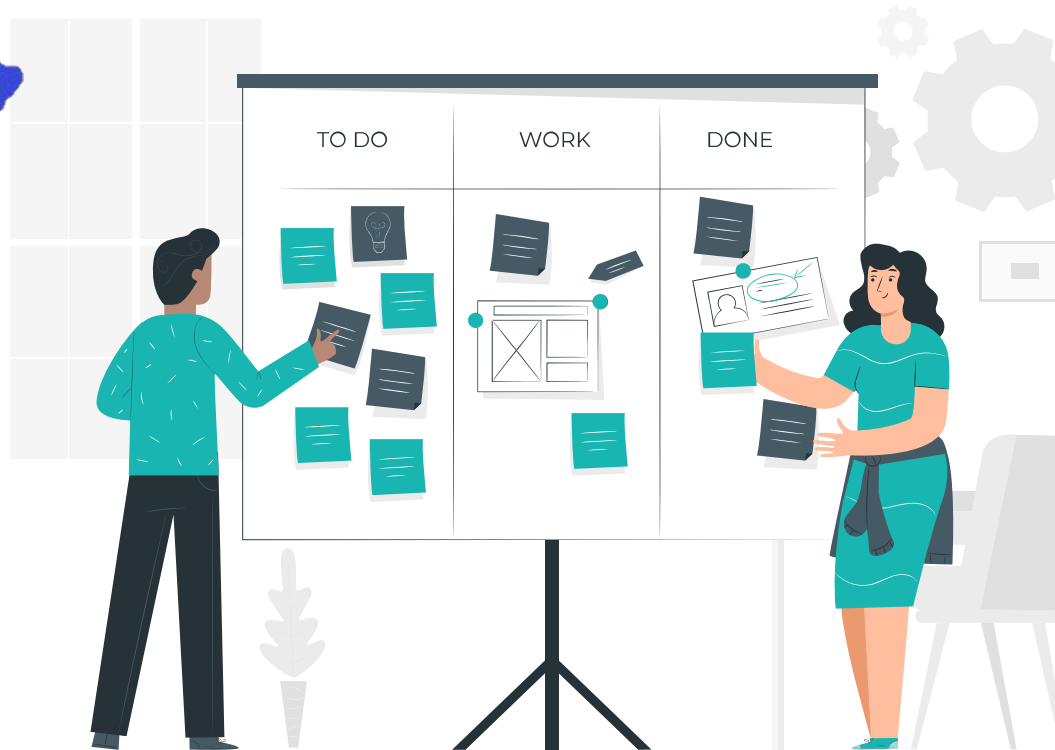


CADA
DÍA
CUENTA

LATAM HACKATHON
SOLUCIONES PARA EL COVID-19



**Nutriendo el
conocimiento**



01 – Propuesta de Valor (1 de 2)

¿Qué ofrecemos?

Somos una plataforma colaborativa que une diferentes socios estratégicos para diseñar, distribuir y financiar la estrategia educativa inclusiva “**Nutriendo el Conocimiento**” para niños y niñas vulnerables de primaria afectados por las medidas de confinamiento por el Covid 19.

Unimos a:

1. Educadores que diseñan y verifican contenido educativo colaborativamente
2. Expertos educativos que validan lecciones y adaptan al modo offline
3. Empresas y familias que quieran apadrinar la educación de un niño - o prestar una laptop para armar un banco de préstamo
4. Empresas de tecnología que pueden usar antenas radiales para habilitar en internet en zonas urbanas

Procesos:

1. Elaboración colaborativa de módulos de formación según plan de estudios de cada país
2. Validación de contenidos por instituciones oficiales y/o gubernamentales
3. Diseño y elaboración de herramientas o actividades pedagógicas con base en los módulos definidos
4. Distribución física o electrónica de las herramientas logradas con ayuda de los socios estratégicos
5. Acompañamiento (Voluntarios tutores y/o docentes) y Evaluación innovadora (Docentes y/o Ministerio de educación)

01 – Propuesta de Valor (2 de 2)

Posibles herramientas a desarrollar en la estrategia educativa *“Nutriendo el Conocimiento”*:

- Cronograma indicando actividades diarias
- Programas Educativos por Radio y TV. Radio enlaces articulados a Red de Puntos Vive Digital.
- Kits de nutrición con: Cuadernillos impresos, Afiches, Cartillas, Juegos de mesa, Puzzle, Libros de literatura con muchos dibujos y letra imprenta mayúsculas.
- Algún dispositivo electrónico: Mini radio, Tablets u otros dispositivos electrónicos con aplicaciones offline educativas
- USB con contenidos educativos (incluye evaluaciones)
- Gamificación del currículo
- Juegos impresos en 3D
- Banco de préstamo de laptops (Economía colaborativa)
- Mentorías /Tutorías prácticas universitarias
- Diseño y entrega de recurso educativos portátiles a domicilio
- Aprovechamiento de la red local de internet existente
- Mentorías/Tutorías
- Involucramiento del padre/madre de familia al proceso de enseñanza/aprendizaje.

02 – Segmento de clientes

- Consumidores:
 - Niños escolares de 6 a 12 años que cursen educación básica o primaria en Instituciones públicas de cascos urbanos.
 - Padres de familia
 - Docentes públicos
- Clientes potenciales
 - Instituciones educativas o gubernamentales correspondiente a cada país
 - Ministerio de Educación (Colombia, Argentina, Venezuela)
 - Secretaría de Educación Pública (México)
 - Medios de comunicación y/o empresas interesadas
 - ONG`s

03 – Canales

Distribución

- Televisión
- Radio
- Internet
- USB
- Transporte escolar
- Servicios a domicilio/mensajería
- Radio enlace
- SMS
- Celular
- Redes sociales

Comunicación

- Chat online de la plataforma

04 – Relación con clientes

- Relaciones Personal con el cliente potencial a través de video llamadas o chat en línea
- Relación Indirecta con el consumidor a través de las herramientas educativas
- Nutrir el conocimiento de los niños durante el aprendizaje a distancia

05 – Fuentes de ingreso

Somos una organización sin fines/ánimo de lucro, por lo que las ganancias obtenidas durante el desarrollo de éste proyecto serán para su autofinanciación, se espera obtener fuentes de ingreso principalmente de la comercialización de algunos de los productos, financiación estatal a través de recursos públicos y adicionalmente del apoyo de empresas privadas de acuerdo a su actividad económica, con el respectivo cobro por el costo de la ejecución de sus actividades, a través de pagos realizados por la plataforma.

Dichas empresas estarían motivadas a prestar sus servicios a precio de costo incentivadas por los beneficios tributarios que ofrece cada país y a través de publicidad de las marcas en las diferentes plataformas y herramientas, como el reconocimiento de la comunidad por su sentido de responsabilidad social.

06 – Recursos clave

- Educadores, Ingenieros, diseñadores, emprendedores.
- Imprentas, impresoras 3D, materiales impresos, filamentos.
- Transporte Escolar
- Pagina web
- Plan de estudios contemplados para el año en curso

¿Qué personas son clave?

¿Qué recursos materiales necesitas?

¿Qué recursos intangibles necesitas?

07 – Actividades clave

- Crear pagina web para llegar a clientes potenciales y comunidad educativa
- Establecer programación con medios de comunicación y transporte
- Diseño de herramientas educativas * Crear los módulos para cada curso
- Desarrollo de herramientas tecnológicas

	PROCESO DE ENTRADA			PROCESO DE SALIDA			
ACTIVIDAD	ELABORACIÓN DE MODULOS DE FORMACIÓN	VALIDACIÓN DE CONTENIDOS	DISEÑO Y ELABORACIÓN DE CAJA DE HERRAMIENTAS CON BASE A LOS MODULOS GAMIFICACIÓN - COMPETENCIAS		DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS	ACOMPANAMIENTO/EVALUACIÓN	MEJORA CONTINUA
MODALIDAD	ONLINE	ONLINE	ONLINE	OFFLINE	OFFLINE Y ONLINE	OFFLINE Y ONLINE	OFFLINE Y ONLINE
CLIENTE	EDUCADORES - ESPECIALISTA - MIN EDUCACIÓN - SECRETARIAS DE EDUCACIÓN	ESPECIALISTAS	Educadores	Educadores	ALIADOS	PLATAFORMA	PLATAFORMA
CANAL	PLATAFORMA	PLATAFORMA	PLATAFORMA	PLATAFORMA	OFFLINE Y ONLINE	PLATAFORMA	PLATAFORMA

08 – Socios clave

- Estado o entidades gubernamentales - Dado que el gobierno es clave en el desarrollo del tema educativo
- Empresas privadas e Instituciones financieras - Fundaciones
- Medios de comunicación
- Universidades - Docentes expertos o en formación
- Comercializadoras de equipos tecnológicos
- Microsoft (equipos, licencias, recursos)
- Instituciones educativas públicas - privadas
- Consultores de innovación (enfocados en pedagogía infantil)

09 – Estructura de costos

- Desarrollo de la plataforma (U\$ 2000 - U\$3000) - Único pago *
- Financiación de las empresas prestadoras de servicios para la distribución del material
- Marketing (U\$200 - U\$300) - Mensual
- Gastos operativos (Un salario mínimo U\$200) Sujeto a colaboradores o voluntarios de cada país

Apéndice – Canvas de Propuesta de Valor

Observación de cliente

1. Tareas del cliente

Niño:

- Aprender
- Desarrollar
- Jugar
- Imaginar
- Soñar
- Incluirse y participar

Padre:

- Entretener a los hijos
- Guiar a los hijos
- Compartir experiencias
- Acompañar proceso enseñanza/evaluación

Docente:

- Continuar el proceso formativo
- Mantener el nivel de apropiación de conocimiento
- Evaluar
- Formular currículo

2. Dolores

- No tener acceso a tecnología (internet, equipos de computo)
- No tener acceso a maestros capacitados cerca (los padres no siempre saben)
- Tener tiempo adicional en sus casas para actividades de ocio
- Perder clases
- Continúa marcando la diferencia entre los que más y los que menos tienen.
- Amplitud de grieta.
- Creatividad e innovación en el uso de las tecnologías y en la elaboración de contenidos.
- Falta de experiencia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales/offline

3. Beneficios

- No perder el hilo en su plan educativo.
- Continuidad pedagógica
- Inclusión en este cambio
- Cambio de escenario escolar
- Apropiación de nuevas competencias: TICS, creatividad e innovación, buen uso del tiempo libre

Mapa de Valor

4. Aliviadores de dolor

- Alternativas educativas que puedan llegar a cada niño de educación primaria en zonas vulnerables.
- Formación a los padres para guiar el aprendizaje desde casa.
- Medios de transporte para hacer llegar el material educativo (Ejemplo USB) a zonas vulnerables.
- Acompañamiento de equipos de formación (docentes, formadores etc.) en la implementación
- Generar nuevos escenarios y espacios de aprendizajes más allá de la escuela (edificio).
- Vinculación de estudiantes universitarios como tutores/mentores en su práctica universitaria.



5. Creadores de Beneficios

- Comunidad abierta de Educadores
- Ingenieros
- Diseñadores
- Universidades
- Entes territoriales
- Operadores de red de internet y televisión
- Empresas de domicilio (Rappi..)



6. Productos & Servicios

Caja de herramientas Nutriendo el Conocimiento que se compone de:

- Cronograma indicando actividades diarias
- Programas Educativos por Radio y TV
- Kits de nutrición con: Cuadernillos impresos, Afiches, Cartillas, Juegos de mesa, Puzzle, Libros de literatura con muchos dibujos y letra imprenta mayúsculas.
- Algún dispositivo electrónico: Mini radio, Tablets u otros dispositivos electrónicos con aplicaciones offline educativas
- USB con contenidos educativos (incluye evaluaciones)
- Juegos impresos en 3D
- Banco de préstamo de laptops (Economía colaborativa)
- Radio enlaces articulados a Red de Puntos Vive Digital.
- Mentorías /Tutorías prácticas universitarias.

