



Asociación Civil
APRENDO Y EMPRENDO
BROCHURE | 2019





La Asociación Civil Aprendo y Emprendo se funda en el año 2016 con el objeto de ofrecer **educación de calidad** y estimular el desarrollo de competencias de emprendimiento y liderazgo en jóvenes, promoviendo un cambio sistémico en la participación de la juventud en el desarrollo sostenible de sus regiones e impulsando la **innovación social**.

Consciente de contribuir con la disminución de la pobreza, nos vemos comprometidos con los **Objetivos de Desarrollo Sostenible** en su agenda al año 2030, a través de iniciativas que promuevan:

Educación
de calidad



Igualdad
de género



Trabajo Decente y
Crecimiento Económico



Dentro de las líneas de trabajo que abordamos en Aprendo y Emprendo, nos enfocamos primordial en impactar a jóvenes entre 15 y 25 años mediante los programas educativos **Young Entrepreneur** y **Jóvenes Líderes con Alto Potencial**; asimismo, abordamos el fortalecimiento del tejido social de cara a la articulación de actores en función de agendas de desarrollo y el trabajo de fortalecimiento a organizaciones no gubernamentales y organizaciones educativas, a través del programa **Escuelas Innovadoras**.





Young Entrepreneur

Es un programa de fortalecimiento de la capacidad emprendedora de jóvenes entre 16 y 21 años de edad que busca crear e insidir en:



Redes de jóvenes emprendedores



Modelos de negocios productivos y sociales



Formación de políticas públicas

✖ Fases del programa: ✖

Bootcamp Young Entrepreneur: Es un campamento de 4 días, donde se aplica una metodología colaborativa basada en fortalecimiento de los modelos de negocio en las áreas de organización, procesos, marketing, innovación, finanzas y espíritu emprendedor. Cada una de las actividades han sido diseñadas de manera lúdica para promover el aprendizaje constructivista y su prospección.

Cazón Tank: todos los Young Entrepreneur pueden participar en una ronda de inversión donde se invitan a especialistas e inversionistas y pueden optar a través de competencias de pitch a financiamiento semilla que deben ser ejecutados en un periodo de seis meses con el apoyo de mentores

Incubación: En el caso de los proyectos que recibe financiamiento, forman parte de un programa de incubación que implica mentorías on line en las áreas de Negocios, Estrategia, Deberes Formales, Marketing y Finanzas, buscando impulsar y consolidar sus propios modelos de negocios y estar preparados para participar en rondas de financiamiento, campañas de crowdfunding y/o aceleración, sean sus modelos de carácter productivo o social.

Programa Jóvenes Líderes con alto potencial



Jóvenes entre
15 y 25 años de
edad



Desarrollo de
competencias
de liderazgo



5 Módulos de
formación teórico
práctica



Ejecución del
conomiento en
proyectos



Bootcamp Encuentro conmigo mismo (actividad de integración donde se genera un espacio reflexión sobre el propósito personal y se aplica un software que le permite conocer a cada participante su estructura de fortalezas y competencias en torno al rol de líder).

1

Los líderes construyen visiones (Se introducen las diferentes metodologías utilizadas por los líderes para desarrollar direccionamiento estratégico y la construcción de visiones de desarrollo).

2

El líder que soy (partiendo de las dimensiones del liderazgo el participante establece sus brechas hacia el tipo de líder que desea ser y la ruta de su compromiso hacia ese diseño).

3

Tools for Leaders (aborda 5 herramientas útiles para el líder a la hora de planificar, establecer gestión, administrar recursos e incidir en el espectro público).

4

Como se comunican los líderes (Fortalece la capacidad de comunicación de los participantes, haciendo énfasis en las comunicaciones digitales y el análisis de contenido).

5

De la negociación a los sistemas colaborativos (abordamos la dimensión del trabajo colaborativo y la manera como los líderes transforman su capacidad de negociar hacia esquemas más dinámicos que promuevan resultados compartidos, circulares, participativos y gestionados en red).



Programa Escuelas Innovadoras

la generación de espacios de **creatividad e innovación** donde participan docentes, alumnos y padres y representantes, compartiendo actividades que involucran el impulso del espíritu emprendedor de manera transversal y se materializa en tres tipos de actividades:

Es un programa orientado a acompañar durante un año escolar a **unidades educativas públicas y privadas** en la implementación de sus proyectos PEI, a través de

1 **Desarrollo de Agendas locales** que involucra a docentes, alumnos y padres a través de iniciativas para la generación de ideas que luego son transformadas en micro proyectos desarrollados durante el año escolar con miras a resolver problemas internos e impulsar la creación de microemprendimientos internos.



2 **Mallas de formación** para docentes y alumnos con énfasis en la creatividad y la innovación para el desarrollo de competencias emprendedoras.

3 **Incubación de Ideas** a través de espacios creativos constantes, para fortalecer el crecimiento del intraemprendimiento.



Algunos resultados e indicadores a la fecha:

Young Entrepreneur:



Presencia en
10 estados



9.500 km
recorridos



Red de 665
Young certificados



1700 jóvenes en
charlas y conferencias



60% Hembras
40% Varones



16 organizaciones
articuladas

- 41 PROYECTOS FINANCIADOS, CON SUPERACIÓN DE LOGROS DEL 100%.
- MÁS DE 990 HORAS DEDICADAS A LA FORMACIÓN DE JÓVENES.



12 Bootcamp
realizados



10 Cazón Tank
implementados

Jóvenes Líderes con Alto Potencial



III Cohortes
desarrolladas



97 jóvenes
líderes formados



38% Hembras
62% Varones

8 PROYECTOS EJECUTADOS CON -
IMPACTO EN MÁS DE 2.000 HABITANTES

+ 350 HORAS DE FORMACIÓN EN LIDERAZGO A TRAVÉS -
DE TALLERES, CHARLAS Y MÓDULOS DE FORMACIÓN.

Escuelas Innovadoras:



2 Escuelas
beneficiadas



Formación a
35 docentes



+ de 20 jornadas
de trabajo y charlas



350 alumnos



420
representantes

- POR INICIARSE: 1000 IDEAS PARA NUEVA ESPARTA (CONSTRUCCIÓN DE
- UNA AGENDA DE DESARROLLO Y TRANSFORMACIÓN IMPULSADA POR JÓVENES)

