Agency for International Programs for Youth Republic of Latvia

Co-funded by the European Union

MoPYL
Mobile Program for Youth Learners

UNIDAD 34 LA CARRERA DE LIDERAZGO	
PARTE A: METODOLOGÍA DE LA LECCIÓN	
CUALIDAD	**Liderazgo**
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA CUALIDAD	**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 las Escrituras son Noé que llevó a la salvación de su familia y de todos los seres vivientes, Daniel que se mantuvo con vida en el foso de los leones, David que venció a Goliat y otros.** **¿Qué es el liderazgo entonces? Según el diccionario de Oxford es el siguiente:** ***El liderazgo ha sido descrito como "la acción de liderar un grupo de personas o una organización, típicamente hacia 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.**

Agency for International Programs for Youth Republic of Latvia

Co-funded by the European Union

MoPYL
Mobile Program for Youth Learners

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;** **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) discusiones, debates, aprender a aprender, simulación, observación, retroalimentación, preguntas y respuestas, etc.**
GRUPO DE EDAD	**13-15 años**
RESULTADOS ESPERADOS DE LA LECCIÓN	**1) aspectos positivos de liderazgo, como la paciencia, el coraje, la humildad.** **2) aprender sobre las características del liderazgo a través del juego de simulación 'The Leadership Race'.** **3) los estudiantes aprenden sobre los rasgos de liderazgo que necesitan tener o entrenar para poder solicitar habilidades de liderazgo.**
PARTE B: DESCRIPCIÓN DE LA LECCIÓN	
LEMA	**El liderazgo y el aprendizaje son indispensables el uno para el otro.** **John F. Kennedy**
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	**Una cuerda para dibujar la línea de salida o cualquier otra cosa que pueda usarse para dibujar la línea de salida**		
DURACIÓN DE LA LECCIÓN	**1 hora de aprendizaje, es decir, 45 minutos**		
PARTE INTRODUCTORIA	**Conjunto anticipatorio**	**3 minutos**	• **saludar e involucrar a los estudiantes** • **conexión con el aprendizaje previo en la tema** • **explicación del 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 CARRERA DE LIDERAZGO**
	Con el fin de estimular los debates y el conocimiento sobre el liderazgo y ayudar a los jóvenes estudiantes a identificar los rasgos del liderazgo, se empleará el juego 'La Carrera del Liderazgo'. Todos los participantes tienen la oportunidad de ponerse en la piel de un líder, pensar en sí mismos como líderes y hacer una introspectiva sobre cuáles son sus características como líderes.		

	El maestro arranca con el eslogan del día: "*El liderazgo y el aprendizaje son indispensables el uno para el otro*" de John F. Kennedy y pregunta si alguien ha escuchado este eslogan o una cita similar. **El docente menciona al autor del eslogan y pregunta a los alumnos si saben quién es John F. Kennedy. John F. Kennedy fue un político estadounidense que se desempeñó como el presidente número 35 de los Estados Unidos desde 1961 hasta su asesinato cerca del final de su tercer año en el cargo.**
PRÁCTICA EN GRUPO	**El profesor informa a los alumnos sobre el juego 'The Leadership Race' y explica las reglas.** **Descripción:** **La Carrera de Liderazgo es un juego construido como una carrera, como su nombre indica, que promueve la toma de conciencia sobre ciertas cualidades de liderazgo. Los participantes participan en una carrera que utiliza ciertas cualidades de liderazgo para avanzar y ganar. Los rasgos seleccionados para el propósito del juego son: Confiable, Seguro, Enfocado, Visión, Resistente, Honesto, Positivo, Tomador de decisiones, Inspirador, Comunicador efectivo, Responsable, Empático, Humilde, Creativo, Competitivo.** **Tareas y reglas del juego:** • **El profesor divide a los alumnos en Participantes y Jurados.** • **El profesor añade un cartel en el suelo que es la línea de salida.** • **El profesor organiza a los alumnos en la línea de salida.** • **El profesor actúa como árbitro.** • **El maestro llama a un rasgo, como Confiable.** • **Cuando los participantes escuchan el rasgo, pueden optar por dar un paso adelante si identifican/satisfacen este rasgo de liderazgo específico.** • **Los participantes que dieron un paso adelante y se creen fiables, pueden justificar abiertamente su acción/respuesta.** • **Los participantes deben turnarse para hablar y deben mostrar respeto entre ellos.** • **Por cada razón que dé el participante, puede respaldarla con un ejemplo.** • **Si el jurado con el árbitro encuentra plausible la explicación, entonces los jugadores pueden continuar.** • **El participante que da más pasos al final, gana.**

	Después del final del juego, el maestro podría iniciar una breve discusión abierta dentro del grupo para debatir sobre el juego y las cualidades de liderazgo. El maestro pregunta a los estudiantes qué piensan con respecto al entrenamiento de estos rasgos.	
MORALEJA	***"En esencia, el liderazgo es el sentido de llamar a un propósito superior". — Amit Ray***	
PARTE FINAL	**12 minutos**	**Breve resumen de la lección, discusión de las lecciones aprendidas, debates si los alumnos plantean problemas discutibles poco claros. Comentarios de los alumnos sobre las mejores prácticas que se aplicarán en el futuro.**
REFERENCIAS	1. **Proyecto Erasmus+**. 2022. *Programa móvil para jóvenes estudiantes. Informe de investigación de MoPYL*. Disponible en: www.mopyl.eu. 2. **Wikipedia**. *Liderazgo_* Consultado: 24.10.2022. https://en.wikipedia.org/wiki/Liderazgo.	