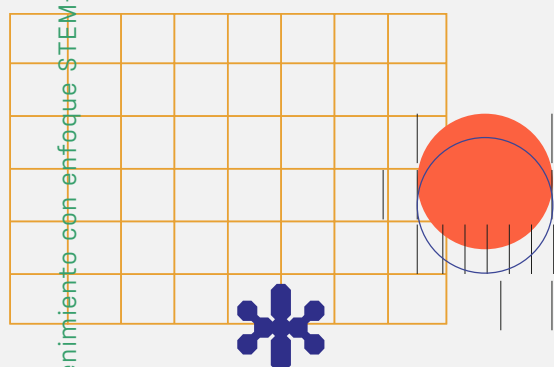


Enganchar para conocer las emociones de los estudiantes

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



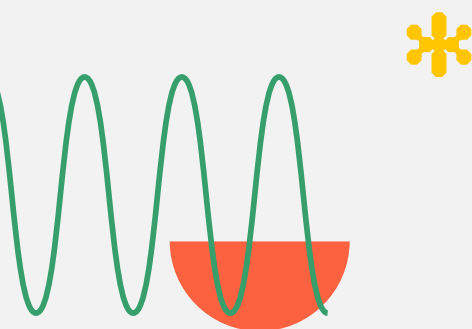
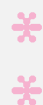
¿El material que escogimos ofrece una experiencia divertida, retadora e intrigante a mis estudiantes?
 ¿Les generará gozo y placer al estar en contacto con el recurso?
 ¿Fomenta el recurso una conexión social y el deseo de compartir, colaborar o conversar con los otros? ¿El material fomenta la curiosidad?

Generar en nuestros estudiantes sensaciones de disfrute y placer al estar en contacto con recursos de eduentretenimiento es fundamental. Sin embargo, tengamos presente que estas respuestas deben ser el resultado no solo de la diversión y el interés, sino también de la satisfacción de resolver problemas, la interacción social (en relación con el contenido) con otros estudiantes o el progreso en el aprendizaje, por mencionar solo algunas posibilidades.

Además, no olvidemos que el material que es significativo, motivador y relevante en la vida de nuestros estudiantes funciona como una gran fuente de placer. Por lo tanto, busquemos recursos que generen respuestas afectivas en nuestra audiencia y que fomenten la capacidad de tomar decisiones acertadas en circunstancias que así lo ameriten.

Calidad y estética para generar estímulos

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



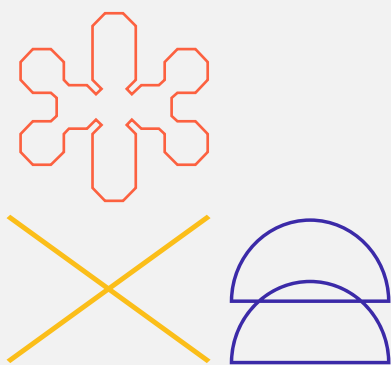
- ¿El material tiene gráficos, elementos visuales, fuentes y/o texto de buena calidad?
- ¿Los elementos que componen el recurso de eduentretenimiento son agradables a la vista?
- ¿El recurso que seleccionamos estimula los sentidos?

Queremos atrapar a nuestra audiencia con los recursos que usemos en nuestra práctica educativa. Por tal razón, estos deben contar con una interfaz que sea apropiada y visualmente atractiva.

Sin importar si se trata de un recurso análogo o digital, debemos fijarnos siempre en los colores, tamaños, tipos de letras y elementos visuales que compongan el recurso, ya que usándolos de manera apropiada podemos lograr que nuestros estudiantes disfruten de una experiencia memorable de aprendizaje.

Interactividad para detonar procesos cognitivos memorables

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



¿El recurso que escogimos invita a la acción? ¿El material formula preguntas a nuestra audiencia?

Es indispensable buscar recursos que permitan a nuestros estudiantes interactuar activamente con su contenido. No olvidemos que aprendemos mejor cuando nos involucramos en nuestro proceso de aprendizaje.

Procuremos que con los recursos escogidos nuestra audiencia pueda responder preguntas, tomar decisiones o realizar otras acciones observables que presenten oportunidades para generar y probar diferentes posibilidades, y para revisar hipótesis.

Revisemos que el recurso invite a nuestra población a utilizar los sentidos. Además de hacerlos ver, es importante que los haga sentir, palpar, escuchar u oler, tanto de manera directa como a través de sugerencias. Para lograrlo no necesitamos grandes dispositivos: una pregunta bien formulada puede evocar todos los sentidos de nuestra audiencia.

Accesibilidad para disminuir las barreras en el proceso de aprendizaje

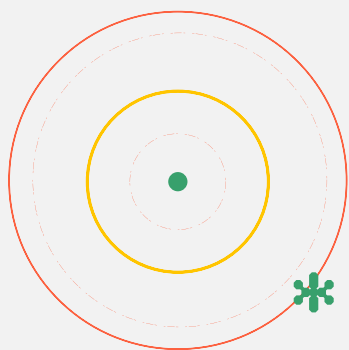


¿El recurso puede ser utilizado por todos los miembros de mi audiencia? ¿El material escogido visibiliza a niñas, niños, hombres y mujeres por igual? ¿El recurso no estereotipa ningún género? ¿El material refleja en los personajes heterogeneidad en edad, etnia, cultura y físico?

Es necesario que la información presentada por el recurso sea accesible para toda la población con diferentes características sociales, culturales y económicas. De esta manera podemos garantizar que todos nuestros estudiantes, independientemente de su origen, cultura, nivel socioeconómico u otras características, tengan la oportunidad de experimentar un proceso de aprendizaje en el que fortalezcan habilidades para desarrollar plenamente su potencial y logren los objetivos trazados en la ruta de aprendizaje.

Debemos tener presente que la información se muestre en un formato flexible, de modo que se varíen algunas características dependiendo del tipo de recurso; por ejemplo, puede modificarse el tamaño del texto o de las imágenes, el volumen de la voz o el sonido, el contraste entre el fondo y el texto o la imagen, el color usado para informar o enfatizar, la velocidad o tiempos de un video, la animación, los sonidos, las simulaciones y la disposición de elementos visuales, entre muchas otras posibilidades (CAST, 2011; *Pautas Sobre El Diseño Universal Para El Aprendizaje (DUA) (Versión 2.0)** - Red de Currículum Multinivel, n.d.)

Motivación para movilizar el interés por el aprendizaje

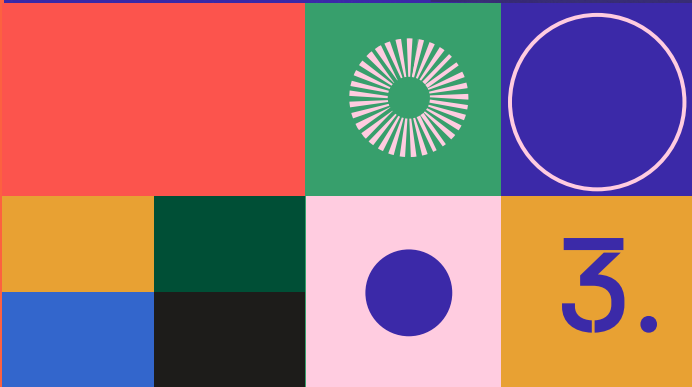
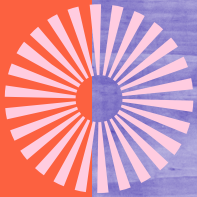
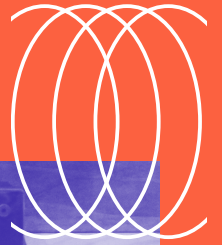


¿Nuestro recurso logra captar la atención de los niños a través de sus emociones? ¿Hay sorpresa, alegría, suspenso u otras emociones que atrapen a nuestra audiencia? ¿Hay algún elemento que haría que después quisieran volver a ver este programa?

Es clave motivar en las niñas y niños la exploración, la curiosidad, la expresión y la creatividad a través de historias o situaciones que, además de generar el disfrute, estimulen la imaginación y el pensamiento crítico. No debemos tenerle temor a llevar al aula contenidos profundos o complejos; hay que buscar que nuestros estudiantes puedan conectarse con el recurso.

Una de las claves para atrapar a nuestro público es hacerlo a través de las emociones en todo su abanico de posibilidades: llanto, miedo, humor, tristeza, suspenso, satisfacción, alegría, amor, sorpresa, disgusto, interés. Por eso, procuremos que en el contenido de los recursos seleccionados se recurra a algunas de ellas (Ministerio de Cultura, s.f).





NAVEGUEMOS CON BRÚJULA

Medios para el eduentretenimiento con el enfoque STEM+

Una vez identificada nuestra audiencia, el próximo paso es preguntarnos: ¿cuáles son los medios o recursos de comunicación más adecuados para utilizar con nuestra población?

Recordemos que la comunicación es un proceso en el que intervienen diferentes elementos. Uno de ellos son los medios que proporcionan la información y, al mismo tiempo, facilitan que los miembros de la audiencia adquieran conocimientos, se apropien de saberes, analicen sus problemas, conozcan opciones y tomen decisiones.

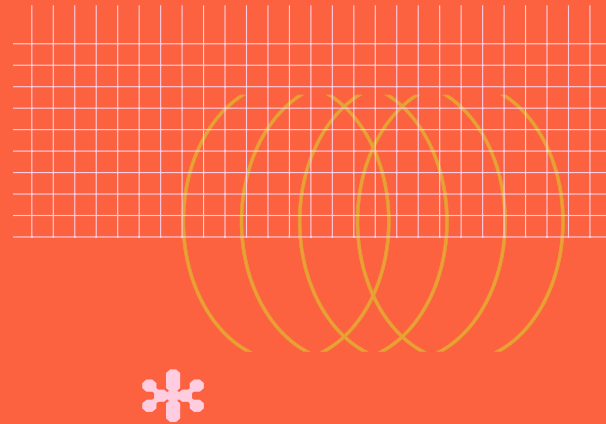
Hoy, los medios son los vehículos a través de los cuales comunicamos la información y la hacemos accesible, real y apropiada para nuestra audiencia. Asimismo, nos permiten que tanto los emisores como los receptores se puedan expresar. Es decir, no

concebimos la comunicación en un solo sentido, sino como un proceso de doble vía. Por eso, en la educación buscamos medios que promuevan metodologías activas.

Tengamos presente que en una estrategia de eduentretenimiento podemos tener tanto un alcance local -cuando nos enfocamos en un problema específico- como un alcance nacional o internacional -cuando nos enfocamos en una gran audiencia-. Para cada caso, es necesario que conozcamos los medios que se consumen o están disponibles para el público objetivo, así como los formatos más adecuados para transmitir los mensajes centrales de la estrategia. Si bien existen numerosos medios y formatos disponibles, a continuación explicamos algunos de los más frecuentes.



Medios audiovisuales



Los medios audiovisuales son canales de comunicación masiva que utilizan lenguajes narrativos auditivos y visuales para transmitirnos sus mensajes.

Estos medios se valen de la transmisión sincrónica de sonidos e imágenes para lograr un poderoso efecto realista comunicando mensajes específicos. Se caracterizan por llegar a un amplio número de audiencias.

Algunos de los formatos en los que podemos encontrar recursos de eduentretenimiento son la televisión, la radio y el cine.

Televisión

La televisión es un recurso que integra la imagen en movimiento y los sonidos para envolver la narración de historias en un lenguaje audiovisual. Este es uno de los medios de comunicación que más consumimos en Colombia debido a que llega a grandes audiencias.

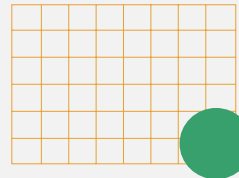
Utilizar la televisión en la práctica educativa es muy valioso, ya que este medio puede ser accesible para muchas más personas en términos económicos y culturales. Además, la televisión maneja lenguajes gráficos, atractivos, informales y dinámicos, lo que la pone a disposición de nuestra audiencia y permite que nuestros estudiantes aprendan sobre otras culturas y viajen a lugares desconocidos (por ejemplo: programas sobre astronomía).

Existen programas de televisión que se diseñan desde el eduentrenimiento para todos los grupos de edad. Disponemos de variadas opciones como películas, series, noticieros, programas deportivos, infantiles, culturales, gastronómicos,

documentales, telenovelas, dramas históricos, dramas cómicos, etc. Esto le permite a la televisión llegar a muchas audiencias de manera innovadora. Entre los formatos más comunes encontramos:

DRAMAS: son historias continuas que suelen presentarse en la radio o la televisión durante seis, doce o más meses, con la emisión de un episodio o capítulo por semana. Una versión más corta, la miniserie, suele tener entre cuatro y seis episodios. La continuidad de la historia facilita la creación de un contexto social realista y permite que nuestra audiencia tenga tiempo para conocer a los personajes e identificarse con ellos.

SERIES: presentan una historia nueva y completa en cada episodio. Tener una historia nueva en cada capítulo nos permite conectar con la audiencia en cualquier parte de la serie.





Ejemplos de recursos televisivos

Los fantásticos viajes de Ruka⁴

Ruka es un niño aventurero e inteligente de 7 años, que vive con su hermana Lyn y su abuelo Manuel. El abuelo es muy sabio y siempre les habla de las cosas más maravillosas del mundo, de la naturaleza y de la vida misma.

Una vez, mientras buceaba, el abuelo rescató a una pequeña tortuga (Nuna) que se encontraba en aprietos. Gracias a eso, el gran espíritu de Humboldt le dio una caracola mágica, y la tortuga se convirtió en parte de su familia.

Ahora, cada vez que Ruka quiere aprender algo nuevo sobre el mar y los animales que lo habitan, sopla la caracola y viaja mágicamente hasta las profundidades con Nuna, quien adquiere el poder de transformarse en una criatura inteligente, y en la mejor compañera. Juntos viajan por el mar, aprendiendo sobre las especies marinas y el medio en el que viven (*Los Fantásticos Viajes de Ruka: Conocer El Océano a Través de La Pantalla | Mi Señal Colombia*, n.d.).

⁴ Para acceder al recurso ingresa al siguiente enlace: <https://bit.ly/3vgcpx>

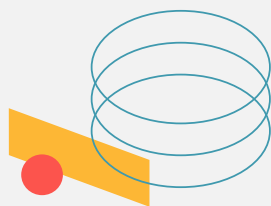


¿Por qué involucra el enfoque STEM+?

La serie televisiva está dirigida a niños y niñas de preescolar. Nos explica todo de forma sencilla y en su propio lenguaje. A través de las palabras del abuelo se transmiten importantes mensajes que propician aprendizajes relacionados con el cuidado y la protección del medio ambiente, el respeto por los animales y las demás formas de vida, y que, incluso, permiten fortalecer algunas habilidades socioemocionales.

La serie fomenta la curiosidad y abre el espacio para generar una conversación sobre temas relevantes que se abordan de manera directa como el cambio climático, la interacción entre especies, la manera en la que la intervención de los humanos afecta el ecosistema marino y la contaminación. Al mismo tiempo se fomentan valores como la perseverancia, la tolerancia, el respeto y la curiosidad.

¿Sabes qué es lo mejor? Tiene guías pedagógicas descargables para los padres y los docentes.



Si quieres ver más series televisivas catalogadas como STEM+, puedes dirigirte al siguiente enlace: <https://www.rtvcpplay.co/stema>

La radio

La radio es uno de los medios más comunes y con mayor cobertura en nuestro país. La programación radiofónica puede producirse de forma rápida y puede duplicarse, almacenarse, recuperarse y distribuirse fácilmente en cintas de audio.

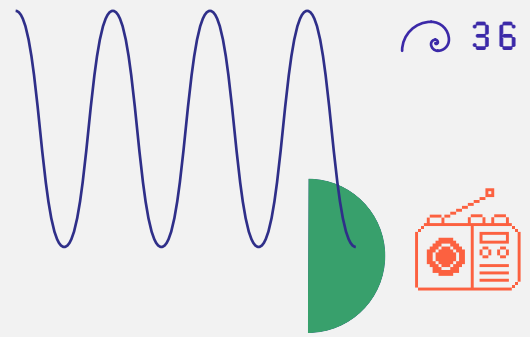
Este formato ha demostrado ser útil para las estrategias de eduentretenimiento, dado que permite abordar temas de interés local, abriendo la puerta al diálogo y el debate con el público objetivo. Además, su uso es fácil e intuitivo, y la mayoría de las familias pueden acceder a ella. Está demostrado que las personas confían en la información proporcionada por este medio (UNESCO, 2020).

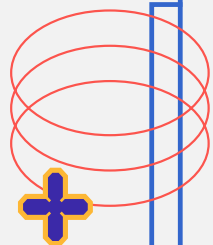
Los formatos de entretenimiento radiofónico más comunes en los que podemos vincular eduentretenimiento con enfoque STEM+ pueden ser las series, radionovelas, radioteatro, comedias, programas musicales y programas de variedades.

Algunos formatos de radio que podemos incorporar en nuestra práctica educativa son:

RADIOTEATRO: es un formato radial que permite contar historias ficticiales o no, a través de lenguaje radiofónico: sonidos, silencios, música y voces de actores o actrices. Este tipo de formato presenta en un mismo programa una historia que tiene personajes, conflictos y un final. Puede durar minutos u horas.

RADIONOVELA: es un formato radial que permite contar historias ficticiales o no, a través de lenguaje radiofónico. La diferencia con el radioteatro radica en que la radionovela está estructurada en capítulos. Es decir, la historia se presenta en pequeños fragmentos, en los que el conflicto no se resuelve de una vez, sino que queda abierto, para irse desarrollando en los capítulos siguientes. Cómo se estructura en capítulos, la radionovela logra que al final quedemos con expectativa y ganas de escuchar más.





“Escuchar historias convincentes libera sustancias químicas en nuestros cerebros, como la oxitocina, que están asociadas con una sensación de seguridad, una condición básica para que se produzca la cooperación” (Hoeken, 2017).



¿Quieres realizar radioteatro con tus estudiantes? Revisa el siguiente paso a paso: <https://bit.ly/3zF8HoX>.

Si quieres conocer alguna radionovela para inspirarte o incorporar en tu práctica educativa, puedes revisar *Relatos del futuro*. La historia está basada en hechos reales e imaginarios que inician en el año 1960 y culminan 100 años después. Relata la forma en la que una comunidad del caribe colombiano se adaptó al cambio climático. Toda la producción se realizó a distancia y a través de celulares con las comunidades de Sabanalarga y Ponedera, Atlántico. Escúchala aquí: <https://www.spreaker.com/show/relatos-del-futuro>





Ejemplos de recursos radiales

Radio Laboratorio⁵

Río es el personaje principal de esta serie radial. Su nombre proviene de los dones y la simbología que le confieren su identidad: Río es oír al revés; pero, al mismo tiempo, Río es un ser sonoro y acuático que representa los ríos y los muchos sonidos vitales que influyen y configuran el territorio Colombiano. Río es un viajero que por su capacidad de escucha y memoria sonora ha encontrado en la radio un espacio ideal para asombrarse e imaginar.

Río nos invita a ir más allá de lo que nos muestran nuestros ojos: es un niño invidente que conoce el mundo a través del sonido. Su fiel compañera es la radio que escucha con su abuela y gracias a la cual puede viajar por diversos lugares mediante imágenes sonoras y sentirse más cerca de la realidad de los otros. Un día decide emprender un viaje por Colombia en busca de los niños y niñas protagonistas de las historias que ha escuchado en la radio, de los lugares que ellos habitan y de las experiencias que los envuelven (*Río: Un Ser Extraordinario Que Llegará a Radio Nacional*, n.d.)

⁵ Para acceder al recurso puedes acceder a siguiente enlace: <https://www.misenal.tv/radio-educativa-escolar-colombia>



¿Por qué involucra el enfoque STEM+?

Esta serie radial nos permite acercarnos a los mensajes de la naturaleza y conectar el campo con la ciudad, y las montañas con los mares. A la vez, nos conecta con nuestra geografía y con niños de todo el territorio nacional por medio

de historias, sonidos y mensajes. Este recurso nos enseña acerca de la preservación del medio ambiente, especialmente del agua, fortaleciendo también las habilidades del siglo XXI y enlazando aprendizajes relacionados con ciencia y arte.

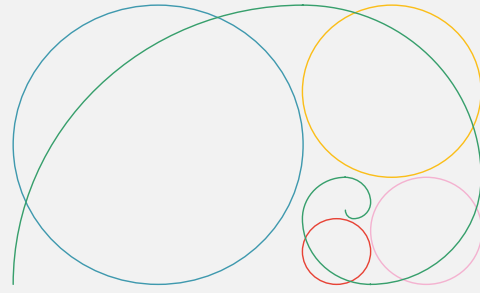


Si quieres escuchar más programas radiales educativos, sintoniza Exploremos. Este es el primer canal de contenidos educativos que ofrece acceso al 92% de la población colombiana a través de la señal digital gratuita TDT. En este sitio hay franjas y recursos diseñados para complementar los procesos de enseñanza - aprendizaje en población rural, primera infancia, primaria, secundaria, media y electiva, familiar y adultos. Te invitamos a descubrir, descargar y utilizar estos recursos pedagógicos: <https://www.radionacional.co/exploremos>

El cine

Este recurso es una potente herramienta educativa. Se presenta en forma de cortometrajes o largometrajes, y se caracteriza por tener historias que comienzan y terminan con cada proyección.

Las películas se pueden transmitir por televisión o en salas de cine, así como en entornos comunitarios abiertos o cerrados. Incluso, plataformas como YouTube o Vimeo ya incorporan muchos de estos recursos, los cuales podemos utilizar en nuestra práctica educativa.



Al igual que la televisión, el cine tiene la posibilidad de despertar emociones y motivar a los espectadores, a la vez que les permite conocer otras culturas y llegar a lugares desconocidos. Con su uso se potencia la sensibilidad, la creatividad y el pensamiento crítico.

Uno de los formatos que podemos utilizar para vincular recursos de eduentretenimiento con enfoque STEM+ al contexto escolar es el cine de ficción (argumental) o de no ficción (documental).



Ejemplos de recursos cinematográficos

Sueños de astronauta⁶

Esta producción de no ficción nos presenta los avances de la carrera espacial en Colombia, mostrando relatos de niños, niñas, artistas, aficionados y algunos científicos de este campo. A la vez, nos lleva a un viaje a través del conocimiento de personas que no han renunciado a su sueño de infancia: ser astronautas. Es un recurso que nos invita a creer en nuestros sueños e inspira a las generaciones a seguir vocaciones científicas en un país como el nuestro.



Ejemplos de recursos cinematográficos

Camino de agua: Tras la huella del cambio climático⁷

En el documental Camino de agua, científicos de la Universidad Nacional de Colombia realizaron un estudio estricto del agua, revisando el impacto que tienen los humanos con este valioso recurso y de qué forma está afectando el cambio climático a nuestro país.

A su vez, este documental nos recuerda que el agua es componente imprescindible de todas las formas de vida conocidas. También, nos muestra cómo determinadas actividades humanas como la minería, la agricultura o la deforestación han contribuido al agotamiento y contaminación de los recursos hídricos en Colombia. Para ello, sigue el trabajo de varios científicos colombianos interesados en el estudio del agua y su uso (Acosta Álzate, 2019).

⁶ Disponible en el siguiente enlace: <https://www.rtvplay.co/stema/suenos-de-astronauta>

⁷ Disponible en el siguiente enlace: <https://www.rtvplay.co/stema/camino-de-agua-tras-la-huella-del-cambio-climatico>

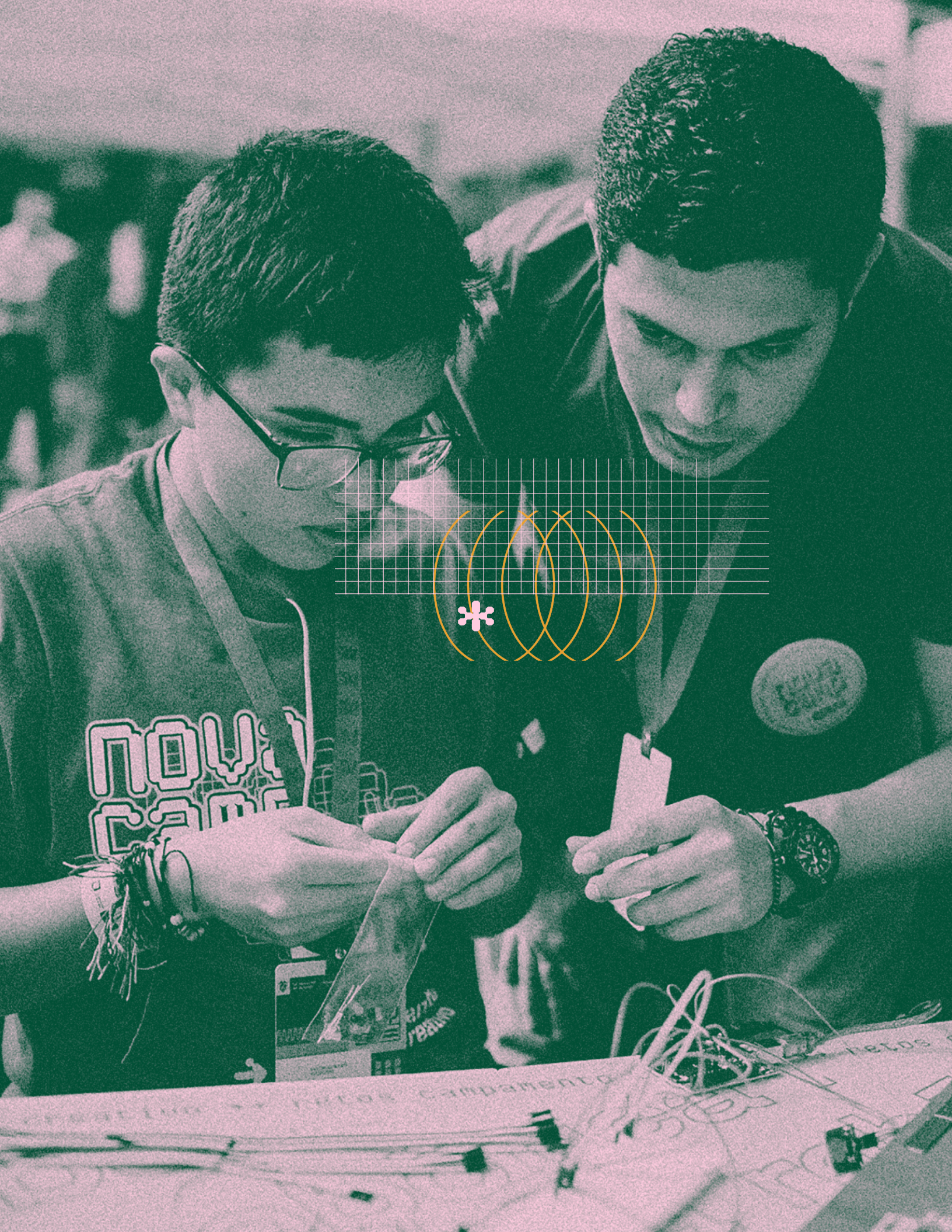


¿Por qué involucra el enfoque STEM+?

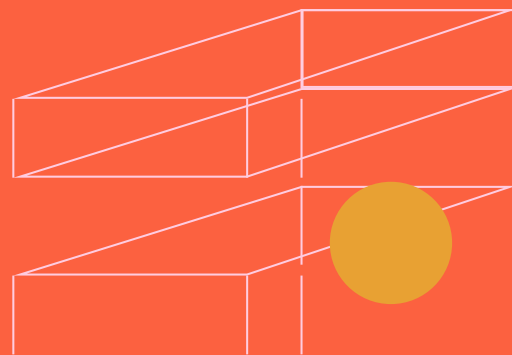
Estas producciones audiovisuales muestran paisajes de nuestra geografía colombiana. A la vez, nos conectan con científicos de todo el territorio nacional, presentando, a través de relatos, los avances científicos generados en diversos campos.

Este tipo de recursos nos enseñan sobre la preservación del medio ambiente, fortaleciendo las habilidades del siglo XXI y enlazando aprendizajes relacionados con ciencia, tecnología y astronomía. Al tiempo, nos permiten inspirar a nuestras niñas, niños, jóvenes y adolescentes a seguir vocaciones científicas, brindándoles referentes profesionales y territoriales cercanos a su contexto.

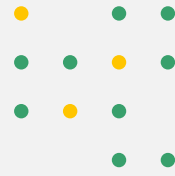




Medios digitales e interactivos



Aunque los medios digitales e interactivos son relativamente nuevos, su acogida y alcance es enorme, incluso mayor que el de algunos medios masivos. Un ejemplo son los contenidos generados a través de los teléfonos celulares, Internet o redes sociales. Algunos de los formatos donde podemos encontrar recursos de eduentretenimiento con enfoque STEM+ son el video y el podcast.



Video



El video educativo es una alternativa maravillosa para vincular el entretenimiento en nuestras clases porque presenta la información de manera visual y auditiva.

Con el video, los niños, niñas, adolescentes y jóvenes tienen más control sobre la información que reciben. Representa una oportunidad adicional de profundizar en el aprendizaje, ya que tenemos opciones como parar, avanzar, rebobinar y reproducir el contenido tantas veces como sea necesario.

Una gran ventaja del video es que la mayoría de los recursos se encuentran fácilmente, en forma gratuita y se pueden descargar para usarlos sin internet. Existen videos sobre todos los temas y algunos de ellos permiten interactuar con el contenido.

Ejemplos de bancos de videos

En la web existe una gran cantidad de sitios con videos educativos, entre los cuales hemos seleccionado sólo algunos de los más reconocidos. Estos sitios permiten conocer qué se está haciendo en materia educativa en otras partes del mundo, a la vez que admiten la libre circulación del material en su reproducción y su uso.



Teachertube⁸

Es un portal similar a YouTube, pero está centrado en la enseñanza. Cuenta con una base de videos, fotos, archivos de audio y documentos en diferentes formatos que están relacionados con distintos temas educativos. Lo mejor es que podemos acceder a esta información de forma gratuita y amigable.

TED⁹

TED significa Tecnología, Entretenimiento y Diseño. Es una organización sin ánimo de lucro que se dedica a la difusión de ideas creativas mediante eventos o charlas breves de 18 minutos o menos.

Esta organización publica los videos de las conversaciones que surgen de los eventos internacionales en los que se reúnen diferentes personalidades o pensadores que son cuidadosamente seleccionados. Estos videos son cortos y animados y abordan lecciones sobre diversos temas de interés que son contados de una manera entretenida e interesante.

⁸ Para acceder al recurso puedes ingresar por este enlace: <https://www.teachertube.com/>

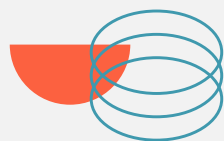
⁹ Para ir al recurso puedes acceder mediante: <http://www.ted.com/about/programs-initiatives/ted-en-espanol>



¿Por qué involucra el enfoque STEM+?

Los videos son recursos que nos permiten involucrar todos los campos y disciplinas, presentando información de manera concisa y atractiva. Actúan como un medio para facilitar la comunicación al aportar detalles que se aproximan directamente a la realidad, lo que los convierte en agentes motivadores del aprendizaje.

Al mismo tiempo, estos recursos nos invitan a seguir aprendiendo porque nos enseñan y potencializan nuestra creatividad, imaginación y curiosidad. Muchos de estos recursos desafían a nuestros estudiantes a pensar en aspectos inexplorados sobre sus entornos y realidades. En consecuencia, les permite ampliar su conocimiento de la cultura y enfrentarse críticamente a otros puntos de vista.



Puedes revisar **¿CÓMO HACER TUS PROPIOS VIDEOS?** Esta serie busca brindar herramientas para que niños, niñas y adolescentes creen sus propios contenidos audiovisuales.

Aquí encuentras el recurso: <https://bit.ly/3atKuaw>

Además, ten en cuenta los tips que se encuentran en el siguiente enlace: <https://bit.ly/3AxLlkM>

Otro referente que nos sirve para crear narrativas transmedia es Historias para armar, la cual es una plataforma para que niños y niñas aprendan a crear historias y a contarlas en distintos formatos: animaciones, historietas, películas, videojuegos y relatos sonoros. Accede a ella en este enlace: <https://bit.ly/2X2zwp8>