

PREMIOS EIKON 2021

Categoría:

2.3 Sustentabilidad/educación.

Capítulo general:

Planes de comunicación -programas y campañas- desarrollados por grandes empresas.

Título del programa:

Historias para armar. Una plataforma integral para que niños y niñas aprendan a crear historias con medios digitales.

Nombre de la compañía o institución:

The Walt Disney Company Latin America.

Departamento que desarrolló el plan:

Departamento de Corporate Social Responsibility de The Walt Disney Company Latin America y Asociación Civil Chicos.net con la colaboración de Eidos Global.

Persona/s responsable/s del plan de comunicación:

- Por Disney: Belén Urbaneja, Directora de Corporate Social Responsibility, Brand Management and Diversity & Inclusion, The Walt Disney Company Latin America.
- Por Chicos.net: Mariela Reiman, Directora.

Síntesis (280 caracteres):

Historias para armar (HPA) es una iniciativa que acerca experiencias valiosas de aprendizaje a niños y niñas de Latinoamérica, para acompañar el desarrollo de habilidades del siglo XXI y socioemocionales, así como potenciar la lectoescritura y el pensamiento computacional.

1) Introducción

Historias para armar es una iniciativa que acerca experiencias valiosas de aprendizaje a niños y niñas de Latinoamérica, para estimular el desarrollo de habilidades del siglo XXI y socioemocionales, así como potenciar la lectoescritura y el pensamiento computacional.

La iniciativa es parte de un camino recorrido por Disney junto a Chicos.net, que busca fortalecer a niños y niñas, familias y educadores/as desde el año 2012.

El proyecto brinda respuestas a la diversidad de contextos y realidades de las infancias en la región, para contribuir con la reducción de la brecha social-educativa-digital y promover la igualdad de oportunidades. Esto es especialmente importante en el escenario de la pandemia que afectó la escolaridad de millones de niños y niñas en Latinoamérica. A partir de marzo 2020, se puso de relieve la necesidad de ofrecer recursos multiplataforma, disponibles *on* y *offline* para que lo puedan aprovechar comunidades de diverso contexto y disponibilidad tecnológica.

La plataforma digital-interactiva: Historias para armar invita a niños y niñas de 8 a 11 años a idear y crear historias, y les brinda herramientas y propuestas para contarlas en diversos formatos con medios digitales. La propuesta combina el *storytelling* (el arte de contar historias), los medios digitales y la cultura *maker* (aprender haciendo), a través de recursos innovadores y gratuitos, con enfoque de género, diversidad y desde una perspectiva de derechos.

2) Propuesta/enunciado de campaña (estrategia)

Con Historias para armar se propone **brindar recursos para la diversidad de contextos de la región y ofrecer una propuesta accesible, libre y gratuita.** En este sentido, los principales objetivos son **ofrecer a educadores, familias, niños y niñas** recursos y estrategias para:

- **Alfabetizar en su sentido más amplio e integral:** estar alfabetizado hoy significa saber leer, escribir y adquirir los lenguajes de la era digital.
- **Desarrollar habilidades del siglo XXI, relevantes para niños y niñas en el presente y el futuro:** se trata de los aprendizajes más importantes para insertarse en la sociedad de un modo crítico, activo e innovador.
 - **Creatividad:** pensar nuevas ideas, crear productos, adaptarse a situaciones cambiantes y resolver problemas.
 - **Colaboración:** construir con otros y otras para alcanzar más de lo que se puede lograr en soledad.
 - **Comunicación:** expresar ideas y pensamientos de manera efectiva, utilizando una variedad de formatos y lenguajes.
 - **Pensamiento Crítico:** tener la capacidad de comprender, analizar e intervenir el mundo que nos rodea.
 - **Alfabetización digital:** utilizar la tecnología y herramientas digitales para buscar, organizar, evaluar, crear y comunicar información.
- **Promover el trabajo con habilidades socioemocionales** a fin de dar voz a niños y niñas y que puedan procesar, expresar, compartir sus preocupaciones y temores después de un año con menos interacción social, menos juego, con escuelas cerradas y familias atravesadas por las implicancias del Covid. Historias para armar busca crear las condiciones para que estudiantes de contextos diversos puedan expresar libremente sus ideas y emociones en un marco protegido y estimulante.
- **Fomentar el Pensamiento Computacional** como estrategia para desarrollar habilidades cognitivas invitando a niños y niñas a pensar lógicamente y sistemáticamente: identificar problemas, formular hipótesis, imaginar alternativas, analizar y organizar la información, secuenciar, conectar, buscar y diseñar soluciones, descomponer procesos en partes más pequeñas, y planificar estructuras lógicas.

3) Desarrollo/ejecución del plan (tácticas y acciones)

Historias para armar es un proyecto educativo que desde su comienzo fue planificado de manera regional. Tanto su diseño pedagógico como sus recursos interactivos fueron especialmente diseñados para el público latinoamericano, considerando los siguientes factores:

- **Mapeo de necesidades:** durante el primer semestre 2020, Chicos.net llevó a cabo un relevamiento de necesidades de niños/as, educadores/as y familias de la región. Se mantuvieron entrevistas con responsables de organizaciones de Latinoamérica. Se organizaron intercambios con la comunidad de docentes de Chicos.net que permitieron detectar necesidades relacionadas con la educación digital y con el contexto de educación en pandemia.
- **Revisión de la currícula obligatoria oficial de países de la región:** se consultaron los documentos nacionales para integrar contenidos prioritarios de 4°, 5° y 6° grado de primaria.
- **Antecedentes:** Historias para armar se desarrolla sobre la base de las experiencias con el Programa *Disney TinkerLab*. A partir de esta experiencia se desarrolló una herramienta integral que pueda dar respuesta a gran escala a las necesidades de educadores y estudiantes hoy.
- **Comunidad de testeo:** el desarrollo del proyecto tuvo una serie de encuentros con un grupo de docentes latinoamericanos para revisar su relevancia, usabilidad e interés de educadores/as de la región y tener en cuenta sus sugerencias y necesidades.
- **Diversidad regional:** en el desarrollo de los contenidos se hizo especial hincapié en vocabulario y lenguaje para que pueda ser representativo de la región. Los actores de los cortos de ficción son argentinos, de Colombia y Venezuela. Además, los componentes de las galerías de la herramienta digital para crear historias, buscan ser diversos, representativos y multiculturales.
- **Diversidad de género e inclusión:** *Historias para armar* contó con la curaduría, desde la concepción del proyecto en sí, hasta en la elaboración de cada contenido y diseño, por parte de expertos y expertas en la materia para garantizar la perspectiva de género, inclusión y diversidad.

RECURSOS Y CONTENIDOS DE LA PLATAFORMA

Para niños y niñas

- **Herramienta EXPLORAR:** serie de seis cortos audiovisuales de ficción para introducir a niños y niñas en *storytelling* y medios digitales. Protagonizadas por dos amigas adolescentes que en cada episodio se enfrentan con desafíos y crean una nueva historia con ayuda de la tecnología. Fueron desarrollados por un equipo multidisciplinario compuesto por educadores, artistas, tecnólogos y expertos en *storytelling*. Se transmiten por TV y a través de plataformas digitales.
- **Herramienta CREAR:** se trata de un recurso digital interactivo que acompaña a chicos y chicas en el proceso de creación y escritura de historias con comienzo, nudo y final; ayudándolos a inspirarse, romper la hoja en blanco y organizar sus ideas paso a paso. Escenarios inmersivos invitan a la exploración tanto del ambiente como de posibles disparadores que puedan introducir nuevas ideas. A su vez, se pueden incluir personajes dentro del espacio, cambiar sus expresiones y ropas; agregar elementos y sonidos; haciendo más nutritiva la construcción del relato escrito. Un espacio para dar lugar al pensamiento creativo y a la pregunta por aquello que se quiere expresar.
- **Recursos CONTAR:** incluye propuestas y proyectos de diversa complejidad para producir con medios digitales y “dar vida” a las historias escritas en la sección CREAR,

convirtiéndolas o expandiéndolas en videojuegos, relatos sonoros, animaciones, cortos audiovisuales, historietas. Esta sección constituye la etapa final de la propuesta, con énfasis en narrativas transmedia para promover la exploración y adquisición de los lenguajes del siglo xxi y la diversidad de formatos con los que cuentan hoy niños y niñas para expresarse y comunicar sus ideas. Para esta sección se tuvieron en cuenta distintos criterios que garanticen el involucramiento de niñas y niños con diversos intereses y posibilidades:

- Niveles de dificultad.
- Con y sin medios digitales.
- Con diversidad de dispositivos: computadora (PC, *notebook*), celular y *tablet*.
- Conexión: Con o sin Internet.
- *Software* accesible y gratuito.

Para docentes

Los recursos que se ofrecen están pensados para promover el aprendizaje basado en proyectos y la articulación con distintos contenidos curriculares. Brindan herramientas para la modalidad híbrida y modelos para la innovación con medios digitales, basados en usos relevantes y creativos, más que en tecnología sofisticada.

En la sección DOCENTES del sitio web, los y las docentes cuentan con:

- **Microcontenidos sobre educación, *storytelling*, habilidades y cultura digital.**
- **Trayectoria educativa** que invita a generar una historia con los/las estudiantes a lo largo de varios encuentros.
- **Fichas de trabajo y secuencias didácticas** articulando las historias con contenidos curriculares.
- **Ficha didáctica interactiva** para que docentes elaboren sus propias actividades y consignas de clase.
- **Filtro de recursos** que permite a los/las docentes buscar actividades por Disponibilidad tecnológica, Área de conocimiento, Habilidades, Tipo de recurso.

Para familias

Historias para *armar* se desarrolló en el contexto de educación remota que hizo que las escuelas debieran reforzar la comunicación y la alianza con las familias. Este vínculo siempre fue necesario y ahora demostró ser prioritario. Padres y madres debieron acompañar y ayudar a sus hijos e hijas, generar los espacios para que aprendan y hagan sus tareas y también puedan gestionar la creciente vida digital de manera saludable. *Historias para armar* incluye **cartillas con actividades**, desde las más sencillas y sin elementos, hasta las que requieren medios digitales para animarse a crear historias en casa. Son tarjetas imprimibles, para aprender desde una propuesta *edutainment* (educación + entretenimiento) ejercitando la imaginación en familia.

4) Resultados y evaluación

La plataforma interactiva se lanzó en mayo 2021. Se espera lograr un impacto de 1 millón de niños y niñas en 12 meses. Para ello se trabaja en alianza con: UNESCO (Oficina Montevideo), OEI, Aprendo en casa, Educ.ar, Paraguay Educa, Educar Chile, Code.org, ATEI, Fundación Varkey, Fundación Santillana, ILCE México, Plan Ceibal Uruguay, Ministerio de Educación de Colombia y otros ministerios de la región, además de gob. de provincias argentinas.

A su vez la distribución, clave para que más niños y niñas puedan acceder a los recursos, se realiza a través de:

- Sitio web del proyecto <https://www.historiasparaarmar.org/>.
- Plataformas educativas gubernamentales, repositorios de organismos y ONGs.
- Youtube.
- Canales de televisión (Disney y canales aliados).
- *Laptops* distribuidas por gobiernos de la región.

Todos los contenidos son gratuitos y están accesibles con y sin conexión a Internet. Esta característica promueve más alternativas de distribución y acceso (pudiendo compartirse en escuelas a través de *pendrives*, discos y servidores).

Se prevé analizar resultados mensualmente en base a:

- Análisis de uso e impacto generado en el sitio.
- Seguimiento de aliados: Ministerios, ONGs y organismos.

Acompañando a los docentes en tiempos de cambio

El proyecto ofrecerá acompañamiento y formación permanente para los y las educadores/as que se animen a explorar el potencial del *storytelling* para innovar en la escuela, ofreciendo:

- Recursos y estrategias para trabajar en formatos híbridos (presenciales y a distancia)
- Actividades atractivas, simples y estimulantes para ayudar a los niños y las niñas a crear y aprender.
- Encuentros mensuales para compartir e intercambiar experiencias, recursos y estrategias didácticas entre docentes.

En síntesis, la apuesta consiste en contribuir a afrontar los cambios en el escenario educativo de maneras conjuntas y promoviendo el intercambio entre pares de forma reflexiva. Darles a niños y niñas la posibilidad de convertirse en creadores de relatos, transmitir ideas con emoción, y aprender de maneras significativas, es una manera de empoderarlos para insertarse en la sociedad de un modo crítico, activo e innovador.