



# Switch the World

## Abstract

**Switch the world-** Es un movimiento que se enfoca en la creación de procesos creativos con infancias y juventudes a través de una educación no escolarizada, a través de los cuales se busca desarrollar de manera integral la imaginación y la creatividad de las personas participantes construyendo sentipensamientos creativos. Los talleres tienen como componentes las actividades artísticas, lúdicas, deportivas y tecnológicas, a través de las cuales construyen el circuito creativo sentipensante a lo largo del cual, las infancias y juventudes transitan durante el período que dura el taller. En el plano formativo, **Switch the world** identifica y desarrolla las riquezas creativas de las personas u organizaciones que buscan cambiar las condiciones de desarrollo y bienestar de sus comunidades por medio de procesos creativos sentipensante; con estas poblaciones e instituciones, el movimiento busca identificar reconocer y desarrollar las riquezas creativas de cada agente con el fin de que puedan ser desarrolladas a través de las metodologías de trabajo de Switch. De manera tal que, en su conjunto, el movimiento **Switch the world** es un modelo integral de educación no escolarizada a partir del cual buscamos atender las necesidades emocionales, culturales y sociales de las comunidades, promoviendo la creatividad como punto de transformación, desarrollo y bienestar. Nuestro objetivo ulterior es atender los riesgos globales inmediatos en materia societal, los cuales se han acentuado durante la pandemia. Trazando la ruta de la educación del futuro en la que se busca producir un ser humano Integral en el que se reconoce el valor de la creatividad sentipensante como punto de resolución de situaciones de crisis en entornos vulnerados.

**Porque de la metodología-** Porque nos permite sistematizar y estandarizar los procesos para que pueda ser modular para replicarse. (dinámica, orgánica y accesible)

**Bloques de las actividades-** Los bloques están enfocados en detonar diferentes

1. Artísticas/ creativas- Enfocado en detonar la creatividad que cada uno de los participantes a través de actividades artísticas que tienen como finalidad la apertura de la mente hacia otras posibilidades. Con lo cual se fomenta el desarrollo de procesos creativos para la resolución de problemas y contingencias. tanto a nivel racional como socioemocional.
2. Corporales- Enfocado en el desarrollo de las capacidades expresivas del cuerpo a través del desarrollo de actividades artísticas, sean dancísticas o marciales. Reconocemos que el cuerpo es el principal punto de contacto con el mundo, sea para su representación como para su transformación.
3. Intelectuales- El fomento de un razonamiento sentipensante que reconcilié a las emociones con los procesos racionales, con lo cual, de busca consolidar el saber aprendido en las aulas con una perspectiva humana y de sensibilidad con la sociedad y el entorno natural.
4. Tecnología - Reconocer las sociabilidades tecnológicas como una de las capacidades necesarias para el desarrollo y el bienestar en las sociedades contemporáneas. Promovemos el uso de las tecnologías como un camino de expresión y ensanchamiento de la creatividad humana, en términos artísticos como laborales.

**Switch kit-**

En su conjunto el movimiento Switch ofrece una serie de herramientas creativas en formato textual y videográfico que componen el núcleo metodológico que sintetiza nuestras acciones en los talleres comunitarios. Los cuales pueden ser replicados a escala glocal por medio de talleres con personas o instituciones facilitadoras que estén interesadas en aprender a desarrollar procesos creativos de transformación y bienestar social en sus comunidades.

**¿Cuál es el problema que buscas resolver con esta idea?**

En el 2021 el Foro Económico Mundial publicó un reporte de riesgos globales en los que destacó distintas situaciones que en el corto, mediano y largo plazo ponen en riesgo la existencia de la especie humana. Los más preocupantes de estos riesgos son los que se encuentran en el corto plazo, de cero a dos años. En el plano social, se encuentran aspectos que destacan el **riesgo de la sociabilidad, la cohesión social y la desilusión social en las poblaciones jóvenes**. Es indudable, como lo han mostrado los informes realizados por distintos órganos sociales, internacionales y gubernamentales, que estos riesgos se han agravado después de la pandemia por COVID-19.

Ante un panorama tan alarmante, recordando aquella frase célebre de Albert Einstein, ***“La imaginación es la mejor herramienta en momentos de crisis”***.

Con base en esta inspiración es que los distintos actores y actrices que componemos el equipo de Switch The World, nos hemos reunido y hemos comenzado a colaborar desde inicios del 2022, con la finalidad de resarcir los riesgos sociales que ponen en riesgo el desarrollo de las poblaciones infantiles y juveniles, especialmente de entornos vulnerados, quienes habitan en cuatro ciudades del mundo: Texas, Madrid, Líbano y Ciudad de México.

El proyecto Switch The World **promueve el desarrollo de las capacidades creativas, artísticas, corporales y tecnológicas en las poblaciones infantiles y juveniles que asisten a los talleres mensuales y semanales** que se han realizado en los cuatro puntos.

Nuestra **metodología** consiste en llevar a los espacios públicos de las infancias y las juventudes, diversas propuestas artísticas, lúdicas, deportivas y tecnológicas; con las que hacemos talleres en los que intercambios cada tiempo el *Switch* entre cada una de las actividades propuestas.

Un segundo sentido de *Switch* es que, con base en estos talleres, buscamos alcanzar el objetivo de cambiar las dinámicas sociales que caracterizan los entornos en los que crecen estas infancias y juventudes, signados por la violencia, el abandono social y la inseguridad. De modo tal que, con los talleres, construimos, por un lapso de 2 a 3 horas a la semana, un espacio público de sana convivencia en el que las infancia y las juventudes pueden desarrollar sus capacidades artísticas, culturales, deportivas y tecnológicas. Es así como, de una manera escalar que va de lo global a lo local, tomamos acciones para enfrentar los riesgos sociales que nos amenazan como especie.

<http://reports.weforum.org/global-risks-report-2021/survey-results/global-risks-horizon/>

Por su parte, el taller *Switch* es un espacio de dos medios días, consecutivos o no consecutivos, logramos una mezcla idónea de teoría y práctica para jóvenes marginados de entre 16 y 24 años de edad. El taller se desarrolla en un espacio que sea percibido como positivo por la comunidad y mediante el liderazgo de una entidad o grupo que cuente con la confianza de los jóvenes, se les logra reclutar.

Ya el día del taller la teoría consiste en estimular las habilidades del siglo 21: curiosidad, pensamiento crítico, pensamiento creativo, colaboración y comunicación (**Jóvenes en Riesgo de grandeza**).

Reimaginando el curso de sus vidas a través de la intersección de arte y tecnología. Carlos Carpizo. New Degree Press. Diciembre 2020). Y a través de ello que recuperen la confianza.

La teoría detrás de la creatividad se basa en los conceptos capturados por Begoña Pino (Join The Playful Revolution. New Degree Press, 2021). En los talleres Switch ya se construye sobre los pilares del juego, una manera documentada de aprender, relacionarse de manera positiva y encontrar motivación a través del Flow (con actividades retantes pero alcanzables). Se incorporan una serie de actividades creativas

que sirven no sólo para desarrollar sus propias ideas sino como introducción a procesos utilizados en el entorno laboral, como el Design Thinking, capacitándose como futuros facilitadores de la creatividad.

La práctica consiste en:

- Una serie de actividades basadas en arte para lograr que los jóvenes expresen emociones (sin ánimo de volverles artistas, sólo que utilicen habilidades innatas que en muchos casos se encuentran relegadas).
- Poner frente a los jóvenes oradores huéspedes que hayan enfrentado condiciones similares a las suyas y a pesar de ello hayan logrado tener éxito. Entendiendo éxito no como volverse Elon Musk o Steve Jobs, sino realizar una actividad profesional que les apasiona al mismo tiempo que les permite la calidad de vida que desean.

## **¿Quiénes son los usuarios que se beneficiarán de esta idea?**

Las poblaciones juveniles e infantiles que habitan en espacios vulnerados de las ciudades de Texas, Barcelona y Ciudad de México. El rango etario de las poblaciones infantiles, de las 60 personas infantiles que atiende el proyecto, oscilan entre los 4 y los 12 años, concentrándose la mayor cantidad de infancias en el rango de los 8 a 10 años. En el caso de las juventudes que hemos atendido en los talleres bimestrales, en Texas y Ciudad de México, su composición etaria es más heterogénea, yendo desde los 15 hasta los 28 años de edad.

En términos cualitativos, por las características de los entornos en los que crecen estas infancias y juventudes, y por las consecuencias de las medidas de confinamiento que se adoptaron durante la pandemia por COVID-19, son poblaciones en riesgo de caer en las dinámicas de violencia y narcotráfico que se desarrollan en sus entornos. También, debido al rezago educativo y el abandono social, son poblaciones que muchas veces son discriminadas y segregadas de las instituciones educativas, lo cual trunca su desarrollo académico, y a la postre su inserción laboral; con lo que se mina el desarrollo de estas poblaciones y se abona al círculo de la desilusión social.

Estos factores negativos, inhiben el desarrollo de las capacidades creativas de las infancias y las juventudes, las cuales, encaminadas a través del arte, el deporte y la tecnología, podrían desembocar en mejores oportunidades de desarrollo en el ámbito personal, familiar y comunitario. Por ello, el trabajo que plantea *Switch* con las infancias y las juventudes, tiene un impacto virtuoso con el resto de sus entornos de socialización. Comenzando por la familia, la comunidad inmediata y con el resto de su localidad, quienes se convierten en beneficiarias directas del trabajo individual con las infancias y las juventudes que se expande hacia el exterior, creando ondas masivas de transformación social. Cambiando el *Switch* de las personas, influimos en el cambio del *Switch* de sus comunidades, de sus ciudades, de sus países y, por ende, del mundo.

Describe tu idea en detalle.

## IDEA: escalar a nivel global el movimiento Switch, un modelo probado de Youth Engagement

El proyecto *Switch The World* es un movimiento multiescalar que nació gracias a la iniciativa de Carlos Carpizo de poner en prácticas las ideas y conceptos descritos en su libro *At Risk of Greatness*, realizando un taller Switch en Dallas, Texas, EUA para inspirar a las y los jóvenes participantes para lograr un cambio en su mentalidad (Switch mindset) casi de manera inmediata. Las lecciones aprendidas de este taller se aplicaron en un segundo taller, realizado en el Museo Nacional de Arte de la Ciudad de México. Estos talleres mostraron el gran potencial que tiene la propuesta de trabajo - y tal como Elon Musk con SpaceX y el regreso de astronautas de los EUA al espacio (les llevó tres lanzamientos fallidos hasta que lograron poner en órbita el cuarto cohete; Hay cuatro entidades que lo han logrado: EUA, Rusia, China y SpaceX-y se aprendió mucho de lo que NO ha funcionado bien. Con base en el segundo taller, diseñado de manera modular con base en una Teoría del Cambio para Innovación Social, se ha generado una propuesta para replicarlo por a lo largo y ancho del mundo con otras juventudes.

Por su parte, la colaboración derivada de estos talleres se reflejó en el trabajo semanal que se desarrolla con las poblaciones infantiles que habitan en tres puntos de la Zona Metropolitana del Valle de la Ciudad de México: Centro Histórico, Azcapotzalco y Chimalhuacán. Los trabajos semanales con las infancias han permitido desarrollar una metodología de trabajo creativo a través de la cual se intercalan las actividades artísticas con las deportivas y las tecnológicas. A través de lo cual, se ha reconstruido el tejido social en los entornos de las infancias, toda vez que se han fortalecido las vinculaciones con las agrupaciones comerciales, sociales, culturales y políticas de las zonas en las que se desarrollan los talleres.

De esta manera, la idea de *Switch* que comenzó como un taller con juventudes en la ciudad de Dallas, Texas, se ha extendido de manera orgánica hacia las juventudes e infancias que habitan en la Ciudad de México creando con ello, un movimiento que busca atender los factores sociales de riesgo global con base en acciones puntuales en el plano local. Es por ello, que el movimiento del proyecto *Switch* es multiescalar, pues plantea un intercambio entre lo global a lo local y plantea soluciones locales para problemáticas locales.

En este punto de evolución del movimiento, está integrado por organizaciones de cuatro ciudades, tres países y múltiples espacios sociales, culturales y empresariales, tales como: Kosmos Arts & Tech, The Intersection of Art, Technology and Opportunity; Education Unbound, Creating and Supporting STEAM Programs; ASIISCO Habitus AC, Saber para el Bienestar; Colectivo GyB ByG; Movimiento STEM AC; MUNAL Ciudad de México.

Investigar los homólogos de switch en otros sitios, organizaciones que sirven a nivel comunitario en otras ciudades. Buscar partnerships con ellos y darles el “training”

Finalizar estructura:

1. Talleres switch
  - a. Identificar líderes comunitarios que tengan la voluntad de cambiar el Switch de las comunidades en las que viven en las comunidades. Pueden ser individuos u organizaciones que habitan en las comunidades. Contacto con organización y establecer colaboración (identificar características que deben de tener las organizaciones) (una persona que tenga el entusiasmo de ayudar a la comunidad: todas las personas tienen algo que ofrecer)
  - b. Trabajar con las personas u organizaciones para que identifiquen sus riquezas creativas, deportivas, artísticas, culturales; a través de las cuales, por medio de la metodología Switch, puedan generar sus propios procesos creativos de transformación y bienestar comunitario.
  - c. Identificación de elementos necesarios para las sesiones
  - d. Entrenamiento de personal; por medio de talleres a distancia, vía plataforma Zoom; y presencial, se trabaja con las personas o instituciones facilitadoras, compartiendo los conocimientos y metodologías Switch y permitiendo que estos agentes generen sus propias herramientas creativas de transformación y bienestar social.
  - e. Coordinación y programación práctica y logística; seguimiento de los procesos Switch que se han iniciado en los distintos circuitos locales
  - f. Herramientas
2. Trabajos semanales

### **¿Cuáles son los beneficios más importantes de esta idea?**

- 1) Se plantean soluciones para los riesgos sociales que atentan globalmente el desarrollo y el bienestar de las infancias y las juventudes.
- 2) Se promueve la solución de problemas globales a través del desarrollo de la creatividad que emerge de la intersección entre: el arte, el deporte y la tecnología con las infancias y las juventudes de cuatro ciudades de tres países distintos.
- 3) A nivel internacional, con los talleres Switch Texas y Switch Ciudad de México, se han atendido a 35 personas jóvenes de ambos sexos.
- 4) A nivel ciudad, las intervenciones de *Switch* han atendido a 60 poblaciones infantiles de cuatro puntos de la ZMVCM.
- 5) Los talleres semanales *Switch* han favorecido la cohesión social con las comunidades comerciales, culturales y comunitarias de cada uno de los puntos en donde se desarrollan.
- 6) Se han creado opciones de desarrollo y bienestar para las juventudes y las infancias en contraposición a los factores nocivos que caracterizan a sus entornos sociales

- 7) Se han creado y se siguen creando alianzas con distintas entidades sociales, comerciales y gubernamentales de distintas ciudades del mundo.

¿Qué recursos necesitas para poner en marcha tu idea? ¿Cómo planeas conseguirlos?

¿Qué recursos necesitas para poner en marcha tu idea?	¿Cómo planeas conseguirlos?
<p align="center"><b>ORGANIZACIONES QUE SIRVAN A NIVEL COMUNITARIO</b></p> <p>El elemento local es clave pues son las organizaciones que operan a nivel comunitario, y que ya cuenten con la confianza de sus respectivas comunidades.</p> <p>Estas organizaciones conocen las problemáticas locales y con base en la oferta global del Switch Kit, fácilmente replicable, consiguen el tomar los elementos y experiencia que sean relevantes para lograr soluciones locales.</p>	<p>Inicialmente conseguiremos identificar y contactar con las organizaciones partiendo de nuestra red de contactos. Posteriormente se realizará una promoción basada en un plan de marketing, con el fin de que sean las organizaciones quienes encuentren el programa y contacten con nosotros.</p>
<p align="center"><b>PARTNERS</b></p>	<p>Crear plan de difusión de la iniciativa, empezando por la participación en Ideas World Cup y otros eventos en diversas ONGs.</p>
<p>Contacto con Grassroots Orgs.</p>	<p>Estableciendo una lista de organizaciones y contactando con ellas.</p>
<p>Un patrocinador para la 3a iteración en el museo de Arte de Dallas.</p>	<p>En curso.</p>
<p align="center"><b>POSITIVE SPACE</b></p> <p>Un espacio físico sin costo. En el caso de Dallas Texas fue un espacio de coworking y en el caso de Ciudad de México fue el Museo Nacional de Arte. Un Museo es el ambiente preferido cuando haya uno cercano a la comunidad, de lo contrario cualquier espacio físico funciona.</p>	<p>Se realizarán acuerdos con instituciones para cesión de espacios.</p>

<b>EQUIPO</b>	
Vinculaciones con profesionales que cumplan con actividades necesarias	Mediante un plan de difusión de la iniciativa (empezando por la participación en ideas World Cup, y otros eventos de ONGs), para que los profesionales dispuestos a colaborar se postulen para participar. Se buscará patrocinio para proporcionar una contraprestación por sus servicios.
<b>MATERIALES</b>	
<p align="center"><b>SWITCH KIT</b></p> <p>Es el elemento global principal y se compone de las diversas actividades artísticas/creativas, corporales, intelectuales y de tecnología, cuyo resultado se ha probado en los talleres realizados en Dallas, TX y Ciudad de México.</p> <p><b>Requerimos de un equipo que desarrolle la página en internet.</b></p>	<p>Se tienen ya muchos elementos curados y el siguiente paso es colocarlos en una página en Internet para que, siguiendo un modelo <b>open source</b> puedan ser descargados por organizaciones que sirvan a nivel comunitario.</p> <p>Lo haremos de manera colaborativa entre las organizaciones que estamos proponiendo esta idea de volver a "Switch the World" en un movimiento.</p>
<b>Equipos de cómputo</b> (ordenadores)	Se buscarán cesiones temporales de equipos (en préstamo) mediante colaboración con organizaciones sin ánimo de lucro de carácter tecnológico, y con empresas a través de sus departamentos de Responsabilidad Social Corporativa.
<b>Plataforma o medio para dar seguimiento.</b>	Definición de métricas de acuerdo a estándares del sector. Herramientas Open Source o gratuitas.
<b>Materiales de trabajo, plantillas y guías</b> sobre libro "Join The Playful Revolution".	Disponible actualmente.
Materiales para actividades deportivas.	Acuerdos con instituciones para la cesión de materiales.



Mesas y carpas.	Acuerdos con instituciones para la cesión de materiales.
<p><b>PLAYERAS (CAMISETAS) PATROCINADAS</b></p> <p>Uno o hasta tres patrocinadores que a cambio de colocar su logo en las mangas o espalda de las playeras cubran además del costo de las playeras, gastos adicionales para que las organizaciones que sirvan a nivel comunitario no tengan que aportar dinero sino solo capital humano.</p>	Buscaremos los patrocinadores para cada comunidad de la mano de las organizaciones que sirvan a nivel comunitario, utilizando el éxito del programa en Ciudad de México como base para vender la idea y el retorno a la inversión.

## ¿Cuentas con un equipo para ponerla en marcha? Describe sus integrantes y perfiles

### Equipo Ciudad de México:

**José Luis Ávila Romero:** Sociólogo, especializado en diseño gráfico y creador de contenidos lúdicos y artísticos. Facilitador de talleres de arte gráfico.

**Gitte Bog:** Artista de origen Danés. Creadora de actividades artísticas con distintos tipos de materiales y técnicas artísticas. Facilitadora de talleres con infancias con temas sobre sustentabilidad, masculinidades e identidades colectivas.

**Gitte Bog** - [http://gb09.com/GB09.com/Gitte\\_Bog.html](http://gb09.com/GB09.com/Gitte_Bog.html)

**Arturo Zubieta Galicia:** Artista corporal. Facilitador de talleres lúdicos y artísticos con contenidos históricos y culturales.

**Erick Serna Luna:** Doctor en Estudios Urbanos y Ambientales. Facilitador de talleres y actividades con base en actividades deportivas y de artes marciales. Creador de contenidos literarios y de contenidos socioambientales en los talleres con infancias y juventudes.

<https://www.linkedin.com/in/erick-serna-luna-b379a566/?originalSubdomain=mx>

**Salvador Villagrán:** Representante comunitario. Facilitador de actividades artísticas y corporales con la comunidad.

### Equipo en Dallas, Texas, EUA:

**Maddalena Loggia:** Ingeniero electrónico. 15 años de experiencia en Diseño, Desarrollo e Implementación de Productos para la industria de Telecomunicaciones. Experiencia en la creación y

ejecución de cursos a nivel corporativo. Profesora ESL de Matemáticas y Ciencias en Dallas para estudiantes cuyo idioma nativo no es el inglés.

<https://www.linkedin.com/in/maddalena-loggia-7b022b3/>

**Benjamin Koch:** Experto de educación y fundador de [Education Unbound](#), una compañía educativa STEAM. Maestría en educación para Superdotados. Certificado en Mindfulness, Coaching y Sanación con sonido. Más de 10 años de experiencia en crear, implementar, y manejar campamentos y talleres educativos para niños de todas las edades y adultos.

<https://www.linkedin.com/in/ben-koch-m-ed-3708442a/>

[Education Unbound](#) - <https://www.educationunbound.org/>

### **Adriana De Urquidi**

Por más de 10 años, Adriana ha desarrollado estrategias y modelos de impacto combinado con implementación de campo. Su principal enfoque ha sido el empoderamiento y reconstrucción del tejido social tanto en México como en Estados Unidos. Ha sido consultora de impacto social en temas de desarrollo de modelos, estrategia de impacto, mapeo de sistemas y desarrollo de proyectos sustentables. Adriana es miembro del Foro Económico Mundial a través de los Global Shapers en el cual ha colaborado en diversas iniciativas globales. <https://www.linkedin.com/in/adrianadeurquidi/>

**Carlos Carpizo:** ejecutivo en el ramo de tecnología y sistemas por 25 años, ahora en recuperación. Autor del libro "[Jóvenes en Riesgo de Grandeza](#). Reimaginando el curso de sus vidas a través del arte y la tecnología." (New Degree Press, Diciembre 2020). Apasionado por la innovación social y co-fundador de [Kosmos Art & Tech](#): empresa con enfoque social en la intersección de arte, tecnología y oportunidad.

<https://www.linkedin.com/in/carloscarpizo/>

[Jóvenes en Riesgo de Grandeza](#). -

[https://www.amazon.com/Jovenes-Riesgo-grandeza-Re-imaginando-intersecci%C3%B3n-ebook/dp/B08R89B9BK/ref=sr\\_1\\_2?crid=1MUG5C2AXP3LZ&keywords=carlos+carpizo&qid=1652994768&srefix=carlos+carpizo%2Caps%2C178&sr=8-2](https://www.amazon.com/Jovenes-Riesgo-grandeza-Re-imaginando-intersecci%C3%B3n-ebook/dp/B08R89B9BK/ref=sr_1_2?crid=1MUG5C2AXP3LZ&keywords=carlos+carpizo&qid=1652994768&srefix=carlos+carpizo%2Caps%2C178&sr=8-2)

[Kosmos Art & Tech](#) - <https://kosmosway.com/our-non-profit>

### **España:**

**Begoña Pino:** Creatividad y Juego - Autora del libro sobre creatividad "[Join The Playful Revolution](#)", informática y doctora en Educación (Univ.Edimburgo). Especialista en Experiencia de Usuario y Design Thinking. Facilitadora Lego Serious Play.

<https://www.linkedin.com/in/begonapino/>

[Join The Playful Revolution](#) - <https://amzn.to/3L32BE0>

**¿Cuáles son las fases de implementación y fechas de cada fase?**

### **Fase de Planeación y desarrollo- JUNIO, JULIO 2022**

1. Desarrollo de toolbox
  - a. Contenido- Switch Kit
    - i. Definición de contenido final
    - ii. Diseño, planeación y desarrollo de materiales didácticos
    - iii. Ordenar Colección de actividades y ejercicios por componente del taller
  - b. Entrenamiento de facilitadores
    - i. Definición de características de facilitadores
    - ii. Desarrollo de material para entrenamiento de facilitadores
  - c. Métricas
    - i. Definición de métricas y método de colección
    - ii. Desarrollo de documento o framework de las métricas
  - d. Logística-
    - i. Indicaciones de requerimientos de logística mínimos para que el taller funcione
    - ii. Sugerencias alternativas de logística (para diferentes espacios)
2. Outreach
  - a. Identificación de organizaciones que sirvan a nivel comunitario basados en una lista de criterios predefinidos
  - b. Construcción de lazos de confianza
3. Marketing
  - a. Creación de plan de publicidad y marketing
  - b. Desarrollo de material publicitario
  - c. Establecimiento de formato para open source

### **Fase piloto- AGOSTO- DICIEMBRE 2022**

1. Piloto en Dallas y CDMX
2. Iteraciones al Switch Kit para hacerlo escalable

### **Fase Implementación y Expansión- ENERO-MAYO 2023**

1. Outreach
  - d. Contacto con organizaciones y personas replicadoras identificadas.
  - e. Training a facilitadores
2. Implementación del taller en # ciudades.
3. Marketing
  - a. Difusión de plan de publicidad y marketing

### **¿Qué tiene de única tu propuesta?**

El ser una plataforma diseñada de manera modular desde el inicio, fácil de seguir y replicar por ser adaptable a condiciones culturales locales, y el contar con dos casos de éxito y aprendizaje.

**Switch the world** es un movimiento integral de educación no escolarizada que mezcla el arte con la tecnología y el deporte. A partir de ello, buscamos atender las necesidades emocionales, culturales y sociales de las comunidades, promoviendo la creatividad como punto de transformación, desarrollo y bienestar. Es así como el movimiento identifica y desarrolla las riquezas creativas de las personas u organizaciones que buscan cambiar las condiciones de desarrollo y bienestar de sus comunidades por medio de procesos creativos sentipensantes. Además, es un programa que se busca implementar en distintas ciudades del mundo, comenzando por Texas y Ciudad de México.

Estos elementos hacen a la propuesta única, en la medida en la que mezclan un conjunto de saberes que pocas veces se relacionan, los enfoca en la resolución de problemas de interés global y se ha replicado en distintas ciudades del mundo, con miras a expandirse hacia otras latitudes. Al momento, ha despertado el interés de distintas instancias del Gobierno de la Ciudad de México, quienes buscan que los talleres Switch sean replicados en otras localidades de la ciudad. Con lo cual, se expande el movimiento en el plano local.

### **¿En qué región tienes planeada la implementación inicial?**

México y los Estados Unidos a través de un tercer y cuarto taller en las ciudades de Dallas y Monterrey.

La primera expansión global para honrar el término Switch the World, se realizará en Líbano gracias a la base con la que ya cuenta Education Unbound en dicho país.

### **¿Cuentas con los conocimientos y medios tecnológicos para hacer la idea realidad? Descríbelos**

El taller Switch ya ha sido probado con éxito en México y EEUU. Gracias a su desarrollo Open Source, el Taller Switch permite fácilmente la posibilidad de un formato replicable.

Contamos con un equipo con mucha experiencia en implementación de programas, talleres, y campamentos para personas de todas las edades; tenemos un conocimiento profundo sobre cómo escalar y expandir un programa educativo a través de entrenamiento y medios de comunicación. En una época de adaptación a programas virtuales, el taller Switch es completamente adaptable para ser ejecutado de forma virtual o en persona. Utilizamos varias herramientas tecnológicas para crear una experiencia dinámica, mucho más que “otra sesión virtual.”

Como conjunto de expertos, autores, y emprendedores, tenemos una red amplia de apoyadores que nos pueden ayudar como sponsors, incluyendo permitiéndonos el uso de su tecnología. Nuestro equipo incluye expertos en creatividad, educación, mindfulness, arte, deporte, juego, intervención comunitaria, emprendimiento....

El taller Switch se replicará a través de un Switch Kit que empodera a las personas encargadas de implementar el taller en sus regiones geográficas, adaptándolo a sus necesidades, objetivos y

particularidades culturales. Tenemos los medios tecnológicos para crear e implementar el Switch Kit en un LMS (Learning Management System)[?]

La visión de Switch es desarrollar un app customizado donde los participantes puedan seguir aprendiendo en comunicación con mentores y sentir el apoyo de una red de positivismo con desafíos, aprendizajes, y lecciones.

### **Describe tu plan económico para mantener tu proyecto en el tiempo.**

El costo mayor del proyecto ya ha sido incurrido a través de:

- El diseño del programa
- El desarrollo de los elementos del “Switch Kit”
- La conjunción de las múltiples organizaciones sin ánimo de lucro
- La implementación en campo en Dallas, Texas y la Ciudad de México

Los elementos arriba descritos se pondrán a disposición sin costo para las comunidades que lo deseen replicar (modelo Open Source). Por ello el costo estimado promedio de replicar el programa para 40 participantes es de **tan solo** 3,300 dólares en los Estados Unidos, y de 37,500 pesos en México.

La sustentabilidad del programa se conseguirá tejiendo una combinación de patrocinadores tanto regionales como locales.

A los patrocinadores se les brindará además de materiales para que utilicen en sus redes sociales, espacio en las playeras para colocar sus logos y así aumentar el reconocimiento de sus marcas en las múltiples comunidades donde elijan participar.