



Coca-Cola Argentina

PREMIOS EIKON 2013

PLATAFORMA DE VIDA ACTIVA DE COCA-COLA:
Estimulando el juego, el deporte y el baile
entre niños y adolescentes

Compañía: Coca-Cola
Categoría: 2 (Relaciones con la comunidad)
Caso: Iniciativas Dale Juguemos -
Copa Coca-Cola y Baila Fanta
Responsable: Gabriela Rodríguez López,
Gerente de Asuntos Públicos
Agencia: Urban PR



Coca-Cola promueve el bienestar integral de las personas a través de programas que fomentan estilos de vida activos, como “Dale Juguemos”, un programa de promoción de actividad física en recreos escolares y capacitación nutricional; “Copa Coca-Cola”, el torneo intercolegial de fútbol más grande de la Argentina, y “Baila Fanta”, un concurso intercolegial que invita a los jóvenes a divertirse y expresar la alegría a través del baile. Más de 500.000 chicos ya han participado de estas iniciativas en nuestro país.

Acerca de Coca-Cola

Coca-Cola es la Compañía de bebidas sin alcohol más grande del mundo que refresca a los consumidores con más de 500 marcas en más de 200 países. Junto con Coca-Cola, reconocida como la marca más valiosa del mundo, la Compañía cuenta con un amplio portafolio de productos entre los que se destacan: Coca-Cola Light, Coca-Cola Zero, Sprite, Fanta, Powerade, Cepita del Valle, Aquarius, Bonaqua, Fuze Tea y una amplia línea de otras bebidas que ofrecen diferentes formas de hidratarse todos los días. Coca-Cola inició sus actividades en la Argentina en 1942.

Bajo su misión de refrescar al mundo, inspirar momentos de optimismo y felicidad y crear valor y hacer una diferencia positiva, Coca-Cola ha emprendido un camino hacia la sustentabilidad entendida como pilar fundamental de su negocio. En este camino, la empresa ha establecido metas a largo plazo, plasmadas en una Visión 2020, para cada uno de los pilares en los que trabaja: desde la ampliación del portafolio para ofrecer productos para cada estilo de vida y necesidad, la promoción de la vida activa, el desarrollo de las comunidades en las que opera a través de la educación, hasta el uso eficiente del agua y la energía, el desarrollo de envases cada vez más sustentables y la creación de un gran lugar para trabajar.

El desafío: promover el movimiento y la práctica regular de actividad física

La mayoría de los niños y adolescentes no se sienten motivados a realizar actividad física de manera regular al menos una hora al día, como recomienda la Organización Mundial de la Salud. En este contexto, el desafío es promover hábitos saludables, estimular al juego y al movimiento de manera divertida tanto en el ámbito escolar como fuera del mismo.

¿Por qué el juego?

Porque es un vehículo para el bienestar, la salud emocional y la integración, que enseña desde el respeto por compañeros y amigos hasta el seguimiento de las reglas convenidas por el grupo. En la etapa en que los niños comienzan la escuela, el juego es una de las claves de la socialización con sus pares.

¿Por qué el deporte?

Porque permite difundir valores como el respeto, el juego limpio, la sana competencia y el trabajo en equipo. Además, desarrolla el sentido de pertenencia y de interacción entre niños y adolescentes.

¿Por qué el baile?

Porque no sólo es una de las maneras más divertidas y efectivas de ponerse en movimiento, sino que también es un vehículo de expresión artística, que favorece el desarrollo de la autoestima e impulsa la auto-superación.

La apuesta de Coca-Cola por un cambio

Coca-Cola mantiene desde hace años un compromiso con el desarrollo de hábitos saludables y estilos de vida activos en las comunidades donde opera. Como parte de este compromiso, y con el objetivo de refrescar a las personas, la Compañía amplía su portafolio año tras año para brindar bebidas para cada estilo de vida y para cada necesidad. Con alrededor de 70 opciones de bebidas en la Argentina, siendo cerca de un 45% bajas o sin calorías, Coca-Cola ofrece un portafolio de productos en continua expansión, al igual que varias alternativas de empaques en diferentes tamaños.



Además, la Compañía incluye en sus bebidas, a través de las Guías Diarias de Alimentación (GDAs), información nutricional transparente y clara, mostrando las calorías de los productos al frente del empaque. Las guías constituyen un sistema que permite comprender la información nutricional de alimentos y bebidas, informando a simple vista la cantidad de calorías y de nutrientes que aportan y cuánto representan esas cantidades en relación a los Valores Diarios de Referencia (VDR).



Guía diaria de alimentación (GDA)

Una porción de 200 mL aporta:

Calorías 84 4%VD*	Azúcares 22 g **	Grasas Totales 0 g 0%VD	Sodio 12 mg 0%VD
-------------------------	------------------------	-------------------------------	------------------------

* % del Valor Diario de Referencia para un adulto en base a 2000 kcal.
** Valor Diario no establecido.

Pero, además del desarrollo y la innovación continua a lo largo de toda su cadena de valor, Coca-Cola se concentra en llevar adelante programas para fomentar la vida activa entre niños y adolescentes de todo el país.



Objetivo general de la plataforma de Vida Activa de Coca-Cola

Promover el bienestar integral de las personas a través de iniciativas que fomentan estilos de vida activos.

Para quiénes

Los destinatarios directos de los programas *Dale Juguemos*, *Copa Coca-Cola* y *Baila Fanta* son niños y adolescentes entre los 6 y los 16 años, de ambos sexos y de todo el país.

En el caso de *Dale Juguemos* también son beneficiarios los docentes de nivel primario, quienes reciben capacitaciones en nutrición y actividad física.

Por extensión, los programas invitan a las familias a sumarse en la promoción de estilos de vida activos con materiales especialmente desarrollados para los padres.

Acciones y plazos

- 1) **Dale Juguemos:** es un programa integral de promoción de recreos activos y capacitación de docentes en materia de nutrición y educación física, que fue lanzado por Coca-Cola junto a la Fundación Educacional en 2008.
- 2) **Copa Coca-Cola:** es un torneo intercolegial de fútbol que se realiza desde 2003.
- 3) **Baila Fanta:** es un concurso intercolegial de baile, creado en 2012.

EJECUCIÓN

1) Dale Juguemos: Dale Juguemos es una iniciativa de Coca-Cola junto a Fundación Educacional para promover la actividad física en los recreos, incentivar el valor del compañerismo a través del juego y brindar información nutricional. Más de 460.000 alumnos ya recibieron materiales deportivos y guías con propuestas de juegos para usar en los recreos y materiales didácticos para el aula, para ser implementados durante dos meses. Además, los docentes reciben capacitaciones en temas de nutrición y educación física, a cargo de Fundación Educacional, quien ha certificado el programa bajo el estándar internacional ISO 9001. En 2012, fue declarado de Interés Educativo por el Ministerio de Educación de la Nación.

El programa se desarrolla a lo largo de siete semanas consecutivas, de primero a sexto grado, en escuelas primarias públicas de todo el país. El alcance del programa supera los límites del colegio y llega hasta las familias y el ámbito del hogar. A tal fin, se desarrolló una Guía para la Familia con consejos y juegos para que los padres acompañen y promuevan una vida más activa. Asimismo, el programa está presente en el Museo de Niños Abasto, a través de un ámbito de juegos interactivo donde los chicos pueden divertirse y moverse.

2) Copa Coca-Cola: La promoción de actividad física a través de programas desarrollados especialmente para niños y adolescentes comenzó hace diez años con la primera edición de la Copa Coca-Cola. Desde su inicio, en el año 2003, ésta se posicionó como una verdadera fiesta del deporte. Hoy, la Copa Coca-Cola es el torneo intercolegial de fútbol más importante del país en el que han participado más de 90.000 chicos. Con la convicción de que la unión de actividad física y diversión es el mejor camino para transitar a pleno todas las etapas de la vida, la "Copa Coca-Cola"

rescata los valores esenciales del deporte: el compañerismo, el juego limpio y un estilo de vida activo. La Copa se juega a nivel nacional entre los meses de agosto y noviembre. Participan gratuitamente estudiantes varones y mujeres de entre 13 y 15 años, de más de 600 escuelas de todo el país. Cuenta con el apoyo de la Asociación de Fútbol Argentino (AFA) y fue declarado de interés educativo por el Ministerio de Educación de la Nación (res.694/12).

A lo largo de los años contó y cuenta con el patrocinio de figuras del fútbol argentino como Marcelo Gallardo, José Pekerman, Hugo Tocalli y Fernando Gago, entre otros.

Además, se juega en canchas de once, con reglas y con árbitros oficiales. Las instancias preliminares se realizan en el predio de la AFA en Ezeiza y los chicos tienen la posibilidad de jugar en las mismas canchas donde entrena el seleccionado nacional de fútbol. La gran final se juega en el Estadio Monumental. En 2012, tuvo como ganador al Instituto José Peña de Córdoba. Como siempre, hubo trofeos y medallas para los campeones y subcampeones. Asimismo, se contó con premios especiales para los goleadores, la valla menos vencida y el premio *Fair Play*.

3) Baila Fanta: Es un concurso intercolegial de baile que invita a los jóvenes de todo el país a divertirse y expresar su alegría. Dirigido a chicos de entre 13 a 16 años, “Baila Fanta” se lanzó en mayo de 2012 en seis plazas de todo el país: Córdoba, La Plata, Neuquén, Buenos Aires, Corrientes y Tucumán. Los jóvenes participan en grupos mixtos y reciben *coaching* para sus representaciones. Los grupos que se clasifican para la final nacional acceden a también a un asesoramiento especial para que sus representaciones puedan verse y ser vividas de manera “profesional”.

Baila Fanta, como los otros programas, ha sido declarado de Interés Educativo por el Ministerio de Educación de la Nación en 2012.

Alcance de los programas

Desde sus inicios, la plataforma de Vida Activa de Coca-Cola alcanzó a una población de más de 500.000 chicos entre 6 y 16 años, lo que la convierte en una de las iniciativas más amplias y convocantes para el estímulo de la actividad física en todo el país.

Alcance diferenciado por iniciativa

Dale Juguemos: Desde su creación en 2008 ya participaron más de 460.000 chicos de 1.176 escuelas públicas y primarias de todo el país y un total de 9.442 docentes recibieron la capacitación en nutrición a cargo de Fundación Educacional.

Copa Cola-Cola: En sus 10 años de existencia participaron del torneo 90.000 chicos. En 2012, más de 732 escuelas participaron del torneo y 320 chicos y chicas fueron parte de la etapa final realizada en Buenos Aires.

Baila Fanta: En su primera edición, en 2012, participaron más de 1.300 chicos de escuelas secundarias.

Perdurabilidad: A la fecha, la *Copa Cola-Cola* celebra 11 ediciones, *Dale Juguemos*, 6 y *Baila Fanta*, 2.

Crecimiento: Las iniciativas no sólo se perpetúan en el tiempo, sino que crecen. En el caso del torneo de fútbol, en 2012 se duplicó el número de regiones y de equipos del torneo femenino, y también hubo un incremento en el cupo de equipos masculinos en las regiones de Salta y Mendoza. *Dale Jugemos* sigue creciendo con la incorporación de 220 nuevas escuelas cada año. Y *Baila Fanta* celebra su segunda edición, al momento se encuentra aún en etapa de inscripciones.

Relación con las escuelas y la comunidad: Los tres programas contribuyen a afianzar relaciones con múltiples públicos de interés: la comunidad académica y educativa, las organizaciones de la sociedad civil, las comunidades locales y las familias, entre otros.

Difusión: El alcance de los programas se multiplica a partir de la difusión en la televisión y en redes sociales. La *Copa Cola-Cola* incluso contó con un programa en televisión abierta (Canal 9), “Sueños de Copa”, que retrató todas las emociones del torneo y tuvo a los jugadores como protagonistas. En el caso del certamen de baile, la iniciativa se difunde a través de una campaña integral, que incluye un comercial de televisión, comunicación en su sitio web y en redes sociales. Los participantes pueden compartir videos y fotos, y escuchar y descargar temas.

En materia de difusión a través de PR, el año pasado las diferentes iniciativas tuvieron cerca de 250 repercusiones en los medios, con un VAP que ascendió a \$1.275.201.

Efectividad: Para evaluar el programa *Dale Jugemos* se realizaron una serie de encuestas que demostraron que resulta efectivo para fortalecer conocimientos en materia de nutrición y actividad física y estimular el juego durante los recreos escolares, convirtiendo esos momento de dispersión en un espacio para moverse más.

Impacto. En línea con el compromiso de la Compañía con el crecimiento sustentable de las comunidades donde opera, *Dale Jugemos*, *Copa Cola-Cola* y *Baila Fanta* contribuyen a encontrar soluciones puntuales para promover la actividad física y alentar a las nuevas generaciones a incorporar hábitos saludables.