

EDUCACIÓN · ARTE · CULTURA · TECNOLOGÍA

Yachay Arte Digital

Cuentos Andinos del Futuro

Hoja de ruta y manual para rescatar la educación por el arte
y transformarla en Educación por el Arte Digital en zonas rurales.

Acercando la tecnología a sus manos para contar su propia historia.

Impulsado por MGT Studio Pro S.A.C. · RUC 20606437146

Documento de trabajo para colegios, marcas, empresas aliadas, fundaciones y entidades públicas.

1. Resumen ejecutivo

La idea central

Estudiantes rurales desde tercero de secundaria convierten relatos familiares, memoria comunitaria, paisajes y tradiciones de origen en cuentos ilustrados, narraciones sonoras, animaciones y exposiciones digitales.

Yachay Arte Digital es un modelo educativo y social que integra el currículo peruano de Arte y Cultura con herramientas de creación digital, capacitación docente y acompañamiento operativo. No propone donar equipos de manera aislada: propone instalar una capacidad creativa que permanezca en la escuela.

El modelo inicial se plantea como un piloto post-prototipo de 5 a 8 colegios, entre 200 y 320 estudiantes, 10 a 16 docentes y 16 semanas de ejecución. La evidencia obtenida permitirá preparar una postulación Stage 1 ante DIV Fund y negociar auspicios con empresas y marcas.

Resultado visible: cada equipo de estudiantes desarrolla una obra digital basada en una historia local, con consentimiento comunitario, créditos, narración, ilustración y una presentación pública o galería digital.

Principios de diseño

- Identidad antes que tecnología: el contenido nace en la comunidad.
- Aprender haciendo: cada competencia produce una evidencia observable.
- Offline-first: el aula puede operar con conectividad limitada.
- Formación de formadores: el docente debe poder repetir la experiencia.
- Medición desde el inicio: uso, aprendizaje, costos y continuidad.

2. Glosario y significado del proyecto

Definiciones comunes para colegios, empresas, investigadores y posibles financiadores.

Término	Significado dentro de Yachay Arte Digital
Educación por el Arte Digital	Aprendizaje que utiliza ilustración, sonido, animación y narrativa digital para desarrollar competencias artísticas, culturales, comunicativas y tecnológicas.
Aula creativa	Sistema compuesto por metodología, docentes, equipos, contenidos, mantenimiento y reglas de uso. No es únicamente una sala de cómputo.
Post-prototipo	Modelo que ya fue utilizado por estudiantes y docentes reales; condición importante antes de solicitar apoyo a DIV Fund.
Teoría de cambio	Explicación verificable de cómo los recursos y actividades producen resultados y, posteriormente, cambios relevantes en la vida de los estudiantes.
Costo-efectividad	Relación entre el costo total y los resultados obtenidos; debe compararse con alternativas existentes.
Escala duradera	Capacidad de llegar a una población amplia y sostenerse mediante gobierno, filantropía, mercado o una combinación.
Ruta híbrida	Modelo donde una parte del costo se cubre comercialmente y otra mediante subvención pública o filantrópica justificada por su valor social.
Mediador cultural	Persona local que ayuda a interpretar, validar y proteger las historias, la lengua y los conocimientos de la comunidad.
Evidencia causal	Medición que permite atribuir un cambio al programa y no solamente observar una correlación.

3. El problema y la oportunidad

Las comunidades rurales poseen riqueza narrativa, visual, lingüística y musical, pero muchos estudiantes tienen pocas oportunidades para transformar ese patrimonio en competencias digitales y portafolios creativos. Al mismo tiempo, la entrega de tecnología sin formación, mantenimiento o integración curricular suele producir baja utilización.

El currículo peruano reconoce que el Arte y Cultura debe permitir apreciar críticamente manifestaciones artístico-culturales y crear proyectos desde lenguajes artísticos. También reconoce expresiones contemporáneas como la animación digital. Yachay Arte Digital convierte ese mandato curricular en un proceso operativo.

Problemas que aborda

- Acceso desigual a herramientas creativas y formación especializada.
- Riesgo de pérdida o invisibilización de relatos y lenguas locales.
- Brecha entre educación secundaria y oportunidades creativas o tecnológicas.
- Equipos escolares subutilizados por ausencia de acompañamiento docente.
- Escasa evidencia sobre el costo y los resultados de aulas creativas rurales.

Oportunidad

Una misma infraestructura puede servir durante varios años y beneficiar a distintas promociones. Si los contenidos, la formación y el soporte se estandarizan, el costo por estudiante disminuye con la escala y el modelo puede integrarse a redes de colegios, UGEL, municipalidades y programas de responsabilidad social.

4. Teoría de cambio

Nivel	Contenido
Insumos	Equipos creativos, docentes, mediadores culturales, contenidos offline, energía segura, mantenimiento y alianzas.
Actividades	Entrevistas comunitarias, guion, dibujo, sonido, animación, exposición, formación docente y evaluación.
Productos	Cuentos digitales, portafolios, docentes certificados, horas de uso, galería y manuales replicables.
Resultados iniciales	Más habilidades digitales, expresión artística, colaboración, asistencia y valoración de la identidad.
Resultados intermedios	Continuidad educativa, orientación vocacional, proyectos interdisciplinarios y capacidad docente permanente.
Impacto esperado	Jóvenes rurales con mayor agencia creativa, competencias útiles y capacidad para representar su cultura con herramientas contemporáneas.

Hipótesis verificable

Si los estudiantes crean obras digitales relacionadas con su identidad mediante una metodología guiada, equipos apropiados y docentes capacitados, entonces aumentarán sus competencias artísticas y digitales, la participación educativa y la valoración de su patrimonio.

Supuestos que deben probarse

- Los estudiantes y familias aceptan y valoran la metodología.
- Los docentes pueden facilitar el programa después de la capacitación.
- El aula funciona con conectividad y energía limitadas.
- El costo por estudiante disminuye al reutilizar equipos y contenidos.
- UGEL, gobiernos locales, empresas o fundaciones muestran disposición a financiar la expansión.

5. Diseño del piloto post-prototipo

Elemento	Meta inicial sugerida
Territorio	Una región priorizada; combinación de comunidades accesibles y remotas.
Colegios	5 a 8 instituciones públicas rurales.
Estudiantes	200 a 320 estudiantes desde tercero de secundaria.
Docentes	10 a 16 docentes de Arte y Cultura, Comunicación o Educación para el Trabajo.
Duración	16 semanas, con 3 horas pedagógicas semanales o bloques equivalentes.
Producción	Una obra digital por equipo y una muestra por colegio.
Evaluación	Línea de base, cierre, registro de costos, uso y entrevistas.
Escalamiento	Manual, kit de contenidos y costo unitario para una segunda cohorte.

Criterios de selección de colegios

- Dirección comprometida y espacio seguro disponible.
- Docentes con disponibilidad para capacitación y ejecución.
- Participación de familias y autoridades comunitarias.
- Condiciones mínimas de energía o plan de estabilización.
- Consentimiento para evaluación y publicación controlada.
- Diversidad lingüística y cultural considerada desde el diseño.

6. Ruta pedagógica de 16 semanas

Fase	Semanas	Actividades	Evidencia
Memoria viva	1-3	Consentimiento, entrevistas, relatos, paisajes, personajes y vocabulario local.	Ficha de historia y archivo de fuentes.
Narración	4-6	Guion, secuencia, storyboard, diálogos y versión bilingüe cuando corresponda.	Guion y storyboard aprobados.
Arte digital	7-10	Boceto, Pen Tablet, composición, color, escenarios y personajes.	Láminas y archivos editables.
Sonido	11-12	Narración, ambientes, música autorizada, edición y créditos.	Pista sonora y autorizaciones.
Animación	13-15	Movimiento, edición, subtítulos, montaje y control de calidad.	Obra digital terminada.
Muestra	16	Exposición, reflexión, evaluación y entrega a la comunidad.	Galería, rúbrica final y memoria.

Talleres complementarios

- Ilustración digital con Pen Tablet.
- Diseño de personajes y escenarios andinos contemporáneos.
- Narración oral, grabación y paisaje sonoro.
- Animación básica y edición audiovisual.
- Portafolio, derechos de autor y oportunidades creativas.

7. Arquitectura técnica del aula creativa

Componente	Rol técnico y pedagógico
Xencilabs	Pen Tablet Small o Medium para dibujo individual; EDU Pack para estaciones compartidas y rotación de grupos.
RioTouch	Pantalla interactiva para demostración, storyboard colectivo, crítica grupal y presentación de avances.
DSPPA	Audio para narración, reproducción, muestras escolares y acondicionamiento básico de escucha.
PC o laptops MGT	Procesamiento, edición, almacenamiento local, respaldo y administración de usuarios.
Software	Herramientas accesibles para ilustración, audio, animación y edición; priorizar formatos abiertos y licencias sostenibles.
Red local	Servidor o almacenamiento local con contenidos offline, sincronización programada y control de accesos.
Energía	UPS, estabilización, protección contra sobretensión y evaluación de soluciones solares cuando corresponda.
Seguridad	Inventario, etiquetado, anclaje, perfiles de usuario, copias de seguridad y protocolo de apertura/cierre.

Configuración mínima por aula

La configuración exacta debe calcularse según matrícula, energía, espacio y presupuesto. La unidad mínima podría combinar una estación docente, estaciones compartidas por equipos de estudiantes, tabletas gráficas rotativas, audio básico, almacenamiento local y un paquete de capacitación. No se deben prometer marcas o cantidades hasta contar con cartas y cotizaciones.

8. Modelo operativo y responsabilidades

Actor	Responsabilidad principal
MGT Studio Pro S.A.C.	Diseño del modelo, integración tecnológica, capacitación, soporte, documentación, monitoreo y coordinación de marcas.
Colegio	Espacio, horario, custodia, designación de docentes, comunicación con familias y ejecución cotidiana.
Docentes	Facilitación, registro de sesiones, evaluación formativa y continuidad después del piloto.
Mediadores culturales	Consentimiento, contexto, lengua, validación de relatos y prevención de apropiación cultural.
Estudiantes	Creación, colaboración, cuidado de equipos, créditos y respeto a las fuentes.
Marcas aliadas	Equipos, descuentos, garantías, formación técnica, visibilidad responsable y soporte.
Universidad o evaluador	Diseño de medición, análisis independiente, protección de datos y reporte.
UGEL/municipalidad	Articulación territorial, permisos, supervisión y ruta de adopción pública.

Gobernanza

- Comité general de proyecto con reuniones mensuales.
- Responsable operativo por colegio y responsable técnico regional.
- Registro de incidentes, mantenimiento, asistencia y decisiones.
- Hitos de desembolso asociados a entregables verificables.

9. Medición, evidencia e indicadores

Dimensión	Indicadores iniciales
Cobertura	Estudiantes inscritos, participación femenina, comunidades, docentes y sesiones ejecutadas.
Uso	Horas por equipo, frecuencia, grupos atendidos, incidentes y disponibilidad técnica.
Aprendizaje	Rúbricas pre/post de creación artística, narrativa, herramientas digitales y trabajo colaborativo.
Producción	Obras terminadas, archivos editables, lenguas utilizadas, muestras y portafolios.
Permanencia	Asistencia, finalización y motivos de abandono.
Docentes	Capacidad para repetir sesiones, calidad de facilitación y uso posterior del aula.
Identidad	Valoración de historias locales, participación de familias y consentimiento cultural.
Costo	Costo total, costo por estudiante, por obra terminada y por docente capaz de replicar.
Sostenibilidad	Uso seis meses después, presupuesto local, nuevos aliados y segunda cohorte.

Para Stage 1 no se exige evidencia causal terminada, pero sí una teoría de cambio creíble y un plan de aprendizaje. El piloto debe preparar un diseño más riguroso para Stage 2. Una alternativa inicial es implementación escalonada: algunos colegios comienzan antes y otros después, permitiendo comparar resultados sin excluir permanentemente a ningún grupo.

10. Costos y costo-efectividad

DIV Fund no evalúa si el proyecto es barato en términos absolutos, sino si logra más impacto por cada dólar que alternativas razonables. El presupuesto debe separar inversión, operación y evaluación.

Categoría	Incluye	Indicador de control
Equipamiento	Tabletas, computadoras, pantalla, audio, red, energía y seguridad.	Costo anualizado por estudiante.
Implementación	Instalación, transporte, configuración, seguros y contingencias.	Costo por colegio operativo.
Formación	Capacitación, materiales, tutoría y certificación docente.	Costo por docente replicador.
Operación	Facilitadores, soporte, mantenimiento, conectividad y reposición.	Costo mensual por cohorte.
Evaluación	Línea de base, cierre, análisis, protección de datos y reporte.	Costo por evidencia válida.
Gestión	Coordinación, administración, auditoría y comunicación.	Porcentaje del presupuesto total.

Fórmulas mínimas

- Costo por estudiante = costo total atribuible / estudiantes que completan.
- Costo por obra terminada = costo total de producción / obras aprobadas.
- Costo anualizado de equipo = compra / años de vida útil esperada.
- Costo marginal de expansión = costo de atender un colegio adicional con contenidos ya creados.
- Subsidio justificado = costo no cubierto comercialmente cuyo valor social puede demostrarse.

11. Alianzas, auspicios y propuesta de valor

Tipo de aliado	Contribución posible	Valor recibido
Marca tecnológica	Equipos, descuento, garantía, repuestos, formación.	Uso demostrable, evidencia, reputación y casos autorizados.
Empresa privada	Financiamiento, logística, voluntariado especializado.	Impacto ESG verificable y presencia territorial responsable.
Fundación	Subvención, evaluación, expansión o asistencia técnica.	Modelo medible y posibilidad de escala.
Universidad	Investigación, practicantes, evaluación y mentoría.	Producción académica y vínculo comunitario.
Municipalidad/UGEL	Permisos, convocatoria, espacios, acompañamiento y adopción.	Capacidad educativa instalada y evidencia local.
Medios y productoras	Difusión, mentoría, exhibición y premios.	Contenido cultural y desarrollo de nuevos talentos.

Niveles de auspicio sugeridos

- Aliado fundador: contribución estratégica multianual y participación en gobernanza.
- Aliado de aula: financia o equipa una institución completa.
- Aliado de herramientas: aporta una categoría de equipos, licencias o soporte.
- Aliado de talento: aporta instructores, mentorías o jurados.
- Aliado de exposición: facilita difusión, muestras, premios o circulación de obras.

Regla ética: la visibilidad del patrocinador nunca debe convertir al estudiante o a su cultura en publicidad sin consentimiento. Toda publicación requiere autorización, contexto, créditos y protección de menores.

12. Módulo web de aliados y transparencia

La plataforma de MGT Studio Pro puede incorporar un módulo administrable para alianzas y auspicios. Su función no será solamente mostrar logotipos: deberá documentar compromisos, aportes y resultados.

Sección	Contenido administrable
Aliados	Nombre, categoría, logo autorizado, enlace, vigencia y estado.
Compromisos	Equipos, dinero, servicios, capacitación, mantenimiento o difusión.
Proyectos	Región, colegio, cohorte, etapa, responsable y calendario.
Equipamiento	Inventario, marca, modelo, serie, garantía, ubicación y condición.
Indicadores	Estudiantes, docentes, sesiones, obras, costos y continuidad.
Evidencias	Fotografías autorizadas, documentos, testimonios y entregables.
Oportunidades	Aulas o componentes pendientes de auspicio.
Transparencia	Aportes recibidos, destino, hitos y reportes descargables.

Flujo de publicación

Propuesta → revisión legal y ética → convenio → registro del aporte → ejecución → evidencia → aprobación interna → publicación. BackMGT debe conservar quién creó, modificó y aprobó cada registro.

13. Riesgos y mitigaciones

Riesgo	Medida preventiva
Equipos sin uso	Formación docente, metas de utilización, tutoría y seguimiento posterior.
Robo o daño	Inventario, seguro, anclaje, custodia, UPS y protocolo de incidentes.
Internet inestable	Contenidos offline, red local y sincronización programada.
Rotación docente	Dos docentes por colegio, manuales y microcredenciales.
Apropiación cultural	Consentimiento comunitario, mediador cultural y reglas de propiedad intelectual.
Exposición de menores	Autorización específica, minimización de datos y control de imágenes.
Dependencia de una marca	Estándares abiertos, compatibilidad y plan de sustitución.
Costos elevados	Uso compartido, compra por volumen, vida útil y comparación de configuraciones.
Resultados débiles	Piloto gradual, supervisión pedagógica y ajustes documentados.
Falta de continuidad	Presupuesto de segunda cohorte y compromisos locales desde el inicio.

14. Ruta hacia DIV Fund

Etapas	Condición de salida
0. Diseño	Concepto, teoría de cambio, aliados preliminares y presupuesto de prepiloto.
1. Prepiloto	Uso real en al menos un colegio; evidencia de demanda y viabilidad.
2. Piloto post-prototipo	200-320 estudiantes, costos reales, resultados, cartas y manuales.
3. Aplicación Stage 1	Propuesta que solicita únicamente lo necesario para probar y preparar escala.
4. Diligencia	Diseño de estudio, presupuesto, riesgos, cartas y capacidad financiera.
5. Stage 1	Prueba en cientos o miles; demanda, impacto potencial y viabilidad.
6. Stage 2	Evaluación rigurosa, costo-efectividad y posicionamiento para escala.
7. Stage 3	Evidencia causal o viabilidad y adopción sostenible a gran escala.

Ajuste estratégico

La propuesta inicial se alinea mejor con una ruta híbrida: marcas y posibles ingresos cubren parte de los costos; filantropía o sector público subvencionan la porción cuyo valor social no se refleja en la capacidad de pago de los colegios rurales.

La aplicación debe incorporar experiencia humana directa, entrevistas, decisiones contextualizadas, costos y evidencia propia. DIV Fund puede rechazar propuestas que parezcan principalmente generadas por inteligencia artificial o sin apropiación real del solicitante.

15. Cronograma maestro de preparación

Periodo	Acciones
Mes 1	Entrevistas, selección territorial, concepto, aliados y comité.
Mes 2	Diseño curricular, aula mínima, presupuesto, instrumentos y convenios.
Mes 3	Prepiloto en un colegio, ajustes técnicos y validación cultural.
Meses 4-7	Piloto de 16 semanas en 5-8 colegios.
Mes 8	Cierre, exposición, análisis de costos y aprendizajes.
Mes 9	Ajustes, cartas de socios, ruta de escala y decisión de postulación.
Mes 10	Preparación y envío de aplicación Stage 1.
Meses 11+	Seguimiento, nuevas alianzas y segunda cohorte local.

Entregables para trabajar

- Documento conceptual de 3 a 5 páginas.
- Presentación institucional para aliados.
- Presupuesto por aula y por estudiante.
- Convenio modelo con colegios y marcas.
- Plan curricular de 16 semanas.
- Instrumentos de línea de base y cierre.
- Protocolo de consentimiento, datos e identidad cultural.
- Módulo web de aliados, proyectos, aportes e indicadores.

16. Lista de decisiones pendientes

- Región y comunidades donde se realizará el primer prepiloto.
- Colegio y coordinador responsable.
- Número real de estudiantes y docentes.
- Lenguas y mediadores culturales requeridos.
- Configuración mínima y configuración ideal del aula.
- Aportes confirmables de Xencelabs, RioTouch, DSPPA y otros aliados.
- Socio universitario o investigador para la evaluación.
- Régimen de propiedad intelectual y autorización de publicación.
- Entidad que financiará mantenimiento y segunda cohorte.
- Nombre definitivo, identidad visual y dominio del proyecto.

Siguiente paso recomendado

Realizar una reunión de diseño de 90 minutos con MGT Studio, el primer colegio y un representante cultural local. El objetivo será completar estas decisiones con información real antes de solicitar cartas de auspicio.

17. Ruta de talento y coproducción audiovisual

Algunos estudiantes pueden demostrar un talento creativo y una disciplina sobresalientes. Para ellos se propone una ruta voluntaria adicional de mentoría y coproducción. Esta ruta no reemplaza la matrícula ni condiciona el acceso educativo: crea una oportunidad posterior para desarrollar obras con acompañamiento profesional y recursos de MGT Studio Pro.

Principio rector

El estudiante no entrega gratuitamente su creatividad. Participa con derechos, créditos, acompañamiento, protección y reglas claras sobre el uso de su obra.

Proceso recomendado

Paso	Descripción
1. Identificación	Portafolio, rúbrica, constancia, colaboración, interés y recomendación docente.
2. Invitación	Explicación accesible del programa; participación completamente voluntaria.
3. Tutor y familia	Reunión con padre, madre o tutor cuando el estudiante sea menor de edad.
4. Ficha de proyecto	Idea, objetivo educativo, roles, calendario, recursos, entregables y riesgos.
5. Contrato	Acuerdo de coproducción específico por proyecto, no una cesión general e indefinida.
6. Producción	Uso supervisado de equipos, mentoría, bitácora y revisiones por hitos.
7. Lanzamiento	Créditos, autorizaciones, estrategia educativa y protección de identidad.
8. Cierre	Liquidación, archivo, certificado, portafolio y evaluación de aprendizajes.

Criterios de selección

- Calidad y originalidad del portafolio, no capacidad económica.
- Compromiso, asistencia, trabajo en equipo y respeto cultural.
- Diversidad territorial, lingüística y de género.
- Potencial de aprendizaje; no exigir nivel profesional previo.
- Comité de selección y criterios documentados para evitar favoritismos.

18. Borrador orientativo de acuerdo de coproducción

Advertencia: esta estructura es educativa y operativa. Antes de utilizarla debe ser adaptada y revisada por un abogado peruano, especialmente cuando intervengan menores de edad, datos personales, derechos de imagen, propiedad intelectual o pagos.

Cláusula	Contenido mínimo
Partes	MGT Studio Pro S.A.C.; estudiante creador; padre, madre o tutor si es menor; y otros coproductores.
Proyecto	Título provisional, propósito educativo, formato, duración, público, idioma y ficha técnica anexa.
Aportes	Idea, guion, arte, voz, animación, equipos, software, mentoría, espacio, financiamiento y horas.
Roles	Funciones concretas, responsable creativo, tutor, productor y mecanismo de aprobación.
Propiedad preexistente	Cada parte conserva materiales, personajes, marcas, herramientas y conocimientos que ya poseía.
Obra nueva	Definir titularidad o porcentajes de coproducción por proyecto; evitar cesiones generales, irrevocables o ambiguas.
Licencia educativa	Usos permitidos en aulas, muestras, portafolios y difusión institucional, con territorio y plazo definidos.
Créditos	Nombre artístico o nombre acordado, rol y posición razonable en créditos y materiales.
Ingresos	Porcentajes, costos recuperables, momento de liquidación, reportes y comprobantes cuando exista explotación comercial.
No explotación	La participación educativa no debe confundirse con trabajo gratuito ni utilizarse para desplazar personal remunerado.
Equipos	Préstamo o uso supervisado, horarios, seguridad, responsabilidad razonable y reporte de incidentes.
Imagen y datos	Autorización separada, finalidad, canales, duración y posibilidad de limitar exposición pública.
Protección cultural	Consentimiento para relatos comunitarios, saberes tradicionales, música, lengua, símbolos y lugares sensibles.
Duración y salida	Hitos, pausas, incumplimientos, retiro por bienestar o estudios y destino del material producido.
Solución de controversias	Negociación, mediación y jurisdicción aplicable, con protección reforzada para el menor.

19. Ficha anexa por cada coproducción

Campo	Información que debe completarse
Código y título	Identificador interno y título provisional.
Problema educativo	Qué aprendizaje, cultura o necesidad aborda.
Sinopsis	Resumen de la historia y tratamiento.
Autores y fuentes	Estudiantes, comunidad, entrevistas, archivos y referentes.
Entregables	Guion, storyboard, arte, audio, animatic, pieza final y versiones.
Calendario	Inicio, hitos, revisiones, estreno y cierre.
Recursos MGT	Equipos, software, espacio, mentoría y soporte.
Aporte estudiantil	Rol creativo, horas estimadas y competencias a desarrollar.
Derechos	Titularidad, licencias, créditos, ingresos y restricciones.
Protección	Consentimientos, datos, imagen, patrimonio cultural y bienestar.
Distribución	Aula, festivales, plataforma, redes, televisión u otros medios autorizados.
Cierre	Aprobaciones, archivos maestros, certificado, liquidación y portafolio.

Reglas no negociables

- Ningún menor firma sin representante legal y explicación comprensible.
- El estudiante puede recibir asesoría independiente antes de aceptar.
- No se exige exclusividad general sobre futuras ideas u obras.
- La continuidad escolar y el bienestar están por encima del calendario de producción.
- Todo ingreso o premio debe registrarse y liquidarse conforme al acuerdo.
- Los relatos comunitarios no se comercializan sin autorización cultural suficiente.

20. Fuentes de referencia

DIV Fund - página principal

<https://www.div.fund/>

DIV Fund - What We Fund / How to Apply

<https://www.div.fund/apply>

DIV Fund - Request for Proposals

<https://www.div.fund/apply/rfp>

DIV Fund - caso Mindspark en escuelas públicas

<https://div.fund/portfolio/building-scalable-model-for-personalized-learning-in-indian-public-schools>

MINEDU - Orientaciones de Arte y Cultura

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8793>

MINEDU - Arte para Aprender

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/10844>

MINEDU - Programa curricular de Educación Secundaria

<https://minedu.gob.pe/curriculo/pdf/03062016-programa-nivel-secundaria-ebr.pdf>

Nota de uso: este documento es una hoja de ruta de trabajo. Las cantidades, configuraciones, precios, compromisos de marcas y resultados esperados deben validarse mediante reuniones, cotizaciones, cartas de intención y ejecución de campo antes de incorporarse a una postulación.