

UNIDAD 36 SIGUE AL LÍDER	
PARTE A: METODOLOGÍA DE LA LECCIÓN	
CUALIDAD	Liderazgo
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA CUALIDAD	<p>Según Wikipedia liderazgo del diccionario de</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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. <p>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.</p> <p>¿Qué es el liderazgo entonces? Según el diccionario de Oxford es el siguiente:</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>El liderazgo ha sido descrito como “la acción de liderar un grupo de personas o una organización, típicamente hacia un objetivo común.”</i></p> <p>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.</p>
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA LECCIÓN	<p>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.</p>



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	<p>1) aprender las características positivas del liderazgo, como la paciencia, el coraje, la humildad, la salvación pacífica de los conflictos, el agradecimiento;</p> <p>2) poner en práctica las cualidades positivas del liderazgo a través de la simulación de situaciones.</p>
EDUCACIÓN NO FORMAL MÉTODOS DE LA LECCIÓN	<p>1) formación teórica,</p> <p>2) discusiones, debates, aprender a aprender, simulación, observación, retroalimentación, preguntas y respuestas, etc.</p>
GRUPO DE EDAD	13-15 años
RESULTADOS ESPERADOS DE LA LECCIÓN	<p>1) aspectos positivos de liderazgo, como la confianza, el coraje, la humildad.</p> <p>2) aprender sobre las características del liderazgo a través del juego 'Follow the Leader'.</p> <p>3) los estudiantes aprenden sobre lo importante que es que el líder tome conciencia de sus acciones porque las demás personas siguen las acciones del líder.</p>
PARTE B: DESCRIPCIÓN DE LA LECCIÓN	
LEMA	<p>El liderazgo y el aprendizaje son indispensables el uno para el otro.</p> <p>John F. Kennedy</p>
DILEMA	<p>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.</p>



Agency for International
Programs for Youth
Republic of Latvia



Co-funded by the
European Union

MOPYL

Mobile Program for Youth Learners

	<p>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.</p> <p>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).</p>		
MATERIALES NECESARIOS PARA LA LECCIÓN	No se necesitan materiales para el juego		
DURACIÓN	1 hora de aprendizaje, es decir, 45 minutos		
<u>PARTE INTRODUCTORIA Escenario</u>	anticipatorio	3 minutos	<ul style="list-style-type: none"> saludar e involucrar a los estudiantes conexión con el aprendizaje previo sobre el tema explicación del material de la lección actual explicación de tareas para los estudiantes conexión al futuro aprendizaje
	Introducción del nuevo material	2 minutos	<ul style="list-style-type: none"> instrucciones directas del contenido modelado de nuevas habilidades – liderazgo verificación de la comprensión de los estudiantes
<u>PARTE PRINCIPAL</u>	Práctica guiada	30 minutos	TÍTULO: Seguir al líder



Agency for International
Programs for Youth
Republic of Latvia



Co-funded by the
European Union

MOPYL

Mobile Program for Youth Learners

Para estimular debates y conocimientos sobre liderazgo y ayudar a los jóvenes los estudiantes identifican las características del liderazgo, la importancia de tener un líder motivador en el que se pueda confiar, se empleará el juego 'Follow the Leader'. Este es un juego que se puede jugar en un grupo de 8 a 16 personas. Esta actividad para romper el hielo se puede jugar tanto en interiores como en exteriores.

El maestro comienza 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 maestro menciona al autor del eslogan y pregunta si los estudiantes 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.



Agency for International
Programs for Youth
Republic of Latvia



Co-funded by the
European Union

MOPYL

Mobile Program for Youth Learners

PRÁCTICA EN GRUPO	<p>El maestro les cuenta a los estudiantes sobre el juego 'Follow the Leader' y explica cómo jugar el juego y las reglas.</p> <p>Descripción: 'Follow the Leader' es un divertido juego de imitación en el que las personas intentan imitar las acciones de un líder, y la persona en el centro intenta identificar quién es el originador de las acciones (el líder).</p> <p>Cómo jugar:</p> <ol style="list-style-type: none">1. El maestro pide a todos que se paren y organicen al grupo en un círculo, mirando hacia adentro.2. El maestro le pide a una persona que salga del salón por un minuto. Esta persona será el adivinador para la ronda. Mientras él o ella no está, el grupo decide quién debe ser el "líder". El líder será quien marque los movimientos para esa ronda. Cuando se elija a esta persona, invite al adivinador a volver. El adivinador se para en el mismo centro del círculo y trata de adivinar quién es el líder.3. Cuando comienza la ronda, todos comienzan a balancear los brazos hacia arriba y hacia abajo. Eventualmente, el líder comenzará a hacer otros movimientos, y todos los demás imitarán las acciones del líder, sin ser demasiado obvio para revelar quién es el líder. El líder puede hacer casi cualquier cosa que quiera, como:<ul style="list-style-type: none">• aplaudir• hacer un movimiento de patada con la pierna• saltar arriba y abajo• cantar una línea de una canción• darse palmaditas en la cabeza• un paso de baile4. El maestro explica que Todos en el círculo deben tener cuidado de evitar el contacto visual prolongado con el líder, para que no se revele la identidad del líder.5. El adivinador debe seguir girando la cabeza para tratar de averiguar quién es el líder (la persona que inicia todos los movimientos del grupo). El adivinador puede hacer hasta tres conjeturas. Si la conjetura es incorrecta, la ronda continúa. Si la suposición es correcta, el líder se convierte en el nuevo adivino para la siguiente ronda. Si se agotan las tres conjeturas y no se
--------------------------	---



Agency for International
Programs for Youth
Republic of Latvia



Co-funded by the
European Union

MoPYL

Mobile Program for Youth Learners

	<p>adivina correctamente el líder, la ronda finaliza y puede mantener al mismo adivinador o cambiarlo.</p> <p>Al final del juego y durante el debriefing, el maestro tiene la oportunidad de explicar a los estudiantes que esta actividad para romper el hielo muestra cómo la mayoría de las veces el líder da el tono a su gente, porque las personas que trabajan con el líder intentan seguirlo. los movimientos y actitudes del líder la mayor parte del tiempo. El profesor pregunta a los alumnos ¿qué tan importante es eso?</p>	
MORAL	<i>El líder moldea la forma en que se forma un equipo y cómo actúa, siguiendo la actitud del líder.</i>	
<u>PARTE FINAL</u>	12 minutos	<p>Breve resumen de la lección, discusión de las lecciones aprendidas, debates si los alumnos plantean cuestiones poco claras y discutibles.</p> <p>Comentarios de los alumnos sobre las mejores prácticas que se aplicarán en el futuro.</p>
REFERENCIAS	<ol style="list-style-type: none">1. Proyecto Erasmus+. 2022. <i>Programa móvil para jóvenes estudiantes. Informe de investigación de MoPYL</i>. Disponible en: www.mopyl.eu.2. Wikipedia. <i>Liderazgo</i>_ Consultado: 24.10.2022. https://en.wikipedia.org/wiki/Liderazgo.	