Agency for International Programs for Youth Republic of Latvia

Co-funded by the European Union

MoPYL
Mobile Program for Youth Learners

UNIDAD 21. LIDERAZGO (y pertenencia) Y ARRESTO DE LOS DELINCUENTES	
PARTE A: METODOLOGÍA DE LA LECCIÓN	
CUALIDAD	**Liderazgo y pertenencia**
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA CALIDAD	**Según Wikipedia liderazgo del diccionario de** • **establecer una visión clara,** • **compartir esa visión con otros para que la sigan de buena gana,** • **proporcionar la información, el conocimiento y los métodos para hacer realidad esa visión, y** • **coordinar y equilibrar los intereses en conflicto de todos los miembros y partes interesadas.** **Un líder da un paso adelante en tiempos de crisis y es capaz de pensar y actuar creativamente en situaciones difíciles. A diferencia de la gestión, el liderazgo no se puede enseñar, aunque se puede aprender y mejorar a través del entrenamiento o la tutoría. Alguien con grandes dotes de liderazgo en la Escritura son Noé que llevó a la salvación a su familia y a todo ser viviente, Daniel que se mantuvo con vida en el foso de los leones, David que venció a Goliat y otros.** **¿Qué es el liderazgo entonces? De acuerdo a Wikipedia es la siguiente:** ***El liderazgo ha sido descrito como "un proceso de influencia social en el que una persona puede obtener la ayuda y el apoyo de otros en la realización de una tarea común". También han surgido otras definiciones profundas de liderazgo. Liderazgo es "organizar un grupo de personas para lograr un objetivo común".*** **En cuanto al liderazgo juvenil, de acuerdo con Wikipedia, es la práctica de los adolescentes que ejercen autoridad sobre sí mismos o sobre los demás. El liderazgo juvenil se ha elaborado como una teoría del desarrollo de la juventud en la que los jóvenes adquieren las habilidades y los conocimientos necesarios para liderar actividades de participación cívica, reforma educativa y organización comunitaria.**
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA LECCIÓN	**La lección consta de tres partes: parte introductoria (~ 10% del tiempo), parte principal (~ 75% del tiempo), parte final (~ 15% del tiempo). La parte introductoria consta de: a) enlaces con otras lecciones; b) introducción. La parte principal consta de partes teóricas y prácticas**

	(individual, en pareja, en grupo). La parte final consta de un resumen de la lección y conclusiones, comentarios, preguntas y respuestas.
OBJETIVOS DE LA LECCIÓN	**1) aprender las características positivas del liderazgo, como la paciencia, el coraje, la humildad, la salvación pacífica de los conflictos, el agradecimiento y también la pertenencia: sentido de propósito y significado, satisfacción, felicidad, salud mental y física e incluso longevidad ;** **2) poner en práctica las cualidades positivas del liderazgo a través de la simulación de situaciones.**
EDUCACIÓN NO FORMAL MÉTODOS DE LA LECCIÓN	**1) formación teórica,** **2) simulación, observación, retroalimentación, discusiones, debates, preguntas y respuestas, etc.**
GRUPO DE EDAD	**13-15 años**
RESULTADOS ESPERADOS DE LA LECCIÓN	**1) características positivas del liderazgo, como como paciencia, coraje, humildad, salvación pacífica de conflictos, agradecimiento aprendido, y también de pertenencia – sentido de propósito y significado, satisfacción, felicidad, salud mental y física y hasta longevidad aprendida y percibida;** **2) características positivas de liderazgo a través de una simulación dentro de una 'Mafia' como líder del juego y características positivas de pertenencia a través de la simulación del juego 'Mafia' como participante del equipo que se ajusta al papel de mafioso silencioso o policía puesto en práctica.**
PARTE B: DESCRIPCIÓN DE LA LECCIÓN	
ESLOGAN	**Un líder conoce el camino, sigue el camino y muestra el camino.** **John Maxwell**
DILEMA	**El liderazgo fue seleccionado como uno de los 4 valores principales del proyecto junto con la responsabilidad, el sentido de pertenencia y la automotivación. Dentro del tiempo de vida del proyecto, se preguntó a 305 jóvenes de 14 a 15 años sobre los trece valores promovidos por el proyecto MoPYL, lo que ayudó a ver el enfoque de los jóvenes y desarrollar planes de lecciones teniendo en cuenta las necesidades y expectativas de los**

	jóvenes. . De acuerdo con el informe de investigación de MoPYL, el liderazgo resultó ser el cuarto valor importante (después de la responsabilidad, el amor y la alegría) compartiendo su rango con la automotivación. **Dentro del informe de investigación se analizó el liderazgo en un sentido de independencia, autonomía, tolerancia y respeto por los demás, valentía, capacidad de asumir riesgos, liderazgo en sí mismo.** **El grupo de investigación del proyecto también analizó si: los jóvenes agregan valor a su comunidad, están preocupados por su futuro y pueden ser modelos a seguir para las generaciones más jóvenes. Según el informe de investigación, las tres afirmaciones son muy valoradas (en promedio, el 70 % de los encuestados).**		
MATERIALES NECESARIOS PARA LA LECCIÓN	**Proyector, pantalla, computadora, acceso a Wi-Fi o Internet móvil**		
DURACIÓN DE LA LECCIÓN	**1 hora de aprendizaje, es decir, 45 minutos**		
PARTE INTRODUCTORIA Escenario	**anticipatorio**	**3 minutos**	• saludar e involucrar a los estudiantes • conexión con el aprendizaje previo: reflexiones, comentarios, debates • explicación de el material de la lección actual • explicación de tareas para los estudiantes • conexión con el aprendizaje futuro
	Introducción del nuevo material	**2 minutos**	• instrucciones directas del contenido • modelado de nuevas habilidades – liderazgo • verificación de la comprensión de los estudiantes
PARTE PRINCIPAL	**Práctica guiada**	**30 minutos**	**TÍTULO** **EL LIDERAZGO Y LOS QUEBRANTADORES DE LA LEY**

	Para discernir mejor a los próximos líderes y ayudar también a aquellos jóvenes que no han notado los rasgos de liderazgo y también de pertenencia en sí mismos, un juego "Mafia" puede ser un buen apoyo. Este es un juego que se puede jugar varias veces y todos los participantes pueden ponerse en el lugar del líder mafioso o del jefe de policía, promoviendo así una habilidad de liderazgo. O todo lo contrario, en el papel de un equipo mafioso o policial, promoviendo así el sentido de pertenencia, porque como miembro del equipo, los participantes tendrían que encajar en el papel y aprender a pertenecer al grupo. **Dentro de este juego, ambas cualidades, liderazgo y pertenencia, se complementan entre sí, y de esta manera pueden promover próximos líderes muy alentadores porque estos líderes, al verse obligados también a encajar en los zapatos de otros (personas a las que suelen guiar), no solo conducirían a sus equipos a el objetivo declarado sino también alentar a los miembros del equipo, ayudarlos y apoyarlos.** **El maestro comienza con el eslogan del día: "*Un líder conoce el camino, sigue el camino y muestra el camino*" de John Maxwell y pregunta si alguien ha escuchado este eslogan o una cita similar.** **La maestra también menciona al autor del eslogan y cuenta que John Maxwell es un autor, orador y pastor estadounidense que ha escrito muchos libros, principalmente enfocados en el liderazgo.**

Agency for International Programs for Youth Republic of Latvia

Co-funded by the European Union

MoPYL
Mobile Program for Youth Learners

PRÁCTICA EN GRUPO	**El profesor habla del juego “Mafia” y explica las reglas.** **DESCRIPCIÓN y REGLAS del juego:** ● **Lo mejor para jugar este juego es tener al menos 10 participantes. Pero cuanto más, mejor, pero no más de 20, de lo contrario, la multitud puede volverse incontrolable.** ● **El maestro es el líder del juego en el primer tiempo para mostrar las reglas del juego en la práctica.** ● **Todos los participantes se sientan en sillas que se encuentran en un círculo.** ● **El líder dice “noche”. Cada vez que el líder diga la "noche", cada participante debe inclinar la cabeza y cerrar los ojos.** ● **El líder explica que aquellos a quienes toque deben levantar la cabeza.** ● **Una vez que todos los participantes han agachado la cabeza, el líder elige a los participantes “Mafiosos”. Si hay 10 participantes en total, entonces el líder designa 2 – 3 mafiosos. El líder da la vuelta al círculo y toca a los seleccionados. Levantan la cabeza. El líder anuncia el número de mafiosos elegidos.** ● **Una vez que levantan la cabeza, el líder pregunta en voz alta: “¿A quién vas a matar esta noche?”.** ● **Los mafiosos no hablan, pero se comunican de forma no verbal señalando con las manos y moviendo la cabeza en señal de acuerdo o desacuerdo. Su tarea es elegir al que van a eliminar esa noche.** ● **Habiendo acordado la víctima, Mafiosi le hizo saber al líder a quién eligieron designando a la víctima en silencio.** ● **El líder dice en voz alta: “Mafiosos id a dormir”. Y los mafiosos agachan la cabeza como todos los demás.** ● **Después de que el líder ha asegurado que nadie está delatando, el líder dice "Es de mañana".** ● **Todos levantan la cabeza y el líder anuncia la víctima muerta. La víctima sale del círculo llevándose consigo su silla.** ● **Entonces comienzan las discusiones. Todos los participantes pueden hablar.** ● **La tarea de los participantes durante el día se divide en dos tareas diferentes como si fueran una sola:** ● **La tarea de los mafiosos es pretender ser ciudadanos normales y tratar de persuadir en las discusiones de que los ciudadanos normales son los mafiosos. Lo más inteligente es que los mafiosos se pongan de acuerdo sobre un ciudadano “pacífico” y traten de**

	persuadir a los demás de que ese es el de la mafia seguro. En el peor de los casos, los mafiosos pueden expulsar a sus compañeros de equipo para salvar al resto de la mafia. • **La tarea de los ciudadanos pacíficos es encontrar a los miembros de la mafia y expulsarlos.** • **El líder define el tiempo de discusión para encontrar al mafioso culpable. Se podría sugerir que son 2 minutos.** • **Durante la discusión, el líder escucha atentamente los nombres de los posibles mafiosos mencionados con mayor frecuencia.** • **El líder anuncia uno por uno aquellos nombres que más se mencionaron y pide a los participantes que voten levantando la mano.** • **El que obtiene más votos es eliminado.** • **Después de votar, el líder revela si realmente era un mafioso o un ciudadano pacífico.** • **El participante eliminado sale del círculo y toma su silla.** • **El líder comienza todo el proceso nuevamente diciendo "noche" nuevamente y los ciclos se repiten nuevamente.** • **El juego continúa mientras todos los mafiosos hayan sido eliminados o cuando los ciudadanos pacíficos sean menos que los mafiosos.** **Esta es también una oportunidad para que el maestro abra una discusión sobre los roles cubiertos en este juego.** **El profesor puede preguntar si era más fácil ser un ciudadano pacífico y hacer las cosas bien o un mafioso y hacer las cosas malas.** **Esta es también una oportunidad para mencionar que la mafia ha hecho cosas dolorosas y dañinas y es de vital necesidad discernir el bien y el mal.**	
MORALEJA	***El bien siempre gana y el bien siempre es más fuerte que el mal, aunque a veces lleve su tiempo. Y los líderes que promueven buenos valores (por ejemplo, policías) serán más fuertes que los líderes que promueven malos valores.***	
PARTE FINAL	**10 minutos**	**Breve resumen de la lección, discusión de las lecciones aprendidas, debates si los alumnos plantean temas poco claros y discutibles.** **Comentarios de los alumnos sobre las mejores prácticas que se aplicarán en el futuro.**

Agency for International Programs for Youth Republic of Latvia

Co-funded by the European Union

MoPYL
Mobile Program for Youth Learners

REFERENCIAS	1. **Proyecto Erasmus+**. 2022. *Programa móvil para jóvenes estudiantes. Informe de investigación de MoPYL*. Disponible en: www.mopyl.eu. 2. **Wikipedia**. *Liderazgo_* Consultado: 18.07.2022. https://en.wikipedia.org/wiki/Liderazgo.