

Shalom M.Fisch, Hsueh Yeh, Zhou Zongkui, Chi Jin, Maissa Hamed, Zeinab Khadr, Gabriela Martínez Noriega, Adriana Hinojosa Céspedes, Allison Druin, Mona Leigh Guha

Cruzar fronteras

Aprender de los medios educativos en 4 países

Este estudio internacional sobre el proyecto multimedia del Sesame Workshop, Panwapa, fue realizado con niños de entre 4 a 7 años de EE.UU., China, México y Egipto. El objetivo educativo de Panwapa es promover la ciudadanía global. Los principales interrogantes fueron: ¿Qué pueden aprender los niños de estos materiales televisivos, impresos y online? ¿Hay diferencias en los resultados del aprendizaje en los diferentes países?

Muchos estudios de investigación han demostrado que la televisión educativa puede ayudar a que los niños aprendan temas como lenguaje, lectoescritura, matemática, ciencia y estudios sociales (por ej., Fish, 2004). Sin embargo, el cambio del panorama de la televisión hace que surjan nuevos interrogantes que no han sido investigados con anterioridad. Por ejemplo, la televisión se ha vuelto cada vez más global pero la mayor parte de la investigación ha sido realizada en un solo país, en lugar de comparar el aprendizaje de un programa dado, en varios países. Entonces, ¿En qué se parece y en qué se diferencia el aprendizaje por medio de la televisión, en los diferentes países? Para descubrirlo evaluamos el aprendizaje que lograron los niños al ver *Panwapa*, un proyecto multimedia internacional producido por Sesame Workshop y distribuido internacionalmente en 5 lenguas. Diseñado para niños de 4 a 7 años, los objetivos educativos de *Panwapa* son promover positivamente



111.1: Foto de pantalla del sitio en la Web de *Panwapa*, en idioma inglés

actitudes, habilidades y conductas relacionadas con varios aspectos de la ciudadanía global tales como la conciencia de un mundo más amplio, la apreciación de similitudes y diferencias y la comprensión y el ser receptivo a la disparidad económica (Cole, 2008). Se encaran estos objetivos a través de videos (interpretados ya sea con historias de títeres o con las vidas de niños reales de varios países), de juegos online y actividades (por ej., *Panwapa World*, una comunidad virtual en la que los usuarios pueden crear páginas para describirse a sí mismos y visitar páginas creadas por otros chicos de todo el mundo) y actividades manuales (como se detallan en la revista *Panwapa* para padres y cuidadores infantiles). Evaluamos el aprendizaje a través de *Panwapa* en 4 países: Egipto, México, EE.UU. y 2 sitios en China, Beijing y Wuhan. Participaron en el estudio un total de 1.277 niños, incluyendo aproximadamente, igual número de varones y niñas y una distribución bastante pareja

de niños de entre 4 a 7 años. Como algunas de las actividades de *Panwapa* requerían el acceso a Internet, que rara vez se utiliza en escuelas a las que concurren niños pobres (especialmente fuera de EE.UU.), los niños del estudio eran principalmente de clase media y también de clases por arriba de la media. (Por supuesto, “clase media” se refiere a muy diferentes niveles económicos en los diversos países porque esos juicios son relativos según el nivel general de cada país) Por esta razón los datos estadísticos de nuestra muestra no fueron representativos a nivel nacional pero fueron suficientes para revelar las diferencias culturales, como ya veremos.

Diseño del estudio

Los niños fueron divididos en 3 grupos, cada uno de los cuales utilizó una combinación diferente de los materiales de *Panwapa* durante 4 semanas:

- “Grupo con T.V. + material im-

preso”: Estos niños vieron 4 videos de títeres y 4 videos con acciones en vivo sobre niños reales de varios países. También jugaron con 2 juegos manuales, uno que los alentaba a diferenciar entre las necesidades y los deseos y un juego de mesa que abarcaba el contenido de *Panwapa*.

- “Grupo con todos los materiales”: Estos niños utilizaron todos los materiales arriba citados más 4 actividades del sitio web de *Panwapa*. Crearon y visitaron las páginas de otros niños en el *Panwapa World*, jugaron a las escondidas con un entretenimiento que incorporaba palabras en otras lenguas y participaron en el juego de una película que convertía segmentos de un video de acción en vivo, en juegos interactivos.
- “Grupo sin exposición (ej., control)”: Este grupo no utilizó ninguno de los materiales de *Panwapa* y así sirvió como base para la comparación de los otros 2 grupos que sí los utilizaron.

Los investigadores observaron al primer y segundo grupo cuando utilizaban los materiales de *Panwapa* y luego los entrevistaron para evaluar la comprensión y la memorización de los contenidos educativos presentados allí. Además, antes y después del período de 4 semanas, los niños de los tres grupos fueron entrevistados para evaluar su comprensión de varios aspectos de la ciudadanía global: “Lenguas”(ej., nombrar el propio idioma y otros, decir palabras en otras lenguas), “países”(ej., nombrar el propio país y otros, encontrar a su país en el globo terráqueo), “cultura”(ej., identificar similitudes y diferencias en la propia cultura y otras), “necesidades y deseos”(ej., distinguir entre necesidades físicas y cosas que pueden desear pero que no necesitan), y “disparidades económicas”(ej., reconocer desigualdades en el acceso a los recursos en los diferentes países y culturas)

Finalmente, también entrevistamos a 50 padres y 50 maestros de los niños participantes del estudio (por ej., 10 padres y 10 maestros de cada lugar). Las entrevistas a adultos fueron realizadas para brindar una mayor comprensión de los efectos educativos que podrían encontrarse entre los niños y reunir las

propias reacciones de los adultos ante los materiales de *Panwapa*.

Resultados

En los 4 países el compromiso de los niños con el aprendizaje a partir de *Panwapa* fue evidente de varias maneras: sus comentarios mientras utilizaron los materiales, su recuerdo ulterior del contenido de los videos y actividades y el aumento de su mayor comprensión general acerca de la ciudadanía global. Por ejemplo, mientras utilizaban los materiales, muchos niños:

- Comentaron sobre los países, actividades o lenguas mientras miraban los videos y a veces relacionaban el material de la pantalla con sus propias vidas (por ej., un niño chino dijo “Hablan Swahili” durante un fragmento de Tanzania; un niño egipcio saludó a la pantalla y dijo “hola” en español). En los 4 países registramos 942 comentarios por el estilo durante la recepción de programas;
- Intentaron contar en una lengua extranjera durante el juego de las escondidas online. En total, el 75% de los niños egipcios, 70% de los chinos, 37% de los mexicanos, y el 28% de los norteamericanos intentaron contar;
- Utilizaron *Panwapa World* como vehículo para reflexionar sobre sí mismos (mientras creaban páginas sobre ellos mismos), visitar y comunicarse con niños de 121 países diferentes.

Más del 90% de los niños intentaron decir “Hola” en una lengua extranjera

- Hablaron de los países extranjeros, sobre servicio comunitario, y /o necesidades versus deseos mientras jugaban los 2 juegos manuales. Por ejemplo, durante el juego de mesa, el 98% de los niños que eligieron la tarjeta pertinente nombraban algo que

darían a un niño necesitado y más del 90% intentó decir “Hola” en un idioma extranjero.

No sorprendió que los niños a menudo se involucraran particularmente cuando tenían algún tipo de familiaridad o sentían una conexión personal con el contenido cultural presentado en los materiales. Por ejemplo, muchos niños mexicanos respondieron mientras miraban segmentos del video sobre niños de Guatemala (probablemente porque se parecen a ellos y se involucran en actividades familiares), mientras que los niños judíos de una escuela de EE.UU. respondieron a representaciones de Israel y a las letras hebreas de otro segmento, en la pantalla. Igualmente, en el juego online de las escondidas, los niños a menudo eligieron jugar el juego y contar en una lengua extranjera que ya les era algo familiar.

Al final de las 4 semanas, la mayoría de los niños comprendió y retuvo en el tiempo el contenido educativo de los materiales de *Panwapa*, incluso cuando les preguntamos sobre materiales utilizados varias semanas antes. La mayoría pudo recordar acertadamente el problema (63%) y la solución(54%) del primer video de títeres y un 67% recordó al menos una actividad de los videos de acción en vivo de niños de otros países (por ej., encontrar y juntar agua en un desierto). Los niños que utilizaron el website recordaron 31 países que visitaron en *Panwapa World* y una mayoría(53%) recordó una o más actividades del juego de mesa.

Finalmente, en los 4 países, los niños que utilizaron *Panwapa* mejoraron significativamente más que los que no lo hicieron, su comprensión de la ciudadanía global. Este impacto general se originó en los usuarios de *Panwapa* que demostraron adelantos pequeños pero significativos en cada aspecto de la ciudadanía global medido en este estudio: idiomas, cultura, países (principalmente en Egipto y Beijing), disparidad económica y en la distinción entre necesidades y deseos. Los efectos positivos de *Panwapa* fueron constantes tanto para niños como para niñas y para niños de diferentes edades, etnicidades y niveles socioeconómicos, a pesar de que ciertos efectos de *Pan-*



11.2: Sitio en la Web de Panwapa, en idioma chino

wapa aparecieron más fuertemente en algunos países que en otros, como lo comentaremos a continuación.

Aprender a través de diversas culturas

En los 4 países encontramos más similitudes que diferencias en lo que los niños aprendieron con Panwapa y también en cómo lo aprendieron.

Aprender no ocurre en un vacío

Se observaron comentarios y conductas similares entre los niños en los diferentes países cuando utilizaron los materiales de Panwapa y se encontraron efectos significativos en el aprendizaje, en los 4 países.

Sin embargo, los datos destacaron el hecho que el aprendizaje a través de medios educativos no ocurre en el vacío. La cultura, experiencia y conocimiento previo, todos, juegan su papel. Como se destacó anteriormente, los que vieron los videos, a menudo reaccionaron más ante los niños y lugares que les eran de alguna manera familiares y a menudo eligieron jugar a las escondidas online en una lengua extranjera que ya les era algo familiar.

En cambio, los efectos del aprendizaje fueron a veces más fuertes en los países donde los niños posiblemente tengan menos exposición en sus vidas cotidianas a ciertos conceptos relevantes. Por ejemplo, los niños de EE.UU mostraron la mejoría más importante en la comprensión de la disparidad

económica, quizás porque EE.UU. tiene un estándar económico de vida más alto. Sin embargo, algunos efectos relacionados con las lenguas extranjeras, fueron más fuertes en Egipto, México y China, quizás porque el 18% de los niños norteamericanos informaron que ya usaban lenguas extranjeras con sus familias en su hogar (contra 7% del ejemplo mexicano y 2% o menos en China y Egipto).

De tal manera, pareció que los niños se conectaban mucho más pronto con aspectos de Panwapa que encontraban familiares o con los cuales se sentían conectados. Al mismo tiempo, sin embargo, a veces se beneficiaron más con el contenido que no encontraban habitualmente en sus propias vidas. Si se consideran los esfuerzos internacionales futuros, estos datos demuestran la efectividad de utilizar situaciones o escenarios familiares como punto de inicio para los niños y como puente para introducirlos a culturas diversas no familiares de todo el mundo.

El papel de los padres y maestros

Como padres, maestros y otros adultos a menudo actúan como guardianes de los medios educativos, debemos también considerar las implicancias de la cultura en las percepciones y utilización de Panwapa por parte de los adultos. En los 4 países los adultos elogiaron a Panwapa por la atracción que ejerce sobre los niños, por su valor educativo y por su utilidad como herramienta educativa.

Además de estas amplias similitudes, sin embargo, a veces encontramos evidencias de diferencias culturales que podrían ya sea facilitar o plantear desafíos para el uso de Panwapa de los adultos con los niños. Por un lado, como una de las escuelas de EE.UU. era parroquial y todos los niños compartían una base religiosa común, algunos padres y maestros de esta escuela apreciaron particularmente que Panwapa expusiera otras culturas, ante sus hijos (ej., “Es realmente importante, especialmente si no se tiene habitualmente contacto con gente diferente. Esta es realmente una buena edad para comprender que el mundo está hecho de personas diferentes y que todos estamos hechos por Dios”).

Por otro lado, las actitudes de los adultos ya sea hacia los medios o hacia otros grupos étnicos pueden también dificultar el uso o el impacto de proyectos como Panwapa.

La práctica educativa china favorece el aprendizaje a través de las manos para los preescolares, más que las computadoras (Ej., Gardener, 1988; Wong, 2008). Así, en China, algunos padres y maestros prefirieron los juegos manuales a las actividades online (ej., “Es mejor hacer las cosas con papel de manera que se mejore la habilidad de los niños para utilizar sus manos. Los materiales como el papel son buenos cuando se tiene como propósito proteger los ojos [en lugar de mirar una pantalla]. Las cosas de papel son también fáciles de transportar”). Realmente, mientras se reclutaban sitios para este estudio, nuestro equipo de investigación chino encontró que muchos preescolares no tenían ningún acceso a Internet. En Egipto, EE.UU y México, sin embargo, encontramos poca evidencia de una parcialidad tal en contra de las computadoras (a pesar de que, por supuesto, el acceso es siempre un desafío, particularmente en áreas de bajos ingresos).

En cuanto a las actitudes hacia los grupos étnicos, es útil recordar la investigación sobre la versión Norteamericana de Sesame Street. Los preescolares que miraban segmentos sobre relaciones raciales en Sesame Street, a menudo sintieron que los niños en esos segmentos

estaban contentos de estar juntos. Pero algunos asumieron que los padres de los niños en la pantalla estaban menos contentos, aparentemente reflejaron el conocimiento de las actitudes de sus propios padres hacia otros grupos étnicos (Truglio et al, 2001). En nuestro estudio, virtualmente todos los niños de los casi 1.300 y 100 adultos de nuestra muestra, apreciaron que *Panwapa* alentara la valorización de diversas culturas. Como lo dijo un maestro egipcio, “Los materiales crean el espíritu de cooperación en el niño. Le enseñan que somos similares; no hay diferencias entre musulmanes y cristianos, o entre egipcios y cualquier otro”

Los medios son sólo una de las influencias en las vidas de los niños

El único niño que no pareció valorar la diversidad de *Panwapa* fue un egipcio que lloró durante un segmento que mostraba a niños israelíes y palestinos reales trabajando juntos para diseñar un reloj para su ciudad. Como todos los otros niños egipcios disfrutaron del segmento, el equipo de investigación se asombró por su reacción hasta que entrevistaron a su madre quien objetó enérgicamente ese segmento: “criamos a nuestros hijos con la idea de que no amamos a los israelíes, ellos nos matan y nos odian, Esa es la verdad, pero lo medios tratan de engañarnos...no pertenecemos al mismo mundo...” Si bien debemos destacar que esta reacción vino de un solo niño, el hecho es que los medios educativos son sólo una de las influencias en la vida de los niños, junto a las mucho más fuertes influencias de la familia y la sociedad. Tales actitudes apuntan a la necesidad vital de tales proyectos, diseñados para promover la tolerancia y el respeto mutuo. Sin embargo, mientras establecemos las expectativas y los estándares para juzgar su éxito, las expectativas razonables deben tomar en cuenta el contexto socio-político en el que son utilizados los materiales.

A la luz de tales desafíos, es muy impresionante que el uso que los niños hicieron de *Panwapa* diera como resultado

un aprendizaje significativo de los aspectos de la ciudadanía global. Estos datos demuestran que los beneficios de los medios educativos pueden alcanzar a los diferentes países y culturas Sin embargo, también debemos reconocer que tales medios son sólo una influencia en la vida de los niños. Para comprender mejor cómo aprenden los niños a partir de los medios, y cómo crear medios educativos efectivos, necesitamos considerar su impacto dentro del contexto de todas las otras influencias en el mundo del niño. ■

NOTA

Esta investigación (junto con la producción de Panwapa) recibió el apoyo de las subvenciones de la Merrill Lynch Foundation y de la Boeing Global Corporate Citizenship. Debido al objetivo del estudio, todo el equipo de investigación estuvo formado por más de 100 investigadores, demasiados para ser nombrados en una lista, pero estamos profundamente agradecidos por todo su intenso trabajo. Además, reconocemos y agradecemos a: Charlotte Cole, June Lee, Lewis Bernstein, Brett Pierce, Christine Capota, Eóin Cunningham y Louise Peneguy de Sesame Workshop, al personal, maestros y estudiantes de las escuelas y jardines preescolares participantes y a todo el equipo de producción de Panwapa sin los que Panwapa no existiría.

REFERENCIAS

- Cole, Charlotte F. (2008). *Con un tono suficientemente brillante :el esfuerzo de Panwapa's Global on line para construir un pasaporte para la paz para los niños que viven en un mundo atormentado por conflictos.* Journal of Children and Media, vol 2, Nº 3 pag. 300-304
- Fisch, Shalom M. (2004). *Children's learning from educational television.: Sesame Street and beyond.* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Gardner, Howard (1989). *Learning Chinese style in: Psychology Today*, vol. 23, no. 12, pag.. 54-56.
- Truglio, Rosemarie T.; Lovelace, Valeria O.; Seguí, Ivelisse; Scheiner, Susan (2001). *The varied role of formative research: Case studies from 30 years En: Fisch, Shalom M.; Truglio, Rosemarie T. (eds.). "G" is for "growing": thirty years of research on children and Sesame Street* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, pag. 61-79.
- Wong, Margaret N.C. (2008). *How preeschool children learn in Hong Kong and Canada: A crosscultural study.* In: Early Years, vol. 28, no. 2, pag. 115-133.

TRADUCCIÓN

María Elena Rey

LOS AUTORES

Shalom M.Fisch es presidente de MediaKidz Research & Consulting y ex vicepresidente del Program Research de Sesame Workshop, EE.UU.

Hsueh Yeh es profesor adjunto en el Counseling, Educational Psychology and Research Program de la Universidad de Memphis, EE.UU.

Zhou Zongkui es decano de la School of Psychology en la Universidad Central Normal de China, China.

Chi Jin está en la facultad de la Universidad de las mujeres chinas, China.

Maissa Hamed es consultora educativa y de investigación con base en la ciudad de Nueva York, USA.

Zeinab Khadr es profesor adjunto de la Facultad de Economía y Ciencias Políticas, Departamento de Estadísticas de la universidad Norteamericana en el Cairo, Egipto.

Gabriela Martínez Noriega y Adriana Hinojosa Céspedes dirigieron una investigación con Gemark en ciudad de México, México.

Allison Druin es directora del Human-Computer Interaction Lab y profesora adjunta en la Universidad de Maryland, EE.UU.

Mona Leigh Guha recibió recientemente su doctorado de la Universidad de Maryland, EE.UU.