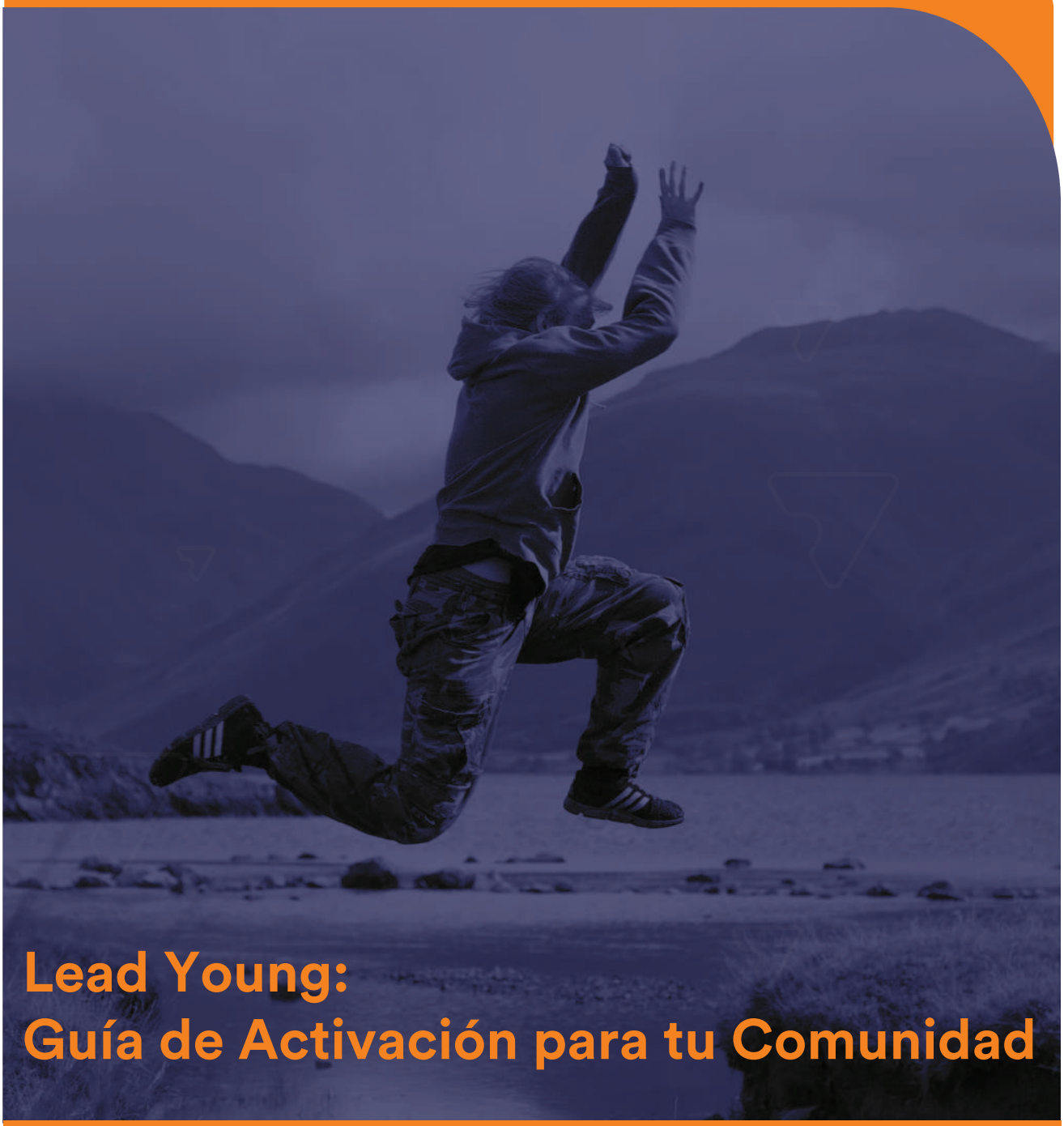


Lead Young:
Guía de Activación para tu Comunidad

"Kit de herramientas para activar un movimiento para contar historias inspiradoras en tu colegio, tu comunidad y hasta donde quieras llegar con el objetivo de impulsar el liderazgo juvenil para el cambio."

ASHOKA

INJUV
Ministerio de Desarrollo Social y Familia
Gobierno de Chile

Bienvenidos

¿Qué pasaría si cada joven supiera que tiene el poder de crear un cambio positivo en donde sea que esté, en su colegio, barrio, su ciudad o incluso más allá? Las soluciones sobrepasarían los problemas. Nuestras comunidades serían más justas y felices, todos seríamos agentes de cambio.

Al activar la agencia de cambio has encontrado un poder especial de mejorar las cosas para el bien de todos. Este poder estará contigo a lo largo de tu vida para ayudarte a navegar por los diferentes desafíos que enfrentarás y aprovechar las nuevas oportunidades de nuestro mundo cambiante. Es momento de que todos se conviertan en personas que aporten al bienestar de sus comunidades y mientras más práctica haya, mejor. Es aquí donde tú juegas un papel muy importante.

Este kit de herramientas fue hecho para ayudarte a contar tu historia y al mismo tiempo activar e inspirar a nuevos agentes de cambio. Ashoka con su iniciativa "LeadYoung" ha desarrollado una serie de historias que hablan de cómo varios jóvenes han cambiado sus mundos y también de adultos que comenzaron a cambiar las cosas en su adolescencia. Mediante la experiencia "LeadYoung" ellos comparten cómo encontraron su poder en la vida.

El kit de herramientas incluye historias, preguntas y actividades que puedes compartir en tu colegio o comunidad para ayudar a otros a entender el elemento clave en un mundo de cambio: los jóvenes no necesitan permiso para cambiar al mundo; solo necesitan practicar, y esto comienza siendo líderes desde temprana edad.

Las historias de "LeadYoung" muestran las habilidades para generar el cambio: capacidad para identificar problemas, empatizar con otros, armar un equipo y crear soluciones para el bien común. Al mostrar lo que es posible construir, se inspirarán para empezar a pensar como agentes de cambio y crear el mundo en que quieren vivir. Al activar tu comunidad y compartir historias inspiradoras, incluyendo la tuya, estarás apoyando el movimiento de Ashoka "Todos Podemos Ser Agentes de Cambio".

¿Cómo usar el kit de herramientas?

Las siguientes historias fueron compiladas como una herramienta para inspirar a tus compañeros a reconocer y activar su propio poder y efectuar un cambio para el bien.

A cada una de estas pequeñas acciones iniciadas por uno o más jóvenes agentes de cambio las llamamos un "Movimiento LeadYoung". Te invitamos a iniciar el tuyo ya que sabemos que no hay nada más poderoso que tú mismo convenciendo a tus pares a encontrar su propio poder. Tu movimiento puede comenzar siendo pequeño, pero puede alcanzar enormes magnitudes si eres persistente.

Actividades

La historia es un pequeño texto que puedes leer en voz alta a un grupo o imprimir y repartir. Leer cada una de las historias no debe tomar más de tres minutos.

La primera actividad siempre cuenta con preguntas de discusión para hablar con el grupo. Puedes compartirlas todas o sólo escoger tus favoritas si no cuentas con tanto tiempo.

La segunda actividad ofrece un ejercicio guiado para hacer en grupos, para así poder desarrollar una reflexión o habilidad relacionada a la historia.

Todas las actividades están diseñadas para ayudarte a hablar con tus compañeros acerca del poder del cambio en la juventud. El flujo de las actividades en este kit de herramientas tiene como objetivo guiar a los participantes; primero explorando quién o qué los inspira, después identificando los problemas que les interesan, seguido por encontrar su pasión y finalmente decir qué es lo que hacen bien. Si creas nuevas actividades, asegúrate de compartirlas con nosotros para poder continuar con el diálogo.

¿Dónde deberías comenzar tu movimiento LeadYoung?

EN EL COLEGIO

El colegio es un gran lugar para comenzar a promover el cambio con tus compañeros. Considera compartir una historia "LeadYoung" en la mañana antes de comenzar las clases, o durante los periodos de colación, o utiliza el diario escolar para incluir alguna historia y así inspirar a tus compañeros a pensar en qué rol pueden jugar para cambiar el mundo. También puede haber algunas actividades especiales como eventos deportivos u otras celebraciones que puedas usar como medios de difusión.

CON GRUPOS JUVENILES

Los grupos en los que participes o seas miembro fuera del colegio (grupo de la iglesia, scouts, equipos deportivos, etc.) pueden ser una excelente plataforma para comenzar tu movimiento y compartir historias "LeadYoung". Tú conoces a tu grupo, por lo que puedes analizar cuál es el mejor momento para compartir las historias, recuerda pedir autorización a los líderes de grupo en caso de ser necesario.

A TRAVÉS DE REDES SOCIALES

Tú decides cuál es el mejor canal para compartir las historias en redes sociales. Las historias en este kit de herramientas están presentadas en diversos formatos, así que puedes usar el que prefieras en tu plataforma favorita para propagar el poder de cambio en tus compañeros.

Para más historias y videos revisa https://www.ashoka.org/es-cl/programa/jovenes-agentes-de-cambio

Aviso importante: Puedes utilizar el material en este kit de herramientas como tú prefieras. Nosotros confiamos en tu creatividad e ingenio para maximizar el potencial de las historias y herramientas. Confiamos en que seas audaz y valiente y que apuntes a grandes metas honrando al verdadero agente de cambio que eres, incluso si esto signifique empezar con metas más pequeñas.

HISTORIA DE BELÉN GUEDE

Desconectando la desigualdad de género en Chile.

Empatía es una palabra que para Belén Guede (20) significa la forma de cambiar el mundo. Creció con su hermano mellizo y desde pequeña le nació una inquietud por resolver las injusticias que la diferencia de género le generaba a ella y a muchas otras jóvenes.

Su curiosidad por la tecnología y la robótica le hacían preguntarse por qué ella no recibía los mismo aparatos o juguetes que su hermano.
Es por la desigualdad que ella vivió en su infancia y la persistencia por entrar en un círculo donde las mujeres no tenían un espacio, que creó Stem Academy. La fundación se encarga de buscar espacios donde la ciencia y la tecnología sean celebradas en mujeres jóvenes impartiendo talleres de robótica educativa y tecnología en bibliotecas públicas, escuelas y liceos. El objetivo es inspirar a niñas a explorar sus capacidades en el campo de la ciencia y tecnología, tradicionalmente masculino.

La ayuda externa para Belén fue muy importante al formar este espacio, “lo que me ayudó a mí fue juntarme con gente que en el fondo 'remara' para el mismo lado. Formar un equipo, definir los roles y desde ahí juntarse con gente que te tire para arriba. Esa fue la clave.”

DISCUSIÓN GRUPAL

Pide a tu grupo que se organice en equipos de 5 personas y contesten las siguientes preguntas. Después utiliza cinco minutos para que cada equipo comparta sus hallazgos principales.

¿Cómo crees que Belén se inspiró para crear Stem Academy?

¿Cuán influyente crees que será esta experiencia de cambio desde temprana edad para su futuro?

¿Crees tener lo necesario para liderar el cambio como lo ha hecho Belén este último tiempo?

Si tuvieras que nombrar algún problema que consideres importante en tu comunidad o alguna comunidad que conozcas bien, ¿cuál sería?

ACTIVIDAD GRUPAL

TU AGENTE DE CAMBIO PREFERIDO

Haz las siguientes preguntas al grupo:

¿Quién a tu alrededor es un agente de cambio como Belén Guede?

Ayúdales a pensar en personas de diferentes edades a quienes conozcan bien y sean parte de sus vidas diarias o de sus comunidades.

Incluso si son cambios pequeños, que signifiquen algo para quienes los rodean.

¡Dibujemos! Invita a cada persona del grupo a dibujar al agente de cambio en el que pensaron.

Una vez que todos hayan acabado con su dibujo, únanlos todos y pónganlos en un lugar visible y compartan un poco de quién es esa persona.

HISTORIA DE DARIO RIOCCOBONO

Movilizando a jóvenes contra la mafia siciliana en Italia.

Cuando Dario Riccobono tenía trece años, su ciudad, poco conocida, Capaci en Sicilia, Italia, fue repentinamente el centro de atención en todo el mundo. Una explosión masiva causada por la mafia asesinó al conocido procurador antimafia, Giovanni Falcone. Este terrible evento fue un punto decisivo en la vida de Dario. Durante su infancia, pocas veces se oía hablar de la mafia, y mucho menos se le desafiaba. Su padre fue una excepción, ya que se enfrentó a la mafia con sus principios como motivo principal. Ver a su padre llorar con la noticia del asesinato de Falcone lo marcó profundamente. Tenía que hacer algo al respecto.

Fue durante el principio de los años 90 que Dario notó que otros adolescentes de su edad no tenían un lugar, voz u opiniones muy claras en el movimiento. Así comenzó una rama juvenil de una organización ciudadana y ayudó a reclutar y empoderar a otros adolescentes para que expusieran el control psicológico y cultural que la mafia tenía sobre las comunidades.

A sus veinte años, Dario y un grupo de amigos se dieron cuenta que la clave para cortar el poder ya consolidado que tenía la mafia era suspendiéndoles el "pizzo", impuesto de protección, que casi el 80% de los negocios sicilianos pagaban a los jefes de la mafia. Fue entonces cuando crearon Addiopizzo (adiós pizzo), para unir a los dueños de los negocios que se negaban a pagar el pizzo con clientes que deseaban

comprar en aquellos establecimientos que no pagaran este impuesto.

Dario expandió su trabajo más allá de Sicilia aprovechando el gran mercado turista. Addiopizzo Travel se especializa en recorridos educacionales que no sólo piden a los turistas-muchos de los cuales son adolescentes- que se comprometan a consumir productos y servicios que sean "anti-pizzo". También ayudan a que los turistas dejen de ver Sicilia con una visión glorificada de la mafia, como se ve en "Los Sopranos" o en "El Padrino".

Al poner a turistas y ciudadanos como el centro de una estrategia para combatir el crimen organizado, Dario muestra que ellos pueden cambiar a una comunidad mediante su poder como consumidores. Addiopizzo ha sido replicado en otras tres ciudades donde aproximadamente el veinte por ciento consume productos libres de pizzo.

Mientras más turistas y clientes optan por consumir productos anti-pizzo, más y más negocios se han comenzado a unir a la red de Addiopizzo.

La red ha tenido un crecimiento continuo de negocios al año y Dario considera que el punto decisivo será cuando el 50% de los consumidores opten por comprar productos "libres de pizzo".

Lee la historia de Dario aquí https://goo.gl/A3rcjR

Ve el video de la historia de Dario aquí: https://youtu.be/A9ldclaqLFc

Discusión Grupal

Pide a tu curso/grupo que se organice en equipos de 5 personas y contesten las siguientes preguntas. Invita al profesor o coordinador a unirse a algún grupo. Puedes usar la cantidad de preguntas que prefieras. Después utiliza cinco minutos para que cada equipo comparta sus hallazgos principales con la clase completa.

- **¿Qué crees que hizo que Dario encontrara su poder para comenzar a luchar contra la mafia en su ciudad a los trece años?**
- **¿Cuáles consideras que fueron las habilidades que ayudaron a Dario y a sus amigos a movilizar a la gente a tomar acciones contra la mafia?**
- **¿Cuáles crees que son los problemas que enfrenta tu comunidad? Nota: los problemas pueden ser pequeños o grandes. Lo importante es que seamos capaces de i dentificarlos)**
- **¿Qué crees que puedas hacer para mejorar alguno de los problemas que te interesan resolver? ¿Cuál sería tu primer paso? ¿Quién podría ayudarte?**

ACTIVIDAD GRUPAL

MAPEANDO LOS PROBLEMAS

Reta a los miembros del grupo a pensar en el problema que más esté afectando su comunidad. Para hacer esto, reparte tarjetas o notas adhesivas y pide a cada individuo que escriba en una oración corta el problema que ven a su alrededor y que más les importe. Una vez que todos se hayan tomado un minuto para pensar y escribir su respuesta, utiliza un pizarrón o una pared para que todos vayan y pongan ahí su tarjeta.

Después de un corto periodo de leer y comparar respuestas, el grupo debería tener una imagen más clara acerca de los problemas más relevantes de su comunidad en el momento. Tomen otros minutos para reflexionar si realmente esta imagen es cercana a la realidad, y de no serlo, pregúntense qué le falta para lograrlo.

LA HISTORIA DE ARA KUSUMA

Activando el cambio por el amor a las vacas en Indonesia.

Obsesionada con las vacas en su infancia, Ara Kusuma les pidió a sus padres una vaca para ella sus diez años. Fueron a Java Central a visitar algunas granjas y así aprender la mejor manera de criar y cuidar animales. La primera granja que visitaron tenía 1,500 vacas viviendo en condiciones sanas y limpias. ¡Los granjeros usaban una técnica integrada que reutilizaba agua para hacer fertilizantes, era un sueño! Pero en su siguiente parada encontraron una realidad completamente diferente: aldeas llenas de estiércol, moscas por todos lados y animales y personas infelices.

Ara se preguntaba, "¿Qué pasaría si todos los animales pudieran vivir en granjas como la primera?". Con el apoyo de sus padres, quienes siempre la tomaron en serio, le ayudaron a ingeniar un plan. Ara comenzó el "Proyecto Moo: Para el bienestar de todos". ¿La meta? Hacer surgir y compartir innovaciones con los granjeros de la aldea para incrementar la producción de lácteos de una manera más sustentable. En los siguientes cuatro años, el Proyecto Moo unió a 150 granjeros, muchos de los cuales se convirtieron en líderes de la comunidad, probando con nuevos acercamientos y propagando lo que funcionaba para el beneficio de todos. La comunidad vio más ganancia de nuevos productos lácteos y de fertilizante sustentable. De igual forma, llegó a un estado de mayor limpieza, surgieron nuevas oportunidades de ecoturismo y un espíritu colectivo de solución de problemas quedó establecido.

La comunidad vio más ganancia de nuevos productos lácteos y de fertilizante sustentable. De igual forma, llegó a un estado de mayor limpieza, surgieron nuevas oportunidades de ecoturismo y un espíritu colectivo de solución de problemas quedó establecido. En 2008, a los once años, Ara fue reconocida como una Joven Agente de Cambio de Ashoka y fue conectada a otros jóvenes que, al igual que ella, estaban poniendo sus ideas en acción.

Estudió mercadotecnia y administración en Singapur. Ahora, con 21 años y de vuelta en Indonesia, ha comenzado un proyecto de viajes y aprendizaje URTravelearner (www.urtavelearner.com) para ayudar a los demás a comprender la visión de cambio en sus vidas a través de ver el emprendimiento social en acción.

"Del Proyecto Moo, descubrí mi pasión por ser una integradora, alineando el interés común para beneficiar a todos."

Lea la historia de Ara aquí https://goo.gl/zuEN6Q

DISCUSION GRUPAL

Pide a tu curso/grupo que se organice en equipos de 5 personas y tomen diez minutos para contestar las siguientes preguntas. Invita al profesor o coordinador a unirse a algún grupo. Puedes usar la cantidad de preguntas que prefieras. Después utiliza cinco minutos para que cada equipo comparta sus hallazgos principales con el grupo completo.

Ara encontró su pasión desde muy joven. ¿Recuerdas qué te apasionaba cuando tenías 6 u 8 años? ¿Aún son cosas que disfrutas?

La conexión entre la pasión de Ara y hacer un impacto social no era evidente desde el principio, pero encontró una forma innovadora de usar su pasión para el bien social. ¿Puedes pensar en ejemplos en tu propia vida? ¿Conoces a alguien o has oído de alguien que use su pasión como medio para general bien social de manera creativa?

¿Cuán importante crees que fue para Ara recibir el apoyo de sus padres? ¿Crees que sea igual para ti?

¿Qué harías si tuvieras que comenzar un proyecto de cambio el día de hoy, basándote en una de tus pasiones? ¿Quién te gustaría que colaborará contigo?

ACTIVIDAD GRUPAL

Ejercicio de Introspección

Pide a tu curso/grupo que se organice en equipos de 5 personas y tomen diez minutos para contestar las siguientes preguntas. Invita al profesor o coordinador a unirse a algún grupo. Puedes usar la cantidad de preguntas que prefieras. Después utiliza cinco minutos para que cada equipo comparta sus hallazgos principales con el grupo completo.

¿Cuáles son las tres cualidades que más me gustan de mí mismo?

¿Cuáles son tres cualidades que me gustaría ganar?

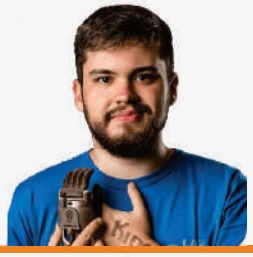
¿Qué me emociona el día de hoy?

¿Hay algo que recuerde que hacía en mi infancia que me gustaría seguir haciendo?

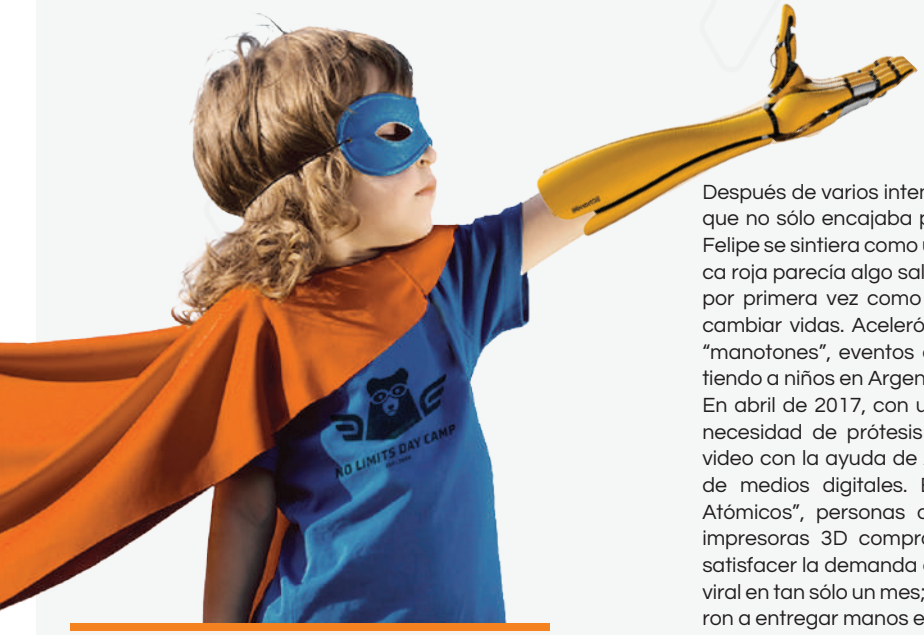
Si el tiempo lo permite, pide a los participantes que se unan en parejas y que brevemente compartan sus respuestas. Antes de compartir, pide a todos que se esfuercen en crear un espacio seguro, en el cual todas las respuestas serán confidenciales y únicamente se podrá dar retroalimentación positiva. Antes de terminar, pide que un par de voluntarios compartan con el grupo completo qué han aprendido de esta experiencia.

LA HISTORIA DE GINO TUBARO

Convirtiendo a niños con discapacidades en superhéroes en Argentina.



A la edad de 17, Gino Tubaro recibió una carta de una madre desesperada que decía "Por favor, hazle una mano a mi hijo Felipe", "no podemos pagar una prótesis." Gino inventaba cosas desde que tenía trece años. Su propia madre lo había llevado a ferias de ciencia y talleres de invención, empujándolo a seguir su pasión por la tecnología. "¿Dónde estaría yo si sólo tuviera una mano?" se preguntó Gino.
Había adquirido una impresora 3D el año anterior y podía ver una infinidad de posibilidades para su futuro como inventor. Pero la mano de Felipe se había convertido en su nueva obsesión. Gino lanzó el Proyecto Extremidades (http://limbs.earth/) dentro de la misma organización que él fundó llamada AtomicLab (www.atomiclab.org). Armó un pequeño grupo de inventores afines para usar la impresión 3D y crear la mano de Felipe. Dibujó con varios diseños que estaban disponibles en línea.



Después de varios intentos, el equipo de Gino hizo una mano que no sólo encajaba perfecto, sino que también hacía que Felipe se sintiera como un superhéroe. Su nueva mano robótica roja parecía algo salido de una película de Marvel.Gino vio por primera vez como algo hecho por él podría realmente cambiar vidas. Aceleró la impresión y comenzó a organizar "manotones", eventos en los que distribuía prótesis, convirtiendo a niños en Argentina en superhéroes.
En abril de 2017, con una lista de espera de 3.500 niños en necesidad de prótesis en diecisiete países, Gino lanzó un video con la ayuda de Ashoka y PlayGround, una compañía de medios digitales. El video reclutaba a "Embajadores Atómicos", personas alrededor del mundo con acceso a impresoras 3D comprometidas a la causa, que pudieran satisfacer la demanda en sus propios países. El video se hizo viral en tan sólo un mes; los Embajadores Atómicos comenzaron a entregar manos en sus países.

Hoy, a sus 23 años, Gino ha ayudado a más de 750 "Felipes" y ha desatado el poder de 1.000 agentes de cambio en 30 países para ayudar a niños con una gran necesidad de verse a sí mismos como superhéroes. Gino inspiró a Marvel a unirse y firmó un trato con Disney para imprimir manos inspiradas en los Avengers y distribuirlas gratuitamente a niños en Manotones en Latinoamérica.

Lee la historia de Gino aquí
https://goo.gl/H7Pgpz

Ve el video de la historia de Gino aquí
https://goo.gl/sEUB5V

DISCUSION GRUPAL

Pide a tu curso/grupo que se organice en equipos de 5 personas y tomen diez minutos para contestar las siguientes preguntas. Invita al profesor o coordinador a unirse a algún grupo. Puedes usar la cantidad de preguntas que prefieras. Después utiliza cinco minutos para que cada equipo comparta sus hallazgos principales con el grupo completo.

Gino encontró su poder a la edad de 17 años, impulsado por la empatía que sintió por Felipe y su necesidad. ¿Por qué crees que la historia de Felipe fue tan importante para Gino en ese momento y lo llevó a tomar acción?

¿Crees que la tecnología es una herramienta útil para generar cambio? ¿Qué tecnologías consideras que sean las más importantes en la actualidad para hacer cambio social? ¿Sabes cómo usar estas tecnologías? De no ser el caso, ¿Qué sería necesario para que aprendieras a usarlas?

Gino está inspirando a millones de personas a convertirse en agentes de cambio también, en parte gracias a un video viral hecho por Ashoka y PlayGround. ¿Crees que recibir reconocimiento mediante redes sociales es importante? ¿Cómo crees que manejarías los medios para tu propio proyecto de cambio?

¿Te gustaría colaborar con compañías privadas en tu propio proyecto de cambio?

ACTIVIDAD GRUPAL
CONVIÉRTETE EN UN SUPERHÉROE

Al igual que Gino ayuda a niños con discapacidades a verse a sí mismos como superhéroes, todos necesitamos sentirnos ligeramente como superhéroes de vez en cuando, ya que esto nos puede ayudar a ver nuestras fortalezas de una manera más clara.
En este ejercicio, invitarás a los miembros de tu equipo a preguntarse cómo serían si fueran superhéroes.

¿Cómo se vería este superhéroe? ¿Qué súper poderes tendría cada uno de ellos? ¿Quiénes estarían en su equipo? ¿A qué problemas se enfrentaría? ¿Cómo resolvería estos problemas? ¿Quién apoyaría a este superhéroe?

Después de que cada participante haya ideado a su propio superhéroe, puedes pedirles que lo dibujen, o si cuentas con más tiempo, que le describa las características a un compañero y que éste lo dibuje acorde a sus percepciones.

Pregunta: ¿Cuáles superhéroes podrían trabajar juntos y colaborar entre ellos para obtener mejores resultados? ¡Entonces todos los superhéroes podrán ser mostrados como un equipo en un lugar muy visible, para así recordarle al grupo de los increíbles súper poderes que tienen o pueden desarrollar!

Puedes encontrar más historias como estas en http://leadyoung.ashoka.org

SIGUIENTES PASOS

Felicidades! Comenzar tu movimiento de agentes de cambio es algo grande, y definitivamente algo por lo que estar orgulloso.

Sabemos por experiencia que cuando comienzas a generar cambio a tu alrededor, no es fácil detenerse. Nosotros estamos aquí para ayudarte a acrecentar tu movimiento si estás interesado en facilitar la experiencia a más y más jóvenes agentes de cambio. ¡Estamos emocionados de ver tu impacto!

Algunas de las cosas que puedes hacer para seguir conectando con el equipo LeadYoung y seguir creciendo el movimiento son:

COMPARTE

Usa #LeadYoung para compartir qué acciones estás tomando para fomentar el mensaje LeadYoung en redes sociales. Tú inspirarás a otros agentes de cambio jóvenes como tú a seguir tu ejemplo y, ¿quién sabe?, incluso podrían comenzar su propio movimiento LeadYoung..

ENVIANOS UN EMAIL

Mándanos un mail a lgoles@ashoka.org para compartir imágenes y actualizaciones de tu trabajo. No dudes en preguntar o pedir ayuda o consejos. Con tu permiso, lo compartiremos en nuestras redes sociales y mostraremos el impacto de tu trabajo.

CREA

Crea tu propia historia LeadYoung basada en tu experiencia o la de alguien que conozcas bien. Ponte creativo con las actividades y crea nuevas historias.

VISITA NUESTRO SITIO

Visita https://www.ashoka.org/es-cl/programa/jovenes-agentes-de-cambio y http://leadyoung.ashoka.org para ver nuevas historias, actividades y herramientas.

#LeadYoung

Ashoka LeadYoung es una campaña de narración que utiliza el poder de las historias para demostrar el poder de un joven que tuvo una idea, creó un equipo y llegó a una solución. LeadYoung busca inspirar a los jóvenes a ser audaces y creativos, y a los padres y educadores a promover este tipo de experiencias de crecimiento para hacer que la juventud generadora de cambios sea la nueva norma.

Acerca de Ashoka

Ashoka identifica y apoya a los emprendedores sociales líderes en el mundo, aprende de los patrones en sus innovaciones y moviliza a una comunidad global a adoptar estos nuevos regímenes y construir un mundo en el que "todos somos agentes de cambio".

Acerca de INJUV

INJUV orienta su trabajo a los y las jóvenes entre 15 y 29 años, coordinando las políticas públicas de juventud que se originan en el Estado. Asimismo genera programas que fomentan la inclusión y participación social, el respeto de sus derechos y su capacidad de propuesta, poder de decisión y responsabilidad.

https://www.ashoka.org/es-cl/programa/jovenes-agentes-de-cambio

INJUV
Ministerio de Desarrollo Social y Familia
Gobierno de Chile

ASHOKA

www.ashoka.org