acuerdo en que el edu-entretenimiento puede ser empleado para todas las edades y asignaturas, siempre y cuando se respete su estilo docente. Al momento de preguntarles cuál era la razón por la que no lo habían utilizado fue por la falta de formación en este tema. Ejemplos concretos que dieron para poder aplicarlo fueron la educación en valores, simulaciones, actividades en clase las cuales permiten hacer más prácticas las clases.

Fase cuantitativa

Para esta fase se aplicaron $n=103$ encuestas a alumnos, siendo 46 hombres y 57 mujeres. De dicha cifra se tienen 34 alumnos estudiando alguna carrera de ciencias económico-administrativas, 17 ciencias biológicas y de salud, 34 carreras de la rama de humanidades o ciencias sociales y 18 ciencias exactas e ingeniería. La edad de dichos estudiantes varía desde los 18 años hasta los 26. Este instrumento estaba compuesto por ítems que medían dos dimensiones del edu-entretenimiento: el uso de rasgos del edu-entretenimiento y el impacto percibido en su aprendizaje. Para ello se solicitó a los estudiantes llenar dos veces los reactivos, en una primera ocasión se le solicitaba al estudiante pensar en un “buen” profesor y en una segunda ocasión en un “mal” profesor.

De acuerdo a los datos recopilados, se puede afirmar que parece existir una relación entre el uso de rasgos del edu-entretenimiento con la percepción que tienen los alumnos sobre sus profesores (figuras 2 y 3), donde, los alumnos reportaban un mayor uso de características del edu-entretenimiento en docentes “buenos” en comparación a los usados por otro tipo de docentes. En cuanto al impacto, en la figura 4 y 5 se puede observar de manera gráfica cómo es que existe una relación directa entre un profesor que utiliza edu-entretenimiento tiene mayor impacto que uno, que ante el criterio de los alumnos es “malo”.

CONCLUSIONES

A partir de las entrevistas semi –estructuradas que se realizaron a cinco maestros de la Universidad Anáhuac México Norte- se observó que, aproximadamente la mitad, de los docentes sí saben y habían escuchado del término “edu-entretenimiento” y los que comentaban que no, al leerles una definición del término indicaban conocer la temática de la entrevista





En el caso de los profesores que al preguntarles del edu-entretenimiento contestaban que no sabían que era, se registraron dos ideas distintas, aquellos que al ya entender el concepto afirmaban que habían utilizado los elementos sin saber su nombre en general, o aquellos que comentaban que no lo habían utilizado pero estarían dispuestos a hacerlo.

Un dato que llama la atención fue el hecho de que, independientemente de si sabían o no la definición del edu-entretenimiento, todos los profesores pueden identificar las ventajas, desventajas, ejemplos y fundamentos de éste.

Por otra parte, a partir de las n=103 encuestas realizadas a diferentes estudiantes de dicha universidad, se observa que para los alumnos parece existir una relación entre el uso y el impacto de ciertos rasgos del edu-entretenimiento con la manera en cómo perciben a un maestro (ya sea como “buen” o “mal” docente).

Es interesante el ver que los alumnos parecen reconocen el impacto que tienen el uso de estas estrategias y rasgos del edu-entretenimiento. Ello resulta relevante si se pone en contexto que los estudiantes no sabían que se les preguntaba sobre rasgos del edu-entretenimiento.

Es de suma importancia mencionar el hecho de que hay elementos, tales como la formulación de objetivos claros y precisos, la relación entre el uso de rasgos del edu-entretenimiento con los temas vistos en clase, el interés del docente relevante al aprendizaje y ambiente de sus alumnos, por mencionar algunos ejemplos, que parecen empalmarse con elementos didácticos básicos.

A manera de conclusión, parecería necesario y pertinente el explorar más esta corriente y quizá utilizar este recurso. A partir de lo antes mencionado, se podría afirmar que, hoy en día, dar a conocer este nuevo concepto, sus ventajas, y beneficios que le trae tanto al docente como al alumno podría ser relevante para la tarea educativa. Si se acepta este reto, parecería que resultaría de una sinergia entre el trabajo de pedagogos y comunicólogos.





TABLAS Y FIGURAS

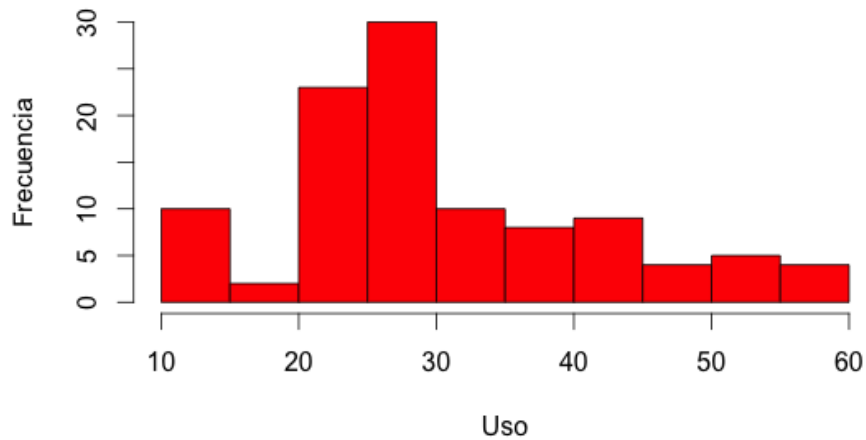
Figura 1: Mapa conceptual



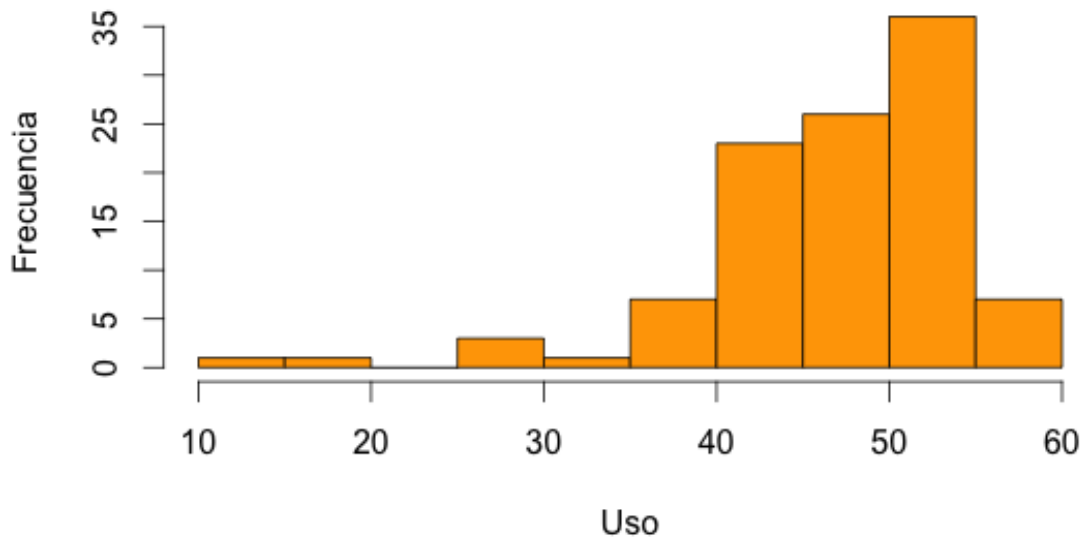


Figuras 2 y 3: Uso del edu-entretenimiento y profesores “buenos” y “malos” (n=103)

Uso de profesores malos

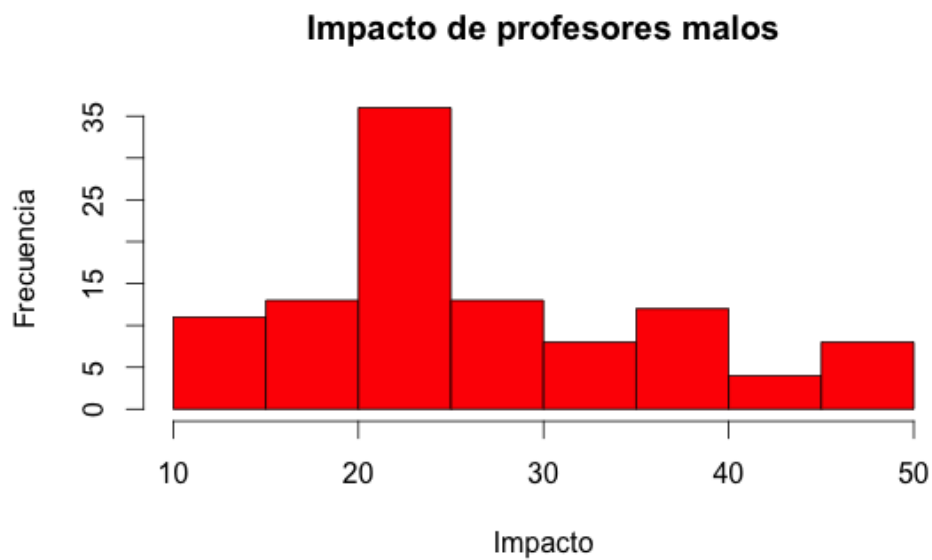
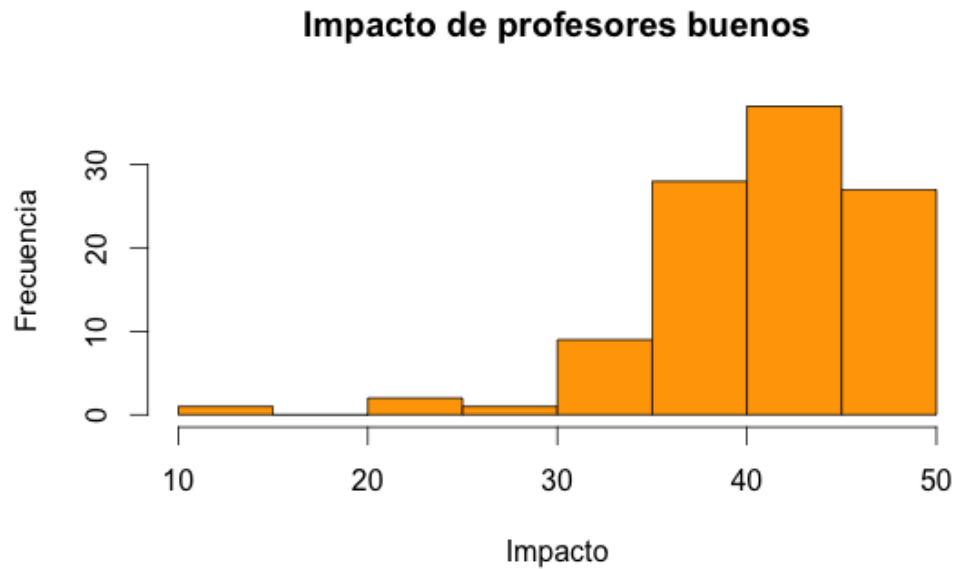


Uso de profesores buenos





Figuras 2 y 3: Impacto del edu-entretenimiento y profesores “buenos” y “malos” (n=103)





BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Anónimo. (2011). *Mass Communication with a Purpose: Global Partnership on Edutainment for Social Change*. Zonta International.
- Billinghurst, M. Dünser, A. Grasset, R. (S-F). *Edutainment with Mixed Reality Book: A visually augmented illustrative childrens' book*. University of Canterbury.
- Balloffet, P., Courvoisier, F. H, Lagier, J. (2010). *The opportunities and Risks of Edutainment*. *International Journal of AArts Management*, 16, 4
- Buckingham, D. (2008) *Más allá de la tecnología*. Biblioteca del docente. 1.
- Damásio, M., Quico, C. (2001). *T-Learning and Interactive Television Edutainment: the Portuguese Case Study*. Conference on Advance Learning technologies, II, 43-49
- Gebhard, P., Kipp, M., Klese, M., Ndiaye, A., Scjneider, M., Wahlster, W. (2004). *Ambient Intelligence in Edutainment: Tangible Interaction with Life-Like Exhibit Guides*. German Reaserch Center for Artifial Intelligence.
- Huesca, G. Noguez, J. (2011). *Ambientes Edutainment: Manteniendo el balance entre educación y entretenimiento*. XI Congreso Nacional de Investigación Educativa.
- Mejan, G. (2013) *Cómo elegir aplicaciones educativas y de entretenimiento para niños*. Mind Shapes.
- Nishimoto, K., Oshima, C., Suzuki, M. (2004). *Family Ensemble: A Collaborativa Musical Edutainment System for Cgildren and Parents*. National Institute of Information and Communications Tchnology.
- Schuler, C. (2012). *Where in the world is Carmen Sandiego? The Edutainment Era: Debunkin Myths Sharing Lessons Learned*. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Ussin, S. (2009). *"Edutainment" in South Africa: a forcé for change in health*. Health Commucation. 87, 491.
- VanEck, R. (March/April 2006). *Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless*. EDUCAUSE Review, 41, 1-16.

