



# Modelo de construcción del aprendizaje en el aula a partir del “eduentretenimiento”

CARLOS GUTIÉRREZ-GONZÁLEZ

---

Doctorando en Comunicación de la Universidad del Norte. Productor de televisión y profesor asistente de la Facultad de Educación en la Fundación Universitaria del Área Andina. Investigador de contenidos de ficción en cine y televisión, audiencias infantiles, representación e identidades. [cgutierrez@areandina.edu.co](mailto:cgutierrez@areandina.edu.co)

## Resumen

Este artículo identifica si la serie de televisión infantil *Guillermina y Candelario* promueve en su audiencia la alfabetización de valores y el respeto por la naturaleza, y si fomenta la estrategia del “eduentretenimiento” en los niños. Para alcanzar estos objetivos, se planteó una investigación cualitativa, en la que se realizaron cinco grupos focales con infantes y cuatro entrevistas en profundidad con profesores de básica primaria. De la información analizada emergió un modelo de construcción del aprendizaje en el aula, fundamentado sobre la construcción de sentido propiciado por el proceso dialógico entre el educador y el educando. Se concluye que con este programa de televisión se podrían diseñar estrategias pedagógicas



que complementen la falta de información en aspectos ecológicos, sociales y éticos; se persuade a los infantes a tener un cambio positivo en su comportamiento individual, y se eduque sobre las normas sociales.

**Palabras clave:** educación, entretenimiento, método de enseñanza, televisión, valores sociales.

## Introducción

*Guillermina y Candelario* (Rincón, Rincón, & de Jesús, 2010) es una serie de televisión infantil que inicialmente fue emitida por el canal regional Telepacífico y luego por Señal Colombia, un canal público con cobertura nacional. El programa es dirigido a niñas y niños entre los 5 y 8 años de edad y es inspirado en los escenarios del pacífico colombiano (Fosfenos Media, n.d.). Su objetivo es recrear la cotidianidad de Guillermina y Candelario, un par de hermanos afrodescendientes, “quienes con su curiosidad y deseo de exploración convierten cada día en una aventura llena de conocimiento y diversión [...] inspirando respeto por la naturaleza y los seres que la habitan” (RTVC, 2016). En la historia, los infantes suelen estar acompañados por su abuelo, un personaje sabio que se dedica a la pesca, actividad económica tradicional de esa región.

En la actualidad, se han emitido cuatro temporadas para un total de 71 capítulos. En la primera, cada episodio tuvo una duración promedio de 4 minutos, en la segunda de 22 y en la tercera y la cuarta de 12. Esta última temporada incluye temas como la muerte, la identidad, la sexualidad y el racismo, con el fin de profundizar en temáticas que despi-



tan el interés de los niños, quienes a su edad, empiezan a cuestionarse acerca de todo lo que les rodea (Señal Colombia, 2017). La historia de *Guillermina y Candelario* se ha expandido a otras plataformas digitales, por ejemplo, cuenta con 10 clips de 2 minutos cada uno publicados en el canal de YouTube de Señal Colombia, Mi Señal<sup>1</sup>, y un sitio web<sup>2</sup> donde los infantes pueden encontrar “manualidades, actividades, historias y juegos relacionados con el Pacífico colombiano” (MaguaRed, 2015). Además, la serie ha sido emitida en Chile, Perú, Venezuela y fue doblada al portugués para emitirse en TV Brasil con el título *Guilhermina y Candelario* (ComKids, 2015).

Asimismo, este proyecto audiovisual ha sido selección oficial en el *Prix Jeunesse Iberoamericano* y nominado a otros festivales internacionales como *Animamundi*, *Divercine* y *Festicine Kids*. Para Marcela Rincón, directora y guionista de la serie, ha sido gratificante producir cada uno de los episodios, especialmente, cuando reciben llamadas de niños de toda Colombia y les escriben diciendo que les encantan los personajes. Igualmente, la directora comenta que

las profesoras están trabajando con nuestros capítulos en las escuelas, es decir, los niños están aprendiendo con *Guillermina y Candelario* y están aprendiendo del Pacífico. La serie está siendo una herramienta pedagógica muy poderosa en muchos lugares del país y muchas profesoras lo están utilizando en las aulas del colegio.

---

1 Tomado de: [https://www.youtube.com/watch?v=g6hBR0-p\\_GI&list=PL07RPVp258Lda5c3xnQ-zowoOuDH08W9p0](https://www.youtube.com/watch?v=g6hBR0-p_GI&list=PL07RPVp258Lda5c3xnQ-zowoOuDH08W9p0)

2 Tomado de: <http://www.guillermineycandelario.com/>



Entonces, esto nos parece encantador. (Entrevista personal al periodista Jairo Aristizábal, junio 20 de 2017)<sup>3</sup>

Bajo este contexto, el portal educativo Colombia Aprende del Ministerio de Educación Nacional, incluye al programa infantil dentro de la franja que Señal Colombia ofrece a esta audiencia con contenidos de “alta calidad y una buena dosis de eduentretenimiento” (Rivera, 2017). En ese sentido, los investigadores académicos se han interesado por el eduentretenimiento desde varios frentes temáticos, por ejemplo, indagando por el codiseño y el trabajo colaborativo en proyectos de realidad aumentada entre investigadores e infantes (Alhumaidan, Pui, Lo, & Selby, 2018), por la atención de los niños respecto a las actividades que practican en el aula con la tecnología como mediadora del proceso de aprendizaje (Barreto, Vasconcelos, & Orey, 2017), por la frecuencia de los términos y mensajes educativos emitidos por canales como Cartoon Network, Disney y Nickelodeon (Hunting, *et. al.*, 2018), por las motivaciones de los videojuegos educativos que integran el aprendizaje y la experiencia del juego (Egenfeldt-Nielsen, 2006), por la representación de los mensajes morales explícitos o implícitos para la construcción de valores (Feng, 2016) y por su razón de ser: la búsqueda de un cambio social en grupos determinados (Singhal & Rogers, 2002; Tufte, 2001; 2015).

De otro lado, Hawley (2018) realiza un análisis de las estrategias que emplean los creadores de la serie infantil *Dirtgirlworld* de Australia, para autenticar los mensajes ambientales dirigidos a través de la panta-

---

3 Tomada de: <https://www.youtube.com/watch?v=7Spu8GJiRIk>



lla a menores entre 4 y 7 años de edad. El programa de televisión es la base de un proyecto transmedia donde expanden la historia del personaje principal y su mundo a plataformas digitales. Mientras que Fabbro y Sánchez-Labela (2016) adelantaron un estudio soportado en la teoría del desarrollo cognitivo, para comprobar si el discurso narrativo está fundamentado en la transmisión de valores o contravalores. Para ello, emplearon como técnica el análisis de contenido cualitativo en dos canales de televisión, Paka Paka de Argentina y Clan TVE de España. En tal sentido, esta ponencia pretende identificar si el programa infantil *Guillermina y Candelario* promueve en su audiencia la alfabetización de valores y el respeto por la naturaleza y si contribuye a fomentar la estrategia del eduentretenimiento en los niños.

## Método

Para dar respuesta a estas preguntas de investigación, se consideró un enfoque cualitativo. De esta manera, se realizaron cinco grupos focales con la participación de menores de tres grupos de edad que les gusta ver televisión. Ellos fueron distribuidos de acuerdo con la clasificación de del Río (2000): dos grupos con niños y niñas entre 4 y 7 años de edad, quienes prefieren los contenidos argumentales, por lo que, en esta etapa, tienen la capacidad de diferenciar entre los contenidos reales y ficticios; dos con niños y niñas de 7 y 8 años, que tienen una comprensión débil y sus recuerdos son episódicos; y uno con menores entre 9 y 12 años, los cuales van perdiendo interés por la televisión, seleccionando mucho más los gustos de los programas que desean ver y centran su atención



en los elementos sonoros o visuales más relevantes para ellos. Además, los infantes seleccionados son residentes de áreas rurales, estudiantes de escuelas públicas y con comportamientos heterogéneos en el aula de clase, por lo tanto, se acudió a una estrategia de muestreo de casos típicos (Lindlof & Taylor, 2002). Luego, se diseñó una guía orientadora la cual fue validada por un experto en el tema y otro en el diseño metodológico. En este instrumento, se establecieron tres momentos.

En el primero, se habló del tema de la televisión y se les preguntó a los niños y niñas, entre otras cosas, por los contenidos que les gusta ver y si creen que estos les dejan enseñanzas; para el segundo, se inició con la proyección de un capítulo de *Guillermina y Candelario* (Temporada 1, Episodio: *La lleva*, Duración: 4') y se indagó por la historia, los personajes y el aprendizaje del capítulo que vieron; finalmente, se les mostró un segundo episodio<sup>4</sup> (Temporada 3, Episodio: *El anticuario de los mochileros*, Duración: 12' o Temporada 3, Episodio: *Una tarea muy divertida*, Duración: 12'), donde además de realizar las mismas preguntas, se indagó si les gustaría que los profesores incluyeran estos contenidos en clase. Cada grupo focal tuvo una duración entre 60 y 80 minutos. Al finalizar, se les brindó un refrigerio a los niños y sus padres o responsables firmaron los consentimientos informados.

De otro lado, se hicieron cuatro entrevistas a profesores de básica primaria que orientan las asignaturas de ética y ciencias naturales, áreas en las cuales las creadoras del programa infantil hacen énfasis. En el

---

4 Cuando la conexión a internet era la adecuada, se proyectó *El anticuario de los mochileros*, de lo contrario, se visualizaba *Una tarea muy divertida*.



cuestionario, se dividió la entrevista en dos momentos, siguiendo la estrategia empleada en los grupos focales. En primera instancia, se abordaron las estrategias pedagógicas empleadas por el docente en el aula, la pertinencia de la televisión respecto con la educación y el conocimiento que tienen del eduentretenimiento. La segunda parte inició con la visualización del capítulo *La lleva*, con el fin de tener los testimonios del mismo episodio tanto de los infantes como de los adultos. Finalmente, se indagó por la posible implementación del contenido en el aula. Cada entrevista tuvo una duración entre 40 y 60 minutos y fueron realizadas en las instituciones educativas donde laboran.

## El eduentretenimiento a través del poder de la imagen y la música

Una vez se realizó la transcripción de la data recogida en cada instrumento implementado en el trabajo de campo, se analizó la información de la cual emergieron las siguientes categorías: *la educación y tecnología*, en la que se encuentran las estrategias y herramientas pedagógicas implementadas en el aula, cuya importancia radica en las enseñanzas que resultan del diálogo generado entre la decodificación que realizan los niños de los contenidos visualizados y las preguntas que ellos hacen a los profesores y *el aporte de Guillermina y Candelario a la educación*, donde se define el rol de la televisión, los gustos en los contenidos infantiles y el contenido planteado en los episodios. Como resultado del análisis de estas categorías, se propone un modelo para la construcción del aprendizaje en el aula a partir de la estrategia de eduentretenimiento.



## La educación y la tecnología

La evolución de la tecnología es un fenómeno que ha impactado la cotidianidad de la humanidad y la educación no es una excepción. Cada organización y cada individuo se han venido adaptando a los retos que exige la actualidad. En el caso de la educación, a directivos y docentes se les presentan desafíos generacionales porque deben pensar en las necesidades de aprendizaje de los niños y adolescentes que van ingresando y creciendo en las instituciones educativas. Así, algunos educadores han venido apoyándose en la tecnología para diseñar planes curriculares, microcurriculares y estrategias pedagógicas que contribuyan a que las clases en el aula sean más dinámicas, divertidas y entretenidas.

En ese sentido, los profesores que fueron entrevistados coincidieron en la importancia de implementar estrategias pedagógicas fundamentadas en la tecnología, por ejemplo, para el profesor Giovanni Ceballos, la tecnología y los contenidos que pueden enseñarse a través de una pantalla son herramientas valiosas para potenciar el aprendizaje, ya que

pueden generar variabilidad y otra posibilidad de aprendizaje. Debemos tener en cuenta que no todos los niños aprenden de la misma manera, forma y al mismo tiempo, entonces estas herramientas se pueden articular para que generen las posibilidades de que algunos niños adquieran unos conocimientos que, desde la parte tecnológica, puedan ser mucho más fáciles de adquirir. (Entrevista personal, marzo 17 de 2018)



Sin olvidar algunas estrategias tradicionales como el aprendizaje a través del juego, la incorporación de la tecnología en el aula debe ser un complemento pedagógico que no sustituya el aporte del maestro. Al respecto, el profesor Jorge Cardona comenta que los contenidos audiovisuales y la música tienen la ventaja de que gustan a los estudiantes, ya que ellos

están acostumbrados a estar en la clase magistral, estar con sus guías, estar con su profesor que dicta y habla y ellos a veces como que lo miran a uno con aburrimiento. Entonces, ese tipo de cosas rompen lo convencional y es algo diferente. Así, ellos ponen atención, porque es más fácil estar viendo y escuchando que, por ejemplo, leyendo un texto. Esto es más sencillo para ellos y es más atractivo. (Entrevista personal, febrero 15 de 2018)

No obstante, el diálogo cumple un papel relevante en ese complemento de la mediación tecnológica en la enseñanza y se convierte en otro componente importante en la formación del infante. Para ello, la profesora Olga Lucía Alzate considera fundamental la participación del estudiante, a través de actividades lúdicas “que lo involucren y lo incentiven a pensar, interpretar, argumentar, a trabajar las competencias básicas que son la base de la formación”<sup>5</sup>. Asimismo, se evidenció en los grupos focales que los estudiantes siempre buscaban al docente para sentirse partícipe y activo en la actividad, generando un proceso dialógico con su maestro.

---

5 Entrevista personal, Olga Lucía Alzate, marzo 31 de 2018



Por ejemplo, en el episodio *La lleva* (01'12"), el pájaro y la torta no querían jugar a la lleva con el tiburón. Uno de los niños pregunta: "¿cómo es que todo el mundo le tiene miedo al tiburón?", a lo que uno de los niños responde, "ay profe, ellos le tienen miedo al tiburón porque él se come a los demás animales y es muy peligroso". Más adelante (02'13"), una niña comenta que el tiburón "tiene una bandera blanca" y pregunta: ¿para qué, profe?", a lo que otra compañera responde, "está pidiendo la paz, no se va a comer a nadie, ¿cierto profe? Él no se come a nadie porque es mentira".

Lo anterior, es resultado de la decodificación del mensaje que hacen los niños del contenido observado. Este proceso de decodificación resulta importante en el aprendizaje del menor puesto que le permite asociar imágenes y sonidos con experiencias previas que derivan en la construcción de ideas y conocimientos. Por tal motivo, el profesor Ceballos, cuando habla del trabajo solidario, es porque

los niños, a partir del trabajo del uno con el otro, se fortalecen, generan nuevos aprendizajes a sus propios ritmos y de acuerdo con sus capacidades. Entonces, mi metodología es más una metodología activa que lleva al niño a que en todo momento esté creando, construyendo, proponiendo desde el ambiente propio donde el niño actúa. (Entrevista personal, marzo 17 de 2018)

Esa construcción de sentido del mensaje, les deja enseñanzas a los menores. En el caso de la actividad de los grupos focales, los infantes reconocieron algunas lecciones derivadas de las historias observadas,



por ejemplo, “ayudar a las personas. Hacer las tareas bonitas. No pelear y si uno le pega al otro, pedir perdón. No discriminar a nadie y jugar con todos. Aceptarnos. Cuidar la naturaleza porque es muy bonita. Compartir lo que sabemos porque hay niños que no son capaces de hacer algunas cosas solitos. No rendirse. No tener miedo y perdonar”.

De esta forma, se evidencia que el aprendizaje es una construcción permanente, situación fundamental para generar una motivación en los niños donde lo que van a aprender “les va a servir para la vida, lo va a hacer mucho mejor y le servirá en cualquier ambiente o escenario donde esté”<sup>6</sup>.

### El aporte de Guillermina y Candelario a la educación

La discusión en la cual se presenta la disyuntiva de que la televisión influye de manera positiva o negativa al televidente, especialmente, al público infantil, está vigente y los profesores, con sus testimonios lo corroboran. Para ellos, es importante que los menores estén acompañados para que comprendan mejor el significado del mensaje,

porque son pocos los niños que eligen un programa que les guste o que les llegue a ellos de acuerdo con la edad. Por ejemplo, yo escucho a los niños decir que les encantan esas novelas de media noche en las cuales hay violencia y contenidos sexuales que muchas veces el niño no ha identificado en sí, lo cual les trae incógnitas, generando preguntas muy profundas en el tema. (Entrevista personal, Gladys Londoño, marzo 19 de 2018)

---

6 Entrevista personal, Giovanni Ceballos, marzo 17 de 2018



Esta consecuencia, es generada, usualmente, porque “el papá o la mamá debe trabajar y no puede estar pendiente cien por ciento de su hijo. Al dejarlo solo, no hay un control de lo que puedan ver en la televisión”<sup>7</sup>. En cambio, la televisión puede ser “un espacio de entretenimiento y aprendizaje, pero en programas adecuados y en compañía de la familia”<sup>8</sup>, “un espacio que propone aprendizajes, que capacita, que da la oportunidad de asimilar conceptos y aprendizajes”<sup>9</sup>.

Por lo tanto, teniendo como aliada a la televisión, sus contenidos y la proactividad del educador, el eduentretenimiento como estrategia comunicativa implementada en el aula, cobra valor para motivar al niño y despertar su interés por el aprendizaje a partir de las propuestas metodológicas que el educador genere. Para alcanzar estos logros, una alternativa sería articular los contenidos curriculares, con los audiovisuales y los gustos de los niños y niñas teniendo en cuenta sus rangos de edad. Por ejemplo, el grupo focal de 9 a 12 años, estuvo distraído y, por momentos, adoptando una conducta inadecuada durante la actividad ya que optaron por la indisciplina. El argumento que dieron al indagar por su comportamiento es que la narrativa no era de su interés, como sí lo son las telenovelas como como *La rosa de Guadalupe* o las transmisiones de fútbol.

Respecto a los gustos televisivos de los integrantes de los grupos de 4 a 7 años, los menores mencionaron que los programas de “muñequitos,

---

7 Entrevista personal, Jorge Cardona, febrero 15 de 2018

8 Entrevista personal, Gladys Londoño, marzo 19 de 2018

9 Entrevista personal, Giovanny Ceballos, marzo 17 de 2018



las películas de humor y de súper héroes o las películas de princesas” son sus favoritos. Para ellos, lo más importante es que los contenidos los entretengan y les enseñen cosas como bailar y cantar, además, que incluyan personajes atractivos, música y colores. Por lo tanto, ellos estuvieron más atentos a los capítulos de *Guillermina y Candelario*, ya que la música y los personajes fueron de su agrado y se sintieron identificados con las situaciones representadas por los protagonistas.

La música en *Guillermina y Candelario* es un elemento narrativo de primer orden y las interpretaciones corren por cuenta de los dos niños protagonistas y sus abuelos, especialmente, quienes lo hacen cuando comparten un sentimiento de felicidad o de enseñanza. Por ejemplo, la canción que más les gustó a los niños se presentó en el capítulo *Una tarea muy divertida* (10’50”). La lírica es la siguiente:

**Abuelo:** “*Una estrella viene volando, dos estrellas vienen jugando*”.

**Guillermina:** “*Tres estrellas me van alegrando, cuatro estrellas vienen bailando*”.

**Abuelo:** “*Cinco estrellas...*”

**Guillermina:** “*... vienen saltando*”.

**Abuelo:** “*seis estrellas...*”

**Guillermina:** “*... vienen cantando*”.

Mientras la canción suena, los niños intentan seguir el canto con la suma de las estrellas, mueven sus manos y su cuerpo y algunos manifiestan el gusto por el ritmo musical: “¡Ay!, qué canción más bonita”, “me voy a



aprender la canción”. Asimismo, se abordó el tema de la identificación de los personajes, en este caso, porque “ellos son niños y nosotros también”, porque “juegan y se divierten”, “montan bicicleta”, hasta uno de los menores manifestó que Candelario se parece a su “hermanito”. Finalmente, una de las niñas, viendo el capítulo *El anticuario de los mochileros*, se muestra disgustada por algo que le ocurrió a Guillermina. La protagonista le saca la lengua a su abuelo y a Candelario porque el primero le dijo, al verle la cara sucia, que si la selva la había revolcado. Esto ocurrió porque Guillermina se cayó en un par de ocasiones mientras aprendía a montar bicicleta.

Para concluir este apartado, vale la pena resaltar que, para los profesores entrevistados es valioso que los estudiantes conozcan las culturas de otras regiones que no corresponden a las que ellos y los menores habitan, porque ven en *Guillermina y Candelario*, “un contenido muy práctico, donde cualquier niño, de cualquier región de nuestro país, puede asimilar, tranquilamente el mensaje que se quiere transmitir”<sup>10</sup>. Además, el hecho de que los personajes sean “afrodescendientes, muestra inclusión. De pronto, los estudiantes no se van a sentir identificados al principio, pero se van a dar cuenta de que esa región del pacífico también pertenece a Colombia y van a conocer la diversidad de lo que es Colombia”<sup>11</sup>. Por lo anterior, “es necesario retomar otras culturas, otras formas de pensar, otros contextos, ya que Colombia es un país diverso. Así, aprovechamos

---

10 Entrevista personal, Giovanni Ceballos, marzo 17 de 2018

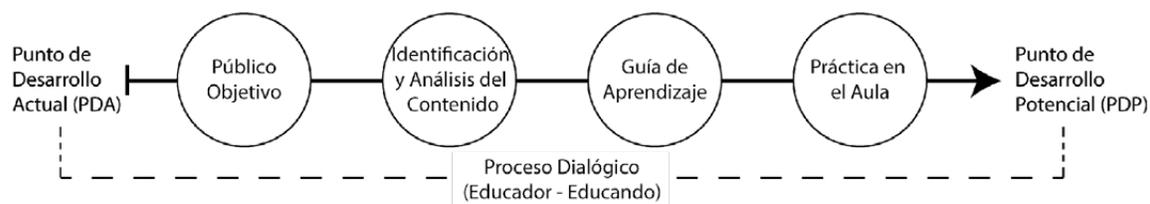
11 Entrevista personal, Jorge Cardona, febrero 15 de 2018



de todo lo que nos brinda Colombia para aprender a quererla y a respetarla”<sup>12</sup>.

## Discusión

Con el análisis de la información realizado y desde un enfoque sociocultural que contempla la actividad o la estrategia pedagógica como unidad de análisis (Egenfeldt-Nielsen, 2006), se propone un modelo de construcción del aprendizaje en el aula a partir del eduentretenimiento, como se aprecia a continuación:



**Ilustración 1.** Modelo de construcción del aprendizaje en el aula a partir del eduentretenimiento.

Fuente: Elaboración propia.

Este modelo inicia desde un Punto de Desarrollo Actual (PDA), donde el profesor tiene un diagnóstico de las necesidades que tienen los estudiantes dentro y fuera del aula para promover en ellos un cambio social, esto incluye el comportamiento, la promoción de valores y la relación con el sector externo, para el caso de *Guillermina y Candelario*, con el medio ambiente. Es de esta manera como el educador diseña su ob-

12 Entrevista personal, Gladys Londoño, marzo 19 de 2018



jetivo de enseñanza, respondiendo a la siguiente pregunta: ¿qué cambio quiero promover en mis estudiantes? En esta etapa, también se evalúa la infraestructura física y tecnológica con la que cuenta la institución y de la que se valdrá el profesor para cumplir su objetivo.

Luego, el conocimiento del público objetivo por parte del educador es fundamental para continuar con el proceso de construcción del aprendizaje, tal como lo propone el profesor Cardona. Esto consiste en conocer las satisfacciones y necesidades del público objetivo en cuanto a los contenidos de entretenimiento, ya que, como se observó en uno de los grupos focales, los menores, pertenecientes al grupo de 9 a 12 años, no mostraron mayor interés en los capítulos visualizados.

La siguiente actividad consiste en identificar y analizar los contenidos audiovisuales o multimediales que contribuyan al logro del objetivo de enseñanza. Es importante diseñar una ficha de análisis que considere algunas características como el idioma, la duración, la proximidad cultural, las unidades temáticas, los personajes, los valores y contravalores y las emociones presentes en la narrativa. Para este caso, vale la pena agregar que los niños de 7 y 8 años están concentrados en un contenido multimedial educativo por un lapso máximo de 12 minutos antes de desviar su atención hacia otra actividad (Barreto et al., 2017). A continuación, se podrían correlacionar las unidades temáticas estipuladas en los microcurrículos con la información obtenida en las fichas y así, elaborar una guía para la clase. Pero antes, conservando el proceso dialógico entre las partes, el docente debería realizar una prueba piloto tal y como se



hizo en esta investigación, concluyendo si el contenido seleccionado es el adecuado o no.

Es ideal que la guía de aprendizaje incluya el objetivo de enseñanza, las necesidades del espacio físico y los equipos tecnológicos, las estrategias pedagógicas que describan el paso a paso de cada una y un cronograma de trabajo detallado con los tiempos, las actividades y los responsables. En esta herramienta, se contempla la evaluación y autoevaluación de los resultados del proceso desarrollado hasta ese momento con el fin de ratificar los postulados de la guía o, por el contrario, tomar decisiones en cuanto a eventuales imprevistos que puedan surgir.

Finalmente, todo se lleva a la práctica en el aula de clase hasta alcanzar un Punto de Desarrollo Potencial (PDP), es decir, al momento donde se puede evidenciar un cambio social en los estudiantes, ya que

El aprendizaje ocurre cuando un maestro, un padre, una herramienta o un compañero guía a un estudiante desde un punto de desarrollo actual hasta un punto de desarrollo potencial, [donde] cada uno sirve como mediador para facilitar la apreciación de los estudiantes en una actividad determinada. (Egenfeldt-Nielsen, 2006, p. 199)

Por lo tanto, este modelo se fundamenta en un proceso dialógico permanente entre el educador y el educando, en el cual, no solo se obtiene una retroalimentación que no es posible desarrollar solo con un contenido en una pantalla, sino que también, facilita la persuasión del docente hacia el estudiante y, por ende, en el logro del objetivo de en-



señanza a través de una estrategia de eduentretenimiento de primera generación.

## Referencias

- Alhumaidan, H., Pui, K., Lo, Y., & Selby, A. (2018). Co-designing with children a collaborative augmented reality book based on a primary school textbook. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 15, 24–36. <http://doi.org/10.1016/j.ijcci.2017.11.005>
- Barreto, D., Vasconcelos, L., & Orey, M. (2017). Motivation and learning engagement through playing math video games. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 14(2), 1–21.
- ComKids. (2015). Guillermina y Candelario en Brasil. Retrieved from <http://comkids.com.br/es/guilhermina-e-candelario-no-brasil/>
- del Río, P. (2000). No me chilles que no te veo. Atención y fragmentación audiovisual. *Cultura y Educación*, 12(4), 51–80. <http://doi.org/10.1174/113564000753837043>
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2006). Overview of research on the educational use of video games. *Digital Kompetanse*, 1, 184–213.
- Fabbro, G., & Sánchez-Labela Martín, I. (2016). Infancia, dibujos animados y televisión pública. La difusión de valores y contravalores en la producción española y argentina. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 7(1), 11–29. <http://doi.org/10.14198/MEDCOM2016.7.1.1>
- Feng, D. (2016). Promoting moral values through entertainment: a social semiotic analysis of the Spring Festival Gala on China Central Te-



- levision. *Critical Arts*, 30(1), 87–101. <http://doi.org/10.1080/02560046.2016.1164387>
- Fosfenos Media. (n.d.). Producción infantil, Guillermina y Candelario. Retrieved from <https://www.fosfenosmedia.com/index.php/produccion-infantil/guillermina-y-candelario>
- Hawley, E. (2018). Children’s television, environmental pedagogy and the (un)natural world of dirtgirlworld. *Continuum*, 32(2), 162–172. <http://doi.org/10.1080/10304312.2017.1347913>
- Hunting, K., Grumbein, A., Cahill, M., Grumbein, A., & Cahill, M. (2018). Watch and Learn: Gendered Discrepancies in Educational Messages on Television Channels Targeted at Boys versus Girls. *Mass Communication and Society*, 21(1), 115–141. <http://doi.org/10.1080/15205436.2017.1370114>
- Lindlof, T., & Taylor, B. . (2002). *Qualitative Communication Research Methods*. Thousand Oaks, London & New Delhi: Sage Publications.
- MaguaRed. (2015). MaguaRed. Cultura y primera infancia en la web. Retrieved from <https://maguaRed.gov.co/project/guillermina-y-candelario/>
- Rincón, M., Rincón, M., & de Jesús, U. (2010). Guillermina y Candelario. Colombia: Señal Colombia.
- Rivera, P. (2017). Mi Señal de Señal Colombia, ahora mejor que nunca. Retrieved from <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/agenda/noticias/mi-señal-de-señal-colombia-ahora-mejor-que-nunca>



- RTVC. (2016). Señal Colombia. Guillermina y Candelario. Retrieved from <http://www.senalcolombia.tv/programas/guillermina-y-candelario>
- Señal Colombia. (2017). Llega una nueva temporada de Guillermina y Candelario a Mi Señal. Retrieved from <https://www.misenal.tv/noticias/para-grandes/guillermina-y-candelario/llega-una-nueva-temporada-de-guillermina-y-candelario>
- Singhal, A., & Rogers, E. M. (2002). A Theoretical Agenda for Entertainment- Education. *Communication Theory*, 12, 117–135. <http://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2002.tb00262.x>
- Tufte, T. (2001). Entertainment-education and participation. *Journal of International Communication*, 7(2), 25–50. <http://doi.org/10.1080/13216597.2001.9751908>
- Tufte, T. (2015). *Comunicación para el cambio social. La participación y el empoderamiento como base para el desarrollo mundial*. Barcelona: Icaria Editorial.