



La educación es de todos

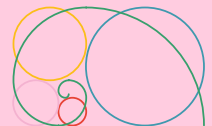
Mineducación



GUÍA de

EDUENTRETENIMIENTO

El poder de las historias como recurso didáctico en el aula de clase.





MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL

María Victoria
Angulo González.
Ministra de Educación Nacional.

Constanza Liliana
Alarcón Párraga.
Viceministra de Educación Preescolar, Básica y Media.

Claudia Milena
Gómez Díaz
Directora de Calidad para la Educación Preescolar Básica y Media

Andrés Reinaldo
Muñoz Castillo.
Jefe de la Oficina de innovación educativa con uso de tecnologías.

Liced Angélica
Zea Silva.
Subdirectora de Referentes y evaluación para la calidad educativa.

** EQUIPOS TÉCNICOS:

Sandra Elvira
Ruíz Castillo.
Oficina de innovación educativa con uso de tecnologías.

Jefferson Bustos Ortiz.
Subdirección de Referentes y evaluación para la calidad educativa.

William Yesid
Montoya Barato.
Oficina de innovación educativa con uso de tecnologías.

Pilar Andrea Rivera
Oficina de innovación educativa con uso de tecnologías.

PARQUE EXPLORA

Andrés Felipe
Roldán Giraldo.
Director Ejecutivo.

Paola Andrea
Trujillo Pulido.
Directora de Educación y Desarrollo Escolar.

Yenneritzana Churio
Rodríguez, Juliana
Murillo Mosquera,
Valentina Mejía Olarte,
Jairo Esteban Páez,
Yerica Jimenez Cano,
Laura Dominguez
Cardozo, Isabel Cristina
Acero Hoyos, Natalia
Suaza Muñoz, Carolina
Giraldo, Liliana Leiva,
Manuela Cardenas
Alvarez, Laura Pérez.
Equipo de trabajo.

Ministerio de Educación Nacional
Imágenes y Texto Ltda
Bogotá, D.C., Colombia - 2022

Primera edición Julio 2022
Número de ejemplares 129

ISBN Impreso 978-958-785-358-2
ISBN Digital 978-958-785-357-5

CONTENIDO

Fijemos el destino 5

Introducción al eduentretenimiento

* * *

1. Activemos la máquina 7

El poder de las narrativas

^ ^ ^

2. Calentemos motores 17

Criterios de selección de los recursos de eduentretenimiento con enfoque STEM+

+ + +

3. Naveguemos con brújula 30

Medios para el eduentretenimiento con el enfoque STEM+.

Ideas prácticas para el aprovechamiento de los recursos de eduentretenimiento

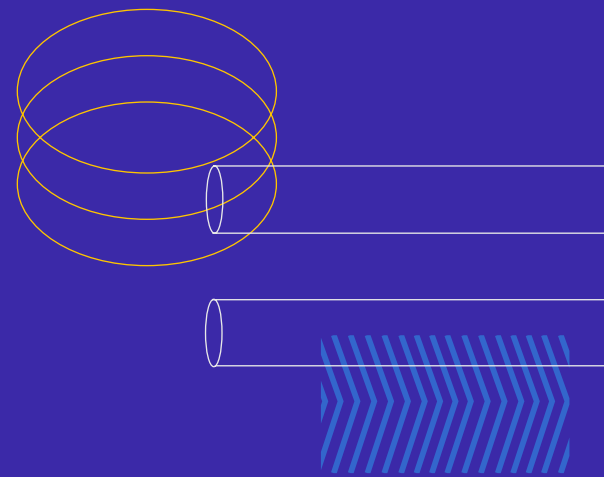
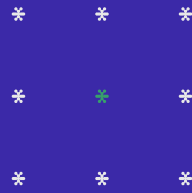
:::



FIJEMOS EL DESTINO

Introducción al eduentretenimiento

Una leyenda del pueblo indígena Uitoto cuenta la historia del jaguar y la nube. Uno de ellos se creía más poderoso que el otro: el jaguar se pavoneaba por la selva y las malocas en el Amazonas, miraba al cielo y creía que era el animal más temible sobre la tierra. Un día, el jaguar vio a unos niños jugando, a una mujer que perseguía una gallina y a dos abuelas que llegaban con canastos llenos de yuca. De repente, saltó del bosque y empezó a rugir. Todos los niños y los adultos lo vieron pero no se asustaron. Sin embargo, cuando se acercó la nube y empezó a llover, todos corrieron hacia la maloca para esconderse del agua y los relámpagos. Llovió y llovió. Mientras tanto, el jaguar se quedó esperando avergonzado debajo de una palma de hojas grandes. Cuando pasó la tormenta, el cielo se despejó y la nube le dijo: "creo que gané la apuesta, la gente me tiene mucho más miedo que a ti".¹



¿Te gustó la leyenda? • ¿Recuerdas alguna historia de tu niñez? • ¿Qué obra de teatro ha dejado huella en tu vida? • ¿Te identificas con algún personaje de una novela? • ¿Has aprendido algo a través de cuentos?

¹ Adaptado de: <https://secretosparacontar.org/es/nuestra-bibliotecas/buscar-por-tema/el-jaguar-y-la-lluvia>

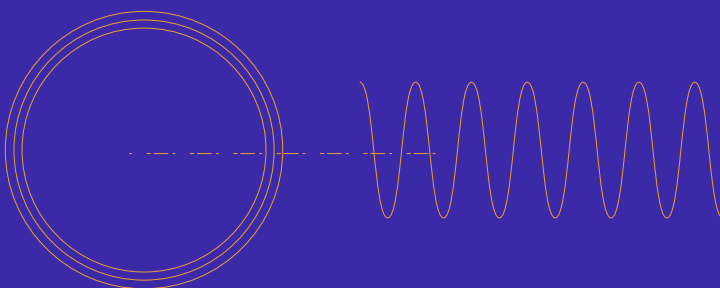
Nuestro cerebro es narrativo por naturaleza. Pensamos en historias todo el tiempo; estas nos conectan con las emociones y generan empatía, llevan al centro de un tema y nos permiten catalizar la discusión y el debate.

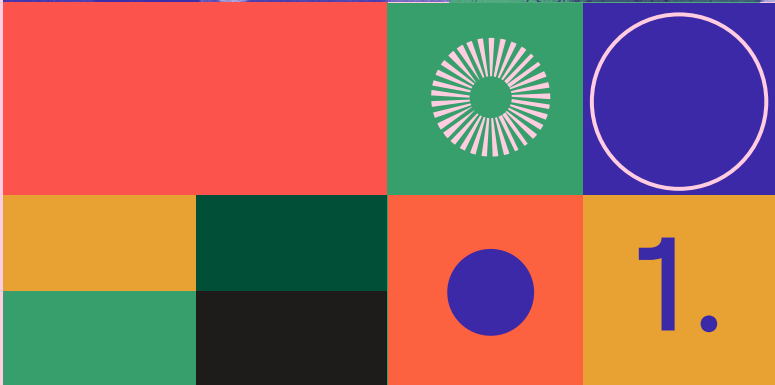
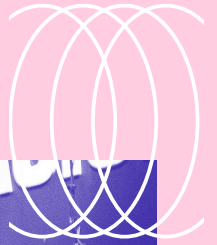
Hemos utilizado ampliamente las historias y los programas de entretenimiento en los medios de comunicación como un camino para educar, informar, reflexionar y conectar-nos de forma individual y colectiva con las dinámicas y desafíos actuales del contexto local y global.

El campo conocido como eduentretenimiento utiliza formatos de entretenimiento populares para integrar diversas áreas del conocimiento, de manera que se puedan generar aprendizajes de forma audaz y entretenida. Esta estrategia de comunicación se consolida como una forma para aprovechar el potencial narrativo en la educación con el fin de fortalecer habilidades y saberes, y desarrollar las habilidades del siglo XXI (Unesco, 2018).

Creemos en la capacidad que tienen las historias para generar estímulos favorables en el aprendizaje de los estudiantes. Por esta razón, hemos diseñado esta guía para ti, que eres miembro de la comunidad educativa, con el fin de que pruebes nuevas formas de enseñanza en el hogar y en las prácticas de aula, transformando estos espacios en ambientes enriquecedores de experiencias y aprendizajes. Queremos que utilices este material de acompañamiento para que vincules el poder del eduentretenimiento y, al tiempo, puedas promover el enfoque STEM+; una apuesta del Ministerio de Educación Nacional que tiene como objetivo potenciar la transformación educativa en Colombia para el desarrollo integral de los individuos y la sociedad, en sintonía con los desafíos del siglo XXI.

En esta guía encontrarás sugerencias para seleccionar recursos de eduentretenimiento con enfoque STEM+, de manera que puedas conectar con el aprendizaje de nuestros estudiantes de forma efectiva y pertinente. ¡Acompáñanos en este viaje!





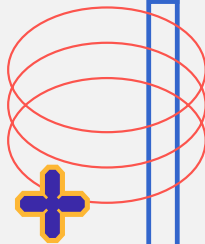
ACTIVEMOS LA MÁQUINA

El poder de las narrativas


Desde tiempos remotos, en todos los lugares, épocas y culturas, las historias nos han acompañado; además, las hemos usado como vehículo para aprender y responder preguntas sobre quiénes somos, de dónde venimos y cómo es el mundo que habitamos.

Son incontables las narraciones que construimos a lo largo de nuestra vida: escribimos novelas, contamos anécdotas alrededor de una fogata, tomamos fotografías, escuchamos radionovelas, jugamos videojuegos, vemos series por diferentes medios... la lista no se detiene.

Vivimos sumergidos en nuestras historias y fascinados por ellas; tanto así, que algunos pensadores incluso afirman que son ellas las que nos hacen humanos:



“Los humanos siempre contamos historias. Las contamos durante milenios de forma oral, después a través de las imágenes en las paredes de roca, más adelante por medio de la escritura y hoy mediante todo tipo de pantallas. Más que Homo sapiens somos Homo fabulators. A los humanos nos encanta escuchar, ver o vivir buenos relatos” (Scolari, 2013).



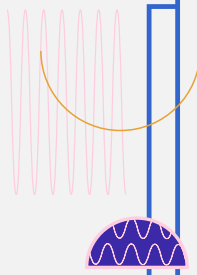
Nos gusta el poder creativo que explota cuando escribimos, escuchamos y vemos historias. Podemos imaginar los personajes, ir a mundos desconocidos e incluso, sentir empatía y emociones a raíz de lo que nos cuentan.

Estar en contacto con las historias es tan potente que desencadena algunos efectos biológicos en nosotros. Algunas investigaciones en el campo de la neurociencia y la biología molecular ofrecen nuevos conocimientos sobre el impacto de la narración en el cerebro humano y la toma de decisiones (Pueyo, febrero 2018).


De la misma manera, muchas narraciones nos dejan mensajes, nos cuestionan y nos permiten reflexionar y aprender; incluso, en algunas ocasiones, pueden influir en nuestras acciones.

Cuanto más poderosa sea la historia, más se quedará en nosotros (Gray, 2018). La capacidad de lograr un propósito determinado depende de muchos factores; por ejemplo, lo que la historia cuenta y también quién, cómo, dónde, cuándo, y para quién la cuenta, entre otras variables simbólicas y sociales.

Podemos contar las historias de innumerables formas y en diversos formatos. Estas pueden estar diseñadas para audiencias pequeñas y locales, como sucede con un drama comunitario en un área local, un evento de narración de cuentos en una vereda o un espectáculo de marionetas; o pueden tener mayor alcance y estar dirigidas a audiencias masivas, como es el caso de un programa de televisión, un podcast o un documental (Unesco, 2018).



La narración aumenta la memoria y el recuerdo. Cuando nuestro cerebro detecta eventos con carga emocional, liberamos la hormona dopamina, que aumenta nuestra memoria y nuestra capacidad para procesar información (Stevenson, 2016).



La aparición de los medios digitales ha traído consigo múltiples formas de contar historias, como las narrativas transmedia, en las que estas pueden desplegarse a través de diferentes medios y plataformas. Ejemplo de estas narrativas son ciertos tipos de literatura que se lanzan en forma de libros, cómics, películas, videojuegos y episodios de televisión (Scolari, 2014).



¿Qué es el edumentretenimiento con enfoque STEM+?

El término edumentretenimiento ha sido definido por la Unesco como una metodología de la comunicación que utiliza el poder de las historias, relatos de la ficción y dramatizados para generar aprendizaje y transmitir conocimiento apelando al poder de enganche de la cultura popular. Su objetivo es abordar problemas sociales de una manera innovadora y conmovedora, generando identificación con los personajes y catalizando la discusión, el diálogo privado y el debate público (Unesco, 2018).


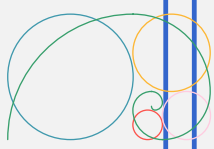
Como dijimos antes, a lo largo de la historia de la humanidad se han contado historias para enseñar, inspirar e influenciar a otros. Sin embargo, el edumentretenimiento nació en 1951, cuando la BBC desarrolló una radionovela para la promoción de la salud llamada *The Archers* (Tufte, 2005). Desde este punto, esta metodología de la comunicación ha sido definida por diversos autores y empresas². Además, ha sido utilizada en muchos países del mundo como Nicaragua, México, Sudáfrica, India, Estados Unidos y Colombia. ¡Sí, Colombia!

² Algunos de los referentes que comunican y utilizan el edumentretenimiento son el Soul City Institute for Social Justice (Sudáfrica), Puntos de Encuentro (Nicaragua), Breakthrough (India), Imaginario/Ci-turna (Colombia) y Oxfam Novib (Países Bajos).

Como vemos, con el eduentretenimiento se comprende que los elementos que usan narrativas y se inspiran en la vida misma pueden ser pretextos poderosos para contribuir a procesos de cambio y apropiación de saberes y habilidades, cautivando a las audiencias a un nivel emocional. Es por esto que se incorporan en el ámbito educativo la música, novelas gráficas, radionovelas, obras de teatro, historietas, videos, series audiovisuales, podcast, entre otros. Así, es posible organizar experiencias motivantes y promover la reflexión y el aprendizaje en torno a temas específicos.

Incorporar recursos que involucren eduentretenimiento con enfoque STEM+³ nos permite tener una herramienta de apoyo y compañía para la labor de los docentes y padres de familia, ya que a través de los mismos se pueden integrar diversas áreas del conocimiento en un mismo material y valorar los saberes, intereses, habilidades y contextos de las comunidades. Al mismo tiempo, el eduentretenimiento nos posibilita expandir los procesos disciplinares del aula hacia vivencias individuales y colectivas fuera de esta: el patio, la calle, el parque, las bibliotecas, los museos y teatros, los escenarios y medios recreativos, los medios masivos de comunicación, el paisaje (MEN, 2021).

3 STEM+ es un enfoque educativo que brinda oportunidades para que los estudiantes vivan experiencias de aprendizaje activo, integren diversas áreas de conocimiento, desarrollen habilidades para la vida, y se conecten con las dinámicas y desafíos del contexto (Documento visión STEM+).



Las historias nos permiten cambiar de opinión
Cuanto más “transportadora” o absorbente encontramos la historia, más probabilidades tenemos de desarrollar actitudes favorables hacia el personaje principal (Hoeken, 2017).

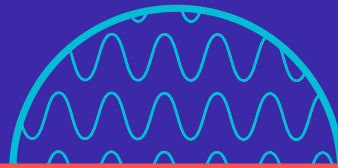
La implementación de las historias en el aula nos permite innovar en las prácticas educativas, facilitando la exploración de distintas formas de acompañamiento para los procesos de enseñanza y la incorporación de metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos y la perspectiva de aprender haciendo. Al mismo tiempo, logramos que nuestros estudiantes se conecten con experiencias reales (MaDrury & Alterio, 2003) e involucren los sentidos al momento de aprender, vivenciando el proceso de forma creativa, interactiva y dinámica. Esto se debe a que el uso del eduentretenimiento nos permite desplegar propuestas que conviertan a las niñas, niños, adolescentes y jóvenes en actores protagónicos, de forma que desarrollen diferentes habilidades necesarias para desenvolverse en el contexto actual.

Las siguientes son algunas ventajas del uso de recursos de eduentretenimiento:

Nos permite involucrar a estudiantes y docentes en el proceso de aprendizaje

- Potencia la creatividad e imaginación
- Su uso fortalece las habilidades comunicativas
- Fomenta la capacidad de ordenar y secuenciar lógicamente
- Permite el trabajo colaborativo y la creación colectiva
- Fomenta la resolución de problemas
- Despierta la curiosidad
- Fortalece procesos de expresión e identidades propias en los estudiantes
- Trabaja la asertividad y manejo de la emocionalidad
- Desarrolla el pensamiento crítico y la alfabetización digital
- Empodera a los estudiantes para que puedan ser parte de la sociedad de un modo activo e innovador

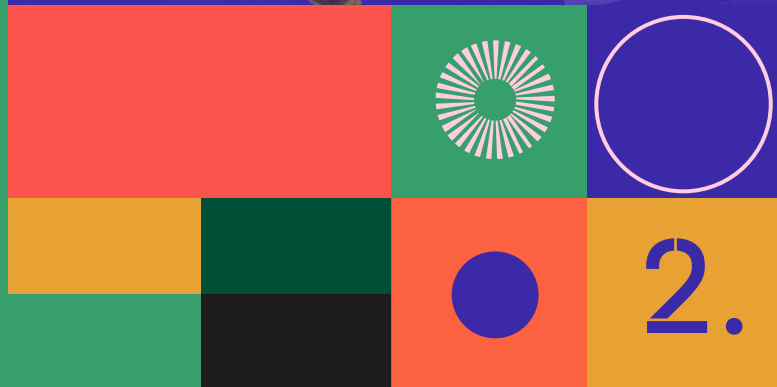
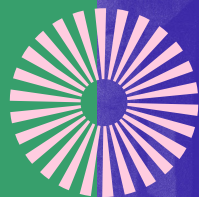




“Me di cuenta del poder de las narrativas cuando escogí una canción popular y común entre mis estudiantes para cambiarle la letra y enseñarles acerca de los sistemas del cuerpo humano y la importancia de creación de hábitos saludables. Esto generó que ellos se interesaran por el tema, aprendieran la canción y pudieran entender lo que había planeado de manera cercana y agradable”

Diana

profesora de ciencias



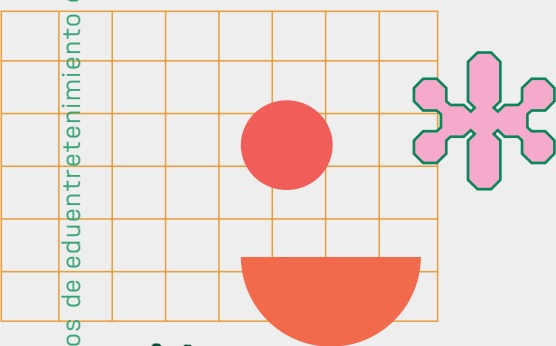
CALENTEMOS MOTORES

Criterios de selección de los recursos de eduentretenimiento con enfoque STEM+

2.

Explorar el panorama para elegir nuestro público objetivo

Criterios de selección de los recursos de eduentretenimiento con enfoque STEM+



¿Cómo es la población con la que quiero utilizar recursos de eduentretenimiento?
 ¿Qué características son relevantes a nivel cultural, social, emocional y económico en mi audiencia?

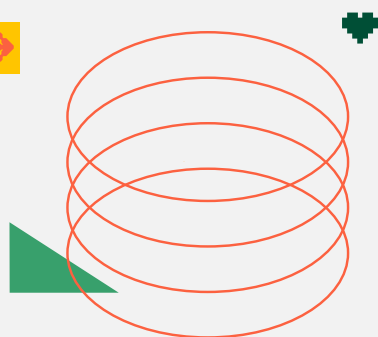
Los recursos de eduentretenimiento se diseñan para poblaciones y contexto específicos. Es por esto que, como punto de partida, debemos reconocer a nuestro público objetivo.

Tener claridad acerca del público al que queremos dirigirnos -quiénes son y qué les gusta- e indagar en aspectos como la edad, los intereses y preferencias de aprendizaje de los y las estudiantes, son puntos fundamentales de los que debemos partir. No olvidemos que si identificamos estas características, podemos motivar y conectarnos fácilmente con nuestro público, evitando así que se presenten situaciones de desinterés, aburrimiento, ansiedad o frustración.

Saquemos nuestra lupa y observemos las particularidades ambientales, culturales y sociales de nuestra audiencia y sus familias. ¡Este aspecto será clave para cautivarlos!

Identificar los medios para conectar con los gustos e intereses del público

Criterios de selección de los recursos de eduentrenimiento con enfoque STEM+



¿Qué medios son los más populares entre mi audiencia?
 ¿Con qué recursos (tecnológicos y análogos) cuento?

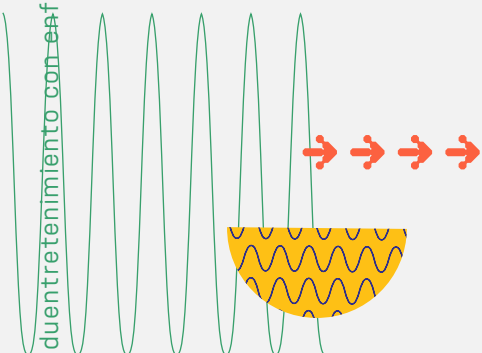
Una vez hemos identificado nuestra población y tenemos información básica sobre nuestra audiencia, podemos explorar los medios o recursos de comunicación que sean más pertinentes, adecuados o interesantes para alcanzar nuestro propósito.

¡Tenemos una importante tarea! Debemos averiguar si nuestros estudiantes y sus familias tienen acceso a internet o a tecnologías análogas (radio y televisión). Así podremos aprovechar diversas estrategias de comunicación.

Recordemos que podemos conectarnos con nuestra población a través de diferentes canales (en la siguiente sección profundizaremos en este aspecto). Así que no debemos preocuparnos si no tienen internet o ciertos dispositivos tecnológicos: en este aspecto nuestro límite es la imaginación. Existen materiales de eduentrenimiento de todo tipo y para cualquier medio. Incluso, en el mejor de los casos, podemos crear nuestros propios recursos.

Plantear el objetivo pedagógico como brújula del proceso de aprendizaje

Criterios de selección de los recursos de eduentretenimiento con enfoque STEM+



¿Qué quiero lograr en cuanto a las habilidades y propósitos en mi audiencia? ¿En qué parte de la ruta de aprendizaje podemos involucrar recursos de eduentretenimiento? ¿Qué recursos puedo vincular para lograr los propósitos planteados?

Para continuar debemos seleccionar las habilidades, disciplinas o pensamientos que pretendemos abordar o fortalecer con nuestros estudiantes. No olvidemos incluir también las habilidades del siglo XXI.

En este punto, la tarea es organizar una ruta de aprendizaje (propósitos, estrategias) a través de la cual nuestra audiencia pueda cumplir los objetivos propuestos y participe de manera activa en su proceso de aprendizaje.

Recordemos que el proceso de enseñanza-aprendizaje no se encuentra vinculado al recurso, sino que se fundamenta en las estrategias y técnicas didácticas que apliquemos a través de él. Por eso, a pesar de su atractivo, un recurso de eduentretenimiento no garantiza por sí solo que logremos los objetivos de aprendizaje propuestos.

Integrar disciplinas para tejer redes de conocimientos

Criterios de selección de los recursos de eduentretenimiento con enfoque STEM+



* * *

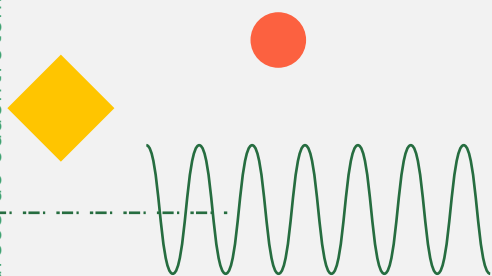
¿El recurso nos permite abordar en su contenido diferentes disciplinas académicas? ¿El recurso nos permite el desarrollo de alguna(s) competencia(s) del siglo XXI o estimula la creatividad? ¿Qué aprendizajes se incorporan con los recursos que voy a utilizar?

¡Continuemos!

No debemos olvidar que es posible escoger recursos que establezcan conexiones entre distintos campos de conocimiento, contenidos teóricos o habilidades, borrando así los límites entre las materias académicas tradicionales. Si lo hacemos de esta manera, podemos consolidar, a través del eduentretenimiento, una estrategia que genere un aprendizaje integrado y flexible; además, facilitamos a nuestro público el progreso en sus conocimientos, al tiempo que estimulamos la creatividad y el fortalecimiento de las habilidades del siglo XXI.

Revisar el hilo para encontrar conexiones fluidas en el contenido

Criterios de selección de los recursos de eduentretenimiento con enfoque STEM+



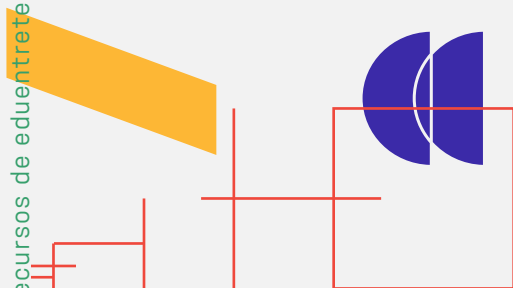
¿El material que escogí cuenta con un hilo narrativo que permita conectar con mis estudiantes? ¿El lenguaje que maneja el recurso es cercano y familiar para mi audiencia?

Recordemos que los recursos que caben en la categoría de eduentretenimiento aprovechan el poder de las historias para enseñar. Por tanto, no perdamos de vista el hecho de que el material seleccionado tenga un hilo conductor o narrativa que nos permita conectar con nuestra audiencia.

A la vez, tengamos presente que el contenido de esas narrativas cuente con un lenguaje familiar y cercano para que nuestras niñas, niños, jóvenes y adolescentes puedan conectarse con el mismo.

Analizar el contexto para conectar con la cotidianidad

Criterios de selección de los recursos de eduentretenimiento con enfoque STEM+



¿El contenido refleja una problemática del entorno cercano de mi población?

¿Mis estudiantes identifican situaciones que puedan encontrar en su contexto a través del contenido del recurso?

El contexto es todo lo que rodea a una situación de aprendizaje. Por tanto, entenderlo nos permite determinar los factores y elementos que favorecen u obstaculizan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para que una ruta de aprendizaje sea adecuada se deben plantear estrategias didácticas encaminadas hacia los intereses del contexto. Por eso, debemos tener conciencia de las necesidades emergentes y de los diversos problemas que se presentan, con el propósito de tenerlos presentes dentro de la ruta de aprendizaje (Ruiz, 2012).

Por lo tanto, al escoger el contenido que les compartamos debemos tener en cuenta las características y problemáticas de su contexto, de manera que tal contenido sea cercano a sus vivencias o permita promover acciones para identificar y resolver problemáticas de su entorno y del mundo real (Padilla, et. al, 2018).

Nuestros estudiantes se van a sentir más involucrados en su proceso de aprendizaje si pueden identificar y valorar contextos culturales, sociales, históricos y académicos cercanos en los recursos de eduentretenimiento.