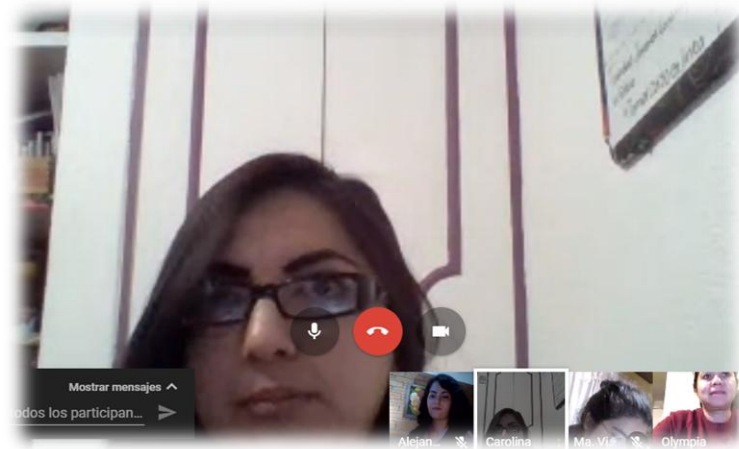


PROYECTO: Educación Offline 583



CERTEZAS	SUPUESTOS	DUDAS
1. Nos enfocamos a comunidades marginadas, puesto que estamos en una vertiente social.	1. ¿Qué actores se involucrarán? Suponemos alianzas y ejecutores (Empresas de tecnología y responsabilidad social, fundación de educación u ONG's que apoyan la educación Teach for all, ministerios o secretarías- gob, UNICEF, JCI, Compañías telefónicas, CEMITT, Plataformas ONLINE, Instituciones Educativas- Universidades).	1. ¿Todos los contenidos que se brindan en LatAm son iguales?
2. Partimos de que que estamos en aislamiento.	2. Partimos de que cada comunidad cuenta con electricidad y no cuenta con INTERNET	2. ¿Queremos que sea complementario a la educación que se está brindando o una rama educativa?
3. El público objetivo es a nivel básico: Educación primaria.	3. Contamos con un moderador por zona y un adulto en casa	3. Permiso o autorización de las autoridades competentes para realizarlo
4. Existe una hoja de ruta que es la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. El desarrollo sostenible tiene 5 dimensiones que son: Personas, planeta, paz, alianzas y prosperidad.	4. Capacitación previa (todos los involucrados)	4. Existirán incentivos: Validar que se curse
5. Existen instituciones que cuentan con información socio demográfica en todos los países, como el Instituto de Geografía y Estadística en el caso de México.	5. Etapas de este proyecto: Estudio/ Implementación/ Seguimiento	5. ¿Cómo certificamos que el NNA es quien hace la tarea?
6. Brindaremos tablets con contenido (formativo) para los alumnos de primaria en LatAm	6. Equipo que lo lidere o encabece: Con expertis en las áreas que incluya el proyecto	6.¿Qué equipo lo llevará a cabo? Líder
		7. ¿Cómo se financiará?
		8. ¿Cómo capacitaremos si nos encontramos en aislamiento obligatorio?
		9. ¿Con cuántas tablets contamos? ¿Será posible abastecer la necesidad?
		10. Luego de la contingencia, la tablet seguirá teniendo un uso educativo en el aula de clase? o como se dispondrá de los equipos después? Dependerá de la alianza con cada

MODELO CANVAS.

PROPUESTA DE VALOR

Somos una empresa social dedicada a facilitar el acceso de contenidos educativos de manera digital a los niños y niñas que cursan niveles de educación básica y primaria, pertenecientes a las comunidades marginadas y de escasos recursos que no tienen acceso al internet y se encuentran en aislamiento como consecuencia del covid-19.

Esto se realiza trabajando de la mano con gobiernos y organizaciones no gubernamentales, brindando herramientas tecnológicas para que cada alumno pueda tener acceso a los contenidos educativos desde casa sin necesidad de exponerse al contagio. Estas organizaciones se encargarán de mantener actualizados los contenidos, de avalar y dar los certificados que correspondan a cada niño/niña. El rol de los maestros sigue siendo fundamental porque seguirán supervisando el progreso de cada alumno mediante citas individuales acordadas con los padres y el alumno, teniendo en cuenta todas las medidas preventivas para evitar el contagio del Covid-19

SEGMENTO DE CLIENTES/BENEFICIARIOS

Clientes:

Entidades/organizaciones gubernamentales especializadas en educación o apoyo a comunidades vulnerables

Organizaciones no gubernamentales que apoyen la educación o comunidades vulnerables

Empresas especializadas en tecnología con aspiraciones a implementar prácticas de responsabilidad social

Los clientes compran los recursos tecnológicos (tablets y desarrollo de la plataforma virtual educativa) y las distribuyen en los sectores identificados mediante un estudio previo sociodemográfico. Siguen apoyando con la supervisión, acompañamiento y los recursos económicos, la implementación del proyecto.

Beneficiarios:

Niños/niñas en edades de escolaridad de básica-primaria que se encuentran en situación de vulnerabilidad por falta de recursos. Viven en lugares donde las condiciones de pobreza, hacinamiento o la topografía hacen que el acceso al internet sea difícil. Estas personas se encuentran en aislamiento preventivo por la contingencia del Covid-19, no pueden ir a la escuela y tampoco pueden tener una educación de calidad en casa porque no tienen acceso al internet. Hijos de padres que en su mayoría ejercen una actividad económica independiente o informal, la cual no les permite un sueldo fijo.

CANALES

Clientes

- Reuniones con gobiernos locales
- Acercamiento vía email
- Presentación de la propuesta en el Hackathon para que sea visible a todas las empresas y organizaciones participantes o patrocinadoras que se interesen por la idea.
- Presentaciones en eventos de gobiernos
- Promociones mediante Youtube en el cual se expongan videos donde se muestran las ventajas de adquirir el programa y los beneficios a corto y largo plazo
- Promoción por redes sociales y medios de comunicación audiovisual, también así mismo los medios pueden ser de apoyo de las actividades que se propongan.

Beneficiarios

- Capacitación sobre el uso de la tablet: Una parte puede ser física, impartida por los maestros de manera individual a cada alumno y una persona responsable (siguiendo todas las normas y medidas de prevención para evitar el contagio del Covid-19). Otra parte puede ser virtual mediante videos e instrucciones que se encuentren en la plataforma educativa en cada tablet.
- Las tablets se repartirán por medio de un grupo de personas que se distribuyan por las diferentes regiones, ellos las entregan a los maestros y los capacitan. Los maestros capacitan a los alumnos y padres, es un trabajo en cadena.

RELACIÓN CON EL CLIENTE

Cliente

La relación directa para negociar maneras de implementación, de acuerdo a nivel de compromiso (recursos materiales, talento, enlaces, contactos, infraestructura) que pueda y desee adquirir.

Beneficiario

La relación con el beneficiario se debería llevar a cabo de manera directa a partir de personas (ET o voluntarias) que entreguen las tablets. Estas personas deben estar capacitadas para enseñar a los maestros o beneficiarios el funcionamiento de las tablets. Se deben tener en cuenta todos los protocolos que se han implementado en cada país para evitar la propagación del Covid-19.

FUENTE DE INGRESOS

Lo principal es realizar alianzas que nos permitan costear la primera parte del proyecto, para que así definamos con nuestro cliente el costo del resto de la realización.

- *Entidades/organizaciones gubernamentales especializadas en educación o apoyo a comunidades vulnerables*
- *Organizaciones no gubernamentales que apoyen la educación o comunidades vulnerables*
- *Empresas patrocinadoras con aspiraciones a implementar prácticas de responsabilidad social*

Se entiende como ingreso el aporte económico o en especie en servicios o materiales que sirvan para el desarrollo de la propuesta

RECURSOS

Talento humano: Se debe definir un equipo de profesionales de diversas disciplinas. Las consideraciones principales deberían ser: Docentes, Técnicos en automatización y Sistemas, Trabajadores Sociales, ONG's de voluntarios (grupo de personas que van a distribuir las tablets y van a capacitar a los beneficiarios).

Recurso tangible: Tablets, kits general de prevención (alcohol, barbijos/cubre bocas y guantes), transporte. Contrato o compromiso de uso adecuado para los padres de familia

Recurso material intangible: Software educativo con actividades y juegos para que se puedan realizar offline, la tablet debe estar cifrada para que los usuarios no hagan uso de su contenido. Videos y capacitaciones que enseñen más sobre el uso de este software. Capital colaborativo de patrocinadores.

Contenido del software: Sugerimos que los contenidos sean lúdicos, que tenga aprendizajes a través del juego y actividades que sea para realizar en casa y para compartir con las personas con las que vive. Habilidades blandas y artes. Agregar contenidos de aprendizajes vivenciales sobre el Covid-19 para que los niños entiendan la situación y aprendan a prevenir el contagio.

ACTIVIDADES CLAVE

1. *Aval de ministerios de educación*
2. *Hacer las alianzas. Acercarse con los gobiernos locales para que se nos brinden las facilidades necesarias para generar grupos de apoyo en cada comunidad*
3. *Elegir un proveedor de las tabletas*
4. *Construir un grupo de psicopedagogos, docentes, diseñadores web, programadores, creadores de contenido, user experience, diseñadores, logísticos, sociólogos*
5. *Identificar las zonas en donde será viable el apoyo. Realización de un censo en el cual se identifique los docentes y los alumnos que pueden ser beneficiados y el grado educativo en el que se encuentran. Esto permitirá crear una base de datos con toda la información de cada beneficiario y los lugares de residencia, esta información será útil para planificar la logística de entrega de las tablets siguiendo los protocolos para evitar el contagio del virus*
6. *Elaborar un prototipo*
7. *Validación: Realizar un grupo focal con el cual se comprueba que cada contenido será funcional y cumplirá con los objetivos previamente establecidos así como con los establecidos por los docentes y por los programas educativos de cada región*
8. *Elaboración de un programa de capacitación digital*
9. *Reclutar a quienes serán los facilitadores y quienes posteriormente deberán ser capacitados*
10. *Planear toda la logística para repartir las tablets*
11. *Repartir las tablets siguiendo los protocolos de prevención del Covid-19*
12. *Capacitación al alumno y a los padres sobre el uso de la tablet*
13. *Los padres de los niños beneficiarios deben firmar un acuerdo donde se comprometen a usar de manera responsable la tablet, este equipo acompañará al alumno en su aprendizaje y debe ser cuidado. Debe ser muy claro y detallado, incluir cláusulas en caso de robo, venta indebida, pérdida o daño.*
14. *Seguimiento del proyecto por parte de los maestros y los capacitadores. Dependiendo de la alianza que se haya hecho al inicio con cada empresa, al final de la contingencia, se toma la decisión de implementar las tablets al aula de clase de manera permanente o de devolverlas*

ALIADOS CLAVE

- UNICEF; realizar la vinculación para el desarrollo de contenidos
- Fundaciones y ONG's: nos brindaron el recurso humano voluntario y activo.
- Instituciones educativas: brindan las planificaciones generales de educación.
- Marcas productoras de tablets o compañías distribuidoras y vendedoras de electrodomésticos en LatAm
- Gobiernos locales
- Clientes que pasan a ser aliados
- Organizaciones de emprendimiento social
- Empresas de mensajería y servicio postal que puedan entregar los equipos en los lugares más remotos
- Compañías de medios de comunicación que puedan promover y difundir el proyecto
- Empresa que ya tenga un software desarrollado y quiera donar la licencia para proyecto

ESTRUCTURA DE COSTOS

- Tablets
- Salarios del equipo de profesionales: durante las tres etapas del proyecto (mantenimiento, distribución y seguimiento), salario de distribuidores
- Desarrollo del software o licencia
- Empaque, transporte (combustible), almacenaje, viáticos
- pólizas de seguros
- mantenimiento
- riesgos: hurto, mala calidad de los equipos
- capacitaciones
- Herramientas, equipos necesarios para los estudios sociodemográficos
- Gastos administrativos: suministros de oficina, papelería
- Campaña de difusión del proyecto
- Kit de protección y prevención del Covid-19 para todas las personas que distribuirán las tablets y darán las capacitaciones