

Noviembre 2010, Miami, Trimestre de Completar



## Diversión y Finanzas

Participante **Eve Turner**  
Equipo **Newport Beach**  
Escrito por **Shash Broxson**  
Editado por **Belinda Cogburn**  
Traducido por **MariMar Covarrubias**

De camino a su casa después de una sesión con su entrenador personal, Eve Turner tuvo una revelación. Eve, entrenada en administración financiera, tuvo el pensamiento – Si ellos pueden hacer esto para acondicionamiento físico, ¿por qué no para acondicionamiento fiscal? Y el juego Diversión y Finanzas nació.

Eve inició su Juego en el Mundo hace como un año durante su participación en el Equipo 1 del Programa Equipo, Administración y Liderazgo. Ella jugó el juego por un tiempo y luego lo dejó caer. “Yo no le puse atención; no generé participantes, no estaba animada

por él”, Eve explica. Ahora en su tercer trimestre de Equipo 2 está jugando al máximo proveyendo integridad, posibilidad y libertad para muchas personas que, de otra manera, se sentirían perdidas. El resultado de su juego es que la gente se relaciona con su dinero y es poderosa en sus elecciones.

Estas posibilidades y el resultado son la consecuencia de una serie de conferencias vía Skype o llamadas en conferencia con un grupo de hasta 5 participantes. Como un grupo ellos se miran con diversión, relación y vulnerabilidad y van al meollo del asunto que está detrás de: En qué y cómo gastan su dinero.

Eve comparte la vergüenza, su culpa y enojo que experimenta al ver sus propias finanzas. Cuando ella finalmente confrontó los números, pensó: “Si yo estoy teniendo estos sentimientos, ¿qué tal que alguien más está en una situación similar o peor, que nunca ha tenido mi entrenamiento y no tiene a quién recurrir?” Eve eligió ofrecer sus habilidades a otros de tal manera que ayudándose a sí misma también estuviera ayudando a otros.

Los participantes son entrevistados. Si están dispuestos a hacer el trabajo, si están dispuestos a participar completamente, son bienvenidos a expresarse ellos mismos y a hacer a un lado su vergüenza, culpa y enojo y a ponerse a trabajar en crear facilidad y diversión en sus finanzas.

La serie está inventada con 4 llamadas de 3 horas de duración cada una y un receso de 5 minutos entre cada hora.

En la primera llamada de la serie, el participante habla para establecer una relación. Ellos empiezan a ver que no son los únicos que enfrentan estos asuntos y que

Muchos de los participantes en el Juego “Diversión y Finanzas” se han dado cuenta que la situación que ellos viven es atroz y a menos que hagan algo diferente, ellos continuarán descendiendo por la misma ruta. Para el final de la primera clase, los participantes están comprometidos y animados.

ellos: no hacen el trabajo para permanecer relacionados con su dinero, que no administran su dinero y que no tienen una manera que les permita hacer elecciones diferentes. Cuando ellos ven que otros están en situaciones similares, se empiezan a reír, y se sienten a gusto, al no ponerse tan serios, el significado se pierde. Muchos de los participantes en el Juego Diversión y Finanzas se han dado cuenta que la situación que ellos viven es atroz y a menos que hagan algo diferente, ellos continuarán descendiendo por la misma ruta. Para el final de la primera clase, los participantes están comprometidos y animados.

“Este es un grupo experimental con un enfoque positivo. Definitivamente un ‘caso beta’, un caso de prueba”, Eve explica riendo.

Las primeras tres clases son cada quince días y la cuarta clase es tres meses después. Esto permite a los participantes salir al mundo real y aplicar las habilidades y aprender mientras lo hacen. Cuando ellos regresan a la llamada, miran lo que funcionó y lo que no funcionó, vuelven a aprender y vuelven a aplicar.

Lo que coloca este juego aparte es la camaradería de los participantes. Es un grupo pequeño; los integrantes hacen el trabajo, directamente, ahí mismo. El trabajo es la cosa pequeña.

Ellos toman los estados de cuenta bancarios y estados de cuenta de las tarjetas de crédito de los últimos tres

meses y ponen esa información en una hoja de cálculo. En este formato, ellos pueden ver cómo gastan su dinero y descubrir de una manera simple y a la vez espeluznante, las cosas que son necesarias para su libertad financiera.

Eve dijo que comprendía completamente qué tan terrorífico es hacer este trabajo. Sin embargo, ella se fuerza a sí misma a hacerlo, porque sabe lo que provee. Este es el trabajo que se hace en las llamadas, junto con mirar al conjunto de habilidades. Los participantes examinan sus respuestas a preguntas como: “¿Cómo funciona mejor para ti hacer dinero?”, “¿Qué es lo que actualmente haces para ganar dinero?”, “¿Cómo puedes usar tus habilidades más efectivamente o de manera diferente?”. Todos tenemos varias habilidades diferentes. Los participantes examinan qué otras habilidades pueden usar para generar ingresos. Los participantes son alentados para tomar una de estas habilidades, salir y ver si pueden y cómo pueden generar dinero de ella. Se trata de creatividad y movimiento.

Durante el próximo trimestre del Programa Equipo, Administración y Liderazgo, los planes de Eve incluyen que alguien de su equipo, quien escuchará las llamadas, le aconseje cómo ser más efectiva como facilitadora de grupo de manera que la información y las habilidades puedan pasarse a otros para que ellos puedan proveer el servicio. Ella ve que este tipo de series también puede ofrecerse a gente joven, adolescentes, en escuelas, etc.



## Diversión y Finanzas

El equipo de Eve Turner está formado por personas que escucharon sobre su juego durante el año y que lo han estado difundiendo por ella. Ella está agradecida con todos estos miembros del equipo que son de diferentes grupos a los que ella pertenece, por pasar la información. En muchos casos los participantes la han buscado. Una persona vio la información acerca de su juego en el sitio web TMLP Space y llamó para quedar involucrada.

Una participante, una diseñadora de interiores, sintió que ya no era capaz de pagar sus cuentas. Como un resultado de estas llamadas, ella realizó un trabajo de diseño de interiores en China, con todos los gastos pagados. Cuando nosotros nos sentimos con poder encontramos toda clase de posibilidades y somos capaces de avanzar en nuestras vidas.

Una mujer estuvo cerca de renunciar a su hogar y se vio ella misma teniendo que vivir en su automóvil, antes de unirse a Diversión y Finanzas. Para la segunda llamada ella había creado entrevistas y encontró un trabajo de tiempo parcial en el campo de su especialidad. Luego ella empezó a ofrecer servicios de consultoría a través de su conjunto de diferentes habilidades, para llenar las horas adicionales. Eve exclamó: “Dentro de tres meses ella tendrá un pequeña cantidad ahorrada como reserva.”

En este momento, estas clases invaluable están disponibles gratuitamente. Eve está considerando cobrar una cuota el próximo año después de ver los resultados que le mostrarán cómo puede ser aún más efectiva. Uno de los miembros del equipo de Eve está trabajando en un sitio web de manera que más personas puedan jugar Diversión y Finanzas.





## Agua Limpia Global

Participante	Donovan Bailey
	Equipo San Diego
Escrito por	MariMar Covarrubias
Editado por	Shash Broxson
Traducido por	Marimar Covarrubias

encontré en una tienda hablando con otro motociclista entusiasta, se trataba de una mujer llamada Anna Van Riel, oriunda de Byron Bay, Australia. Por supuesto, la conversación se sintonizó hacia mi pasión por proveer agua limpia para beber para todos en el planeta y mi Juego en el Mundo Agua Limpia Global.

Como parte de Agua Limpia Global y con el fin de llegar a los niños, Donovan creó un personaje llamado el Sr. H<sub>2</sub>O que es amigable y enseña cómo cuidar este precioso recurso. El Sr. H<sub>2</sub>O cautivó el espíritu creativo de Anna.

“Quiero crear algo contigo”, Anna entusiasmada se ofreció como voluntaria. Como resultado de esta declaración, ella ha escrito tres canciones específicamente para Agua Limpia Global una de ellas con el nombre de Mr. H<sub>2</sub>O (El Sr. H<sub>2</sub>O), otra llamada Dirty Water Blues (Blues del Agua Sucia) y la tercera es Rockabilly Water Wheel (Rockabilly del Molino de Agua). Para la canción Mr. H<sub>2</sub>O Anna señala: “usamos efectos de sonido como jalar la palanca de un baño, el borboteo del agua, desagüe de lavabos y niños riendo.”

“Ella realmente se involucró y ha sido una verdadera inspiración en nuestro proyecto al crear un libro de canciones para niños y un disco para que los niños comprendan los asuntos del agua en el mundo.” Donovan continuó con emoción.

Todo comenzó para Donovan Bailey con un Juego en el Mundo llamado Agua Limpia Global, creado durante su primer año en el Programa Equipo, Administración y Liderazgo de Landmark Education, de noviembre del 2007 a noviembre del 2008. Él se unió al Equipo 2 en junio del 2010, dejando ese período entre los programas debido a que pasó 14 meses en la India. “Pienso que fue parte de mi travesía, vivir realmente con la gente en sus aldeas y vivir de la manera que ellos viven. Allí fue donde encontré paz, amor y compasión por la gente.” Donovan compartió.

Durante el tiempo que pasé en la India, fui a un festival de música en Ladakh o “Pequeño Tibet” en la parte totalmente norte de la India. Yo patrocinaba la estación del recurso agua en este festival que celebra la música, la herencia artística, la cultura y la naturaleza. Había llovido uno de los días del festival y de repente me

Por supuesto, la conversación se sintonizó hacia mi pasión por proveer agua limpia para beber para todos en el planeta y mi Juego en el Mundo “Agua Limpia Global”.

El 11 de agosto de este año, la Asociación de la Industria de Entretenimiento de la Costa Norte anunció que la ganadora del premio Delfín 2010 en la categoría de Música para Niños fue Anna Van Riel con su canción Mr. H2O.

“Durante los últimos meses, he estado jugando un juego del Equipo 2; realmente causando el liderazgo de los miembros de mi equipo en Agua Limpia Global e impulsando sus propios juegos. Con Anna la experiencia ha sido verdaderamente espectacular y ella es sólo una de las personas que tengo en mi equipo global. También tengo un caricaturista que es de Israel, una firma internacional de abogados que nos representa gratuitamente desde Londres, un diseñador gráfico de la India, un director de cine de Seattle. Tenemos a School House Rock (Escuela de la Casa del Rock), una organización en San Francisco que está haciendo historias cortas para el juego. Aquí en San Diego, alguien está creando un juego de mesa para niños para que aprendan el ciclo del agua. También hay especialistas en video, un grupo de consultores y un publicista, todos inspirados por el personaje Sr. H2O.”

“¿Por qué enfocarme en los niños? La razón por la cual elegí a los niños es que los niños están en una etapa de desarrollo en su vida y nosotros como adultos, como sabemos, estamos atorados en nuestros comportamientos aprendidos previamente y que traemos al ir creciendo.

Los niños se están desarrollando y si podemos sutilmente, en una etapa de su desarrollo darles acceso a la información de una manera nueva, hay posibilidad y acceso a una manera de ser nueva. Visualizar el agua como un recurso precioso en lugar de que sea un artículo al que se tiene fácil acceso con sólo girar la llave, puede permitir que los niños empiecen a tener consciencia sobre lo que sucede en otros países de nuestro planeta, donde los niños no se pueden dar ese lujo y las familias no tienen acceso al agua en sus hogares. Únicamente el 47% de la gente en el mundo tiene acceso al agua en sus casas.” Donovan explicó.



La manera en que Agua Limpia Global enseña a los niños a cuidar el agua es a través de las aventuras que vive el Sr. H<sub>2</sub>O, en las cuales habla con otros personajes durante sus viajes en el mundo, personajes como un chimpancé y una jirafa, un perro viejo, una vaca, un mosquito y otros animales. El Sr. H<sub>2</sub>O también encuentra amigos en el océano: peces y tortugas. El Sr. H<sub>2</sub>O cuenta historias a los niños sobre el impacto de la conservación del agua, sobre cómo funciona el ciclo del agua y cómo la gente contamina sus actuales fuentes de agua. Enseñar a los niños una nueva manera del uso que ellos deben dar al agua, como cuando se están lavando los dientes, cuando usan la regadera o la tina, cuando le jalan al baño, riegan el pasto o lavan el automóvil sobre el césped con su papá, les permite ver cuánto usamos el agua sin siquiera pensar en ello. Permite a los niños tomar consciencia sobre las posibilidades de otras maneras de utilizar el agua.

Para aprender más sobre Agua Limpia Global y escuchar algunas canciones, incluyendo la canción ganadora, visita el rincón musical en la sección para niños del sitio [www.annavaniel.com](http://www.annavaniel.com).

“

Visualizar el agua como un recurso precioso en lugar de que sea un artículo al que se tiene fácil acceso con sólo girar la llave, puede permitir que los niños empiecen a tener consciencia sobre lo que sucede en otros países de nuestro planeta...

”



## Curando a los Voluntarios

Participante	Robert Ekblaw
Escrito por	Equipo New York
Editado por	Shash Broxson
Traducido por	Sheila Blackmon
	Astrid Reusche



Por muchos años, los días previos y posteriores al 11 de septiembre significaron un alto en la vida de Robert Ekblaw. No era capaz de funcionar. Él había estado alrededor de las Torres Gemelas en Manhattan, Nueva York en ese día tan horrible, en el 2001. Desde ese entonces, alrededor de la esa época del año se apoderaba de él un mismo sentimiento. Pero este año todo cambió, y en gran medida ha sido como resultado de lo que está creando para su vida y el mundo.

Robert está en el segundo año del Programa de Equipo, Administración y Liderazgo de Educación Landmark. En el programa, ha creado un Juego en el Mundo, que ha marcado una diferencia y lo ha ayudado a dejar atrás el trauma por los eventos de 11 de Septiembre. Su Juego se llama Curando a los Ayudante se trata acerca de proveer un camino para individuos afectados por esos eventos de manera que puedan transformar su dolor en una contribución para otros.

La idea detrás de Curando a los Voluntarios fue inspirada por John, quien tras perder a su hijo en la guerra con Irak, creó una sala comunitaria en el aeropuerto de Albania, Nueva York que ofrece un ambiente familiar y seguro para las personas en servicio militar y sus familias, en donde pueden pasar un tiempo junto antes de que el militar en servicio parta a combate. La sala es un tributo al hijo fallecido de John.

La contribución que John ha sido para otras personas, aún después de sufrir su pérdida, fue un elemento que detonó a Robert a crear Curando a los Voluntarios. A partir de su propia experiencia con el dolor y el trauma, Robert decidió organizar equipo de distintos tipos de personas que se apoyan los unos a los otros en medio de la pena. La manera en la que estos equipos lo hacen es creando tributos para sus personas amadas que ya fallecieron. La creación de estos tributos permite a las personas “salirse” de su propio dolor. Es un concepto de “pasar el dolor” que trabaja en un nivel profundo del corazón.

Robert promueve el concepto de “sanar a través de contribuir” utilizando grupos de apoyo, administradores de hospital, grupos de terapia, consejos de intervención de crisis, coordinadores de apoyo de la Cruz Roja y muchos otros. Su objetivo es acercarse a lugares a donde acuden generalmente las personas para recuperarse del trauma provocado por la muerte de un ser querido o por haber tenido alguna clase de experiencia traumática. Muchas de las personas en estos grupos e instituciones ya forman parte de Curando a los Voluntarios.

La visión de Robert sobre su Juego es que sus equipos permitan que las personas que sufren tengan a su alcance una herramienta de transformación. Genera un tipo de apoyo que les da poder a las personas para estar

al servicio de otros que están pasando por algo similar. Los equipos de que Robert ha formado están diseñados para apoyar familias, víctimas y sobrevivientes de eventos traumáticos. Estos grupos harán más que solo apoyar a la persona durante su duelo. Serán una muestra de cómo es posible redefinir la vida misma como un tributo a las personas que amamos y que ya no están. La persona podrá convertir un evento trágico, en uno positivo para otros, y esta será una razón para seguir adelante.

Lentamente, equipos de distintas partes se han presentado en el proyecto de Robert. Al utilizar los lugares en los que las personas generalmente acuden para su duelo, de forma natural las mismas organizaciones y los profesionales involucrados se convierte en megáfonos para el proyecto. En la visión de Robert, se crea una etapa adicional a la lista tradicional de las etapas por las que se pasa en un duelo, esta etapa adicional es una etapa de creación.

Para Robert, la creación del juego le ha permitido cerrar un ciclo; completar los efectos devastadores que sufrió como consecuencia de estar cerca de la tragedia de septiembre 11. Este año, en lugar de estar enfermo y aletargado, Robert se encontró de repente como una fuerza imparable y tremendamente productivo. El 13 de septiembre, produjo más resultados de los que se había imaginado en la organización Toastmasters en la que participa.

También ha sido testigo de resultados en el juego mismo. Entre los varios resultados ha sido testigo de cómo el padre de un soldado caído en la guerra de Irak hace arreglos con organizaciones locales para pagar el costo de viajes en autobús de estudiantes locales hacia el campo de batalla de Saratoga y aprender sobre la Guerra Revolucionaria y su impacto en la comunidad local.

Otro proyecto que ha sido resultado de esto fue que

**Robert cree que su juego puede convertirse en una adicción para cualquier grupo u organización que trabaja con personas en duelo.**



una persona cuya familia fue reubicada por el Huracán Katrina organiza grupos para asistir al Centro de Descubrimiento en Pine Bush, Nueva York con el objetivo de aprender cómo el clima y las condiciones ambientales afectan los terrenos. También ahí pueden aprender técnicas sobre cómo construir casas y edificios que trabajen “en armonía” con el ecosistema que los rodea.

Robert cree que su juego puede convertirse en una adicción para cualquier grupo u organización que trabaja con personas en duelo. Para él apoyar a personas a que sean una contribución para otros, es un método de sanación en sí mismo. También considera que este proceso sería ideal en lugares como unidades de oncología, por ejemplo, en los hospitales del país y alrededor del mundo. Una vez que nos damos cuenta cómo podemos contribuir a otros, surge todo un mundo de posibilidades.

Robert y su equipo están creando una página web para facilitar la creación de redes, la lluvia de ideas y contribuciones para Curando a los Voluntarios. Y después de esto, quién sabe hasta dónde se podrá expandir? Lo importante realmente, es que el Juego se mueve y el proceso de curación ha iniciado.



## Yo Puedo

Participante

Bryan Marks

Escrito por

Equipo Los Angeles

Editado por

Belinda Cogburn

Traducido por

Shash Broxson

Lucía Grajales



Charitable Giving

honoring community | working together | giving back

Los recursos combinados de millones de personas pueden resolver muchos problemas en el mundo. Fundaciones de caridad de todo el mundo son un medio para que la gente contribuya de diferentes formas, monetaria o siendo parte de, esto puede hacer una profunda diferencia, en un gran número de áreas. Las causas que se promueven son la pobreza, mejorar la educación, la falta de vivienda, violencia doméstica, programas de rescate de animales, y problemas de salud. Bryan Marks, Equipo Directivo y participante del Programa de Liderazgo de Los Ángeles, cree que todos a su nivel, pueden contribuir de alguna manera a este tipo de causas. Sin embargo, dice, la persona promedio cree que no puede permitirse el lujo de contribuir. E incluso cree que unos pocos centavos al día haría una diferencia, ¿cómo elegir una organización para que aporte? ¿Cómo saben que la organización realmente utilizará su dinero bien ganado para hacer una diferencia?

Bryan Marks ha desarrollado una organización para dar respuesta a estas preguntas. Bryan dice: “La gente se ha vuelto totalmente impotente al creer que los problemas del mundo son demasiado grandes para ser resueltos y que personalmente no pueden hacer una diferencia.”

Bryan ha trabajado en el campo de la Comercialización de inversión. Actualmente está trabajando en la creación de oportunidades para establecer contactos con responsabilidad social. La misión de la organización que ha creado con el equipo, es capacitar a las personas proporcionando herramientas y un proceso mediante el

cual se puede hacer la diferencia y crear consciencia de que el mundo puede ser transformado.

La idea suena simple. Marks dice: “Si una parte de la gente, aunque sólo el 1% del mundo subiera un pequeño peldaño cada mes, podríamos resolver los problemas del mundo.”

¿Cómo hacemos esto?

Marks explica que mediante este “nuevo paradigma de empoderar,” hay pequeños pasos y donaciones que cualquiera puede hacer. Marks cree que cualquier persona, siendo realista, puede hacer esto.

El siguiente paso consistiría en inscribir a 10 personas, amigos, familia, colegas, a través de los medios de comunicación de la red de correo electrónico y sociales a unirse a esta red. Entonces esos 10 personas se inscriben e invitan a otras 10 personas cada uno a hacer lo mismo, etc.

Marks dice que es un enfoque de mercadeo en red que podría dar lugar a un flujo exponencial de las donaciones. La cantidad de dinero posible, podría ser tanto como mil millón de dólares si hubiera mil millones de miembros.

La red también proporciona una forma poderosa para decidir dónde quieres que tu dinero sea puesto a trabajar. Otro elemento que desempodera las donaciones es la multitud de opciones de instituciones de beneficencia y causas a las que se puede donar. “La gente no

está segura de cómo decidir o determinar cuáles son las mejores organizaciones de caridad, que es poca la aportación, etc, y aunque sabe cómo decidir, nunca tendría el tiempo para analizar muy bien las cosas”.

La organización de Bryan Marks se apoya en la idea de que la gente done dinero basado en temas que le apasionan como acabar con la falta de vivienda, y no en una organización de caridad de carácter general. La organización utilizará expertos en las diferentes áreas de donaciones caritativas para analizar las obras de caridad a través de “lo mejor de” en un enfoque de las áreas que la gente ha expresado que más les interesan. Al elegir

un “menos es más”, la organización te proporcionará un miembro con experto(s) en el área(s) que te apasiona.

Los expertos analizarán y te informarán cuáles son las organizaciones de beneficencia involucradas, sus necesidades y cómo utilizan las donaciones. Con este conocimiento puedes elegir cómo quieres que utilicen tu aportación. En base a esta información, los miembros podrían dividir su donación de \$ 1 por mes en el área o tema que más les interese y que el dinero sea . Por ejemplo, los miembros de la donación puede dividir por porcentajes, el 50% se puede dirigir a un fondo de rescate de animales y el 20% iría a un fondo de refugio para indigentes y el 30% se invertiría en la investigación del cáncer.

Marks dijo que la organización está en su primera etapas. Su equipo incluye expertos en marketing, financiamiento de inversiones y medios de comunicación social de la red. Un sitio web está actualmente en construcción para proporcionar los datos correspondientes a los fondos de caridad. Marks también tiene planes para ofrecer un gráfico en el que trazará las contribuciones sobre una base individual para que la gente pueda ver sus dólares trabajando.

Para ayudar a la organización del mercado, a Marks le gustaría tener celebridades aportando fondos en la red de trabajo que les apasiona.

Marks dijo que es tan sencillo y asequible, las posibilidades son infinitas que actualmente no se pueden imaginar, se completará y el mundo será un lugar mejor a través del uso de la tecnología, la comunidad y la comunicación.

“

**Al elegir un “menos es más”, la organización te proporcionará un miembro con experto(s) en el área(s) que te apasiona.**

”





## Inclúyeme

Participante

Lucía Grajales

Equipo México

Escrito por

Belinda Cogburn

Editado por

MariMar Covarrubias

Traducido por

Paola Bortoluz

En su Juego en el Mundo llamado “Inclúyeme”, Lucía Grajales del Equipo México, inventó la posibilidad de integración, aceptación, generosidad y amor. Su objetivo es que a través de una mayor conciencia de toda la población, las personas jóvenes con discapacidades tengan acceso a una vida independiente y a la habilidad de integrarse naturalmente a la sociedad a la que pertenecen. Todo esto, con dignidad y valor. Su visión es que 200 jóvenes adultos con discapacidades sean integrados naturalmente, trayendo comunión y paz mental a 500 familias. Todo esto, hecho en una manera tal que estos jóvenes; se alimenten sanamente, cuenten con asistencia médica adecuada, estén emocionalmente contenidos, logren alcanzar activos en cualquier disciplina, tengan reconocimiento en cualquier actividad que emprendan, logrando una completa autoestima y amor por sí mismos.

Lucía es una arquitecto de la Ciudad de México. Humildemente explica que este no es originalmente su proyecto, sino el de un familiar con el que ha tenido una conversación;

Platicando con un padre preocupado por el futuro de su hija, que tiene una discapacidad, comenta que han nacido 3,000 más con esta problemática desde que su

hija nació. Esto lo impulsó a crear y diseñar un proyecto de departamentos en donde estos jóvenes puedan crecer de manera segura e independiente, y con la intención de ofrecer paz y tranquilidad a las muchas familias que tienen parientes con discapacidad. Esto les permitiría también asegurarles un futuro económico y emocional balanceado.

Hoy en día, es un hecho que los niños con discapacidades cuentan con centros de salud e instituciones en donde reciben rehabilitación y son preparados para un mejor futuro. Sin embargo, esto no es suficiente. Estos jóvenes hoy en día, gozan de una larga vida y merecen la oportunidad de un crecimiento continuo, que les permita experimentar y vivir la vida mientras sucede.

Con el tiempo, nos dimos cuenta que además de lo que pensamos acerca de las discapacidades, esta comunidad es considerada diferente. Lo que se traduce en una subestimación por parte de todos aquellos que no saben nada de la misma. Encontramos que el término “discapacidad” no es utilizado correctamente en muchos casos. Simplemente por que implica que una persona puede no poder hacer algo, cuando en realidad lo que es, es que a veces llevar a cabo algo les cuesta más o lo hacen de una manera diferente.

Después de hablar con más de 200 padres de familia con hijos con discapacidades, llegué a la conclusión que México está listo para su primer rompimiento en el tema. Considerando que esta comunidad debe estar incluida por completo en la sociedad, decidimos hacer algo para aumentar la conciencia sobre el tema y proveer de la oportunidad de una vida independiente a estas personas, de forma que se integren naturalmente a la sociedad a la que, de hecho, pertenecen.

Veamos algunos ejemplos. En España y en Estados Unidos, las personas con discapacidades siempre han estado, sin embargo la cultura no está lista. Nadie se atreve a hablar del tema y muchas familias escuchan que hay algo



...decidimos hacer algo para aumentar la conciencia sobre el tema y proveer de la oportunidad de una vida independiente a estas personas, de forma que se integren naturalmente a la sociedad a la que, de hecho, pertenecen.

posible y tienen en común las mismas preocupaciones. La comunidad de personas con discapacidades generalmente vive en sus casas anhelando tener contacto con más gente, distinta a su familia y sus pocos amigos.

En este proyecto, llamado VIA, Villas para Vida Independiente y Apoyo, queremos que esta comunidad encuentre un ambiente cálido y seguro que les permita vivir felizmente e integrados a la sociedad. Al mismo tiempo que están apoyados y asistidos por su familia y amigos para desarrollar el potencial de construir y promover sus cualidades.

Hoy vemos que en México hay una opción, así que este padre de familia creó un equipo para este proyecto de manera que exista un mejor futuro para su comunidad. Y por ser un proyecto enorme se organizó en diferentes equipos o comités:

- Administración
- Ventas
- Operaciones
- Calidad de vida y,
- Propiedad.

Yo soy la Gerente del Programa del Proyecto, así que estoy creando un diseño arquitectónico con todas las



normas de accesibilidad y sustentabilidad a través de combinar la tecnología actual.

Como se ve en la realidad es he podido crear un equipo de arquitectos, diseñadores y especialistas. Hemos desarrollado el diseño arquitectónico, las plantas, paredes, cortes, prospectivas y presentaciones para maximizar la apreciación y el entendimiento, de manera que cumpla con las necesidades de un estudio perfectamente planteado que considera tener amabilidad hacia el medio ambiente y ahorros sostenibles en energía eléctrica, capacidad de recarga de agua de lluvia para reuso, etc.

Mi equipo se encuentra comprometido con la posibilidad de que este proyecto tiene un imán poderoso para que instituciones privadas y gubernamentales vean lo que es posible e inspiren a líderes empresariales a ser parte del mismo a través de patrocinios y donaciones. Dando dignidad, valor, integración y aceptación dentro de esta comunidad.





## Red Global Rusa

Participante	Anna Zillow
	Equipo Washington DC
Escrito por	Sharole Beckman
Editado por	Shash Broxson
Traducido por	MariMar Covarrubias

Ella vino a los Estados Unidos y continuó su trabajo con Landmark Education involucrándose en sus Cursos de Comunicación y ahora está participando en el Programa Equipo, Administración y Liderazgo, al que comúnmente se le refiere como TMLP.

A los participantes del TMLP se les anima y se les entrena para inventar, diseñar y ejecutar un proyecto llamado Juego en el Mundo. El proyecto es de su propia invención.

Los participantes son jalados para ser creativos, pensar fuera de la caja y diseñar un proyecto que tenga un impacto fuera del interés o ganancia personal propia.

Anna asumió el proyecto 'Juego en el Mundo' e hizo más que pensar fuera de la caja. El juego que ella y su equipo están jugando está impactando al mundo. Anna y su equipo han creado 'La Red Global Rusa', una iniciativa para conectar a la gente que habla ruso alrededor del mundo con Landmark Education. El resultado es transformación, amor incondicional, integridad, responsabilidad y generosidad para el mundo ruso-parlante.

"Pararse dentro de lo que ya ha ocurrido es abrumador", dice Anna. El primer Foro Landmark en ruso/inglés en Estados Unidos se llevará a cabo en Atlanta, Georgia el 13, 14, 15 y 17 de mayo de 2011.

Esta labor de amor ha sido posible a través de su participación en el Programa Equipo, Administración y Liderazgo.

En Estados Unidos, subestimamos el valor de muchas de nuestras libertades. Los estadounidenses viajamos sin incidentes de costa a costa, somos dueños de propiedades, iniciamos negocios y se nos invita a ejercitar nuestro derecho a expresar nuestras opiniones, aún cuando estas opiniones se opongan al gobierno. En resumen; los estadounidenses tienen elección y el derecho a una vida diseñada de manera personal. Como seres humanos nosotros definitivamente hemos caído en el lado derecho del planeta.

Nacida en Rusia, Anna Zillow tuvo una experiencia muy diferente al ir creciendo. La libertad no era una opción. El miedo y las sospechas fueron el clima. Como todos los padres que enseñan a los niños lo que es importante, de manera que ellos aprendan cómo funciona el mundo y poder evitar el peligro, los padres de Anna le enseñaron, a muy temprana edad, a no sonreír, a no tener contacto visual o a actuar de cualquier manera que invitara a la comunicación. Soñar no era una opción.

En 1992 el mundo de Anna se transformó por completo. Antes de dejar Rusia, Anna fue introducida a Landmark Education. Ella aprendió que su falta de libertad y auto-expresión era una limitación del pasado y ahora ella era libre para soñar e inventar una nueva vida para ella misma y para otros. E inventar fue lo que hizo.

...los padres de Anna le enseñaron, a muy temprana edad, a no sonreír, a no tener contacto visual o a actuar de cualquier manera que invitara a la comunicación. Soñar no era una opción.

El día de El Foro Landmark, al menos 7 participantes rusos serán bienvenidos al salón de 100 o más asistentes. Cada uno de los participantes rusos estará equipado con diademas con audífonos para escuchar la traducción. Todo el material escrito, los pizarrones amarillos al frente del salón así como las copias que se reparten serán traducidos al ruso. La participación de los asistentes que hablan ruso será exactamente igual que la de los asistentes estadounidenses. Cuando alguien elija compartir, comentar o preguntar, un intérprete hará la traducción de todas las conversaciones de los participantes así como la comunicación del Líder del Curso.

Anna reportó que las comunidades que una vez estuvieron separadas por un océano y diferencias culturales ahora están unidas por el amor. Ella dice: “Mis sueños se han vuelto realidad. ¡El Foro Landmark en Ruso en Mayo del 2011!, ¿Qué es lo que TÚ estás esperando?”

Para escuchar más sobre éste y otros milagros de transformación visita [www.LandmarkEducation.com](http://www.LandmarkEducation.com)



## Solar en Haití

Participante	Shash Broxson Equipo Florida
Escrito por	Paola Bortoluz
Editado por	Sandra Villacis
Traducido por	Paola Bortoluz



Shash es un alma amante de la Tierra. Siempre ha disfrutado viajar, y ha podido hacerlo no sólo a destinos turísticos. “La idea de quiénes somos como mundo, se expande cuando viajas, y sobre todo cuando visitas pueblitos o pequeñas comunidades, así que es casi una obligación regalarnos la posibilidad de conocer ese tipo de lugares”, dice Shash.

Al escucharla es difícil distinguir en cuál de todos sus viajes fue que tal vez nació la idea de enviar a Haití, hornos solares y pasteurizadores solares de agua. Parecería que fuera un proyecto que se ha estado “cocinando” en su corazón por un largo tiempo (posiblemente desde su viaje a Haití en 1991), al igual que la comida que se cocina en sus hornos. Si lo viéramos como una receta, tal vez uno de los ingredientes importantes en el diseño de este proyecto fue su propia experiencia con los hornos solares. Shash vivió durante cinco años en el desierto de Arizona, en un ambiente aislado, y estos hornos fueron de gran utilidad.

Lo que sí está claro es que su participación en el Programa de Educación Landmark de Equipo, Administración y Liderazgo, le dio forma a su juego en el mundo “Solar en Haití”. Así, su pasión por llevar una vida armónica se ha transformado en un proyecto transnacional. Al facilitar el acceso a estos hornos solares, Shash ha abierto una puerta en Lory, la pequeña comunidad en el norte de Haití, hacia una vida de aprendizaje, sustentabilidad, dignidad y autoestima. Al utilizar los hornos y los pasteurizadores de agua solares, los haitianos de esa comunidad dejarán de deforestar sus alrededores. Ya no

habrá necesidad de cortar leña para cocinar en fogatas, también serán menos probables los accidentes de niños quemados en fogatas, las mujeres tendrán más tiempo libre, y el agua potable estará disponible con un esfuerzo mucho menor.

A través de su proyecto, Shash ha construido una comunidad que opera como un puente entre Nueva York, Florida, Arizona, llegando hasta Haití. Y esto sólo es el comienzo. En su visión, sus hornos y purificadores de agua llegan no sólo a una, sino a varias comunidades y pueblos en Haití, e incluso a otros países de África Occidental.

Al estar en el TMLP, y jugar este juego, Shash ha podido aprender el poder de un equipo en un nivel nuevo. Su amistad con Jessianna ha alcanzado también otro nivel, y su trabajo dentro de la industria aeronáutica le permitirá transportar el equipo hasta el norte de Haití. Un viejo amigo de Shash, Pierre LeRoy, también la ha apoyado, y a su equipo, enormemente. Además de recaudar la mitad de los fondos necesarios por el proyecto, ha involucrado

“ A través de su proyecto, Shash ha construido una comunidad que opera como un puente entre Nueva York, Florida, Arizona, llegando hasta Haití.

Y esto sólo es el comienzo.

”



en el mismo a su hermano Frantz, a la comunidad de su Iglesia en Nueva York, y ha abierto la posibilidad de realizar todo el proyecto a través del Proyecto de Apoyo a la Gente de Haití (Haitian People Support Project).

Con su Juego en el Mundo, Shash ha impactado no sólo a las personas en la región de Cap Haitian, sino su propia vida. “Esto ha abierto un nuevo nivel de relación con las personas y conmigo misma. En el pasado, me juzgaba mucho y juzgaba a otros. De hecho era muy dura conmigo”. Ahora, jugando sólo con integridad, cada vez que los resultados que ella busca, por alguna razón no se logran, lo puede ver como una falla en desempeño, más que como un fracaso personal o de otros seres humanos.

Al oírla con atención, puede uno escuchar que también se ha abierto para ella una nueva manera de estar agradecida. Con una paz inmensa y llena de amor, Shash admite “Me estoy convirtiendo en alguien con quien disfruto más estar, reacciono diferente ante las personas, las honro diferente, y también disfruto ser alguien a quien las personas se sienten atraídos por la energía que tengo y la presencia que soy con ellos, y para ellos.”



## Narrativa y la Creación de Vida a Través de Ella Películas, Desapareciendo la Cuarta Pared y Creando Viveza Mágica

Participante

Brian Breth

Equipo Los Angeles

Escrito por

Paola Bortoluz

Editado por

Sandra Villacis

Traducido por

Paola Bortoluz

Si uno se sienta a escuchar a Brian Breth termina, no entendiendo muy bien por qué, emocionado por el futuro próximo. Junto con su socio y amigo MacEwen Patterson, Brian está montando una compañía productora que administrará su producción literaria para televisión y cine. Y aunque esto suene solo como un negocio más, es solo la portada de algo más grande.

En realidad, lo que están creando a través de su producción literaria es “Crear una nueva manera de presentar la narrativa, una forma en la que la audiencia pueda involucrarse y participar creando contextos y personajes dentro de la historia misma; de manera que se vuelvan parte de la historia y puedan llevarse esa experiencia, la posibilidad de crear la narrativa de su vida real”.

Por supuesto, esta misión resulta similar a una misión futurista y requerirá una explosión de creatividad pocas veces vista. Sin embargo, para Brian sólo es el futuro hacia el cual ya está viviendo.

Tal emoción por el futuro no ha sido algo común en la vida de Brian. Hoy, como parte de su participación en el Programa Equipo, Administración y Liderazgo de Educación Landmark, Brian creó un Juego en el Mundo llamado “Películas, Desaparición de la Cuarta Pared y Creación de Mágica Viveza”. Con este juego, nació su proyecto de llevar la experiencia de una narrativa a otro nivel para las audiencias del mundo. Antes, “No estaba dispuesto a tomar los riesgos que requería tomar para

conseguir mis sueños. Mi vida se trataba de mi punto de vista sobre las cosas y pensaba que no era suficiente y que no valía nada. Ahora, puedo vivir en la posibilidad y el futuro que he creado para mí”.

Ese punto de vista acerca de sí mismo lo limitaba en la manera en la que luchaba por sus sueños. Hoy Brian sabe , y mucho, acerca del poder de tener y ser parte de un equipo. En primer lugar, su relación y sociedad con MacEwen ha alcanzado otro nivel y sigue creciendo. Ya tienen programada la presentación de un primer piloto en televisión de una de sus producciones para noviembre. Por supuesto, este resultado lo lograron gracias al impresionante equipo que formaron entre los dos. Cuentan con el apoyo, como administrador del proyecto, con Jaime; Sam, un productor experimentado; Brandy, otro gran productor; Drew, su asesor de marca y; claro, con Robert su contador. Todos participan inspirados por este gran proyecto. Así que ahora el tiempo transcurre entre juntas con desarrolladores de tecnología, desarrolladores de historias y de personajes. Pero llevan un paso firme hacia lograr tener en 2015 una prueba Beta, en forma, en la que la gente pueda participar de esta experiencia en cines interactivos.

Brian creció fascinado por las historias. Su creatividad e imaginación siempre parecían ir un paso más allá del autor de la historia que leía. Justo como un detective en esas historias, siempre estaba buscando hilos no



resueltos, cosas no dichas, asuntos no tratados dentro de las historias. Por lo visto el hecho de ser un creador dentro de historias ya creadas, ha sido un juego que ha jugado toda su vida. El Programa de TMLP, abrió un espacio nuevo para él en que se ha permitido estar presente a una nueva manera de escuchar que también le ha traído más oportunidades para creatividad e inspiración. Impactado, Brian comenta cómo ha experimentado “Hacer una declaración poderosa y ver que eso aparece. En comunicación realmente creas mundos con lo que dices. Así, como mi juego y nuestro negocio...”

Así que mientras escribe cómo va a ir la historia de su vida, la búsqueda de Brian es ofrecer una oportunidad de creatividad y autoexpresión a las audiencias del mundo. De manera que una recién encontrada inspiración aparezca como un universo Nuevo de relación entre las personas, las organizaciones y las culturas. Su misión de crear viajes maravillosos en donde el espectador se convierte en narrador, parece abrir la puerta a un Nuevo mundo de imaginación que podría estar muy muy cerca.

¡Qué lástima que haya todavía que esperar a Brian y su equipo terminen de armar esto y puedan revelar este misterio!!



Su misión de crear viajes maravillosos en donde el espectador se convierte en narrador, parece abrir la puerta a un Nuevo mundo de imaginación que podría estar muy muy cerca.



Javier siempre ha estado a favor de los derechos de los niños, buscando como contribuir encontró una fundación llamada “Aldeas Infantiles S.O.S”, fundada en los años 50, después de la 2da guerra mundial. Herman Gmeiner, un hombre de origen Austriaco, se dio a la tarea de crear y fundar las Aldeas para niños que quedaron desamparados y sin padres con motivo de la guerra. Al pasar los años y mirando a sus alrededor se dio cuenta que existían niños en situación de calle al igual que niños maltratados, por lo que estas aldeas fueron creciendo y expandiéndose, actualmente existen en 132 países.

Javier se acercó a esta fundación con la intención de ofrecer diversos tipos de talleres orientados a que estos niños comprendan y acepten sin rencor que son niños huérfanos, que acepten que el mundo es su hogar y que tienen un mundo de posibilidades para crear su futuro, libres de su tristeza o desamparo.

Estos talleres están orientados de forma didáctica, serán 5 de 2 hrs cada uno, donde habrán talleres de yoga, de arte, de baile, de cuentos y de futbol.

El equipo de Javier son amigos y graduados del foro Landmark, por lo que en cada taller habrá la oportunidad de abrir conversaciones con los niños y puedan completar con el hecho de que son huérfanos, o niños que debieron ser separados de sus padres porque sus vidas peligraban o porque se encontraban en situación de calle.

## El Mundo es mi Hogar

Participante	Javier Rosas
	Equipo México
Escrito por	Lucía Grajales
Editado por	Sandra Villacis
Traducido por	Lucía Grajales



**Esta institución quedó gratamente enrolada e impactada por el ofrecimiento de Javier y su equipo, por lo que se le solicitó, no sólo atender a esto 50 niños de 3 a 6 años de edad, sino presentar una segunda propuesta para otros 50 niños**

Esta institución quedó gratamente enrolada e impactada por el ofrecimiento de Javier y su equipo, por lo que se le solicitó, no sólo atender a esto 50 niños de 3 a 6 años de edad, sino presentar una segunda propuesta para otros 50 niños de 6 a 12 años.

La Aldea asignada a Javier se encuentra en Huehuetoca, estado de México, lejos de cualquier centro comunitario o escuelas donde los niños puedan aprender y crecer, por su lejanía el director de la fundación le concedió a Javier atender directamente estas 16 familias y proveerlas de lo que requieren emocionalmente.

Esto da un resultado de expansión donde 100 niños serán impactados para completar su pasado, aceptar su presente y tener la posibilidad de crear su futuro.

La fundación le propone a Javier que este proyecto se expanda a las demás Aldeas que ya se tienen en México, provocando una avalancha de necesidad y una aceptación incondicional a lo que Javier y su equipo quieren proveer a estas nuevas familias.

Javier al compartir su juego en mundo y enrolar a su equipo capta que no está solo en el mundo y que no tiene que hacer todo por sí mismo, que cuenta con un gran equipo que está parado por la transformación de nuestros futuros jóvenes.

Actualmente Javier trabaja en una organización sin fines de lucro para erradicar el hambre, “El proyecto hambre”.

Trabajando y viviendo su juego en el mundo cae en cuenta que la razón de su vida es empoderar a la gente y especialmente que vean la grandeza de su ser y lo que el amor incondicional causa en la vida.

Esta presente a el bienestar y salud familiar, a hogar, a parar la violencia, erradicar el hambre y la pobreza.

También capta que al hacer esta entrevista y permitir que su juego en el mundo se escriba, descubre la necesidad imperante de compartirlo y crear consciencia en el Equipo de Administración y Liderazgo, la importancia de hacerlo, el mismo se ve inspirado y enrolado en su propio juego al escribirlo y compartirlo, e invita a todo el equipo a hacer lo mismo.

Compartiendo todos los juegos en el mundo, realmente se puede hacer una diferencia.

Agradece y queda realmente conmovido por lo que es importante en el mundo y renace la posibilidad de tomar acción y ser quien declara ser para llevar a cabo este hermoso proyecto, que por lo que escucha tomará más de un trimestre expandirlo, sin embargo la puerta ya se abrió y él quiere tomar la oportunidad de continuarlo.





## Transformación para la Educación

Participante

Humberto Patiño

Equipo México

Escrito por

Paola Bortoluz

Editado por

Jeff Bonar

Traducido por

Paola Bortoluz

Humberto Patiño siempre ha sido un gran deportista. Desde la preparatoria, participo en el pentatlón, que consiste de cinco pruebas; tiro con pistola, natación, salto ecuestre, carrera y esgrima. Los pentatlonistas son considerados los atletas más expertos y su entrenamiento en muchas ocasiones es parte de un servicio militar; cada uno de los cinco eventos del pentatlón se consideraba útil en un guerra o enfrentamiento militar. Humberto encuentra inspiración en este deporte y en el amor que tiene para hacer una diferencia en su país.

Cuando ingresó a la universidad, los pentatletas mexicanos participaban en la vida nacional, e incluso en los desfiles militares. Además cuando ocurría desastres naturales, eran enviados a rescatar niños y familias. Hoy, con 73 años, se mantiene en forma practicando Tai Chi Chuan, un entrenamiento “menos fuerte”, como lo llama él.

Para Humberto, la disciplina deportista ha tenido un gran impacto en su vida. Hoy quiere compartir eso y que esa disciplina y enfoque sea parte integral de la educación de todos los niños mexicanos. En su visión para la educación “Los niños crecen y se expresan sin miedos o dramas. Veo un México con estudiantes transformados, en lugar de receptáculos de más y más información”. Para apoyar este proyecto, Humberto está utilizando al Programa de Equipo, Administración y Liderazgo (TMLP) de Educación Landmark, a través

de su “Juego en el Mundo” llamado “Transformación para la Educación”.

En este juego, Humberto está realizando pláticas en las que ofrece un nuevo modelo educativo, basado en la libre expresión de los niños y la disciplina deportiva. Su sueño es promover la unión de estas dos cosas y que sea disponible a través del modelo educativo mexicano.

Humberto comprende que un proyecto de esta envergadura requiere de apoyo político a nivel nacional. Se ha reunido con su comunidad inmediata y ha expandido las conversaciones hasta personalidades de la política nacional. Hoy tiene el apoyo para su proyecto de la Asociación de más de 1,500 atletas de alto rendimiento. Ha conseguido apoyo financiero y programado pláticas en 12 ciudades de México. Y tan importante como estos resultados, Humberto ahora goza de otro nivel de relación humana con sus clientes y asociados.

Humberto es un hombre exitoso, pero sus éxitos anteriores se dieron en solitario – el contar con un equipo era un territorio desconocido para él antes de su participación en el TMLP. “Siempre he apoyado a la gente en mi vida, pero mi experiencia era que siempre se iban sin siquiera darme las gracias. He apoyado a mis empleados a continuar estudiar, muchos se han graduado y se han ido. Inclusive, muchas personas han llegado a mis clases enfermas y cansadas. A todos los veía rejuve-

necerse, recuperar su salud, y también luego se iban sin darme las gracias.”.

En el TMLP, Humberto se dio cuenta de lo que estaba faltando en su vida. En el pasado, buscaba siempre un retorno financiero, material. Hoy, sabe que ése no es su compromiso real. Dejó de tener importancia que le dieran las gracias. “Pude ver que soy como el Sol, la lluvia, la Luna y las estrellas; que te dan vida sin esperar nada a cambio. Eso es quien yo soy y quiero ser”.

El TMLP ha impactado más allá de su vida profesional y su pasión por los deportes. Se dio cuenta del impacto que, en el pasado, tuvo su problema con el alcohol y también su divorcio, en sus hijos. Cuando voltea a ver atrás, ve odio, venganza y resentimiento. “No puedo volver al pasado, ellos hoy son adultos y viven su vida, pero sí veo que me puedo disculpar. Hoy soy capaz de decirles cuánto deseo que sean completamente felices y en cada conversación me quedo lleno de paz, de una manera que nunca había experimentado cuando hablaba con mis hijos”. Esta libertad para comunicar desde el corazón es lo que inspira a Humberto a compartir con su país.

“El TMLP me ha dado poder para ver que la transformación de la educación en México es posible, incluso aunque parezca un proyecto enorme. No sólo sé que puedo hacer eso, sino que también puedo tener una relación amorosa y libre con toda mi familia al mismo tiempo”.

“

Pude ver que soy como el Sol, la lluvia, la Luna y las estrellas; que te dan vida sin esperar nada a cambio. Eso es quien yo soy y quiero ser.

”



## Equipo Creativo de Escritores

Paola Bortoluz, <i>Líder</i>	México
David Gower-Spampinato, <i>Imágenes</i>	Cincinnati
Valri Castleman, <i>Diseño Gráfico</i>	San Jose

## Escritores

Belinda Cogburn, <i>Líder del Equipo</i>	Dallas
Sharole Beckman	Houston
Paola Bortoluz	México
Shash Broxson	Florida/Jamaica
Mary Kay Christophersen	Chicago
Shelley Gayle	Florida/Jamaica
Lucía del Pilar Grajales Leal	México
MaríaMartha Covarrubias Villar	México

## Traductores

April Rood, <i>Líder del Equipo</i>	San Francisco
Shash Broxson, <i>del Equipo de Español</i>	Florida/Jamaica
Anna Zillow, <i>Líder del Equipo de Rusia</i>	Washington, DC
Paola Bortoluz	México
Lucía del Pilar Grajales Leal	México
Luda Tachniazova	San Jose
MaríaMartha Covarrubias Villar	México
Maritere Dávila Winder	México
Astrid Reusche	San Francisco

“ El Programa de Equipo, Administración y Liderazgo existe para dar poder y permitirTE lograr todos aquellos asuntos que son de interés o importancia para ti, como tus Juegos en el Mundo. Y en el proceso dejarte transformado, con mayor poder, libertad, autoexpresión y paz mental. ”

## EQUIPO LOUD AND PROUD

## Editores

Shash Broxson, <i>Líder del Equipo</i>	Florida/Jamaica
Sharole Beckman	Houston
Sheila Blackmon	Atlanta
Jeff Bonar	Florida/Jamaica
Paola Bortoluz	México
Mary Kay Christophersen	Chicago
Belinda Cogburn	Dallas
MaríaMartha Covarrubias Villar	México
Sandra Villacis	Florida/Jamaica

**Paul Turner**, *Loud and Proud Líder*

**Jeff Bonar**, *Loud and Proud Co-Líder*

**Paola Bortoluz**, *Loud and Proud Líder en México*

**Donna Eller**, *Fuente de Loud and Proud*

Para más información, visita [www.TeamLeadership.org](http://www.TeamLeadership.org)