



MENTES CONECTADAS



Educación mediante tabletas para todos los niños/niñas en cualquier parte del mundo sin conexión al internet durante la contingencia del COVID-19



ÍNDICE DE CONTENIDOS

01
DESAFÍO

02
SOLUCIÓN

03
MERCADO

04
GENERACIÓN DE
VALOR

05
IMPACTO

06
EQUIPO

07
CAPACIDADES

08
ALIADOS

09
VALOR
DIFERENCIAL

10
PLAN DE
OPERACIÓN

11
COSTOS
ASOCIADOS

01

DESAFÍO

¿Qué desafío de COVID-19
quieres resolver?



PROBLEMA

Los niños y niñas dejaron de asistir a las aulas y los gobiernos pusieron pausa a los programas educativos con la finalidad de evitar contagios por el COVID-19. En algunos casos los estudiantes tienen clases online pero la carencia de conexiones al internet hacen que esta no sea una solución para todos.

SOLUCIÓN

Dotar a las comunidades marginadas y vulnerables de tablets con un software educativo que no requieran de conexiones al internet para que todos niños y niñas puedan continuar con el aprendizaje desde casa, sin importar las condiciones socioeconómicas de todos

¿Cómo está el mundo?

Número de personas con acceso a internet: 4,165 millones en el mundo, 54% de la población mundial.

En LatAm es 13 puntos superior al global, un 67%.

En América Latina

Además de los 10 países más poblados de América Latina, los que cuentan con un acceso más mayoritario a Internet son:

Ecuador 81%

Argentina 78,6%

Chile 77%

Fuente: Internet World Stats

Penetración de Internet en Latinoamérica

Número de usuarios y penetración de Internet en Latinoamérica en 2018*



			Usuarios (en mill.)
Ecuador		81,0%	13,5
Argentina		78,6%	34,8
Chile		77,0%	14,1
Brasil		65,9%	139,1
México		65,3%	85,0
Venezuela		60,0%	19,1
Colombia		58,1%	28,5
Perú		56,0%	18,0
Cuba		38,8%	4,4
Guatemala		34,5%	5,8

02



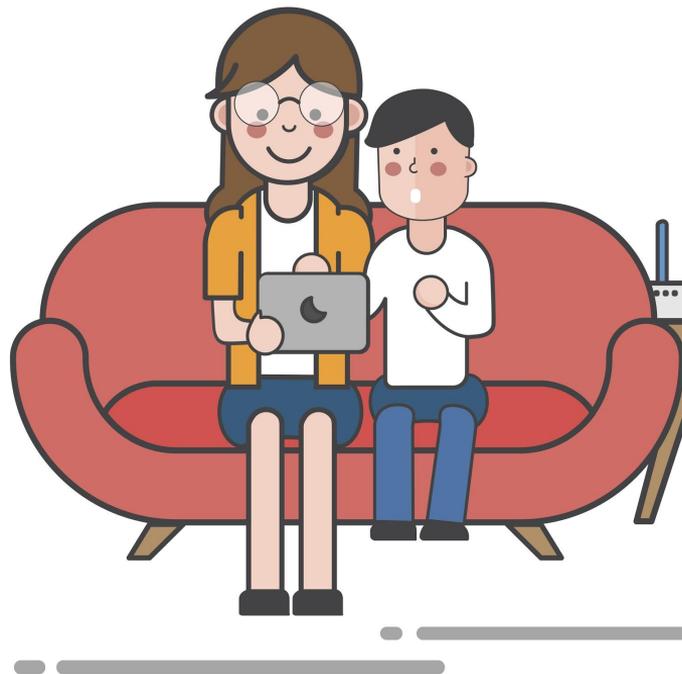
SOLUCIÓN

¿Cuál es tu solución?

EDUCACIÓN OFFLINE PARA TODOS

Se propone que durante esta contingencia por el Covid-19, ningún niño deje de aprender, sin importar el lugar en donde se encuentre o las condiciones socioeconómicas que tenga; es por ello que buscamos la creación de una plataforma digital en la cual no sea necesario contar con internet para el funcionamiento de ésta.

En la plataforma se incluyen todos los contenidos educativos estipulados previamente en el programa educativo gubernamental, bajo la implementación de la teoría aprender - jugando con la finalidad de que los contenidos generen un aprendizaje significativo y cada niño pueda retomar lo aprendido para futuras enseñanzas.

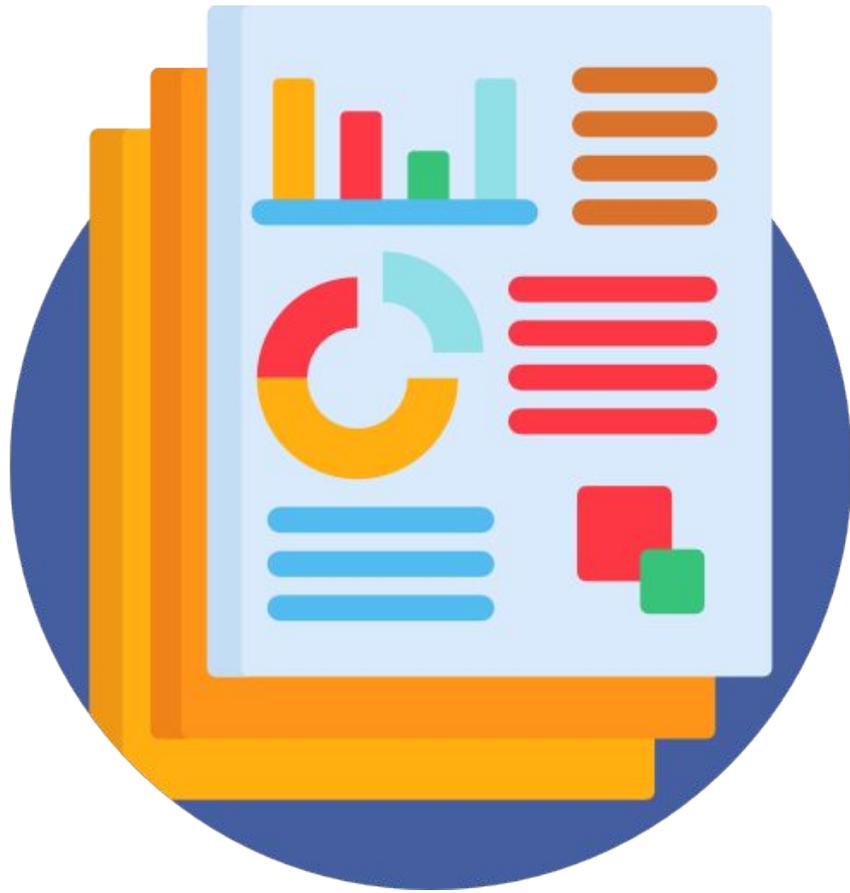


EDUCACIÓN OFFLINE PARA TODOS

Es vital el trabajo en conjunto con gobiernos, organizaciones no gubernamentales y empresas que brinden herramientas tecnológicas y que apoyen todo el proceso para que cada alumno pueda tener acceso a los contenidos educativos desde casa sin necesidad de exponerse al contagio.

El rol de los maestros sigue siendo fundamental porque será el supervisor del progreso de cada alumno cada 3 meses, mediante citas individuales acordadas con los padres y el alumno, teniendo en cuenta todas las medidas preventivas para evitar el contagio del COVID-19





03

MERCADO

¿Cuál es el mercado?

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 sociales, económicas o topográficas 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.



BENEFICIARIOS

Los lugares de residencia de los niños y niñas se encuentran principalmente en zonas rurales de Latinoamérica, donde el acceso es difícil por la topografía, lejanía y contextos de conflictos armados.

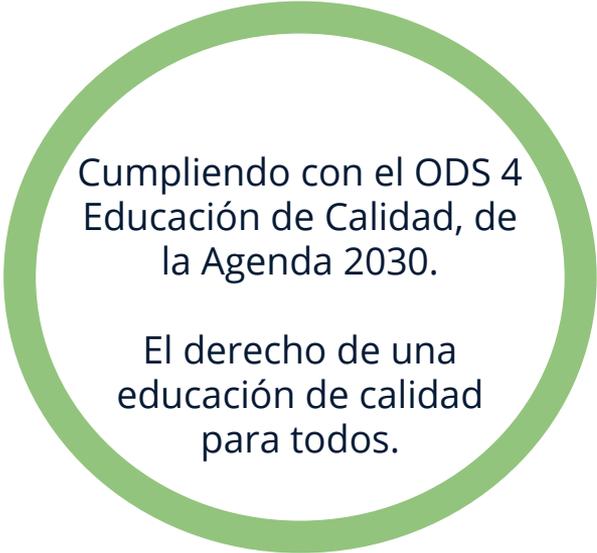
Otra parte importante de los beneficiados se encuentran en asentamientos informales y zonas marginales urbanas de las grandes ciudades donde no tienen acceso al internet por las condiciones de vulnerabilidad y la falta de recursos



CLIENTES POTENCIALES



Gobiernos
ONG s
Sector privado
Empresas tecnológicas



Cumpliendo con el ODS 4
Educación de Calidad, de
la Agenda 2030.

El derecho de una
educación de calidad
para todos.

04

GENERACIÓN DE VALOR

¿Cuál es el modelo de generación de valor en contexto COVID-19?



MODELO DIFERENCIADOR DE LA PROPUESTA

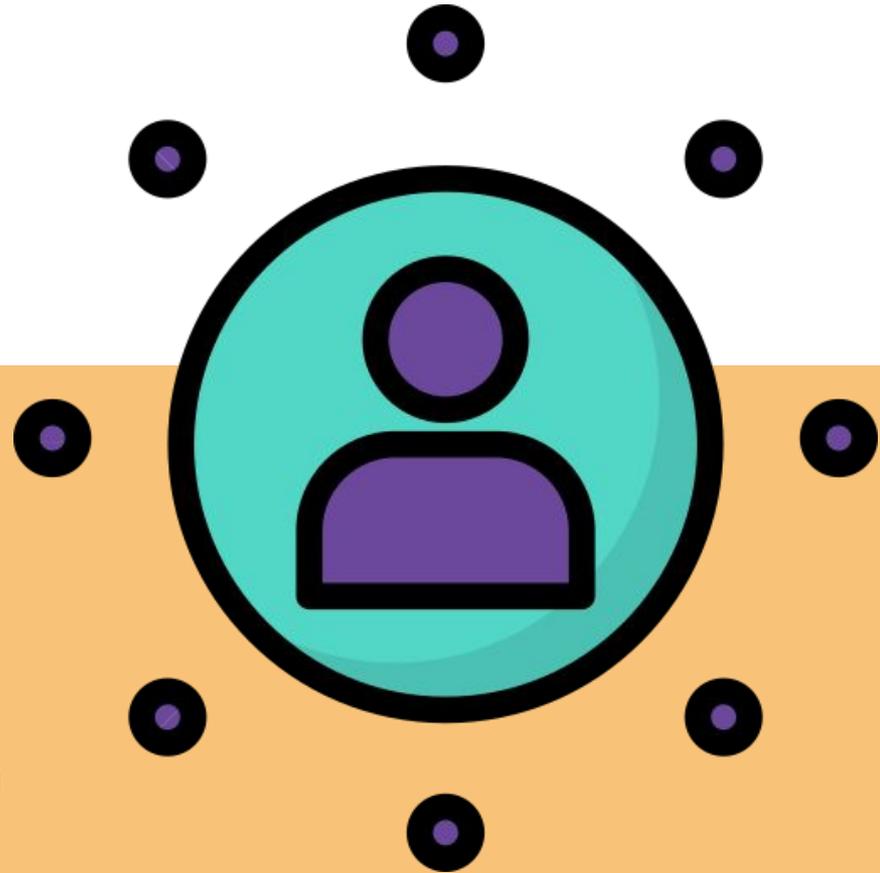
El trabajo colaborativo APP (Alianza público privada) que permitirá al equipo del proyecto enlazar esfuerzos con el Estado (coordinación, obtención de recursos y contactos) para atraer otros actores públicos y privados de manera que se obtengan las herramientas requeridas para asegurar la continuidad educativa en estudiantes de primaria.



05

IMPACTO

¿Cuál es el impacto medible que genera mi emprendimiento (beneficios)?



IMPACTOS MEDIBLES

- Continuidad de los estudiantes en su proceso de educación formal (número de tablets entregadas)
- Disminuir el índice de deserción y abandono escolar.
- Evitar que disminuya el nivel de aprovechamiento escolar del país.
- Evitar el aumento de personas contagiadas al evitar actividades en grupos.



Medibles



Incremento o
disminución de
deserción
académica



Cantidad de contagiados
por contacto social
(actividades en grupo,
aglomeraciones)



Objetivos del
proyecto
cumplidos



Comunidades
beneficiadas

06

EQUIPO 583

¿Quién está detrás del proyecto?



NUESTRO EQUIPO APASIONADO



Ma. Victoria Ibañez Barroso

Argentina

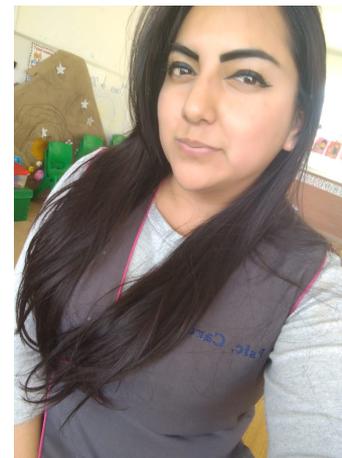
**LICENCIATURA EN
TRABAJO SOCIAL**



Olympia Morales Moreno

México

**LICENCIATURA EN
TURISMO**



Carolina García

México

**LICENCIATURA EN
PSICOLOGÍA**

NUESTRO EQUIPO APASIONADO



Stuart Rojas

Costa Rica

**ADMINISTRADOR
DE NEGOCIOS**



Alejandra Bedoya Robledo

Colombia

**DISEÑO
INDUSTRIAL**



Yuriana Morgado

México

**MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN PÚBLICA**

TRABAJO COLABORATIVO HORIZONTAL





07

CAPACIDADES

¿Hay capacidad del equipo para desarrollar la solución?

CAPACIDADES

Dentro del equipo tenemos expertos en distintas áreas y de distintas nacionalidades, de manera que cada una de las aportaciones al proyecto está basada desde la perspectiva de cada país. El equipo tiene talento/ capacidad de:

- Comunicación
- Negociación
- Gestión
- Interés por un propósito común
- Motivación
- Solidaridad
- Emprendimiento
- Proactividad

08

ALIADOS

¿Quiénes son mis aliados?



Aliados clave

- UNICEF
- ONU
- Fundaciones educativas
- Empresas tecnológicas (tablets y/o software)
- Gobiernos locales
- ONG´s
- Organizaciones de emprendimiento



RECURSOS

- **Recurso 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

RECURSOS

- **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

- Aval de ministerios de educación
- Construir alianzas.
- Acercamiento con gobiernos locales para que se nos brinden las facilidades necesarias para generar grupos de apoyo en cada comunidad
- Elegir un proveedor de las tabletas y hacer el pedido
- Construir un grupo de psicopedagogos, docentes, diseñadores web, programadores, creadores de contenido, user experience, diseñadores, logísticos, sociólogos, abogado.

Actividades clave

- Identificar las zonas en donde será viable el apoyo.
- Realización de un censo en el cual se identifiquen 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
- Elaborar un prototipo
- 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
- Elaboración de un programa de capacitación digital
- Reclutar a quienes serán los facilitadores y quienes posteriormente deberán ser capacitados

Actividades clave

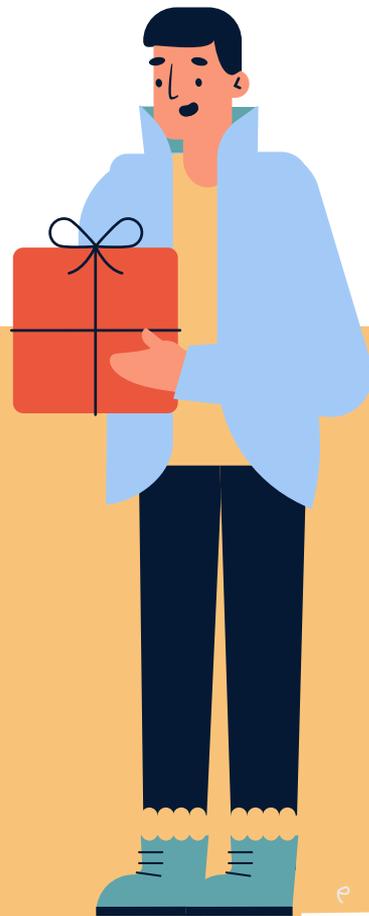
- Seguimiento del proyecto por parte de los maestros y los capacitadores. Dependiendo de la alianza que se haya hecho al inicio con cada empresa, al final de la contingencia, se toma la decisión de implementar las tablets al aula de clase de manera permanente o de devolverlas
- Planear toda la logística para repartir las tablets
- Repartir las tablets siguiendo los protocolos de prevención del Covid_19
- Capacitación al alumno y a los padres sobre el uso de la tablet
- 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.

09

VALOR DIFERENCIAL

¿Cuál es tu valor diferencial?

¿Qué te destaca de las demás
soluciones.



Valor diferencial

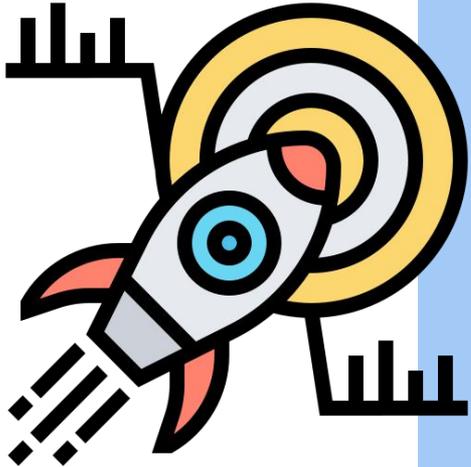
Dentro del proyecto se busca que todos los niños y niñas de educación primaria continúen estudiando desde casa sin necesidad de una conexión a internet y bajo los estándares de calidad educativa.



10

PLAN DE OPERACIÓN

¿Cómo sería el proceso de operación?



Plan de operación

- 1 Reclutamiento de equipo
- 2 Evaluación de contenidos educativos
- 3 Creación de contenidos educativos (migración a plataforma)
- 4 Diseño y elaboración de template
- 5 Prueba de proyecto con un grupo focal

- 6 Estudio y ubicación de zonas
- 7 Estudios socioeconómicos
- 8 Reclutamiento de personal/voluntarios
- 9 Capacitación de voluntarios
- 10 Capacitación de responsables de equipo
- 11 Seguimiento de programa



11

**COSTOS
ASOCIADOS**

COSTOS ASOCIADOS

- 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 de los equipos
- 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

¡GRACIAS!

Contacto del equipo
mentesconectadaslatam@gmail.com

CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik**. [flaticon.com](https://www.flaticon.com)

Please keep this slide for attribution.

