

## Un Activatón con mucho movimiento

**Se realizó en Córdoba el Activatón de proyectos creativos y tecnológicos para promover la vida activa en la niñez. Fueron premiados un taller de cine que explora nuevos lenguajes y una aplicación para celulares.**

Toda carrera empieza en la largada. Activatón (Desafío de tecnología y creatividad para promover la vida activa en la niñez y la adolescencia) puso al tema del movimiento y la actividad física en un territorio nuevo, el de la creatividad y la tecnología. Fueron dos días a toda velocidad y con mucha intensidad los que se vivieron en los pisos quinto y sextode la Universidad Empresarial Siglo 21 (UES21), en Córdoba, los pasados 5 y 6 de noviembre. Tanto las conferencias inspiradoras -que desacomodaron a más de uno de sus asientos- como el trabajo en equipo para desarrollar los proyectos, se desarrollaron en un clima de interacción y desafío.

El objetivo del “**Activatón Tecnológico**” fue hallar soluciones tecnológicas de impacto social para promover la actividad física y el movimiento en la infancia y adolescencia. Mientras que en el "**Activatón Creativo**" el planteo fue desarrollar ideas, contenidos y actividades creativas. En ambos casos, debían estar mediados por la participación de adultos responsables.

El primer premio del Activatón Tecnológico fue para el proyecto "Simón dice", con un equipo integrado por Paula Luna (25), diseñadora industrial; Pablo Cardona (25), ingeniero electrónico; Emanuel Rovai (26), diseñador gráfico y estudiante de la carrera de publicidad en la UES21; y Hernán Moyano (26), estudiante de administración de empresas en la Universidad Nacional de Córdoba (UNC). La propuesta fue una aplicación tecnológica que sugiere actividades físicas para niños mediadas por adultos y a la que se puede acceder a través del celular. La idea y nombre original partieron de un viejo juego infantil, que en su fase de desarrollo deberá incorporar otros modos de interacción, como la sugerencia, la propuesta, la escucha.

Los ganadores del Activatón Creativo llegaron desde Saladillo en la provincia de Buenos Aires, a 750 kilómetros de distancia de Córdoba. Son Vanesa De Piero, profesora de educación física; Laura Cabral, docente; Javier Nadanes, cineasta; y Leonel Río, especialista en desarrollos tecnológicos. Su iniciativa se tituló "Activate (Movete con el cine)" y consiste en implementar talleres de cine en instituciones educativas y comunitarias, con participación de los niños, niñas y adolescentes y la comunidad educativa y explorando nuevos lenguajes.

Ambos equipos obtuvieron 10.000 pesos para financiar el desarrollo de sus proyectos, una Tablet Samsung para cada integrante, y una serie de beneficios relacionados con las categorías en las que fueron premiados. (<http://www.fundacionarcor.org/activaton/>).

Finalmente, la mención de honor entregada por la Universidad Nacional de Córdoba fue para el "proyecto Rayuela", presentado por un equipo compuesto por la docente Estela

Mary Flores, Francisco Guerra, Diego Defosezz, Ulises Piña, Grea Cuaranta, y Gastón Venturuzzi. La idea consistió en una pizarra digital para ubicarse en el piso en la que los alumnos puedan abordar en movimiento distintos contenidos curriculares.

La actividad fue organizada por la Fundación Arcor, Grupo Arcor, UES21, Universidad Nacional de Córdoba, ClickyPass, Social Media Trends, Agencia Córdoba Joven, Gobierno de la Provincia de Córdoba, Manifiesto, INCAA y ENERC. Tuvo el apoyo de la Fundación Empresarial Para Emprendedores, Multiphone, Enablis, Minga (Red de Emprendedores y Empresas Sociales de Córdoba), FIDE (Incubadora de Empresas), Universidad Blas Pascal, IARSE, Colegio Universitario IES, StartupWeekend Córdoba, y Microsoft. Mientras que la invitación al encuentro fue realizada por La Voz del Interior y Samsung.

Los jurados del Activatón fueron Juan José Retamal, publicista, magíster en comunicación y periodismo digital, director de Estrategia Digital en Socialmente, y director Estratégico del Observatorio Iberoamericano de Comunicaciones Digitales; Alejandro Cozza, director de cine, guionista y propietario de Séptimo Arte; Juan Ferreyra, dibujante de comics y realizador del arte conceptual en el film Relatos Salvajes; Cielo Salviolo, consultora e investigadora en comunicación e infancia y productora de contenidos audiovisuales para niños, además de fundadora y directora del Canal Pakapaka hasta 2012; Renata Fontana, gerente de los servicios de Tecnología e Innovación en Grupo Arcor; Javier Martín, director del Programa de Promoción Científico Tecnológica UNCiencia de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC); Carlos Smith, comunicador audiovisual y generador de contenidos digitales para FM Córdoba y La Popu; Ivana Rivero, profesora de educación física, licenciada en Ciencias de la Educación y especialista en vida activa; y VaninaTriverio, jefa del Área de Comunicación de la Fundación Arcor.

Como mentores (guías) de los equipos participaron Gabriel Aguilera, Sebastián Álvarez, Rodrigo Arija, Leonardo Baraldi, Carolina Cardone, Matías Casanova, Gabriela Cavallone, Lucas Di Mattia, Santiago Guzmán, Marcos Herrera, Guillermo Paz, Emmanuel Peña Álvarez, Cecilia Sánchez, Alejandro Silvestre, Jairo Trad, VaninaTriverio, Juan José Weibel, Belén Montes de Oca, Matías Iacono, y Carlos Smith.

También expusieron el médico Juan Fossato, especialista en medicina del deporte, sobre la importancia de la vida activa en la salud de las personas; la comunicadora y productora audiovisual, Cielo Salviolo, sobre cómo y qué tener en cuenta para producir contenidos para la infancia; el ingeniero Fernando Patrino, sobre el emprendedurismo y su relevancia social; e Ivana Rivero, sobre la actividad física y las condiciones para su desarrollo.

## PREMIADOS

Emanuel Rovai del equipo del proyecto "Simón dice" contó que decidieron participar con su amigo Hernán del Activatón y que en el break conocieron a Paula y Pablo, los otros miembros del grupo. "Nosotros veníamos más enfocados en lo creativo y ellos en lo tecnológico. Se formó un hermoso equipo y fue una experiencia muy grata. Jamás había participado de una jornada así. Yo estoy inmerso en la comunicación, pero en competencias de mensajes, diseño gráfico, o campañas de productos y servicios. Estamos mucho en el vender y a mí me gusta más que tenga un fin social, como sucedía en esta convocatoria.

Acá estuvimos pensando cómo ayudar a la sociedad a tener un mejor estilo de vida. Eso me gustó muchísimo. Respecto del proyecto, Paula y Pablo tenían la idea y aprendí muchas cosas de ellos. Lo que me impactó en ese sentido, es que a veces no hace falta saber mucho sobre el tema, lo que hace falta es tener un horizonte y ponerse a trabajar".

Laura Cabral y Javier Nadares de "Activate" relataron que "encontramos una muy buena organización, es muy interesante el trabajo en equipo que se pudo hacer y la posibilidad de acceder a ideas nuevas. Eso fue muy bueno para nosotros. Los mentores fueron muy importantes estos días, porque traíamos una idea y tuvimos que modificarla y desarrollarla". Este equipo se enteró a último momento y decidió participar tres días antes del evento. "Decidimos tomar parte del Activatón porque no hay actividades de este tipo a las que podamos acceder".

Mientras que Estela Mary Flores aseguró que "yo soy una niña más y por supuesto siento una gran alegría cuando puedo crear cosas para los niños. Me inspiro en ellos para poder hacerlo". Esta maestra de la Escuela Transito María de Villa Cura Brochero en Córdoba y profesora del Instituto Terciario Carlos María Carena en Mina Clavero, que está a medio año de jubilarse, es incansable y todo el tiempo se plantea innovar en el aula. "He dado clases a niños de 4 años y adultos de 90. Me apasiona y en todos los casos, creo que se puede aprender jugando. Además, creo que las nuevas tecnologías también pueden utilizarse de modo lúdico".

## SIN PAUSA

El primer desayuno del Activatón tuvo al médico Juan Fossato como el encargado de poner en movimiento a todo el mundo. "Hay que moverse para promover la salud, pero no alcanza con lo que se está recomendando, con lo que indica la OMS (<http://www.fundacionarcor.org/es/detalle/659/informe-periodistico--jugar-y-moverse--una-combinacion-saludable>). No es suficiente", disparó en el comienzo. Muchos se movieron en sus asientos. Otros se miraron.

"Nueve de cada 10 personas van a padecer en la década que viene una Enfermedad Crónica No Transmisible (ECNT). Es decir, van a saber de qué se van a enfermar y de qué se pueden morir". En ese contexto señaló que "hoy sabemos con claridad los causales de enfermedad: 15% depende de nuestros genes; 15% del medio ambiente; 15% del sistema de salud; y 55% de nuestro estilo de vida, que depende de nosotros. Ahí entran los factores de riesgo como el tabaquismo, el consumo de alcohol o la falta de actividad física". En esa línea resaltó que no alcanza con caminar o ir al gimnasio, sino que es necesario preocuparse por el tiempo en que uno está sentado o inactivo. "Hay que moverse cada vez que uno puede. Pararse para hablar por teléfono, mirar por la ventana, atarse los cordones... Esos cortes breves interrumpen el circuito de señalización causante de enfermedades metabólicas". Su charla terminó con un "corresponde que nos paremos, que hagamos un movimiento". La palabra "sentado" había adquirido sin hacer mucho ruido el tamaño de un monstruo de ciencia ficción.

Cielo Salviolo es una de las fundadoras del canal Pakapaka y produce contenidos audiovisuales dirigidos a la infancia. También puso patas para arriba los preconceptos.

"Hay que reconocer a los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos. Ellos son el presente, no viven una fase de transición para llegar a la vida adulta". Enseguida agregó otro dato esencial para desarrollar contenidos para la niñez: se puede ser niño y no tener experiencias infantiles y ser adultos y tenerlas. Muchos niños y niñas viven en situación de vulnerabilidad y no tienen esas experiencias, como por ejemplo, jugar. Luego planteó que "lo infantil es la primera vez que uno descubre el mundo (por ejemplo, el mar, las montañas, el viento, el agua, los animales, un juego, etc.)" y pidió para producir contenidos destinados a ellos, "conocerlos, saber cómo se relacionan, y estudiar sus etapas evolutivas. Hay que trabajar responsablemente y entender ese universo de intereses y modos de ver el mundo que tienen los niños". Otro eje que destacó fue el de salir de los contenidos estereotipados, apostando por otros contenidos, y sugirió "que los contenidos generen interacciones, preguntas, y estímulos al juego y la creación".

Fernando Patrino trabaja en Intel desde hace 10 años y habló sobre emprendedurismo. "En los últimos 20 años hubo más cambios en la vida de las personas que en los anteriores 300", describió para iniciar su dinámica conversación. Adicionó que el ser humano es muy malo prediciendo y que los problemas aparecen y hay que solucionarlos. "Hay que tener una mente emprendedora, porque el emprendedor entiende que los problemas son oportunidades para mejorar o dejar alguna marca en la sociedad". Como para que nadie se quede tranquilo, señaló que "el primer fracaso es enamorarse de una solución" y afirmó que "lo más importante para encontrarlas es entender el problema".

Ivana Rivero puso sobre el escenario que lo contrario a la vida activa es la quietud, por lo que dijo, la vida activa es equivalente a in-quietud. En esa línea de pensamiento dijo que se ha buscado silenciar a las prácticas corporales y explicó que "los adultos hacemos poco para que los niños hagan actividad física". Explicó que la "disponibilidad corporal es una construcción progresiva del uso del cuerpo y que los hábitos de movimiento son experiencias que se comparten y transmiten". El desafío que les planteó a los participantes es el vaivén entre moverse y estar quieto. No es moverse todo el tiempo, ni estar quieto todo el tiempo, hay que poder pasar de un modo a otro, describió. Al final reflexionó que "es importante generar propuestas para que los niños puedan tomar decisiones".

Muchos llegaron juntos y otros se reunieron para trabajar en equipo ahí mismo. Se mezclaron como si se conocieran de todos los días docentes, ingenieros, publicistas, programadores, administradores de empresas, cineastas, diseñadores, emprendedores, y estudiantes, entre otros. En las aulas convivían la música electrónica y algún fan de Iron Maiden. Todos vinieron preparados con sus notebooks y tablets. Otros desembarcaron con valijas y herramientas para armar los prototipos. Los primeros que se sentaron en el auditorio eran categoría sub-30, pero enseguida fueron llegando los que superaban esa edad, que resultaron ser aproximadamente un cuarto del total. Y fue pareja la proporción entre géneros de los participantes. Hubo muchas preguntas y trabajo a full para llegar a tiempo. El domingo, a las 9 de la mañana, en las aulas del quinto piso, todos estaban poniendo a punto sus proyectos como si el sábado no hubieran hecho nada.

## "ABRIENDO UN CAMINO"

El gerente de la Fundación Arcor, Santos Lio, evaluó que "estamos abriendo un camino en una temática nueva en el espacio tecnológico, así que estamos muy conformes con el Activatón". Resaltó los acuerdos y apoyos de empresas, fundaciones y universidades que se sumaron a la propuesta; y el trabajo en equipo que en muchos casos debieron reorganizar sus ideas originales. "Nuestro objetivo fue empezar a crear en este público de innovadores, creativos y desarrolladores, que no están tan imbuidos de las temáticas de infancia y vida activa, un interés. Creo que hemos dado el primer paso".

"No descubriremos tierras nuevas hasta que no nos atrevamos a perder de vista la orilla durante algún tiempo" dice la frase del escritor francés André Gide que preside el Aula Mayor de la UES21. En el Activatón, varios lo intentaron.