

# **Imagina Si**

## **Chicos y chicas de comunidades indígenas crearon una gran red de historias con medios digitales**

*Mariela Reiman, Alejandra Bresler y Magdalena Pardo,  
Asociación Civil Chicos.net, Argentina*

### **Ficha técnica**

**Organización a cargo del proyecto:** Chicos.net y Disney, en alianza con Fundación Gran Chaco (Argentina), Red PaPaz (Colombia) y Fundación Pro México Indígena (México).

**Países y departamentos, provincias o estados en los que se implementó:** comunidades indígenas de Chaco, Formosa y Salta (Argentina); Magdalena, La Guajira y Cauca (Colombia); Guerrero, Chiapas, Estado de México (México).

**Comunidades indígenas alcanzadas:** Wiwa, Wayuú, Paéz (etnia Coconucos) (Colombia), Wichi, Qom, Qomle'ec y Pilagá (Argentina), Me'phaa, Mazahua y Tseltal (México).

**Beneficiarios/as:** Docentes de todas las edades, jóvenes tutores/as y adolescentes de entre 14 y 18 años de las comunidades citadas.

**Áreas que integran el proyecto:** Educación digital.

**Autoría del relato:** Mariela Reiman, Alejandra Bresler, Magdalena Pardo.

**Contacto:** [alejandra.bresler@gmail.com](mailto:alejandra.bresler@gmail.com)

### **Resumen**

**Imagina Si** es un proyecto de inclusión digital impulsado por la OSC argentina Chicos.net y Disney, y destinado a chicos y chicas de comunidades indígenas de Argentina, México y Colombia.

La propuesta se desarrolló entre abril y septiembre de 2022 y buscó generar y acompañar un espacio para que chicos y chicas de entre 14 y 18 años de estas

comunidades pudieran realizar una experiencia de creación de historias con medios digitales.

A la vez, el proyecto incluyó un trayecto de formación de formadoras/es —docentes y jóvenes tutores/as de esas mismas comunidades—, quienes luego llevaron adelante la implementación de los talleres para chicos y chicas. Las actividades estuvieron diseñadas desde un enfoque centrado en la creatividad, la colaboración y la comunicación: las y los estudiantes escribieron relatos y experimentaron luego con técnicas de animación, creación de fotonovelas digitales y relatos sonoros. Se acercaron así a formas nuevas —mediadas por lo digital— de contar su mundo cotidiano y sus universos de ficción.

Finalmente —con los aportes de los tres países—, chicos y chicas lograron construir una gran red intercultural de historias conectadas que se publicará en la web con el objetivo de enriquecer la diversidad de contenidos disponibles en internet y de dar a conocer al menos una parte de la gran riqueza cultural de estas comunidades.

## **Introducción**

Desde 1998, Chicos.net busca promover el cumplimiento de los derechos de niñas, niños y adolescentes en los entornos digitales. En nuestro recorrido a lo largo de los años, hemos sido testigos (y, por qué no, partícipes activos/as) de grandes transformaciones en términos del lugar de las tecnologías digitales en la sociedad, y —particularmente— en las prácticas cotidianas de chicos y chicas de diversos contextos y realidades.

De todas las observaciones que se podrían hacer en torno a esas transformaciones, se destaca una **paradoja central**, aún irresuelta, que creemos que atraviesa a la sociedad digital y que da pie a muchos de los interrogantes de los que parten nuestros proyectos. Esta paradoja consiste en que, mientras una gran cantidad de la población mundial de chicos y chicas accede cotidiana e incluso excesivamente a las tecnologías y a internet (muchas veces sin saber cómo gestionar ese acceso *a su favor*), otra enorme parte de la población infantil o adolescente se queda afuera. Entonces: ¿qué necesitan unos/as y otros/as? ¿Cómo promover una mayor igualdad de oportunidades? Y, a la vez, ¿es la brecha digital un problema sólo de acceso a equipamiento, o también a habilidades digitales? ¿Por qué algunas poblaciones no están suficientemente representadas en internet?

**El proyecto Imagina Si hace foco en una población de chicos y chicas especialmente vulnerable: las comunidades indígenas.** Por múltiples motivos, esta población ha accedido históricamente a una variedad mucho menor de programas públicos o privados de entrega de equipamiento, de formación en habilidades digitales o de inclusión de las tecnologías en las prácticas educativas. Sin embargo —y aunque sea en forma incipiente—, las tecnologías ya están allí: en las familias, en los centros comunitarios y en las escuelas aparecen los primeros celulares, *tablets* o computadoras, a veces con conexión, la mayoría de las veces sin ella; y los primeros usos incipientes de esas tecnologías disponibles.

Y esas tecnologías que van apareciendo cumplen un rol cada vez menos accesorio. Como afirma Maggio (2021), la inclusión digital es un derecho **porque las tecnologías digitales —incluso en comunidades alejadas de centros urbanos— se han convertido en un puente casi ineludible para la concreción de derechos fundamentales:** educarse, trabajar, acceder a la salud, participar, jugar, comunicarse... Y esto adquiere un volumen mayor en el marco de la pandemia y pospandemia. Asimismo, el proyecto Imagina Si parte de la base de que **los medios digitales ofrecen una gran gama de oportunidades para el desarrollo de habilidades fundamentales** para la vida en general: la creatividad, la comunicación, la expresión de las ideas y emociones, la resolución de problemas, el trabajo con otros y otras. En el marco de una propuesta sólida, **crear historias con medios digitales puede ser una experiencia placentera y atractiva que invite a tomar la palabra.**

Así, **Imagina Si** buscó generar una propuesta que tuviera sentido para el contexto en el que se implementaría: que fuera posible en esas condiciones materiales (con muy escaso equipamiento y baja conectividad), y que incluyera la voz de las comunidades beneficiarias desde el momento de la planificación, para poner el foco no en los saberes instrumentales, **sino en las habilidades que se pueden desarrollar cuando los medios digitales se ponen al servicio de ese objetivo.**

Recuperando las palabras del pedagogo Gianni Rodari (1973), Imagina Si parte de la base de «creer en la necesidad de que la imaginación siempre tenga un puesto en el proceso educativo».

## Desarrollo

### ***Parte 1. Presentación narrativo-descriptiva de la experiencia***

**Imagina Si** se desarrolló a lo largo de cinco etapas que incluyeron la planificación conjunta, la formación de formadores/as, las actividades destinadas a estudiantes y espacios destinados a la evaluación y reflexión.

#### *Etapas 1*

**Planificación** del proyecto en conjunto con las organizaciones aliadas: Fundación Gran Chaco (Argentina), Red PaPaz (Colombia), Fundación Pro México Indígena (México). Inmersión en los recorridos previos, las necesidades e intereses de las comunidades indígenas seleccionadas en relación con inclusión digital.

#### *Etapas 2*

**Formación de formadores/as (modalidad virtual).** El proyecto contempló la **capacitación de docentes y jóvenes de cada comunidad**, que fueron quienes luego implementaron y dinamizaron los encuentros para estudiantes. Durante seis encuentros virtuales, estos/as formadores/as se capacitaron en estrategias de creatividad, profundizaron en los fundamentos del arte de crear historias y exploraron cómo aprovechar las tecnologías disponibles para invitar a crear relatos. Una vez en la implementación con estudiantes, recibieron orientación y acompañamiento cotidiano del equipo de Chicos.net y de las organizaciones aliadas que trabajan en territorio.

#### *Etapas 3*

**Talleres para estudiantes (modalidad presencial).** Terminado su trayecto formativo, las y los docentes y jóvenes de las comunidades comenzaron a implementar la propuesta para estudiantes.

Así, entre junio y septiembre de 2022 —y a lo largo de cinco encuentros presenciales — **estudiantes de 14 a 18 años de comunidades indígenas de Argentina, México y Colombia** desarrollaron **una red intercultural de historias conectadas**: construyeron un banco común de personajes, escenarios y objetos

vinculados a sus identidades e intereses, y luego escribieron relatos inspirados en ellos para —finalmente— aprender a contarlos como animaciones, fotonovelas digitales o relatos sonoros. El personaje «alebrije» (México), el escenario «Cascada Matuna» (Colombia) y el objeto «yica» (Argentina) funcionaron como nodos que conectaron a las distintas producciones: todas ellas incluyen al menos uno de estos elementos.

- **Primer encuentro.** Chicos y chicas de cada comunidad definieron y dibujaron un personaje, un objeto y un escenario que quisieran hacer llegar a un grupo de otro país, como una manera de dar a conocer sus intereses, su entorno y su cultura.
- **Segundo encuentro.** Cada grupo recibió los elementos propuestos por otro equipo y —a partir de una serie de consignas disparadoras— escribió relatos inspirados por la combinación de alguno de estos elementos con los «elementos nodo» («alebrije», «yica» o «Cascada Matuna»). La dinámica se basó en la estrategia del *binomio fantástico*, desarrollada por el pedagogo [Gianni Rodari](#).
- **Tercer y cuarto encuentro.** Todos los grupos se dedicaron a *expandir* esos relatos en formatos digitales: eligieron su parte favorita y descubrieron cómo *contarla* como animación en *stop motion*, fotonovela digital o relato sonoro.
- **Quinto encuentro.** A modo de cierre, cada grupo jugó un juego de mesa digital diseñado especialmente para conocer y poner en común todas las historias y producciones digitales realizadas en los tres países. Chicos y chicas pudieron descubrir cómo otros grupos habían resignificado y potenciado los elementos propuestos al inicio del camino.

#### *Etapas*

**Evaluación y socialización.** Formadores/as y estudiantes realizaron una evaluación del recorrido, con el objetivo de continuar mejorando la propuesta. A la vez, todas las creaciones de chicos y chicas —relatos escritos y producciones digitales— se publicaron en un sitio web para que estudiantes, docentes, organizaciones y personas de todo el mundo puedan conocer el universo cultural y creativo de las y los adolescentes de estas comunidades.

## *Etapa 5*

**Cierre en territorio.** Finalmente, el equipo de Chicos.net realizó un viaje a las provincias de Chaco y Formosa (Argentina). Con el apoyo de Fundación Gran Chaco, pudimos realizar actividades de cierre con las y los docentes y tutores/as participantes, así como ampliar el espectro de comunidades beneficiadas. Llevamos adelante talleres con chicos y chicas, centrados —esta vez— en la exploración de una técnica diferente para la realización de animaciones en *stop motion*, y realizamos entrevistas y relevamientos orientados a seguir perfeccionando el proyecto de aquí en adelante.

**23 comunidades indígenas** de Argentina, México y Colombia

**55 docentes y jóvenes** formados/as

**628 adolescentes** participantes

Más de **60 historias**

Más de **90 producciones digitales** (animaciones, fotonovelas y relatos sonoros)

## ***Parte 2. Palabras de las y los participantes***

*Lo más valioso es haber podido poner mi granito de arena en la vida de estos chicos, ya que siento que los talleres fueron un momento fuera de lo común en sus vidas cotidianas, donde compartimos charlas, risas y trabajamos muy bien. Gracias. (Lucía del Huerto Juárez, tutora ARG)*

*La capacitación me pareció interesante, dinámica y con información suficiente para poder ejecutar los talleres de manera correcta. Sin olvidar el seguimiento y el ambiente de confianza que se generó para que como formadores pudiéramos expresar nuestras dudas y dificultades que surgieron durante el proceso.*

*Lo más valioso que me llevo de esta experiencia como formadora es haber trabajado con chicos que tuvieron muchas ganas de aprender cosas nuevas de Argentina y Colombia, además de que también les permitió dar a conocer parte de su cultura y establecer contacto mediante medios digitales sin necesidad de viajar hasta esos lugares. Actualmente, el acceso a la tecnología permite crear contenido para que más*

*personas sepan la riqueza que tiene cada país. (Yasmin Monserrat Garduño Posadas, tutora MEX)*

*Compartir con chicos y chicas tan creativos y alegres, haciendo que cada encuentro sea algo maravilloso. La experiencia me pareció estupenda, ya que es mi primera vez trabajando estás temáticas. (Ariel Iván Morelli, tutor ARG)*

*Me dio mucho gusto descubrir que los jóvenes tienen un gran talento e imaginación que a veces no les es posible expresar pero que gracias a estos talleres lo pudieron dar a conocer. Como formador me llevo una gran experiencia pues, aunque no lo creía posible, también tengo gran imaginación y creatividad y sólo hacía falta una pequeña chispa para hacerla brillar en grande. (Patricia Rosalino Cruz, docente MEX)*

*Aprender a trabajar con adolescentes, saber escuchar las opiniones, respetar turnos, ser más astutas que los alumnos, tener siempre a la manga estrategias, prepararse bien antes de una clase, sobre todo reír, convivir y ser amiga de mis alumnos de una forma sana, ya que me gané la confianza y respeto de muchos chicos y chicas que con toda confianza se acercan a preguntar, pero sobre todo me llevo un gran sabor de boca de haber aprendido a manejar las aplicaciones, ya que yo en lo personal no sabía nada y era enemiga de la tecnología.*

*También aprendí de mis alumnos, e incluso hubo un alumno que se ofreció a visitar las escuelas y aportar lo que aprendió con las aplicaciones y cómo manejar la computadora, e incluso dijo que ya sabe qué estudiar: se va preparar para ser un futuro docente. (Lina Dzib, docente MEX)*

*Me llevo las historias que pudimos intercambiar entre los países partícipes, experiencias, visiones, conocimientos, opiniones y miradas únicas sobre lo que representamos como seres humanos. Las capacitaciones me ayudaron mucho a incorporar la creatividad como herramienta esencial en mi trabajo como docente. (Gonzalo Antonio Oviedo, docente ARG)*

### **Parte 3. Valoraciones y reflexiones**

Recorriendo entrevistas, relevamientos, conversaciones formales e informales es posible sistematizar algunos de los aspectos que, creemos, han valorado más especialmente los distintos actores que participaron del proyecto.

¿Qué es lo más valioso que se llevan las y los docentes y tutores/as de comunidades indígenas que pasaron por el proyecto Imagina Si?

- El acercamiento a formas de enseñar basadas en el juego, la creatividad y el disfrute; formas que en muchos casos resultaron alternativas con respecto a las ya conocidas o más tradicionales.
- La posibilidad de *probarse* en un rol de educador/a (para muchos/as de ellos/as, esta fue la primera vez).
- La oportunidad de explorar lenguajes digitales y de aprender a usar herramientas concretas, sencillas, gratuitas y accesibles para crear.
- El acompañamiento cotidiano como forma genuina y eficaz de llevar adelante proyectos desafiantes.
- La convicción de que las tecnologías digitales también *son para ellos/as*, es decir, que ellos y ellas también pueden sacar provecho de esos recursos.

¿Qué es lo más valioso que se llevan las y los adolescentes?

- La oportunidad de aprender a *contar* en distintos lenguajes digitales, como una manera de seguir explorando los modos particulares de expresión (los que resultan más cómodos a cada uno/a y más cercanos a sus intereses): las palabras escritas y dichas, las imágenes, los sonidos, el movimiento...
- El aprendizaje de herramientas digitales concretas, sencillas, gratuitas y accesibles para crear.
- La experiencia del intercambio con pares de otros países, en el marco de una forma cotidiana de vida signada por el aislamiento.
- La vivencia de una actividad educativa como un espacio atractivo, divertido e interesante, atravesado por las risas y las ideas como materias primas fundamentales para cualquier aprendizaje.

¿Qué es lo más valioso que nos llevamos los equipos de Chicos.net y las organizaciones aliadas?

- Un mayor conocimiento sobre las comunidades indígenas de nuestra región y su relación con la cultura digital: sus intereses, realidades, cosmovisiones y necesidades.
- Una sólida red de articulación con otras organizaciones, y un mayor conocimiento sobre sus formas locales de trabajo.
- Una experiencia de promoción de la inclusión digital en culturas con una relación incipiente con las tecnologías.

- La oportunidad de compartir espacios de trabajo y decisión con educadores/as que hablan otras lenguas y se desempeñan en contextos sumamente diferentes a los que nos rodean cotidianamente.

La principal reflexión colectiva que surge del proyecto Imagina Si es que, tal como sucede en otros contextos, los chicos y las chicas de las comunidades indígenas participantes también tienen mucho interés en aprender a usar la tecnología; en hacer cosas interesantes y útiles con los dispositivos disponibles; en contactarse con otros y otras lejanos/as. Y también necesitan desarrollar habilidades digitales, porque viven en un contexto que —aun con una mediación digital mucho menor a la de los centros urbanos— ya pone en circulación dispositivos, entornos, relatos y medios digitales.

Por otra parte, creemos que esta experiencia muestra cómo las y los docentes y tutores/as indígenas valoran y anhelan contar con cada vez más espacios de capacitación en habilidades y medios digitales, y muestran rápidamente una comprensión de su potencialidad. Quienes han trabajado en contacto con adolescentes refirieron constantemente cómo este tipo de actividades centradas en el uso creativo de tecnologías logró generar una respuesta cargada de motivación y ganas, así como aprendizajes concretos y tangibles.

Por último, luego de haber transitado este camino de aprendizajes creemos en que es posible llevar adelante proyectos de inclusión digital que no violenten las culturas en las que se los implementa, sino que —por el contrario— funcionen al servicio de la expresión, los intereses y necesidades locales. Para ello se vuelve necesario un diseño de proyecto flexible y participativo, desde un enfoque de [interculturalidad](#) que —tal como plantea UNESCO— asuma una «presencia e interacción *equitativa* de diversas culturas» y busque «generar expresiones culturales *compartidas*, a través del diálogo y del respeto mutuo».

## **Materiales interesantes**

A continuación, el acceso a algunos de los contenidos y materiales producidos específicamente en el marco del proyecto Imagina Si que podrán ser compartidos con las personas que asistan al Congreso.

- Guía del formador
- Cuadernillo de actividades
- Juego de mesa digital

## **Referencias bibliográficas**

MAGGIO, M. (2020). *Educación en pandemia*. Buenos Aires: Paidós.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA NACIÓN. (2021). [Interculturalidad](#).

RODARI, G. (1973). *Gramática de la Fantasía*.

SCOLARI, C. (2013). [Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan](#).