



# EVALUACIÓN DE RESULTADOS

## INFORME FINAL

SEPTIEMBRE 2023



# INDICE

- 1 INTRODUCCIÓN
- 2 ¿QUÉ ES LATIN CODE WEEK?
- 3 ¿QUÉ LOGRARON LOS JÓVENES?
- 4 ¿QUÉ LOGRARON LOS MENTORES?
- 5 ¿QUÉ HEMOS APRENDIDO Y QUÉ VAMOS A MEJORAR?
- 6 DISEÑO METODOLÓGICO DE LA EVALUACIÓN



# INTRODUCCIÓN

El presente documento tiene por finalidad compartir los principales hallazgos, oportunidades de mejora de cara al futuro y conclusiones obtenidos a partir de la evaluación del programa Latin Code Week (LCW). La misma fue conducida por el equipo de ZIGLA entre diciembre de 2022 y septiembre de 2023 con el apoyo de Junior Achievement Américas (JAA)..

La presentación se estructura de la siguiente manera:

- En primer lugar, se describe brevemente el programa, sus objetivos y alcance.
- En segundo lugar, se presentan los hallazgos en función de qué han logrado los jóvenes. Por otra parte, las percepciones de cambio por parte de los mentores. Se evaluaron las siguientes habilidades para el futuro:
  - Jóvenes: liderazgo, trabajo en equipo, confianza, comunicación, resolución de conflictos, innovación, responsabilidad
  - Mentores: liderazgo, comunicación, innovación / creatividad
- Por último, se presentan las conclusiones y oportunidades de mejora del programa identificadas de cara al futuro.

# PRINCIPALES HALLAZGOS

- **88% de los jóvenes encuestados creen que desarrollaron sus habilidades de comunicación durante el programa.**
  - LCW brinda oportunidades para que los jóvenes puedan poner en práctica sus habilidades para el futuro y - en la mayoría de los casos - contribuye a fortalecerlas. **Las que más se destacan son la comunicación, el trabajo en equipo, el liderazgo y la confianza.**
  - LCW **tiende a ser una experiencia positiva que contribuye a fortalecer la autoconfianza y a mejorar la autopercepción de sus habilidades.** En la medida que el programa pone a prueba sus capacidades, lo cual es fundamental para que se involucren y participen más. En esta línea, el acompañamiento de los mentores y el apoyo de los pares es un elemento clave, ya que muchos no confían en sus propias habilidades en emprender nuevos desafíos, elegir una carrera, potencialmente iniciar un emprendimiento o hablar en público.
- **74% de los jóvenes encuestados cree que el programa contribuyó a aumentar su interés por desarrollar una carrera en tecnología.**
  - Acercar a los jóvenes a las carreras STEM y al mundo de la tecnología puede ser un gran desafío, muchos chicos creen que esto está fuera de sus capacidades por la complejidad que le atribuyen y por no sentirse lo suficientemente confiados. Con la herramienta de SAP Build, el programa **logra un primer acercamiento al mundo de la tecnología de una forma práctica y sencilla.**
  - El programa fue para muchos una experiencia que les permitió reflexionar sobre posibles alternativas de elección de carrera profesional y/o académica. En general, el programa contribuyó a que los jóvenes **se interesaran más por las carreras STEM y por el mundo de la tecnología.** Algunos ya tenían cierto interés y otros lo descubrieron durante el programa.

# PRINCIPALES HALLAZGOS

- 95% de los mentores encuestados cree que el programa contribuyó a mejorar sus capacidades de liderazgo.
- En lo que respecta a los mentores, el programa contribuyó a fortalecer principalmente las habilidades de liderazgo y comunicación de estos. Además, generó un mayor compromiso comunitario al incentivar la participación en este tipo de actividades. La mayoría de los mentores considera valioso que SAP ofrezca estas oportunidades a sus empleados.
- El Net Promoter Score (NPS) del programa LCW por parte de los mentores es de 65,91. Esto da cuenta de que la mayor parte (68,18%) de los mentores son promotores del programa y expresan una alta probabilidad de recomendación del mismo entre sus conocidos.
- El 98% de los mentores encuestados se encuentra satisfecho con los contenidos trabajados en el programa y el 82% se encuentra satisfecho con el tiempo dedicado a cada tema durante el programa.
- Además, el 95% de los mentores encuestados se encuentra satisfecho con el rol de JA en la coordinación y el 84% se encuentra satisfecho con la elección de SAP Build como herramienta de para diseñar apps.

¿QUÉ ES LATIN CODE WEEK?



# ¿QUÉ ES LATIN CODE WEEK?

LCW es un programa co-creado por SAP y JA Américas que se implementa desde el año 2016 en 11 países de América con el objetivo de generar oportunidades de aprendizaje para que jóvenes de 16 a 22 años fortalezcan sus habilidades para el futuro y se acerquen al mundo de la tecnología y a carreras de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemática (STEM).

Durante el programa se invita a los jóvenes a desarrollar una solución digital innovadora que pueda dar respuesta a una problemática socio-ambiental. Cada año se aborda una problemática diferente: deserción escolar, cambio climático, empleo juvenil, economía circular, etc.

Se realizan 4 sesiones teórico-prácticas, lideradas por mentores voluntarios, en las que los alumnos aprenden sobre Design Thinking, Modelo de Negocios Canvas y SAP Build para el diseño de aplicaciones web. Al finalizar las sesiones, los equipos presentan su proyecto ante un jurado local y, luego, los ganadores de cada país compiten también a nivel regional.

A partir de la pandemia por COVID-19, el programa comenzó a implementarse virtualmente, aunque - dependiendo el país - con algunas instancias de presencialidad. En total, el programa, requiere una dedicación de 15 horas. Si bien el programa se implementa con algunas diferencias de acuerdo a cada país, en líneas generales el modelo de intervención se mantiene igual.



# OBJETIVOS DE LATIN CODE WEEK



Acercar a los jóvenes a la tecnología y las carreras STEM(AD).



Potenciar habilidades del futuro: comunicación, trabajo en equipo, toma de decisiones, creatividad, resolución de problemas y pensamiento digital.



Concientizar sobre la importancia de la continuidad escolar para el logro de las propias metas.



Darles a los jóvenes las herramientas para que puedan desarrollar proyectos y soluciones con impacto social.



# ALCANCE DEL PROGRAMA\*

8

AÑOS

9

PAÍSES

+13.000

JÓVENES (16-22 AÑOS)

900

MENTORES



\*Los datos de alcance del programa surgen de la documentación compartida por el equipo de JA

¿QUÉ LOGRARON LOS JÓVENES?



# HABILIDADES PARA EL FUTURO

Las habilidades para el futuro hacen referencia a un conjunto de herramientas que permiten a las personas poder entender y regular sus propias emociones, sentir y mostrar empatía por los demás, establecer y desarrollar relaciones positivas y comunicarse de manera asertiva. En esta evaluación se analizaron las habilidades referidas a: Liderazgo, Trabajo en equipo, Confianza, Habilidades de comunicación (oral, escrito, hablar en público), Resolución de conflictos, Innovación y Responsabilidad.

A partir de la evaluación se identificó que LCW brinda a las participantes oportunidades para que pongan en práctica sus habilidades para el futuro. Además, la mayoría de los jóvenes mencionan haber fortalecido estas habilidades durante el programa, en especial el liderazgo, el trabajo en equipo, la confianza y las habilidades de comunicación oral.

*Fue una muy bonita experiencia, porque más que solo aprender a diseñar una aplicación, aprendimos habilidades tanto blandas como técnicas que suman en tu crecimiento personal.*

*Participante del programa (Perú)*

# HABILIDADES PARA EL FUTURO

## LIDERAZGO

La mayoría de los jóvenes entrevistados coincide en que durante el programa lograron guiar y motivar a su equipo de trabajo, mejorando el compromiso, la participación y el involucramiento de sus compañeros. De esta forma, mencionan haber fortalecido sus habilidades de liderazgo y haberlas utilizado luego del programa en otros ámbitos de sus vidas, como en el académico y en el laboral.

***Yo me convertí en ese motivador de mis compañeros y decía vamos a hacer esto, vamos a meterle pila, vamos a hacer por allá, vamos a hacer por acá... Mis compañeros también se asustaban un poco, tal vez se ponían nerviosos (...) y yo me convertí en ese de motivar a no frenar y a seguir.***

***Participante del programa (Argentina)***

Del mismo modo, el **98%** de los mentores encuestados sobre LCW considera que el programa contribuye a fortalecer el **liderazgo de los jóvenes.**

Algunos de los mentores entrevistados, en cambio, mencionan que los jóvenes que verdaderamente logran poner en práctica esta habilidad son aquellos ya poseen cierta predisposición o facilidad para liderar equipos. En este sentido, **el programa no se propone desarrollar esta habilidad pero sí logra en algunos casos afianzarla.**

***Creo que el programa no está tan enfocado en desarrollar el liderazgo, ya es una habilidad que traen pero que definitivamente en el programa resalta, es algo que ellos pueden poner en práctica en el programa (...) en ese sentido, la impulsa, la desarrolla.***

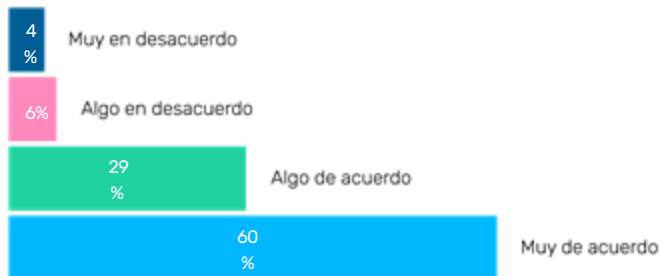
***Mentora del programa (México)***

# HABILIDADES PARA EL FUTURO

## TRABAJO EN EQUIPO

La mayoría de los jóvenes entrevistados mencionan haber logrado trabajar en equipo durante el programa. Para ellos, esto implicó **acompañarse y apoyarse** mutuamente, **generar motivación** entre los compañeros y **distribuirse equitativamente las tareas** y responsabilidades al interior de cada equipo. Se destaca también la escucha y la conciliación o **búsqueda de acuerdo entre diferentes puntos de vista**. **Casi el 90% de los jóvenes encuestados afirma que logró trabajar en equipo y resolver en conjunto problemas o desafíos.**

Durante el programa pude trabajar con mi equipo y resolver problemas en conjunto



*En mi equipo todas nos ayudamos y al principio me daba miedo pensar que mis ideas no eran buenas. Pero finalmente, todas dimos nuestra opinión y después las juntamos todas e hicimos una sola.*  
*Participante del programa (Guatemala)*

# HABILIDADES PARA EL FUTURO

## TRABAJO EN EQUIPO

Además, los jóvenes destacaron la importancia de complementar las habilidades y conocimientos de cada persona del equipo, lo que facilitó el proceso y enriqueció el producto final. Los entrevistados mencionaron aprender no solo de los contenidos brindados por los mentores o voluntarios del programa sino también de sus propios compañeros de equipo.

*Había alguno que conocía más sobre hablar en público. Había otro que conocía más sobre programar aplicaciones y creo que yo tenía un poquito de experiencia sobre crear un modelo de negocio. Entonces entre todos podíamos juntarnos y hacer un súper proyecto.*

*Participante del programa (Perú)*

El 100% de los mentores encuestados considera que los estudiantes logran fortalecer esta habilidad gracias al programa.

*Creo que el programa sí acompaña ese crecimiento de trabajo en equipo, de conocimiento del otro, de posicionar a la persona que quizás es más tímida. (...) en general hay una muy buena integración porque la dinámica lleva justamente a conocerse más.*

*Mentor del programa (Argentina)*

# HABILIDADES PARA EL FUTURO

## CONFIANZA

La propuesta y el contenido teórico-práctico del programa presentaron diferentes desafíos que los alumnos lograron resolver poniendo en práctica sus habilidades para el futuro. Mediante este proceso no solo potenciaron algunas de estas habilidades sino que les permitió sentirse orgullosos de su desempeño y mejorar su nivel de confianza respecto de las mismas. Esto aumentó, a su vez, su participación e involucramiento durante el programa. Así, **el 87% de los jóvenes encuestados señala que logró demostrar sus conocimientos y habilidades en las que se destaca.**

*Es cierto que a veces nosotros no nos damos cuenta de lo que somos capaces o de lo que podemos hacer, porque todos nosotros éramos muy ágiles y teníamos habilidades de las cuales no teníamos noción.*

*Participante del programa (México)*

Muchos de los jóvenes no confían en sus propias habilidades lo cual es un limitante para emprender nuevos desafíos, ya sea la elección de una carrera, comenzar un emprendimiento o hablar en público.

# HABILIDADES PARA EL FUTURO

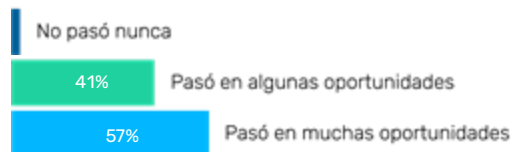
## CONFIANZA

El apoyo y acompañamiento de los mentores fue clave para motivar la participación de los jóvenes y “sacarlos de su zona de confort”. **El 98% de los mentores encuestados buscó hablar con los jóvenes y estimular su autonomía y confianza y el 82% de ellos considera haber motivado a los jóvenes a que participen más activamente en el programa.**

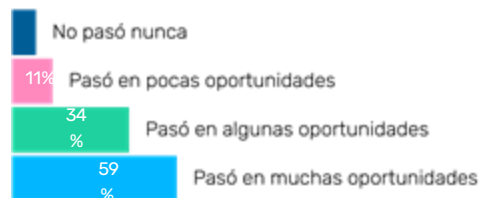
*En el grupo había una persona tímida. Yo le preguntaba cuál era su opinión y si estaba de acuerdo (...) Siento que eso le dio confianza para poder ser participativa y qué sabía que nadie la iba a juzgar y al final ella es parte del equipo, por lo que sus ideas también cuentan.*

*Mentora del programa (Costa Rica)*

Busqué hablar con los jóvenes y estimar su autonomía y confianza



Motivé a los jóvenes a participar más activamente del programa



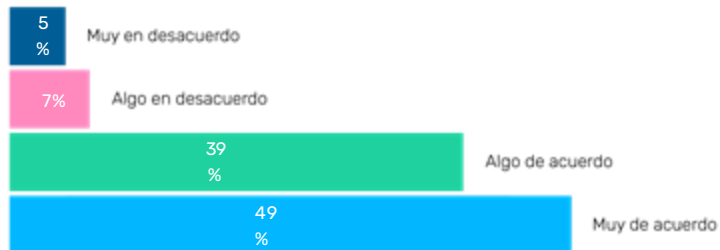


# HABILIDADES PARA EL FUTURO

## COMUNICACIÓN

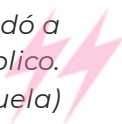
LCW contribuye a fortalecer las habilidades de comunicación de los jóvenes brindando diferentes instancias a lo largo del programa para que las puedan poner en práctica: desde el debate con sus compañeros, los intercambios con los mentores y sobre todo la preparación del pitch y la presentación ante el jurado. De la encuesta aplicada, **el 88% de los jóvenes señala que pudo desarrollar sus habilidades de comunicación durante el programa.**

Durante el programa pude desarrollar mis habilidades de comunicación



*Me ayudó a hablar en público, poder hablar con los asesores, pedir ayuda y hablar con mis compañeros y dividirnos cosas y hablar acerca de lo que nos dificultaba de ciertas clases o aspectos de la aplicación. El programa la verdad me ayudó a hablar en público.*

*Participante del programa (Venezuela)*

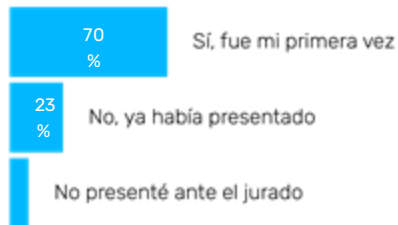


# HABILIDADES PARA EL FUTURO

## COMUNICACIÓN

El programa brinda estrategias para elaborar el *pitch* (presentación) del proyecto que deberán realizar los jóvenes ante el jurado en la instancia de competencia. Si bien esta instancia generó nervios entre los jóvenes, estos consideran que fue un momento clave de aprendizaje que contribuyó a mejorar su habilidad y confianza para hablar en público. Cabe destacar que para muchos de ellos fue la primera vez que presentaba una idea o proyecto ante una audiencia o jurado.

¿Fue la primera vez que presentaste una idea o proyecto ante una audiencia o jurado?



En general, los mentores entrevistados destacan que a medida que avanzaba el programa los jóvenes lograban expresar sus ideas cada vez con mayor confianza y participar de forma más activa en las sesiones y al interior de los grupos. La elaboración del proyecto implicó que los jóvenes propongán ideas, debatan y se distribuyan tareas entre sí. **El 100% de los mentores encuestados considera que el programa contribuye a desarrollar o fortalecer las habilidades de comunicación en los jóvenes.**

# HABILIDADES PARA EL FUTURO

## COMUNICACIÓN

No obstante, algunos de los mentores entrevistados señalan que el nivel de participación a lo largo de las sesiones y el fortalecimiento de habilidades de comunicación está en gran medida vinculado a la personalidad de los jóvenes: **las personas extrovertidas** eran aquellas que participaban más y que se desenvolvían como líderes con mayor naturalidad. Aunque igualmente hubo casos de personas más tímidas o introvertidas que lograron durante el programa desenvolverse con mayor confianza, participar más activamente y tomar más el rol de liderazgo.



Muchas veces he visto que hay personas muy tímidas o muy retraídas dentro de cada uno de estos grupos que si bien colaboran durante la actividad, al momento de presentar el proyecto y sus ideas, se queda a un lado porque lo presenta normalmente el líder (...) quizás se pudiese trabajar un poco más este tipo de personalidades dentro de los grupos.

*Mentora del programa en (Costa Rica)*

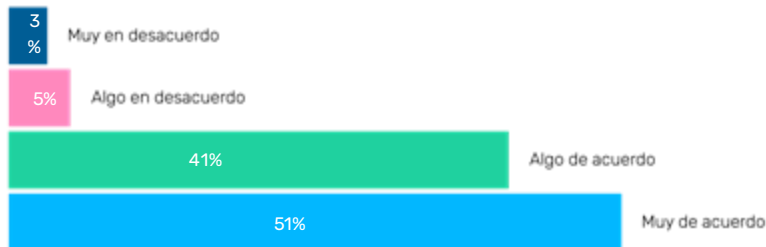


# HABILIDADES PARA EL FUTURO

## RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Quienes participaron del programa, mencionaron dos tipos de conflicto: por un lado, los que se generaron al interior de los equipos de trabajo, los cuales fueron resueltos en su mayoría a través del diálogo e intentando generar acuerdos entre todos y, por otro lado, se identificaron conflictos relacionados con los obstáculos propios del proceso de aprendizaje y diseño de la aplicación, que lograron ser resueltos gracias al trabajo en equipo y al acompañamiento de los mentores. En este sentido, un **92% de los jóvenes encuestados manifestaron que pudieron resolver los obstáculos y conflictos que surgieron en el transcurso del programa.**

Durante el programa pude resolver los obstáculos y conflictos que surgieron



*En el momento en el que teníamos desacuerdos o cuando nos gustaban las ideas de varias personas, intentábamos llegar a un punto en el que todos estuviéramos de acuerdo.*  
Participante del programa (México)

*Los mentores nos fueron ayudando, dándonos las herramientas necesarias para poder entender lo que íbamos a hacer (...) teníamos muchas dudas, pero ellos nos ayudaron a aclarar todo eso.*  
Participante del programa (Venezuela)

# HABILIDADES PARA EL FUTURO

## INNOVACIÓN

La mayoría de los jóvenes entrevistados mencionaron que les resultó desafiante diseñar una aplicación que diera respuesta a una problemática social y que además fuera novedosa o innovadora. Generalmente, se encontró cierta dificultad para crear algo que no existiera ya previamente. Muchos lograron incorporar pequeños detalles a la aplicación para diferenciarla de otras. Así, **el 88% de los estudiantes encuestados afirman que lograron desarrollar una idea nueva o novedosa** para el proyecto dentro de LCW. Para esto fue clave la investigación que realizaron los estudiantes sobre las soluciones digitales existentes, la puesta en común de propuestas de cada uno y, también, el acompañamiento de los mentores.

Durante el programa pude elaborar una idea nueva /  
novedosa para nuestro proyecto



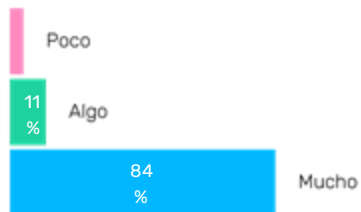
*Una de las mejores herramientas que nos pudieron facilitar a nosotros fueron los tutores porque recuerdo que siempre nos estaban pasando información, estábamos haciendo llamadas constantemente para resolver qué es lo que podíamos hacer, dándonos ideas o contándonos que se habían hecho ya en otros países. Entonces eso me ayudó bastante.*  
Participante del programa (Venezuela)

# HABILIDADES PARA EL FUTURO

## INNOVACIÓN

En línea con lo anterior, el 95% de los mentores encuestados considera que el programa contribuye a desarrollar o fortalecer la innovación y creatividad en los jóvenes.

¿En qué medida el programa contribuye a desarrollar o fortalecer la innovación/ creatividad de los jóvenes?



*Uno no se espera que los chicos tengan esas habilidades creativas para las ideas que se les ocurrían. Buscaban, incluso algunos llegaron a hacer prototipos físicos de lo que querían hacer. Querían continuar con sus proyectos fuera del programa.*

*Mentor del programa (Perú)*

# HABILIDADES PARA EL FUTURO

## RESPONSABILIDAD

En líneas generales, los mentores notaron que la mayoría de los jóvenes que participaron del programa se encontraban motivados y comprometidos con el desarrollo de la aplicación y el **91% de los mentores encuestados considera que el programa contribuye a que los jóvenes fortalezcan la responsabilidad.**

Así también, el **89% de los jóvenes encuestados manifestó que pudo cumplir con los plazos necesarios** para finalizar a tiempo el proyecto. La mayoría de los entrevistados mencionó la importancia de organizar las tareas y los tiempos de trabajo durante el programa así como el uso de herramientas en línea que permitieran la colaboración sincrónica y asincrónica para facilitar el trabajo en equipo: por ejemplo, google calendar, google docs, google sheets, zoom / google meet, entre otros.

Durante el programa pude cumplir con los plazos necesarios para finalizar a tiempo mi proyecto




*Siento que cuando estás en un grupo tienes la responsabilidad de aunque sea dar un granito de arena. Por que el premio no era solo para una persona, era para todo el grupo.  
Participante del programa (Guatemala)*

# NUEVOS CONOCIMIENTOS

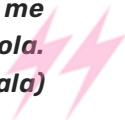
## DESIGN THINKING Y MODELO DE NEGOCIO CANVAS

Tal como se mencionó anteriormente, el programa busca que los jóvenes pongan en práctica sus habilidades de innovación y creatividad buscando soluciones digitales novedosas para problemáticas socio-ambientales. Para ello, se les enseña a utilizar las metodologías de Design Thinking y Canvas que permiten - a través de un proceso creativo - analizar y abordar problemáticas complejas de forma sencilla para luego diseñar soluciones a estos problemas.



***Al comenzar mi propio emprendimiento fue difícil, pero me di cuenta de que tenía que investigar un poco más sobre lo que yo quería hacer y me ayudó bastante porque dije yo tengo esto, quiero esto y quiero que se vea así. Entonces la metodología de Canvas me ayudó a juntar todas esas ideas en una sola.***

***Participante del programa (Guatemala)***



El programa busca que los jóvenes pongan en práctica sus habilidades de innovación y creatividad buscando soluciones digitales novedosas para problemáticas socio-ambientales. Para ello, se les enseña a utilizar las metodologías de Design Thinking y Canvas que permiten - a través de un proceso creativo - analizar y abordar problemáticas complejas de forma sencilla para luego diseñar soluciones a estos problemas.



# NUEVOS CONOCIMIENTOS

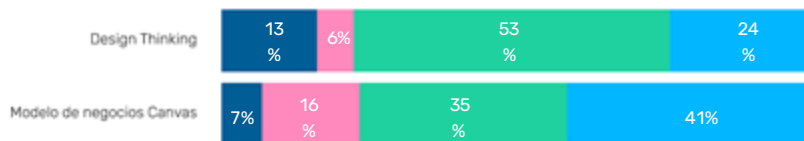
## DESIGN THINKING Y MODELO DE NEGOCIO CANVAS

Si bien ambas metodologías ya eran conocidas previamente por la mayoría de los estudiantes (sobre todo el Modelo de Negocios Canvas), el **78% de los jóvenes encuestados considera que durante el programa pudo adquirir nuevos conocimientos sobre Design Thinking y el 77% considera que incorporó nuevos conocimientos de Canvas.** Asimismo, algunos de los jóvenes entrevistados destacaron que pudieron hacer uso de estas metodologías luego del programa en la universidad. El 39% de los mentores señala que los jóvenes aprenden sobre Design Thinking y que podrían además utilizarla de forma autónoma. El 41% de los mentores encuestados considera que los jóvenes pueden poner en práctica los conocimientos sobre Canvas de forma autónoma.

Nivel de conocimiento sobre las metodologías utilizadas

● No la conocía pero tampoco siento que aprendí a utilizarla ● Ya la conocía

● No la conocía y aprendí a utilizarla ● Ya la conocía y pude aprender más sobre la herramienta



*Muchos no sabían cómo hacerlo [Design Thinking]. (...) Pero el programa tenía las bases o las herramientas necesarias para que ellos lo entiendan, de una manera muy práctica, muy sencilla, muy fácil de entender. Creo que le facilitó mucho, les ayudó al menos a entender las bases del concepto*

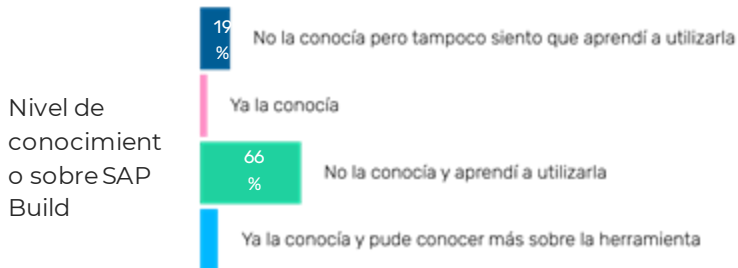
*Mentora del programa (Perú)*



# NUEVOS CONOCIMIENTOS

## SAP BUILD

SAP Build, por el contrario, fue la herramienta más novedosa (un 85% de los estudiantes encuestados no la conocía previamente). En lo que respecta al nivel de aprendizaje de la herramienta, el **77% de los jóvenes encuestados considera que pudieron adquirir nuevos conocimientos** de esta. No obstante, sólo el 27% de los mentores señala que los jóvenes pueden utilizarla de manera autónoma. La mayoría de los estudiantes entrevistados señalan la importancia de la explicación y acompañamiento de los mentores para aprender a utilizar la herramienta. Algunos mencionan también haber buscado material complementario (como tutoriales, notas, etc.).



*El proceso de explorar por mi cuenta [SAP Build] fue donde aprendí más, pero sinceramente me sirvió mucho que el invitado haya explicado cómo hacerlo y cómo hacer las cosas básicas. Con ese fundamento ya empezamos a construir mucho más.*

**Participante del programa (Perú)**

Si bien algunos mentores mencionan que SAP Build es una herramienta que los estudiantes probablemente no vuelvan a utilizar en otros ámbitos de su vida luego del programa, destacan también que es una experiencia positiva para ellos en tanto para muchos significó un primer acercamiento al mundo de la tecnología.

*SAP Build no sé si es una herramienta que vayan a utilizar en el futuro. Me parece importante que la sepan porque es una herramienta nueva, es tecnología y pues ellos pueden incluso tener licencias gratis y empezar a experimentar un poco después de la actividad.*

**Mentora del programa (Costa Rica)**

# PROYECCIÓN DE FUTURO

## INTERÉS POR DESARROLLAR TRAYECTORIAS LABORALES Y/O EDUCATIVAS EN ÁREAS STEM

Acercar a los jóvenes a las carreras STEM y al mundo de la tecnología puede ser un gran desafío, muchos chicos creen que esto está fuera de sus capacidades por la complejidad que le atribuyen y por no sentirse lo suficientemente confiados. Pero como se mencionó anteriormente, utilizar la herramienta de SAP Build durante el programa logra un primer acercamiento al mundo de la tecnología de una forma práctica y sencilla.

Aquellos jóvenes que ya tenían cierto interés por estudiar carreras STEM luego del programa ese deseo tendió a fortalecerse. Para otros participantes el programa significó un primer acercamiento al mundo de la tecnología y les generó un interés por continuar sus estudios en esta área.

*Después de LCW fue cuando me interesé un poco más por la programación y de hecho después de eso me metí en un curso y ya me metí un poco más a todo ese mundo de programar.*

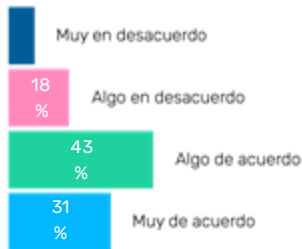
*Participante del programa (México)*

# PROYECCIÓN DE FUTURO

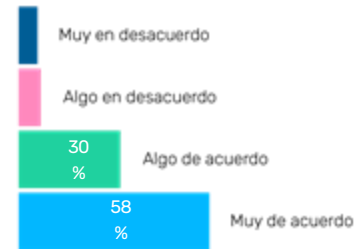
## INTERÉS POR DESARROLLAR TRAYECTORIAS LABORALES Y/O EDUCATIVAS EN ÁREAS STEM

Así, todos los mentores y **el 74% de los jóvenes encuestados afirman que LCW contribuyó a aumentar su interés por desarrollar carreras afines a la tecnología.** No solo eso, sino que de acuerdo al 88% de los encuestados el programa también contribuyó a aumentar su interés por usar la tecnología en más ámbitos de su vida (por ejemplo, en sus estudios, trabajo y hobbies).

El programa contribuyó a aumentar mi interés por desarrollar una carrera relacionada a la tecnología



El programa contribuyó a aumentar mi interés por usar la tecnología en más ámbitos de mi vida



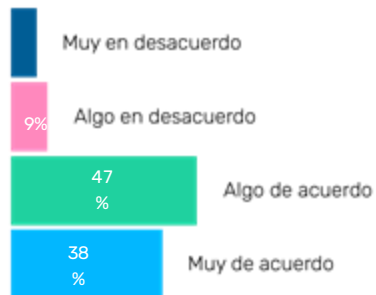
De acuerdo a los mentores encuestados, el contenido que más acerca a los jóvenes al mundo de la tecnología es la metodología de Design Thinking y el Modelo de Negocio Canvas (98% ambas), seguido por el Pitch y por la herramienta de SAP Build (ambos con un 95% también). Y a pesar de que no todos aumentaron su interés por el mundo de la tecnología, el programa significó, de todas formas, una experiencia que permitió a los jóvenes reflexionar sobre alternativas de carrera profesional y/o académica.

# PROYECCIÓN DE FUTURO

## INTERÉS POR EL MUNDO DE LOS NEGOCIOS Y EL EMPRENDEDURISMO

Algunos estudiantes mencionan que los contenidos y las herramientas dadas durante el programa fueron de gran utilidad para comenzar a diseñar y construir un emprendimiento propio. Un **85% de los jóvenes encuestados afirmó que el programa contribuyó a aumentar su interés por crear un emprendimiento relacionado con la tecnología**. Además, la mayoría de los mentores encuestados consideran también que motivó a los jóvenes crear emprendimientos vinculados a la tecnología.

El programa motiva a los jóvenes a crear emprendimientos relacionados a la tecnología

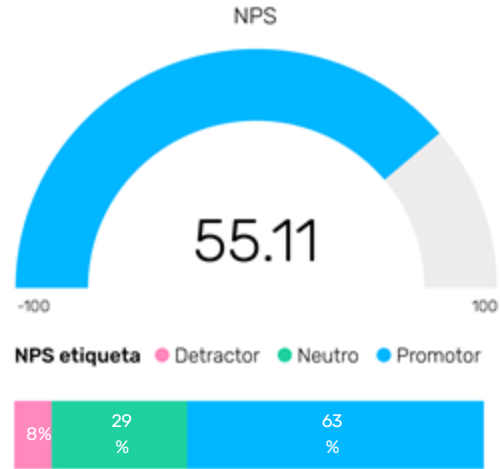


*Me ayudó este programa (...) porque me dio el valor, para hacer este tipo mini negocio que tengo ahora.  
Participante del programa (Guatemala)*



# SATISFACCIÓN

El [Net Promoter Score \(NPS\)](#) del programa por parte de los jóvenes es de 55,11. Esto da cuenta de que **la mayor parte (63,22%) de los jóvenes son promotores del programa y expresan una alta probabilidad de recomendación** del mismo entre sus conocidos. Solo un 8,11% de los jóvenes manifiestan baja probabilidad de recomendar el programa.

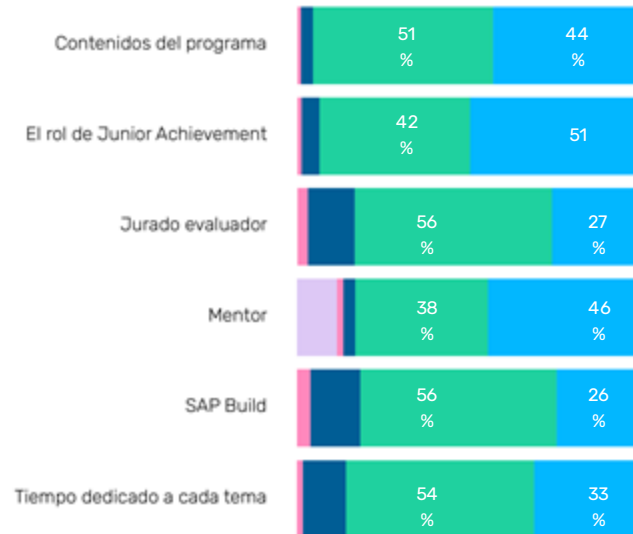


# SATISFACCIÓN

El 95% de los jóvenes encuestados se encuentra satisfecho con los contenidos dados en el programa y el 86% se encuentra satisfecho con el tiempo dedicado a cada tema a lo largo del programa. El 82% de los jóvenes encuestados se encuentra satisfecho con la aplicación SAP Build. Además, el 94% de los jóvenes encuestados se encuentra satisfecho con el rol de JA. El 83% de los jóvenes se encuentra satisfecho con el jurado evaluador y 92% de los jóvenes con tutor estuvieron satisfechos o muy satisfechos con el acompañamiento recibido. El rol de los mentores fue destacado como positivo, principalmente se menciona el apoyo para la creación de la aplicación y la preparación del pitch.

Satisfacción sobre el programa

● No tuvo mentor ● Nada satisfecho ● Poco satisfecho ● Satisfecho ● Muy satisfecho



¿QUÉ LOGRARON LOS MENTORES?





# HABILIDADES PARA EL FUTURO

De acuerdo a la mayoría de los mentores entrevistados, el programa no solo les permite poner en práctica y fortalecer habilidades que ya tenían previamente. De las habilidades consultadas en la encuesta, **la que más se destaca es la de liderazgo: el 95% de los mentores que respondieron la encuesta considera que el programa contribuyó a fortalecer esta habilidad**, seguida por la comunicación y oratoria (91%) y, por último, la innovación o creatividad (86%). Además, destacaron que pudieron incorporar nuevos conocimientos en sus respectivos espacios de trabajo.

Siento que el programa contribuyó a que mejoré...

● Muy en desacuerdo ● Algo en desacuerdo ● Algo de acuerdo ● Muy de acuerdo

Mi capacidad de liderazgo y de inspirar o motivar a otros



Mi capacidad para innovar o proponer nuevas ideas



Mis habilidades de comunicación y oratoria



*Es un salirse a la realidad y ver que no todo el mundo conoce la industria de tecnología y creo que poner los pies sobre la tierra y decir "ok, necesito adaptar un poco cómo me comunico y conocer mi audiencia para poder adaptar el contenido".*

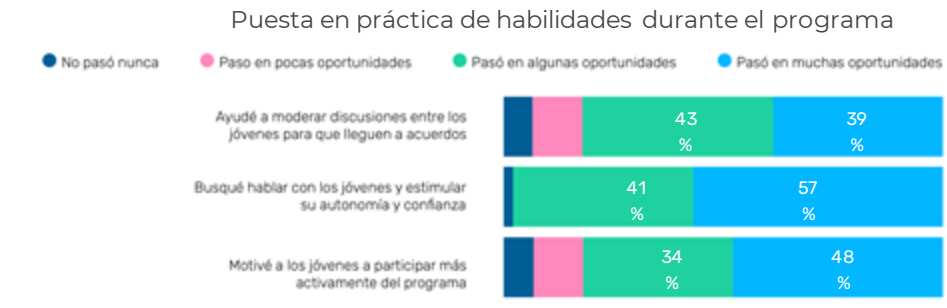
*Mentora del programa (Costa Rica)*



En lo que respecta a las habilidades de comunicación, los mentores manifestaron haber mejorado la forma en la que transmitían información, adaptándola a diferentes públicos y audiencias, lo cual resaltaron de gran utilidad para su trabajo. Incluso algunos mencionaron que los conocimientos adquiridos podrían abrir nuevas posibilidades laborales, como la enseñanza formal.

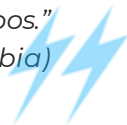
# HABILIDADES PARA EL FUTURO

En cuanto al liderazgo, los mentores entrevistados mencionan haber fomentado el trabajo en equipo, y haber generado interés y motivación en los jóvenes durante el programa. Este fue uno de los mayores desafíos presentados de acuerdo a los mentores: lograr que los jóvenes participaran activamente en las distintas actividades propuestas. En la mayoría de los casos, esto los llevó a implementar diferentes estrategias y dinámicas que pudiesen generar interacción y animar a la participación.



*[El rol del mentor] es guiar a los estudiantes al trabajo en equipo (...). Va más allá de solo apegarnos a una guía de pasos, sino que es guiarlos y explotar un poco más esas habilidades blandas, para evitar los conflictos o bien para sacar lo mejor de los equipos.”*

*Mentor del programa (Colombia)*



# HABILIDADES PARA EL FUTURO

Asimismo, el 98% de los mentores encuestados considera que el programa es una buena oportunidad para que otros empleados de SAP y voluntarios puedan poner en práctica y fortalecer estas habilidades.



*[LCW] es un espacio distinto para ponerlas en práctica y darse cuenta que uno realmente tiene ciertas habilidades (...) y a darte cuenta que hay más potencial en uno mismo.*  
Mentor del programa (Colombia)

A su vez algunos mentores se refirieron al programa como un espacio de networking significativo que permite acrecentar la red de contactos laboral.



*Es una oportunidad importante para hacer networking con otras personas que no son de tu área de trabajo, que son de otras regiones. Y así crear esa cultura de networking en la organización. Para crecer como persona y como profesional necesitas tener un networking.*  
Mentora del programa (Costa Rica)

# COMPROMISO COMUNITARIO

La motivación de los mentores para participar del programa estuvo principalmente vinculada con el deseo de generar un cambio positivo en los jóvenes. Los mentores entrevistados mencionan que ver cómo los jóvenes fortalecen sus habilidades para el futuro, especialmente la confianza en sí mismos, les ha generado un gran interés por seguir participando de este tipo de iniciativas. **El 68% de los mentores encuestados sostiene haber participado del programa con el objetivo de realizar un aporte positivo a la sociedad.**



*El saber que, como adulta y con la experiencia que yo he tenido, podía también ayudar a mujeres que puedan descubrirse, que sepan que todo lo que ellas sueñen o se propongan lo pueden lograr... Eso les ayuda muchísimo para que se sientan seguras de lo que ellas quieren ser.*

**Mentora del programa (Ecuador)**

Si bien muchos de los mentores ya habían participado previamente de experiencias de iniciativas sociales similares, **el 95% de los mentores manifestó que participar de LCW les generó un mayor interés por participar además de otras actividades de voluntariados.**



*Fue el primer escalón para involucrarme un poco más en las iniciativas de nuestro equipo, nuestra parte de responsabilidad social. Entonces me uní a la red que tenemos.*

**Mentora del programa (Perú)**

# COMPROMISO COMUNITARIO

Asimismo, los mentores entrevistados que son empleados de SAP, valoran que la empresa ofrezca la oportunidad de participar de actividades de voluntariado. **El 97% de los mentores encuestados se siente más orgulloso de ser parte de SAP luego de haber participado de LCW.**

*⚡⚡ Otras empresas donan dinero y listo. Pero aquí hay todo un plan de por medio, una red detrás, gente realmente interesada en generar un impacto. Entonces eso sí fue impactante, me llamó mucho la atención y me hizo querer participar más de los proyectos.*

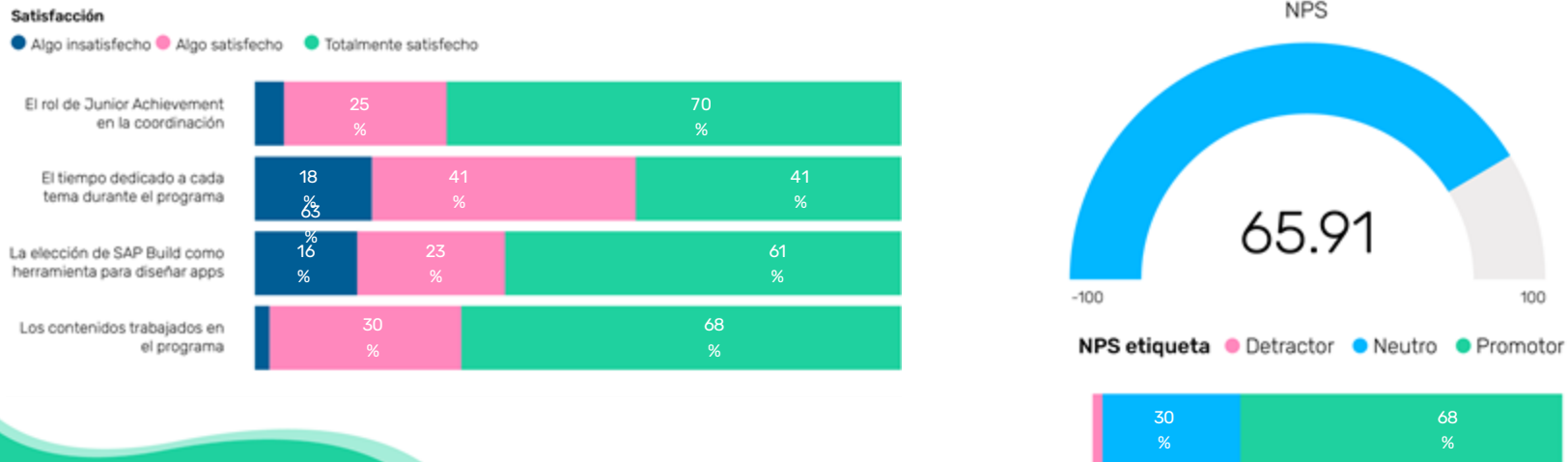
*Mentora del programa (Perú) ⚡⚡*

# SATISFACCIÓN

El Net Promoter Score (NPS) del programa LCW por parte de los mentores es de 65,91. Esto da cuenta de que **la mayor parte (68,18%) de los mentores son promotores del programa y expresan una alta probabilidad de recomendación** del mismo entre sus conocidos. Solo un 2,27% de los mentores manifiestan baja probabilidad de recomendar el programa.

El 98% de los mentores encuestados se encuentra satisfecho con los contenidos trabajados en el programa y el 82% se encuentra satisfecho con el tiempo dedicado a cada tema durante el programa.

Además, el 95% de los mentores encuestados se encuentra satisfecho con el rol de JA en la coordinación y el 84% se encuentra satisfecho con la elección de SAP Build como herramienta de para diseñar apps.



**¿QUÉ HEMOS APRENDIDO Y QUÉ  
VAMOS A MEJORAR?**



# ¿QUÉ HEMOS APRENDIDO Y QUÉ VAMOS A MEJORAR?

Más allá de los resultados positivos generados por el programa, a continuación se presentan algunas sugerencias de mejora de acuerdo a la información obtenida durante la evaluación:

- Incorporar referencias a contenido específico sobre qué otras herramientas, recursos o cursos explorar para aquellos jóvenes que hayan quedado interesados en seguir ampliando sus conocimientos en herramientas tecnológicas.
  - De acuerdo al [Benchmark](#) de programas realizado al inicio de la evaluación, el programa más similar a LCW - en cuanto a contenido y componentes - es [Technovation Girls](#). Este puede ser un programa interesante para tener de referencia ya que si bien son similares, el contenido teórico-práctico que brinda este programa es más completo que el de LCW. Presenta un módulo más extenso de fortalecimiento de habilidades y conocimientos para el emprendedurismo, dos alternativas de App builders (Ej. [App Inventor](#)) y contenido para aprender a hacer códigos simples. Ver contenidos el programa [aquí](#).
- Con el objetivo de seguir acercando a los jóvenes al mundo de la tecnología, se recomienda incorporar un módulo con información de los distintos caminos de carreras académicas y profesionales en tecnología. Por ejemplo: herramientas más utilizadas, carreras STEM con mayor demanda en el mercado laboral, motivos para estudiar carreras vinculadas a la tecnología, etc.
- En línea con lo anterior, se recomienda implementar otras instancias de acompañamiento a los jóvenes al finalizar el programa con el propósito de seguir fomentando su deseo e interés por continuar con sus trayectorias educativas, sobre todo aquellas vinculadas al mundo de la tecnología.



# ¿QUÉ HEMOS APRENDIDO Y QUÉ VAMOS A MEJORAR?

- Incorporar instancias de apoyo por parte de JAA / SAP para la implementación del proyecto de aquellos que hayan salido ganadores. Esto podría funcionar como incentivo adicional para participar del programa, así como para fomentar el interés por el mundo de la tecnología y del emprendimiento. Podría considerarse también realizar una alianza con otra organización o institución para facilitar la implementación del proyecto.
  - La mayoría de los programas analizados durante el Benchmark se implementan en el marco de alianzas entre 2 o más instituciones (gubernamentales, empresas u organizaciones de la sociedad civil). Generalmente, una se encarga de brindar su expertise en la temática o conocimiento técnico para consolidar el contenido teórico-práctico y la/s otra/s instituciones brindan su apoyo financiero y/o acompañan con la coordinación e implementación del programa. De la misma forma, podrían buscarse alianzas específicas de acuerdo a la índole de la propuesta del proyecto del equipo ganador o buscar posibles financiadores en estas instituciones.
- Algunos mentores mencionaron que hubo una baja participación y compromiso de los jóvenes durante el programa. En estos casos, sería útil un mayor involucramiento por parte del equipo de JA y de los docentes en las escuelas, así como incorporar algunas instancias presenciales para fomentar la participación y el involucramiento de los jóvenes.

# DISEÑO METODOLÓGICO DE LA EVALUACIÓN



# OBJETIVOS DE LA EVALUACIÓN

La evaluación presenta los siguientes objetivos específicos:

## CONOCER

La opinión de los jóvenes, mentores y coordinadores respecto de la implementación del programa.

## SISTEMATIZAR Y ANALIZAR

Los resultados alcanzados por el programa en el pasado.

## IDENTIFICAR

Fortalezas, lecciones aprendidas y oportunidades de mejora para futuras implementaciones.



# ENFOQUE DE EVALUACIÓN

El proceso de diseño metodológico, recolección y análisis de la información estuvo guiado por los siguientes enfoques de evaluación:

## ENFOQUE MIXTO

Para esta evaluación se integraron metodologías cualitativas y cuantitativas para complementar, ampliar, y confrontar diferentes fuentes, encontrando concordancia o discrepancia entre ellas. El enfoque cuantitativo se centró en dimensionar el alcance del cambio generado sobre los participantes (alumnos / jóvenes y mentores). El cualitativo propone herramientas para acceder a construcciones subjetivas de significado que brindó sustento complementario a los hallazgos de la etapa cuantitativa.

## ENFOQUE RETROSPECTIVO

Asimismo, la evaluación del programa se llevó a cabo con un enfoque retrospectivo lo que implica sistematizar y analizar resultados alcanzados por el programa en el pasado, apelando a la percepción y autopercepción de cambios observados por alumnos, mentores y coordinadores. Además del enfoque de resultados, la evaluación se centra en identificar las buenas prácticas, los aprendizajes y oportunidades de mejora al proceso de implementación.

# DIMENSIONES DE EVALUACIÓN

Las dimensiones y variables de análisis fueron definidas junto con el equipo de JA y se dividen en dos grandes grupos: por un lado, las variables de análisis vinculadas a los jóvenes beneficiarios del programa y, por el otro, las vinculadas a los mentores.

DIMENSIÓN	SUBDIMENSIÓN Y VARIABLES
Perfil de los jóvenes	Demográfico: edad, género, país, condición migratoria de los padres
	Segmentación: modalidad, condición de actividad, participación previa en otros programas
	Socio-económico: conectividad, acceso a dispositivos tecnológicos, nivel educativo, indicadores de riqueza
Dimensiones de cambio de los jóvenes	Nuevos conocimientos: Modelo de negocios CANVAS, Design Thinking, SAP Build
	Habilidades para el futuro: liderazgo, trabajo en equipo, confianza, comunicación, resolución de conflictos, innovación, responsabilidad
	Tecnología: interés por continuar trayectorias educativas o profesionales en STEM
	Emprendedurismo: interés por los negocios, interés por emprender sus propios proyectos
Satisfacción de los jóvenes	Actores: coordinador, mentores, jurados
	General: NPS, contenidos, tiempos, deserción

# DIMENSIONES DE EVALUACIÓN

DIMENSIÓN	SUBDIMENSIÓN Y VARIABLES
Perfil de los mentores	Demográfico: país, edad, nivel educativo, género
	Segmentación: área, personas a cargo, participación en otros programas
Dimensiones de cambio mentores	Habilidades para el futuro: liderazgo, comunicación, innovación / creatividad
	Compromiso comunitario
	Valoración de SAP
Satisfacción de los mentores	Actores: Junior Achievement como coordinador
	General: NPS, contenidos, tiempos, orden, deserción

# RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN\*

Con el fin de abordar los objetivos de la evaluación, la recolección de información se nutrió de entrevistas, grupos focales y encuestas a actores clave del programa. Los instrumentos de recolección se diseñaron en función de las dimensiones y variables de análisis mencionadas anteriormente. Los resultados obtenidos a partir de la evaluación tienen representatividad a nivel regional (es decir, que se tomaron casos para los 11 países donde se implementa el programa).

## ENTREVISTAS



Se realizaron 9 entrevistas exploratorias a coordinadores de JA y 8 entrevistas en profundidad a mentores del programa.

## GRUPOS FOCALES



Se condujeron 7 grupos focales con jóvenes beneficiarios del programa de los que participaron un total de 27 alumnos.

## ENCUESTAS



Se obtuvieron un total de 866 respuestas de jóvenes y 46 de mentores.

\*Para más información sobre el tamaño de la muestra y los instrumentos utilizados ver el apartado de

# TABLERO

En base a las respuestas de la encuesta aplicada a jóvenes y mentores, se realizó un [tablero interactivo](#) desarrollado en PowerBI donde puede visualizarse toda la información cuantitativa.





# ZIGLA

STRATEGY & EVIDENCE  
FOR SOCIAL CHANGE

LATIN  
<CODE\_WEEK>



Miembro de  
JA Worldwide

