

## Material didáctico audiovisual de edu-entretenimiento y su incorporación en contextos educativos

Mariano Tovar Medina

---

*Instructional audiovisual resources for edutainment, and their incorporation in educational contexts*

### Resumen

El texto presenta argumentos a favor de material didáctico audiovisual de *edu-entretenimiento*. Se da una definición de recursos de aprendizaje y material didáctico, *edu-entretenimiento* y motivación intrínseca. Se presenta una propuesta metodológica, y se señala el hecho de que se carece de investigación. Se responden preguntas específicas: ¿cuáles son los antecedentes de edu-entretenimiento? y ¿por qué se considera que estos recursos son viables en ámbitos educativos? Las respuestas los relacionan con los textos escritos y con la pertinencia de que todo el material didáctico sea *edu-entretenimiento*. Se incluyen ejemplos específicos de material reciente aplicado a la historia y las ciencias sociales. Se mencionan algunas experiencias sobre su uso.

**Palabras clave:** *edu-entretenimiento*; materiales didácticos audiovisuales; motivación

### Abstract

This text presents arguments that provide support to instructional audiovisual resources of edutainment. It provides definitions for: learning resource, instructional resource, edutainment and intrinsic motivation. A methodological proposal is presented, although it lacks the corresponding research. Answers to the following questions are provided: what is the background of edutainment? and, why can these resources be considered feasible in educational settings? Answers relate them to written texts and to the importance that all instructional resources should constitute *edutainment*. Specific recent examples are provided in the areas of history and social sciences. Some experiences with the use of these materials are mentioned.

**Keywords:** edutainment; instructional audiovisual resources, motivation

## Introducción

El presente trabajo es resultado, no de una investigación formal sino de reflexionar acerca sobre la experiencia docente en educación presencial y virtual. El tema gira en torno a la inclusión, en ambos modelos, de materiales didácticos audiovisuales con carácter de *edu-entretenimiento*, específicamente en cursos asociados con la historia y ciencias sociales con alumnos de bachillerato. El objetivo es hablar de las ventajas de dicho material, hacer un recuento de algunos ejemplos de estos recursos y presentar consideraciones al respecto.

Si bien no hay una investigación formal sobre la aplicación de materiales educativos de *edu-entretenimiento* en contextos académicos para la enseñanza de la historia, consideramos conveniente la propuesta basándonos en el éxito ya demostrado de estos materiales en el ámbito de las comunicaciones. Por ejemplo, en México, Miguel Sabido redactó guiones de telenovelas educativas para Televisa como *Ven conmigo* (Albíter, 2015). Sus trabajos tuvieron aceptación entre el público al fomentar un aprendizaje de valores y conductas para generar cambio social. Consideramos que estas experiencias pueden ser replicadas con materiales adecuados para jóvenes en la actualidad.

En nuestra propuesta, ¿qué entendemos por materiales didácticos? ¿Qué es *edu-entretenimiento*? Consideraremos como material didáctico cualquier objeto, recurso o instrumento que facilite la enseñanza-aprendizaje. Por su parte, Alessandro Queiroga (2007 en Américo, Chade y Tobgyal, 2015, p. 1) define *edu-entretenimiento*: “es un neologismo importado del inglés *edutertainment* que naturalmente se reduce a *edutainment* (edutenimiento) y se refiere a [espectáculos, *shows*, eventos, programas de radio y televisión que en su propuesta, fundamen-

tación, programación y forma presentan contenido educativo a través del entretenimiento”.

Es importante incluir el concepto de un tipo de motivación: “La expresión motivación intrínseca hace referencia a la motivación para implicarse en una actividad por su propio valor. La gente que está intrínsecamente motivada hace una tarea porque disfruta haciéndola” (Pintrich & Schunk, 2002, p.239).

Para conocer el nivel de aceptación de este material por parte de los alumnos y la medida en que el material de *edu-entretenimiento* audiovisual permite adquirir el aprendizaje, habría que hacer un estudio detallado que incluya encuestas de opinión, o retomar algunos indicadores al revisar el material existente en Internet: suscriptores, *likes*, comentarios, número de vistas, calificación de sitios con material de *edu-entretenimiento*. No faltarán herramientas o aplicaciones de medición de audiencia como Google analytics. Es esencial que el material seleccionado tuviera un alto nivel de aceptación de lo contrario no cumpliría con uno de los objetivos para los que fue creado: entretener.

En cuanto al cómo saber si el material de *edu-entretenimiento* permite adquirir los aprendizajes, la respuesta dependerá en gran medida de cómo sean utilizados los materiales dentro del contexto educativo. Rojas (2011) menciona algunos criterios para valorar la pertinencia de los materiales didácticos: objetivos, destinatarios, contenidos, calidad técnica y estética.

## Antecedentes

Quienes transcurrieron su juventud durante el siglo XX, seguramente escucharon nombrar a la televisión como “la caja idiota!”. A pesar de la poca variedad de programas comparado

con la actualidad y que tal vez un porcentaje de la población sí terminó idiotizado por voluntad propia, no podemos negar el poder de la televisión para educar y brindar un bagaje cultural común. No hay que remontarnos demasiado para toparnos con material cuya finalidad era educar (en ocasiones adoctrinar) y entretener al mismo tiempo, tanto en el cine como en la televisión. Por citar algunos ejemplos, están algunas de las animaciones de Disney, y toda la producción de Plaza Sésamo. Para adultos, existían desde telenovelas nacionales y extranjeras con contenido histórico como: *Senda de gloria*, *El vuelo del águila*, *Norte y sur*, y *Remembranzas de guerra*, entre otras. Encontramos además algunas series que más allá de su función de entretenimiento, tenían implícitos, con o sin intención, planteamientos de problemas sociales en algunos de sus capítulos, por ejemplo, *Los Simpson*, *Dinosaurios* y *Los años maravillosos*. Había específicamente tres series animadas con temática histórica o cultural que se transmitían por televisión:

*Cantinflas y sus amigos*, serie de finales de la década de 1960 y principios de la de 1970, dirigida a niños, que abordaba personajes, lugares y eventos de relevancia cultural. Los capítulos se dividían en fragmentos de seis minutos (véase Wikipedia).

*Érase una vez el hombre*, serie animada francesa de finales de los setenta que consta de 26 capítulos. Aborda desde los orígenes del hombre hasta mediados del siglo XX (véase Wikipedia).

*Histeria*, producida por la Warner Brothers en la década de 1990. En comparación con las otras animaciones, desarrollaba explicaciones históricas de forma irreverente y manejaba un sentido del humor similar al de *Animaniacs* y *Pinky y Cerebro*.

Los ejemplos anteriores estaban dirigidos a un público infantil. Más adelante se mencionarán ejemplos actuales para un público más amplio (incluyendo jóvenes o adultos).

### **¿Por qué considerar estos recursos como opciones viables?**

Dentro del ámbito educativo, la selección de recursos didácticos va subordinada al modelo, al contenido y la evaluación. El recurso o el material por sí solo pareciera tener un valor neutro. Sin embargo, en la práctica, el acceso a dichos recursos limita o potencializa nuestra labor como docentes. También el alumno, haciendo uso de su libertad, busca y selecciona otros recursos en internet. Por supuesto, podemos afirmar que está construyendo su propio aprendizaje y que busca material adecuado a él como individuo. Pero también sabemos que muchas veces, aún pasado el tiempo, no desarrolla habilidades críticas para seleccionar la información y se maneja más como un consumidor de contenidos que como un estudiante o aprendiz. Por lo tanto, es pertinente dentro de nuestra docente, no solo poner nuestra atención en los paradigmas educativos, sino en las prácticas de consumo de material audiovisual, lo que se discute en TVMorfosis (2017).

Otro argumento para contemplar dichos contenidos como material didáctico es su peso motivacional, pues provocan o buscan producir un placer en los espectadores. Naturalmente tienen un público dispuesto a verlos y escucharlos y no son nichos pequeños. Su público supera comúnmente al de los sitios con rigor académico. Es decir, existe una motivación intrínseca para consumirlos por el simple hecho de que buscan entretener.

### ¿Se privilegia el contenido audiovisual con respecto al texto escrito?

Como casos particulares, en educación virtual, observo en varias ocasiones al alumno que no aprovecha el texto sugerido, a pesar de su calidad académica. Busca otro para realizar sus tareas, y muchas veces es evidente que solo selecciona fragmentos del texto, irrelevantes para la actividad, y es probable que no haya leído el documento. Nunca busca videos que le ayudaran a comprender o reforzar el aprendizaje. Tal vez solo pretende entregar el trabajo y aprobar, no aprender. Pero muy probablemente dicho alumno, fuera del ámbito académico, ha llegado a revisar algún videotutorial o contenido audiovisual cuando tiene el interés o la necesidad de aprender. De lo anterior se desprende lo siguiente: muchos alumnos usan documentos escritos, mas no los leen. En este sentido, podría ser viable el aumentar los contenidos audiovisuales.

En el discurso oficial se habla constantemente de garantizar la calidad de la educación. Es extraño que, con todo y eso, las habilidades lectoras no han aumentado. Tradicionalmente, sobre todo la gente humilde, enviaba a sus hijos a la escuela para aprender a leer, considerando el resto de los aprendizajes como secundarios. Ahora, puede haber alumnos de universidad con dificultades para leer y es que, como explica Gabriel Zaid (2004) en *Crítica del mundo cultural*, no es necesario que los universitarios sean grandes lectores.

La ventaja del aprendizaje de la historia es que se puede realizar paralelamente o por separado de la práctica de la lectura. Se puede aprender historia leyendo, pero también viajando, viendo televisión, platicando con los que saben, yendo a museos, reflexionando sobre las experiencias de la propia vida... basta con tener interés. Por ello, al menos tratándose del aprendizaje de la historia, se puede ser flexible en cuanto a qué tipo de material didáctico se desea privilegiar.

### ¿Es recomendable que todo el contenido tenga un carácter de entretenimiento, lúdico o placentero?

En mi opinión, definitivamente no. Disfrutar del aprendizaje está bien, pero no debemos crecer con la idea de que solo lo que divierte merece ser aprendido. Va contra el sentido de responsabilidad y obligación. Aunque algunos alumnos no quieren aprender algo, simplemente porque es aburrido o no les gusta, que en la vida siempre habrá detalles molestos que aprender, tolerar y superar. Es necesario desplegar cierto nivel de estoicismo para enfrentar la adversidad, para concluir proyectos de importancia. Entonces, la cuestión será, en qué proporción deben combinarse los contenidos totalmente serios, profesionales, formales y académicos con los generadores de entretenimiento. La discusión está abierta.

### ¿Qué recursos audiovisuales asociados con la historia y las ciencias sociales se han producido recientemente?

La lista puede ser larga, canales de televisión y empresas con contenido vía *streaming* producen series con la finalidad de entretener, pero, por ahora mencionaremos tres casos concretos:

*Historias horribles*, producido por la BBC. Es una serie que presenta escenas humorísticas de duración corta, a veces cantos sobre temas de historia en general, pero sobre todo enfocada a la historia de Reino Unido y aspectos de la vida cotidiana. El humor es escatológico y repulsivo, pero precisamente por eso provoca interés en los jóvenes. El estilo puede remontarnos a los cómicos de Monty Python.

El canal *Encuentro* produce programas educativos y culturales para el público argentino. Dentro del contenido histórico están las series *Revoluciones* y *Dictaduras latinoamericanas*. El tono es solemne, pero aderezado con animación, transiciones llamativas e indicando los momentos claves.

*Bully Magnets*, definido por sus creadores como "Una página de entretenimiento de contenido histórico", sitio oficial que ya no está activo y que contaba cuenta con diferentes secciones en video. También se puede ver en YouTube. Por ejemplo, está "Dante Salazar", "Dibujando la historia", "Inútiles datos ociosos" y otros. La duración de sus videos puede variar desde un minuto hasta 30. En el sitio participan jóvenes *youtubers* que tratan los temas de forma irreverente y dentro de su humor hacen referencia a íconos de la cultura popular universal.

A los ejemplos enunciados, se les puede añadir otros como *Antropológicas*, *INAH niños*, los audiolibros del bicentenario, *68 voces*. También se podrían incluir algunos contenidos en audio de Radio IMER.

### Experiencias y conclusiones

Aún no hay una medición sobre el uso de materiales didácticos audiovisuales de *edu-entretenimiento* de historia incorporados a contextos educativos. En escuelas presenciales como la ENMS de Celaya se ha tenido la oportunidad de incorporar dicho material en la asignatura de historia del mundo contemporáneo con resultados positivos en la mayoría de los casos. Entre los detalles adversos podemos mencionar a algunos alumnos que efectivamente se entretienen con los contenidos, pero solo recuerdan fragmentos cómicos, olvidándose de lo relevante; y en ocasiones los formatos humorísticos pueden ser considerados ofensivos por algunos. Salvo estos detalles, la mayor parte de la población estudiantil los disfruta y al discutirlos, manifiestan comprensión de los temas. Al preguntárseles su opinión, los alumnos muestran preferencia por materiales cómicos, cortos en duración, novedosos y con un ritmo de narración rápido.

En escuelas virtuales, como la UVEG, la estructura e información de los módulos ya

está construida. Pero, el material de *edu-entretenimiento* se les comparte en la sección de avisos del módulo *Sociedad y evolución de México*, solo de manera opcional y como apoyo. En este caso muchos de los alumnos no los revisan, aunque quienes lo hacen, agradecen el contenido y consideran que les es de ayuda para sus tareas.

Es evidente la necesidad de realizar un estudio serio para conocer el potencial de dicho material didáctico. Por el momento es aún poco notable su incorporación en contextos educativos mientras que Internet y la televisión cada vez nos ofrecen más opciones. En la medida en que se incorporen, podrían ayudar a generar interés en parte de la población estudiantil. Se han dado ejemplos de algunos de materiales y se podrá discutir qué tan útiles son cada uno de esos recursos, proponer otros o especificar su uso. Lo importante es resaltar su doble función de entretener y educar.

### Referencias

- Albíter, V. (2015). *Los videojuegos como herramienta para el eduentretenimiento* [tesis de maestría]. México: Instituto latinoamericano de comunicación educativa. Recuperado de: <http://cedal.ilce.edu.mx/ddc/tc00903.pdf>
- Américo, M., Chade, F. & Tobgyal, J. (2015) Un acercamiento al Eduentretenimiento. *Questión*, 1 (45). Recuperado de: <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2411>
- Cantinflas y sus amigos (s/f) En *Wikipedia*. Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Cantinflas\\_y\\_sus\\_amigos](https://es.wikipedia.org/wiki/Cantinflas_y_sus_amigos)
- Érase una vez el hombre (s/f) En *Wikipedia*. Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%89rase\\_una\\_vez...\\_el\\_hombre](https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%89rase_una_vez..._el_hombre)

- Pintrich, P. & Schunk, D. (2002) *Motivación en contextos educativos*. Madrid, España: Pearson Educación.
- Rojas, M. (2011) *Guía para la evaluación pedagógica de material audiovisual educativo*. Madrid, España: Universidad nacional de educación a distancia. Recuperado de: [https://canal.uned.es/uploads/serialmaterial/Serie/1192/Gu\\_\\_a\\_para\\_la\\_evaluaci\\_\\_n\\_pedag\\_\\_gica\\_de\\_material\\_audiovisual.pdf](https://canal.uned.es/uploads/serialmaterial/Serie/1192/Gu__a_para_la_evaluaci__n_pedag__gica_de_material_audiovisual.pdf)
- Saccheyti, M., Santangelo, P. (prods.) (2012) *Revoluciones* [serie de televisión]. Argentina: Canal Encuentro. Recuperado de: <https://www.filmaffinity.com/es/film908936.html>
- TVMORFOSIS (2017) [sitio web]. Recuperado de: <http://tvmorfosis.com/>
- Zaid, G. (2004) *Crítica del mundo cultural*. México, D.F., México: El Colegio Nacional.

---

**Lic. Mariano Tovar Medina**

matovar@ueg.edu.mx

Universidad Virtual del Estado de Guanajuato

<https://orcid.org/0000-0001-8269-105X>