

ESTRATEGIA DE PARTICIPACION Y MOVILIZACION ADOLESCENTE “LA ONDA DE MI COLE”



*No solo jugamos y nos divertimos en La onda de mi cole, sino además opinamos sobre los temas que nos preocupan, trabajamos en equipo, desarrollamos la creatividad, respetamos las opiniones de los demás, asumimos compromisos con responsabilidad y nos movilizamos con un mismo objetivo.
Ese es el verdadero espíritu del juego!!!*

La onda de mi cole...

¿Qué es?

Es un juego organizado por UNICEF Perú que promueve que niños, niñas y adolescentes estudiantes de colegios públicos y privados de Lima y Callao ejerzan su derecho a jugar, participar, opinar y ser escuchados; en torno a temas de su interés y movilizando a toda la comunidad educativa (escolares, docentes, familias y autoridades).

¿Cuándo?

Se lleva a cabo entre los meses de mayo a julio (8 semanas).

¿Cómo?

La intervención está estructurada en diferentes fases:

1. UNICEF hace un llamado a la participación invitando a un gran número de colegios públicos y privados de Lima Metropolitana y Callao; para ello envía cartas dirigidas al director del colegio y difunde mensajes, videos y twitcams a través de redes sociales y página web. Todas las instituciones educativas motivadas son bienvenidas.
2. Los colegios interesados se inscriben formalmente completando una ficha y una autorización firmada por el director. Cada colegio designa a un equipo de seis estudiantes con aptitudes de liderazgo y un profesor como puntos focales del juego. Ellos serán los encargados de movilizar a sus compañeros, profesores, padres y madres de familia y comunidades.
3. Luego se realizan algunos talleres participativos con adolescentes en una muestra representativa de escuelas públicas y privadas que ya han confirmado su participación. A través de estos talleres se busca conocer los temas que les causan mayor preocupación o inquietud. Asimismo se realiza una encuesta online a través de Survey Monkey para conocer los temas de interés de los demás colegios participantes.
4. Analizada la información brindada por los estudiantes, se identifica los temas que recibieron mayor preferencia. Cada colegio a través de un proceso democrático e involucrando a todos los estudiantes debe elegir solo un tema y con él cumplir los retos planteados por en el juego. Durante las ocho semanas se realizan 3 retos.
5. Los retos se plantean con el propósito de impulsar actividades de movilización y participación juvenil. El mayor desafío que enfrentan los participantes es demostrar la capacidad que tienen de organizarse, movilizarse e involucrar actores clave —como familiares o autoridades— en temas que ellas y ellos consideran de gran importancia. Todo esto planteado en actividades que tienen un alto componente lúdico y de entretenimiento. A pesar de ser una estrategia ideada principalmente para adolescentes, los más pequeños también están invitados a participar. Se trata de unir esfuerzos y repartir las tareas en función de las capacidades.
6. Antes de iniciar el juego se promueve una etapa introductoria que es útil para ejercitar la dinámica de participación al interior de cada colegio. Se plantea una actividad sencilla y lúdica en donde los estudiantes ensayen la organización y cumplimiento de una tarea en un periodo corto de tiempo. Se han planteado por ejemplo hacer videos cortos o registro de “selfies” de presentación del colegio y el tema que han escogido para jugar.

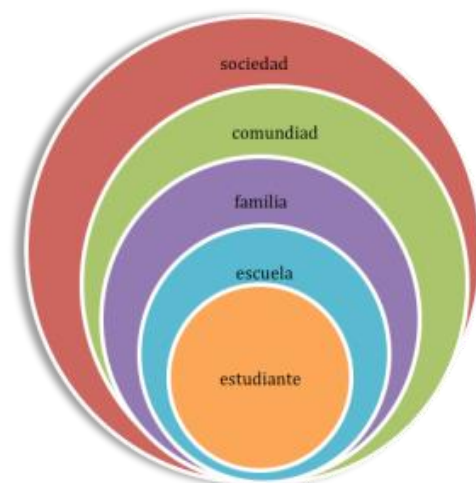
7. Durante ocho semanas, los colegios participantes tienen un promedio de diez días para realizar cada reto. Cada vez que un nuevo reto se anuncia, los participantes reciben información sobre el tema a abordar y una serie de direcciones web donde pueden encontrar información confiable. Cabe recalcar que el manejo seguro de internet ocupa un lugar importante en la estrategia de 'La onda de mi cole'.
8. Como evidencia, cada colegio debe realizar un video de 2 minutos mostrando las actividades realizadas para el cumplimiento del reto. Dicho video debe ser subido a la página web del juego.
9. Cada reto cumplido es evaluado por un jurado integrado por especialistas de los temas abordados y personajes públicos. Los criterios utilizados para la evaluación incluyen factores como el número de estudiantes implicados, la articulación con la familia y/ o comunidad, la creatividad y el uso de los contenidos. En la última edición del juego se ha tomado en cuenta la participación de niñas y adolescentes mujeres involucradas en el juego con el objetivo de promover equidad de género. No se evalúa la calidad del vídeo sino la forma cómo se cumplió la tarea encomendada.
10. En cada reto se premia un aproximado de 4 colegios. Los premios están vinculados al desarrollo de habilidades como por ejemplo talleres de música, deporte, baile, canto, artes plásticas, charlas motivacionales, etc.
11. En el último reto se escoge a 3 finalistas que participan en el programa de TV de cierre de la campaña Buena Onda.

¿Por qué?

Los fundamentos de la estrategia son:

1. La Convención sobre los Derechos del Niño.
 - Art. 12: derecho a la opinión, a ser escuchados.
 - Art 15: derecho a la libertad de expresión y la realización de actividades pacíficas.
 - Art. 31: derecho al juego.
2. En enfoque de E. Rogers de educación y el entretenimiento.
3. El modelo ecológico de comportamiento: interrelación mutua entre el adolescente y los diferentes ambientes que le rodean (escuela, familiares y comunidad).

4. Uso de TICs. Los chicos están expuestos diariamente al uso de redes sociales, vídeos instantáneos, twitcams y otros mecanismos de comunicación inmediata.



¿Cuál es su alcance?

A lo largo de las seis ediciones del juego, han participado...

Participación La onda de mi cole

AÑO	NÚMERO DE COLEGIOS	NÚMERO DE ESTUDIANTES INVOLUCRADOS (APROXIMADO)
2008	10	10,000
2009	20	20,000
2011	31	35,000
2012	47	40,000
2013	86	90,000
2014	70	70,000
TOTAL	264	265,000

Temas

Algunos temas en las últimas ediciones del juego:

2012	2013	2014
Bullying	Bullying	Bullying
Gestión del riesgo	Discriminación	Discriminación
Violencia familiar	Violencia familiar	Medio ambiente
Solidaridad		Buen uso de internet

Los retos

Los dos primeros años de la estrategia los retos estuvieron más orientados a promocionar la campaña Buena Onda. Desde el 2011 los contenidos han sido programáticos. Durante el año 2013 y 2014 se ha planteado que cada colegio elija un tema y en base a él realice las diferentes actividades planteadas en los retos. Los vídeos elaborados por los estudiantes muestran su capacidad de reflexión en temas que los afecta así como su organización para cumplir los retos.

Algunos ejemplos de las actividades planteadas en los retos de las últimas ediciones del juego:

- ✓ Mi sueño: realizar un spot suponiendo como sería el entorno de los estudiantes si se promovieran acciones positivas vinculadas a su tema.
- ✓ La Hora de: formar un mosaico con elementos y personas.
- ✓ Nuestra voz es la voz: reunirse con un candidato a las elecciones municipales y regionales para llevarle una propuesta con cuatro acciones enfocadas en el bienestar de

- los niños , niñas y adolescentes que dicha autoridad, de ser elegida, pueda incluir en su plan de trabajo
- ✓ Figura humana: realizar en su colegio una figura humana involucrando a sus compañeros, profesores, padres y autoridades de la comunidad.
 - ✓ Feria solidaria: realizar una actividad de recaudación para beneficiar a una persona o institución de su comunidad.
 - ✓ Coreografías: adaptar la letra de una canción al tema escogido durante el juego y diseñar una coreografía.

*Para ver los videos de la última edición del juego se puede ingresar a este link:

<http://buenaondaperu.org/laondademicole/videos-lista-colegios.php>

Impacto

- ✓ Contribuye a mejorar los aprendizajes.
- ✓ Articula el trabajo de la comunidad educativa (escuela, familias, autoridades locales).
- ✓ Desarrolla habilidades sociales para la vida, creatividad, compañerismo y capacidad para trabajar en equipo, organizarse y movilizarse e involucrar a actores clave de su entorno en temas que ellos consideran de gran importancia.
- ✓ Crea valores de solidaridad y construye ciudadanía.
- ✓ Desarrolla un enfoque de género y derechos humanos.

Sebastián: *“Fue una linda experiencia y nos ayuda crear valores para ser mejores personas”*

Katty: *“Trabajamos en equipo y nos divertimos mucho”*

José Carlos: *“Nos ayuda a relacionarnos con nuestros compañeros y ayudo al mundo a ser un lugar mejor”*

Daniela: *“Juntos descubrimos nuestros nuevos talentos”*

Alexander: *“Nos empuja a nuevos retos”*

La onda de mi cole promueve el buen uso de internet, redes sociales y tecnologías de la información

Los estudiantes aprenden sobre sus derechos y se expresan sobre temas de su interés cumpliendo un número de retos de manera lúdica y haciendo uso de tecnologías de la información.

La web: www.buenaondaperu.org/laondademicole

Un espacio amigable y fuente de información validada sobre derechos y temas de interés de los estudiantes. Es la principal vía de comunicación para difundir información del juego (bases, cronograma, actividades, descripción de los retos, videos y noticias que se generan día a día en el juego).



Redes sociales: [facebook Buena Onda](#), [facebook UNICEF Peru](#), y twitter [@UNICEFPeru](#)

Se crean grupos de facebook de cada colegio participante como herramienta eficaz para establecer un vínculo más estrecho con los estudiantes y profesor coordinador optimizando el monitoreo y avances de cada institución educativa a lo largo del juego.

Todas las novedades, una vez publicadas en la web, se socializan en las redes para que tengan una mayor difusión. Se realizan videos instructivos con la descripción de cada reto, los cuales son difundidos en las redes.



Hastag [#LaOndaDeMiCole](#) :



Asimismo el juego plantea la realización de videos y fotografías con cámaras de telefonía móvil como medios a través de los cuales los estudiantes se informan de sus derechos y se organizan para ejercerlos y proponer propuestas creativas alrededor de los temas de su interés.

Voceros & Medios

Con el objetivo de darle una mayor visibilidad a la estrategia, se cuenta con personajes públicos que nos ayudan con la vocería en medios y la comunicación con los estudiantes a través de videos instructivos, redes sociales, mensajes digitales, siendo jurados en las evaluaciones y realizando un reportaje difundido en el programa de cierre de la campaña Buena Onda. Asimismo, dos radios nacionales son aliadas de la estrategia y contribuyen a la difusión del juego con entrevistas y menciones diarias durante todo el juego. Igualmente el juego es difundido a través de entrevistas y notas de prensa en medios impresos, radiales, televisivos y digitales.

Jason Day: actor y activista de derechos humanos fue vocero en 2013.



Mayra Couto y André Silva: actores de reconocidas series peruanas fueron voceros en 2014.



Actividades de integración:

Partiendo de que uno de los objetivos de la iniciativa es crear un punto de unión entre adolescentes de distintos distritos y realidades socio-económicas de Lima y Callao, se realizan las siguientes actividades de integración:

El lanzamiento de Buena Onda: a fin de visibilizar la participación de los colegios participantes, delegaciones de los colegios participantes asisten al lanzamiento público de la campaña.

Circo La Tarumba: cerca de 600 adolescentes asisten como público a la primera función del circo de La Tarumba. Allí realizan una dinámica de reflexión dirigida a promover la integración de todos los asistentes.

Rueda de prensa: Los “Reporter@s con Onda” participan en una rueda de prensa con Paul Martín, Representante de UNICEF en Perú y un personaje público reconocido.

Programa final: delegaciones de colegios son invitados a participar durante la transmisión y en especial en una secuencia donde se conoce al ganador del último reto.

Innovaciones

En cada edición se busca sumar algún elemento innovador al juego. Aquí algunos que se han realizado:

- ✓ En 2013 se contó con la participación de seis colegios de la región Loreto tomándolo como una experiencia piloto para desarrollarlo a nivel nacional.
- ✓ Desde 2013 se cuenta con la figura de los reporter@s con onda, quienes asumen el compromiso de narrar todo lo que el juego genera en el colegio a través de videos y artículos que suben a la página web. Cada reporter@ recibe una credencial como distintivo y reconocimiento.

- ✓ A fin de motivar la participación, se entrega un diploma virtual a cada colegio tras la entrega de su video.
- ✓ Tenemos una cuenta regresiva en la previa del juego que permite motivar más a los estudiantes participantes. Esta se comunica por la web, redes y a través de los voceros.



Equipo coordinador

Un equipo conformado por 5 personas monitorean el desarrollo del juego y se encargan de coordinar con cada colegio participante. Para realizar dicho monitoreo ellos realizan las siguientes funciones:

- ✓ Visita a colegios participantes por lo menos una vez durante el proceso. Estas visitas han sido de gran utilidad, debido a que acercan la estrategia a los colegios comprometiéndolos activamente en el proceso.
- ✓ Comunicación con los equipos de cada colegio integrado por seis estudiantes. Dicha comunicación se hace por redes sociales, teléfono y correos electrónicos para el envío de la información.
- ✓ Comunicación con los profesores coordinadores de cada colegio. En cada reto, se comunican un mínimo de dos veces, a fin de monitorear de cerca su participación.

Evaluación:

A fin de conocer el grado de satisfacción que las y los estudiantes tienen sobre el juego se realiza encuestas con una muestra representativa de los participantes, en las cuales comentan sobre:

1. ¿Qué les ha parecido trabajar un tema en todo el juego?
2. ¿Qué les han parecido los temas propuestos? ¿Qué otros temas trabajarían?
3. ¿Qué les pareció la experiencia?
4. ¿Qué les parece la atención que han tenido por parte del equipo coordinador?
5. ¿Qué recomendaciones nos dan para organizar La onda de mi Cole el próximo año?
6. ¿Les gustaría participar el próximo año?