



ASHOKA



Desafío Joven

Agente de Cambio

The Changemaker Challenge!





youth
venture®



© ASHOKA 2018

© AGORA 2018

1

DEFINICIÓN Y OBJETIVOS DEL DESAFÍO JOVEN AGENTE DE CAMBIO:

DEFINICIÓN

Desafío Joven Agente de Cambio: Changemaker Challenge es una metodología desarrollada por Ashoka en la cual se invita a los jóvenes a cumplir retos que los hacen tomar conciencia de su poder como Agentes de Cambio. A través de un conjunto de dinámicas frescas y divertidas, los participantes ponen en práctica las habilidades emprendedoras (Empatía, Trabajo en Equipo, Liderazgo Colaborativo e Iniciativa para el Cambio), de forma que logren concientizar y empoderarse para resolver situaciones de su entorno bajo la premisa: **TODOS PODEMOS SER AGENTES DE CAMBIO.**

Esta experiencia derivada del planteamiento teórico, la ejecución práctica en dos ediciones anteriores, sus revisiones, así como, la incorporación de las sugerencias y observaciones correspondientes a cada edición, permiten ahora presentar una metodología dirigida específicamente a los jóvenes, que puede ser transferida, replicada y dirigida a una variada gama de temas: escuela, familia, comunidad, ambiente, emprendimiento, inclusión y equidad de género, entre otros.

Dada la variedad de temas y problemáticas que pueden abordarse con la ejecución de esta metodología puede aplicarse en escuelas de todo tipo y modalidad, comunidades y organizaciones de jóvenes comprometidas con el emprendimiento social y económico.

Desafío Joven Agente de Cambio es una metodología que también permite generar espacios de co-creación entre las más diversas organizaciones y estratos sociales, constituyéndose en una vía además de inclusión que potencia y fortalece el cambio social.

Hasta el presente, Ashoka la ha desarrollado en alianza con las Escuelas Transformadoras (Changemaker Schools) de Venezuela, certificadas como instituciones que promueven el cambio y Ágora de Venezuela.



Objetivo General

Lograr que los jóvenes se reconozcan como agentes de cambio al poner en práctica mediante dinámicas innovadoras y lúdicas, habilidades emprendedoras como la empatía, trabajo en equipo, el liderazgo colaborativo y la iniciativa para el cambio, apropiándose de ellas en pro de la construcción de soluciones a temáticas diversas, entre ellas: la medio ambiente, inclusión, la participación activa e igualitaria y la equidad de género.

Objetivo Específicos

- a. Desarrollar una metodología enfocada en el empoderamiento de los jóvenes mediante la práctica y apropiación de habilidades emprendedoras para la construcción de soluciones en temas diversos como medio ambiente, la inclusión, la equidad de género y la participación igualitaria, entre otros.
- b. Diseñar el Taller “Desafío Joven Agente de Cambio: Changemaker Challenge” dirigido a jóvenes entre 12 y 20 años para la práctica de habilidades emprendedoras que les permitan empoderarse y plantear soluciones a problemas diversos de la realidad en la que se encuentran inmersos.
- c. Ejecutar el Taller “Desafío Joven Agente de Cambio: Changemaker Challenge” con la participación de jóvenes entre 12 y 20 años.
- d. Promover el fortalecimiento de redes de jóvenes comprometidos e interesados con el movimiento de Agentes de Cambio.

2

DISEÑO DEL TALLER ASPECTOS GENERALES:

Tiempo de duración

Cinco (5) horas (300 minutos).

En el taller los jóvenes entre 12 y 20 años serán retados con desafíos en los que deben participar y que les permitirán tomar conciencia de su poder como Agentes de Cambio.

Los jóvenes aprenderán durante el desarrollo del taller, de una manera lúdica y muy activa qué es un Agente de Cambio y cuáles habilidades practica ese Agente de Cambio.

Al final del Taller se recogerán expectativas, ideas, propuestas de los jóvenes para realizar futuras actividades de acuerdo a sus temas de interés en sus escuelas, comunidades y otras organizaciones.

El taller estará constituido por un período de registro, cinco (5) dinámicas en total (una para romper el hielo y cuatro para la práctica de las habilidades emprendedoras) y un tiempo de receso para el refrigerio:

a. Se hará el registro definitivo de participantes que asisten mediante una revisión de asistencia sobre la base de la lista de inscritos. Ello es de importancia capital porque permitirá a los facilitadores ajustar las dinámicas-retos planteadas para el desarrollo del taller si es necesario.

b. Luego del registro de los participantes, se busca establecer el “*rapport*” inicial que permite romper el hielo y prepararse para el trabajo de las distintas habilidades emprendedoras con una dinámica de baile.

c. Finalizada la actividad para romper el hielo, se desarrollarán un total de cuatro (4) dinámicas-reto, cada uno de los cuales tiene como objetivo reforzar y poner en práctica las cuatro (4) habilidades emprendedoras promovidas por Ashoka (Empatía, Trabajo en equipo, Liderazgo colaborativo e Iniciativa para el Cambio).

d. Tiempo para el refrigerio

Cada dinámica-reto tendrá un tiempo específico de duración. En la hoja de ruta de cada una de ellas deben incluirse tiempos suficientes para: 1.) una breve explicación de la habilidad que se trabajará en esa dinámica-reto; 2.) girar las instrucciones de la actividad de forma clara y precisa; 3.) el desarrollo de la dinámica; 4.) permitir realizar el cierre con las reflexiones y conclusiones de los participantes, el refuerzo y acompañamiento del facilitador que éste a cargo de esa actividad.



3

NECESIDADES DEL PERSONAL:

Número de Facilitadores:

El taller tendrá dos (2) facilitadores que desarrollarán de forma alternada las dinámicas–retos incluidos en el diseño del mismo.

1 miembro de la organización para moderar el Desafío.

1 miembro motivador que guiará las dinámicas con el equipo.

Número de Voluntarios o Colaboradores requeridos:

El taller requiere del apoyo de cuatro (4) voluntarios o colaboradores que tendrán distintas tareas asignadas por los facilitadores del Desafío.

- **Registro:** dos voluntarios chequearán los nombres y datos de los jóvenes que asistan.
- **Cobertura en Redes Sociales:** encargado de manejar las publicaciones en redes sociales.
- **Relatoría del evento:** encargado de llevar de manera escrita los acontecimientos durante el Desafío, a fin de generar un informe de reporte al finalizar la actividad.
- **Cronómetro humano:** voluntario encargado de ir llevando el control del tiempo en cada actividad y se cumplan los tiempos estimados.

Fotógrafo: proveedor contratado para llevar un registro fotográfico de toda la actividad.





4 NECESIDADES DEL ESPACIO:

Locación para el Taller:

El local debe ser un sitio ventilado de forma natural o con aire acondicionado, amplio y con buena iluminación donde puedan distribuirse cómodamente y en equipos los participantes (recomendamos un número máximo de sesenta por cada taller).

Este espacio debe tener acceso a equipos y pantalla de proyección, sonido (en la medida de lo posible), punto de hidratación y servicios sanitarios. El uso de sillas dentro del espacio para el desarrollo del taller es opcional y dependerá de lo que consideren mejor los facilitadores.

Dada la duración del taller se recomienda contemplar en la agenda (hoja de ruta) un tiempo para ofrecer un refrigerio o permitir que los participantes consuman los alimentos que han llevado, en el punto medio o al final del taller de

acuerdo al desarrollo de las actividades y al consenso entre los facilitadores.

De igual manera, es necesario tener espacios para la hidratación de los participantes entre las dinámicas-retos que serán acordados con ellos al inicio del taller cuando se fijen los parámetros de funcionamiento de la actividad.

Otro aspecto que debe acordarse antes de iniciar el taller es el referido al uso de teléfonos móviles durante el desarrollo del trabajo del taller de manera que ello no genere interrupciones en el trabajo que se realiza o distracciones a los participantes.

Es imprescindible fijar con los participantes al inicio del taller todos los parámetros logísticos (refrigerio, hidratación, uso de servicios sanitarios) de manera que no se presenten interrupciones derivadas de estos aspectos durante el desarrollo de las dinámicas.



5

NECESIDADES LOGÍSTICAS

- **Hotel:** Cercano, en la medida de lo posible, al sitio donde se desarrollará el Desafío.
- **Pasajes:** Boleto aéreo o terrestre para el número de personas que se van a trasladar a la ciudad sede del Desafío.
- **Transporte:** Incluye los traslados al aeropuerto, cualquier traslado local y a la sede del Desafío.
- **Viáticos** para gastos de alimentación según el tiempo de estadía y verificando los costos de acuerdo a precios reales del mercado local.
- **Materiales:** láminas de papel bond, cinta adhesiva, pito o silbato, cartulina roja, lápices de grafito, colores, bolígrafos, marcadores y paquetes de Post-it, según cantidad de participantes.

6

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

Se requiere de lo siguiente:

- Equipo de sonido
- Dos micrófonos, uno de ellos inalámbrico preferiblemente.
- Un Video Beam.
- Una pantalla de proyección
- Una computadora (portátil o no)
- Conexión a internet inalámbrica o fija
- Extensiones

Registro Fotográfico y Audiovisual del Taller:

Es imprescindible realizar el registro fotográfico del Desafío, este puede ser contratado de manera profesional o realizado por algún voluntario. El registro fotográfico debe incluir como mínimo:

- a. Imágenes de cada equipo de participantes ya constituido para la realización de las dinámicas.
- b. Imágenes de los Facilitadores mientras giran las instrucciones para el desarrollo de las dinámicas.
- c. Imágenes de los equipos de participantes realizando los diferentes retos del Desafío.

- d. Imágenes de los Facilitadores mientras realizan el cierre de la dinámica que refuerza la habilidad emprendedora trabajada en ella.
- e. Imágenes del equipo de facilitadores con los observadores que asisten al Desafío.
- f. Imágenes grupales que incluyan a los facilitadores, participantes, observadores y voluntarios como cierre de la actividad.

Es necesario, incluir videos cortos (máximo 1 minuto de duración) de los participantes (pudieran ser individual o en grupos pequeños), pulsando su opinión sobre el Desafío, indicando qué se llevan, a qué se comprometen, aquello que más les gustó y lo que menos les gustó del Desafío.

Estos registros permitirán el reporte del taller para informes y proyectos; la difusión en redes, así como, la posible transferencia de la metodología a otros jóvenes, escuelas y organizaciones interesadas.

8

PROPUESTA DE AGENDA:

20 minutos	Registro de jóvenes Chequeo de lista de asistencia
35 minutos	Bienvenida y presentación “Comienza el Desafío” Bailoterapia (para romper el hielo y que los jóvenes vayan animándose, establecer “rapport” inicial) Presentación del equipo de trabajo. Video a cargo de representantes Ashoka y Ágora. Explicación de las habilidades emprendedoras y de la dinámica del Desafío
30 minutos	Dinámica ¡Mucho gusto! Sesión de Networking
15 minutos	Distribución de grupos Toma de fotos de equipos y entrega de materiales de trabajo.
50 minutos	Primer Desafío: “Ponte en mis zapatos” Habilidad a poner en práctica: Empatía
25 minutos	Segundo Desafío: “In & Out” Habilidad a poner en práctica: Trabajo en Equipo
25 minutos	Tercer Desafío: “ABC, adáptate” Habilidad a poner en práctica: Liderazgo Colaborativo
45 minutos	Cuarto Desafío: Solución ¡Sí hay! Habilidad a poner en práctica: Iniciativa para el cambio
30 minutos	Anuncio de ganadores Se colocará fotografía de todos los equipos ganadores. Firma de compromiso de los Jóvenes Agentes de Cambio. Entrega de encuesta para recoger información

9

FORMATO DE INSCRIPCIÓN:

Se creará un formulario de registro para mantener el orden de los jóvenes que asistirán a la actividad y además tomar sus datos para la futura base de datos de Ashoka y Ágora de jóvenes.

Ejemplo de formulario de registro:

Desafío Joven Agente de Cambio
"THE CHANGEMAKER CHALLENGE"

Ashoka reta nuevamente a los jóvenes con este encuentro, dirigido sólo a chicos y chicas de 12 a 20 años, para trabajar en equipo, responder a los retos de todo Joven Agente de Cambio y aportar soluciones creativas.

*Obligatorio




VIERNES 24 DE NOVIEMBRE
8:30AM - 12:00PM

Lugar: Sede Miraflores, Torre XE del grupo 04
Av. Andía, Bella Campo - Caracas

Para registrar: www.ashoka.org | <https://www.agora.org> | <https://www.semaweb.org> | <https://www.youthventure.org>

Nombre *

Tu respuesta

Apellido *

Tu respuesta

Número de Cédula *

Tu respuesta

Correo electrónico *

Tu respuesta

Teléfono *

Tu respuesta

Edad *

Tu respuesta

¿Eres estudiante? *

Sí

No

Nombre de la institución donde estudias

Tu respuesta

Año y/o carrera que cursas

Tu respuesta

¿Cómo te enteraste de la actividad?

Twitter

Facebook

Instagram

Referencia de conocidos

Correo electrónico

Otro: _____

ENVIAR Página 1 de 1

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

10

CORREO Y LLAMADAS DE CONFIRMACIÓN DE EVENTO:

Modelo de correo

Se enviarán dos correos, uno 4 días antes del evento y otro 1 día antes del evento para reforzar la puntualidad y explicar dirección e indicaciones.

Correo convocatoria (debe hacerse por lo menos 4 días previos al evento)

Hola, Joven Agente de Cambio

¿Preparado para una mañana activa? Tu primer reto será la Puntualidad. Te esperamos a partir de las 8:30am en el Impact HUB Caracas, en dirección. Torre Hewlett Packard, Piso 17, Avenida Francisco de Miranda cruce 1060,2da. Avenida, Caracas, Miranda A las 9:00am comenzaremos nuestro Desafío.

Recomendaciones

- Trae ropa cómoda
- Trae agua, necesitarás hidratarte.
- Trae tu cédula para el registro
- Trae tus ideas y creatividad

Guion para llamada de confirmación

Hola, hablo con XXX

Te llamo para confirmar tu asistencia al Desafío Joven Agente de Cambio que organizan Ashoka y Ágora.

Te recomendamos llevar ropa cómoda y llevar tu propia hidratación.

La dirección de... (la locación seleccionada) es en... . Los puntos de referencia para llegar son...

Recuerda llegar a las 8:30am, porque el registro llevara algún tiempo.

11

EXPLICACIÓN Y OBJETIVOS DE CADA DINÁMICA:

- a. Registro de jóvenes:** los jóvenes se verificarán en el listado de asistencia derivado o no de un registro on-line previo, pidiéndole que firmen al lado de su nombre. El registro on-line del evento se realizará si la convocatoria es abierta y no por instituciones como escuelas, organizaciones de jóvenes comprometidos con el emprendimiento social, entre otras.

Requerimientos específicos para el registro:

- Listado de asistencia impreso.
- Cámara fotográfica.
- Mesa o escritorio.
- Lapiceros.

Voluntarios para el registro:

- 2 personas para chequear la asistencia y llevar el orden del proceso.
- 1 fotógrafo para el registro de esta dinámica.

- b. Bienvenida y presentación “Comienza el Desafío”:** Para dar inicio a la actividad se hará una dinámica que permita establecer un “rapport” inicial entre los participantes (ejemplo: bailoterapia).

- c. Se dará inicio formal** al Desafío a cargo del equipo asignado por las organizaciones; presentando a cada uno de ellos y a la organización que representa. Se reproducirá una pieza audiovisual sobre el “Desafío Joven Agente de Cambio”; posteriormente se realizará una explicación breve de las habilidades

emprendedoras y en qué consiste este Desafío. Adicionalmente

- d. Dinámica ¡Mucho Gusto!:** esta dinámica tendrá como objetivo romper el hielo, *networking* y que los jóvenes se conozcan entre sí.

Paso a Paso ¡Mucho Gusto!

- Se separará el total de los asistentes en dos grupos iguales.
- Cada grupo conformará un círculo, y se organizará en 2 círculos concéntricos, uno pequeño (interno) y uno más grande (externo).
- Los jóvenes del círculo interno estarán mirando hacia afuera de y los del círculo externo mirarán hacia dentro.
- Debe quedar un participante frente a otro, mirándose.
- Los jóvenes del círculo exterior girarán hacia su derecha (habrá una flecha indicando el sentido de la rotación), los del círculo interior se mantienen fijos en su posiciones. La rotación será apoyada y monitoreada por dos (2) voluntarios.
- Cada participante tendrá 30 segundos para presentarse y conocer a la persona que tiene enfrente. Los jóvenes se presentarán entre sí, se dirán sus nombres, sus edades, en qué colegios estudian o a que institución representan y qué les apasiona.
- Un voluntario chequeará el tiempo de rotación y otro será el encargado de emitir con un silbato la señal que indica el cambio de pareja (cada 30 segundos).



Requerimientos específicos para ¡Mucho Gusto!

- Espacio despejado, techado o no (según la locación elegida), sin sillas ni mesas. Se puede realizar en un auditorio o salón de clase grande siempre que las sillas y mesas puedan retirarse.
- Micrófono o megáfono (de acuerdo a los recursos que se tengan en la locación)
- Cronómetro (reloj).
- Flecha gigante.
- Silbato.

Voluntarios para ¡Mucho Gusto!

- 1 animador que lleve tiempo e indique cambio.
- 2 voluntarios que dirijan dinámica.
- 1 para llevar indicador con flecha.

- e. Distribución de equipos:** Una vez finalizada la dinámica de *networking*, al azar, se entregará a los participantes un papel con un color diferente. Cuando todos tengan su papel de colores, se formarán los grupos de trabajo, reuniéndose en un mismo grupo aquellos que tengan

el papel del mismo color. A continuación, se hará una fotografía de cada grupo y se les entregarán los materiales de trabajo para las siguientes dinámicas.

- f. Es importante indicar** que a cada uno de los grupos que deben tomarse la foto, pues al final de la actividad saldrá la foto de los ganadores al final de la actividad. Esto se hace para jugar con el espíritu de “competencia”, y por ello se hace esta alegoría de “ganadores”, para luego al final mostrar todas las fotos y explicarles que todos son ganadores cuando aplican las habilidades emprendedoras. No hay perdedores en el mundo de los Agentes de Cambio.

Requerimientos específicos para la distribución de equipos:

- Papeles con colores
- Cronómetro (reloj)
- Láminas de papel bond
- Lápices de grafito.
- Mercadores punta fina y gruesa.
- Post-it

Voluntarios para ¡Mucho Gusto!

- 1 animador que lleve tiempo e indique las instrucciones de la dinámica.
- 1 voluntario para entregar los papeles de colores.
- 1 voluntario para entregar los materiales.
- 1 fotógrafo.

g. Primer Desafío: “Ponte en mi zapatos”

Habilidad Emprendedora que se trabajará: Empatía

Cada grupo escogerá de un bol con diferentes situaciones comunes entre los adolescentes, una en la que se pondrán en los zapatos del otro.

Las situaciones que se abordarán pueden ser: Bullying, dificultades con los padres, relaciones interpersonales, amistad entre sus pares, medio ambiente, entre otras. Estas situaciones pueden cambiar de acuerdo al foco que en cada caso quiera dársele al Desafío.

Luego tendrán 10 minutos para conversar entre ellos y planificar cómo dramatizarán la situación elegida y sus posibles alternativas de solución. El equipo tendrá 3 minutos para realizar la representación al grupo general.

Una vez que todos los grupos presenten sus dramatizaciones el facilitador hará un cierre para reforzar los aprendizajes.

Paso a Paso de Ponte en mis Zapatos:

- Se dividen los grupos.
- Cada grupo escoge al azar una situación de un bol.
- Cada grupo se reúne para leer la situación planteada, tienen 10 minutos para planificar una dramatización de 3 minutos en la que exponen la problemática, expresen

cómo se siente la persona afectada por la situación y muestren diferentes alternativas para solucionarla.

Algunas situaciones que pueden abordarse con esta dinámica:

1. Acoso escolar (sexualidad, talla, peso, raza, identidad sexual, acné o aseo personal)
2. Padres controladores.
3. Pérdida de una amistad por malos entendidos.
4. Ausencia de comunicación con los padres.
5. Dificultad para relacionarse con los demás.
6. Muerte (repentina o no) de alguno de los padres o familiar por accidente de tránsito, violencia o enfermedad.

Requerimientos posibles de Ponte en mis Zapatos

- Hojas impresas con las situaciones que se trabajarán en la dinámica.
- Cronómetro (reloj)
- 1 voluntario que apoye en la dinámica
- Micrófono

h. Segundo Desafío: “In & Out”

Habilidad Emprendedora que se aborda: Trabajo en Equipo

A través de la dinámica de cambiar de perspectiva en un círculo donde los jóvenes están de manos tomadas, se buscará reforzar el trabajo en equipo, cómo escucharse los unos a los otros; plantear diferentes alternativas que permitan lograr superar el reto planteado, encontrando la solución con la participación de todos.

Paso a Paso “In & Out”

- Se separarán los jóvenes en dos grupos.
- Cada grupo se tomará de las manos y mirándose entre sí, formarán un círculo.

El Desafío:

- Tendrán 20 minutos para lograr que todos los integrantes del círculo miren hacia afuera, sin soltarse de las manos. Y cinco minutos para el cierre con el facilitador.

Requerimientos específicos para In & Out

- 3 voluntarios que chequeen los círculos.
- 1 voluntario que lleve el tiempo.

i. Tercer Desafío: “ABC, adáptate”:

Habilidad Emprendedora que se trabajará: Liderazgo colaborativo

Los participantes de los grupos ya constituidos para In & Out, tendrán que seleccionar un coordinador cuya función será verificar que cada letra o forma que se indique en la pantalla de proyección sea realizada correctamente.

Al sonar un silbato los grupos formarán con su cuerpo la letra o forma que indique la pantalla. Para ello, dispondrán de 2 min. El grupo que no lo realice en ese tiempo deberá comenzar de nuevo con la otra letra o figura. A través de esta dinámica se evidenciará el trabajo en equipo y especialmente el liderazgo colaborativo para lograr metas inmediatas.

Paso a Paso de “ABC, adáptate”

- Cada grupo seleccionará su coordinador
- Al sonar el silbato, formar las letras o figura que se proyectan en la pantalla.
- El coordinador, apoyado por un voluntario, verificará que se conformen la letra o la figura proyectada.
- Se realizarán entre 4 y 5 letras o formas durante el desarrollo de la dinámica.

Requerimientos específicos para “ABC, adáptate”

- Silbato
- Espacio despejado techado o no, totalmente vacío para que los jóvenes puedan formar las figuras con su cuerpo en el piso.
- Voluntario.
- Coordinador de cada grupo.

j. Cuarto Desafío: *Solución ¡Sí hay!*

Habilidad Emprendedora que se trabajará: Iniciativa para el cambio

En esta actividad se invita a los jóvenes a escoger un problema enmarcado en el tema del desafío. Los participantes de cada grupo seleccionarán un vocero cuya función será dar conocer al final la problemática planteada y la solución obtenida. Una vez que el grupo decida cuál es el problema, cada integrante aportará soluciones al mismo. A través de esta dinámica se pondrá evidenciar la iniciativa para el cambio.

Paso a Paso de *Solución ¡Sí hay!*

- Se separarán los jóvenes en grupos.
- En 3 minutos se girarán las instrucciones de cómo se llevará a cabo la dinámica.
- Selecciona quien será el vocero del grupo (1 minuto)
- Se invita a cada equipo a que debatan algunas problemáticas relacionadas con el foco del desafío 5 min
- Luego deciden por consenso cuál es la que debe abordarse de manera más urgente y así obtener la problemática más relevante para el grupo 8 min
- Escribir el problema en una lámina de papel bond que se colgará o pegará en una pared distante de donde está ubicado el grupo.

- Cada integrante de manera individual tendrá 6 minutos para escribir tantas soluciones se les ocurra en un post-it (una solución por post-it).
- Cuando suene el silbato, todos los miembros del equipo correrán hasta la lámina de papel bond y pegarán allí los post-it donde han escrito las soluciones probables al problema seleccionado.
- Una vez que todos coloquen sus soluciones individuales en la lámina de papel bond, tendrán 6 min para leer las alternativas que han planteado sus compañeros.
- Seguidamente conversarán entre ellos sobre las soluciones planteadas por sus demás compañeros de equipo y elaborarán una conclusión que será difundida a todos a través de un vocero de cada grupo, contarán con 6 min. Cada vocero contará con 2 minutos para realizar la lectura a todo el grupo del problema o situación planteada y de las posibles soluciones que aportaron.

Algunas situaciones que pueden abordarse en esta dinámica:

- Mal estado de los espacios deportivos de su comunidad.
- Falta de rayado en la calle aledaña al colegio.
- Carencia de recursos tecnológicos en la casa o la escuela.
- Recolección de basura y contaminación en tu comunidad.
- Clases aburridas
- Dificultades en propiciar la igualdad de género
- Limitaciones para que las mujeres o los hombres participen en ciertas actividades tradicionalmente consideradas como exclusivas para un género y otro.

Requerimientos específicos para Solución ¡Sí hay!:

- Hojas blancas tamaño carta
- Lápices de grafito
- Sacapuntas
- Post-it
- Marcadores punta fina
- Lámina de papel bond

k. Anuncio de ganadores y cierre del Desafío:

En este momento se indicará qué grupo es el ganador. Sin embargo, en la presentación que se está proyectando aparecerá la fotografía de todos los grupos (que se tomó al inicio del Desafío cuando se formaron los equipos) indicando así que todos son ganadores.

“Soy el cambio, firmo aquí”: Se unirán todas las láminas de papel bond utilizadas por los grupos. En cada lámina, los jóvenes pondrán sus nombres, firmas, explicarán brevemente en qué área o con qué solución quieren comprometerse y si están dispuestos a realizar actividades futuras con Ashoka y Ágora.

Requerimientos:

- Una tela grande o 6 láminas de papel bond unidas y pegadas en una pared (a modo de Graffiti) titulada “Soy el cambio, firmo aquí” y con su breve explicación: “¿Estás listo para cambiar al mundo? Dinos en qué quieres trabajar en la creación de soluciones para ti y tu comunidad”.

Para concluir el equipo organizador realizará el cierre con unas conclusiones generales, reforzando lo aprendido y ofrecerá unas palabras de agradecimiento.

12

ENCUESTA DEL DESAFÍO JOVEN AGENTE DE CAMBIO:

Al finalizar la actividad se compartirá con los jóvenes una encuesta de evaluación de satisfacción:

¿Qué me llevo hoy del Desafío?
¿A qué me comprometo como Agente de Cambio?
¿Qué me gusto más del Desafío?
¿Qué fue lo que menos me gustó del Desafío?
¿En qué otras iniciativas y actividades quisieras participar?

13

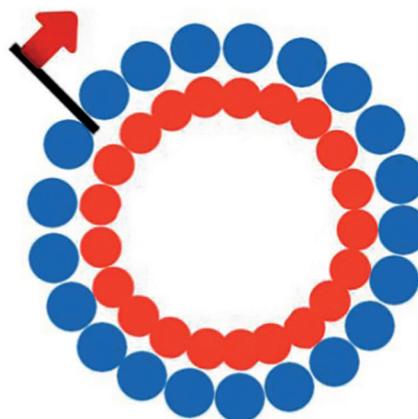
MODELO DE PRESENTACIÓN DURANTE EL DESAFÍO:

Se tendrá una presentación modelo que servirá de guía para los organizadores, moderadores y jóvenes. Se comparte enlace a la presentación modelo del Desafío Joven: Agente de Cambio.

https://docs.google.com/presentation/d/1eQj9goh7eV-5mZjN1F91g_gAQtBpTc3WeRThGwuQyyc/edit#slide=id.g26a3fb3bf4_0_55

¡Mucho Gusto!

- Nos separaremos en dos grupos.
- Conformaremos dos círculos, uno dentro del otro.
- Los del círculo interno verán hacia afuera, los del círculo externos verán hacia dentro.
- Uno frente a otro.
- Círculo externo girará a la derecha al sonido del silbato. (Sigue a la flecha).
- Círculo interno se mantienen fijas.
- **30 segundos para presentarnos: Nombre, edad, en donde estudias qué te apasiona.**



14

REFRIGERIO

Se invitará a los jóvenes a un refrigerio. El momento de realizarlo durante el Desafío queda a criterio de los facilitadores y las características de cada grupo de participantes con el cual se trabaja. Es recomendable, hacerlo al terminar las dinámicas para no romper con el ambiente ya creado por los jóvenes y el facilitador.

15

TWITTEABLES BASE:

Contenido de promoción del evento en redes sociales:

Twitter	Hora	Desafío
	9:00	Ya estamos listos en el @XXX para comenzar el #DesafíoJoven para #AgentesDeCambio de 12 a 20 años
	9:30	Nuestro #DesafíoJoven hoy es que te apoderes de las habilidades para ser un #AgenteDeCambio en tu entorno
	9:40	Tu #DesafíoJoven será practicar y compartir tus habilidades emprendedoras para ser parte del movimiento global de #Changemakers
	9:50	Queremos escuchar tus ideas para ser un #AgenteDeCambio en tu comunidad y ayudarte a impulsarlas #DesafíoJoven
	10:00	La #Empatía es la habilidad para solidarizarse con lo que sucede a otros #DesafíoJoven para #AgentesDeCambio
	10:15	Para el #TrabajoEnEquipo valoramos los conocimientos de todos para un fin colectivo #DesafíoJoven para #AgentesDeCambio
	10:25	Poner en práctica nuestras habilidades para resolver problemas #IniciativaParaElCambio #DesafíoJoven para #AgentesDeCambio
	10:30	El #LiderazgoColaborativo saca lo mejor de cada persona en función del bien común #DesafíoJoven para #AgentesDeCambio
	11:00	La divertida dinámica " In-Out" contribuye a la integración del equipo y libera la creatividad para que fluyan las ideas de los participantes. #DesafíoJoven para #AgentesDeCambio
	11:30	Al estructurar el #TrabajoEnEquipo tomamos en cuenta los conocimientos de todos y definimos las temáticas de cada grupo para este #DesafíoJoven de #AgentesDeCambio
	12:00	La creatividad de los jóvenes #AgentesDeCambio se pone de manifiesto de manifiesto en nuestro #DesafíoJoven

IMPORTANTE: el contenido en RRSS debe ser claro y preciso, mencionando a los actores y organizaciones correspondientes con sus perfiles en redes, haciendo uso correcto de las etiquetas y con alto contenido en imágenes.

- Twitter: difusión completa del evento.
- Facebook: 2 post: al inicio de la jornada, después de realizar la primera dinámica (con mínimo 3 fotos: registro, bienvenida, círculos de la dinámica) y luego, al momento de las conclusiones generales, con fotos y contenido breve.
- Instagram: Fotos estratégicas a lo largo de la jornada.

16

BASES DE DATOS:

Es importante tener una base de datos de jóvenes comprometidos con el movimiento de cambio. Es por ello, que en la convocatoria podrán incluirse jóvenes de las bases de datos que anteriormente hayan trabajado en alguna iniciativa con nuestra organización, nuevos participantes que se registren a través de un formulario on line

que nos permita obtener mayor información sobre ellos, instituciones educativas o comprometidas con el emprendimiento social.

Por tanto, la convocatoria dependerá de los objetivos específicos que se planteen para la realización de cada Desafío.



17

MODELO DE PRESUPUESTO:

Presupuesto del Proyecto: "Desafío Joven Agente de Cambio"				
Nombre del Proyecto:	Desafío Joven Agente de Cambio			
Gastos	Cantidad	Unidad	Precio por Unidad	Precio Total
Recursos Humanos				
Coordinador del Evento	1		Bs.	Bs.
Voluntarios	3		Bs.	Bs.
Facilitador Dinámica de Grupo	1		Bs.	Bs.
Subtotal Recursos Humanos				Bs.
Comunicación				
Llamadas telefónicas	20	Horas	Bs.	Bs.
Subtotal Comunicación				Bs.
Materiales e Insumos				
Impresiones en blanco y negro	1	Unidad	Bs.	Bs.
Fotocopias en Blanco y Negro	3	Unidades	Bs.	Bs.
Baterías Desechables Alcalinas	10	Unidades	Bs.	Bs.
Subtotal Material				Bs.
Traslados				
Traslado del personal	2	Viajes	Bs.	Bs.
Traslado del refrigerio	1	Viajes	Bs.	Bs.
Subtotal Traslados				Bs.
Equipos y Mobiliario				
Salón	1	Unidades	Bs.	Bs.
Video beam y pantalla	1	Unidades	Bs.	Bs.
Sonido (micrófono, cornetas)	1	Unidades	Bs.	Bs.
Subtotal Equipos y Mobiliario				Bs.
Refrigerio				
Jugos de Larga Duración	12	Unidades	Bs.	Bs.
Ponqué (Rinde para 40 personas c/u)	2	Unidades	Bs.	Bs.
Servilletas	1	Paquete	Bs.	Bs.
Vasos Plásticos Desechables	1	Paquete	Bs.	Bs.
Hielo	1	Unidad	Bs.	Bs.
Subtotal Refrigerio				Bs.
Otros Gastos				
Fotógrafo	1	Personas	Bs.	Bs.
Subtotal Otros Gastos				Bs.
TOTAL PRESUPUESTADO				Bs.

Importante: El presupuesto debe estar actualizado y cada renglón garantizado (con soporte de cotización) por el proveedor para la fecha del evento.

- Los pagos de viáticos se realizan contra reembolso y con soporte de factura y deben ser contratados con el proveedor acordado.
- Las compras de pasajes y reservas de hotel se deben realizar con 15 días de anticipo a la fecha del evento.
- Todo servicio contratado debe tener cotización por escrito, se paga 50% al contratar y 50% a la entrega o cumplimiento, con soporte de factura legal en físico.

18

NECESIDADES POSTERIORES AL EVENTO:

Toda necesidad posterior al evento debe ser cubierta por miembros de la organización y/o voluntarios.

- **Nota de prensa y reseña posterior.** Realizar reseña del evento en formato de nota de prensa para su divulgación en medios, organizaciones aliadas y redes sociales.

Ejemplo de nota de prensa:



ASHOKA
Todos podemos cambiar al mundo

Iniciativas extraordinarias inundaron a Caracas durante semana del emprendimiento

ESTUDIANTES RECONOCIERON SU POTENCIAL TRANSFORMADOR CON EL “DESAFÍO JOVEN AGENTE DE CAMBIO”

(Caracas, 2018) Ashoka, organización internacional que promueve el Emprendimiento Social y una cultura de Agentes de Cambio, formó parte de la primera edición de la semana del emprendimiento, con actividades para la comunidad educativa, niños, niñas y jóvenes, promoviendo la empatía y las habilidades emprendedoras necesarias en niños y jóvenes. Las distintas experiencias fueron reconocidas por los asistentes, quedando convencidos que la sociedad venezolana está abocada al progreso y a mejorar para el bien del país.

“Desafío Joven Agente de Cambio: The Changemaker Challenge”
Para cerrar la semana del Emprendimiento, el viernes 22 de septiembre, más de 30 jóvenes aceptaron el “Desafío Joven Agente de Cambio” y con mucha energía llegaron a la sede del Impact HUB para aceptar el reto, a través de cuatro desafíos, éstos Agentes de Cambio descubrieron el potencial que tiene la empatía, el trabajo en equipo, el liderazgo colaborativo y la iniciativa al cambio para lograr soluciones a problemas de su entorno. Ellos firmaron un pacto de cambio, seguros de que sus habilidades son de vital importancia en el futuro cercano y desde Ashoka estamos convencidos que la juventud venezolana está abocada al progreso y al bienestar social.



Participantes del primer *Desafío Joven Agente de Cambio: The Changemaker Challenge

Sobre Ashoka
Ashoka es una organización internacional que trabaja en el campo del Emprendimiento Social, presente en 89 países y promueve una Cultura de Agentes de Cambio en donde cada niño domine la Empatía y todo joven se reconozca como Agente de Cambio. Ashoka además cuenta con el programa de Escuelas Transformadoras donde se reconoce y visibiliza instituciones educativas con especial foco en la promoción de las habilidades emprendedoras: Empatía, Trabajo en Equipo, Liderazgo e Iniciativa para el Cambio.

Coordinación de comunicaciones: ashokacomunicaciones@gmail.com

 Facebook.com/AshokaVenezuela

 @AshokaVE

<http://venezuela.ashoka.org>

 Todos podemos cambiar al mundo

Ejemplo de contenido posterior del evento en redes sociales:

Twitter	Desafío
	Más de 60 jóvenes de 12 a 20 años participaron en el #DesafíoJoven para #AgentesDeCambio
	Los participantes del #DesafíoJoven reconocieron que la Empatía, el Trabajo en Equipo, el Liderazgo Colaborativo y la Iniciativa al cambio son habilidades de todo #AgenteDeCambio
	Jóvenes de XXXXX aceptaron el #DesafíoJoven y desde ya forman parte del movimiento global de #Changemakers
	Queremos escuchar tus ideas para ser un #AgenteDeCambio en tu comunidad y ayudarte a impulsarlas #DesafíoJoven
	La #Empatía es la habilidad para solidarizarse con lo que sucede a otros #DesafíoJoven para #AgentesDeCambio
	Para el #TrabajoEnEquipo valoramos los conocimientos de todos para un fin colectivo #DesafíoJoven para #AgentesDeCambio
	Poner en práctica nuestras habilidades para resolver problemas #IniciativaParaElCambio #DesafíoJoven para #AgentesDeCambio
	El #LiderazgoColaborativo saca lo mejor de cada persona en función del bien común #DesafíoJoven para #AgentesDeCambio
	El equipo de @Ashoka y XXXX junto a los participantes del #DesafíoJoven para #AgentesDeCambio

IMPORTANTE: el contenido en RRSS debe ser claro y preciso, mencionando a los actores y organizaciones correspondientes con sus perfiles en redes, haciendo uso correcto de las etiquetas y con alto contenido en imágenes.

- Twitter: contenido de reforzamiento de habilidades emprendedoras, mencionando la cantidad de participantes.
- Facebook: 2 post de reforzamiento posterior al evento con la foto de las actividades y del grupo en general.
- Instagram: Fotos estratégicas de la actividad, incluyendo una fotografía grupal.



