

# ESCUELA DE LIDERAZGO

## “Entrenar, para liderar”

***“Un ciber camino, que conlleva al fortalecimiento de las competencias socioemocionales.”***



**Investigadores**  
**Diervo Alberto Parra Garzón**  
**Aida Yamile Polo Cudris**  
**Reinel Sánchez Vargas**

**“Un Ciber camino, que conlleva al fortalecimiento de las competencias socioemocionales.”**

Colombia, Bogotá 2022

# **ESCUELA DE LIDERAZGO**

## **“Entrenar, para liderar”**

***“Un Ciber camino, que conlleva al fortalecimiento de las competencias socioemocionales.”***

### **Tabla de contenido**

- 1. MARCO GENERAL**
  - 1.1 Horizonte Institucional**
    - 1.1.1 Misión
    - 1.1.2 Visión
    - 1.1.3 Principios
    - 1.1.4 Objetivos
      - 1.1.4.1 General
      - 1.1.4.2 Específicos
- 2. PROCESO ADMINISTRATIVO**
  - 2.1 Recursos
    - 2.1.1 Humano
    - 2.1.2 Didáctico
- 3. PROCESO PEDAGÓGICO**
  - 3.1 Modelo Pedagógico
  - 3.2 Enfoque Cognitivo
    - 3.2.1 Estrategias pedagógicas
    - 3.2.2 Currículo (Malla de contenidos)
    - 3.2.3 Actividades

***“Un Ciber camino, que conlleva al fortalecimiento de las competencias socioemocionales.”***

## 1. MARCO GENERAL

### 1.1 HORIZONTE INSTITUCIONAL

#### 1.1.1 MISIÓN

Ser reconocida como una de las mejores escuelas virtuales de formación de liderazgo en adolescentes, destacándose por su alta formación en el fortalecimiento de competencias socioemocionales, articuladas al desempeño académico y comportamental de los jóvenes en el aula de clases y en su proyecto de vida.

#### 1.1.2 VISIÓN

Somos una escuela, formadora de líderes adolescentes que fortalece las competencias socioemocionales que promueve la UNESCO, para el buen desempeño académico y comportamental en el aula de clase y en su proyecto de vida, exponiendo en diferentes escenarios sociales jóvenes competitivos, humanísticos y de alto rendimiento.

#### 1.1.3 PRINCIPIOS

La propuesta pedagógica de la escuela de formación “**Entrenar, para liderar**” se apoya en las siguientes Competencias y cuestionamiento.

**¿Qué Importancia tiene el desarrollo de la inteligencia emocional para el liderazgo?**

Competencias personales	Competencias sociales
<b><u>Conciencia de sí mismo</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Autoconciencia emocional</li><li>▪ Valoración de sí mismo</li><li>▪ Autoconfianza</li></ul>	<b><u>Conciencia Social</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Empatía</li><li>▪ Conciencia organizacional</li><li>▪ Orientación al servicio</li></ul>
<b><u>Autogestión</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Orientación al logro</li><li>▪ Iniciativa</li><li>▪ Optimismo</li><li>▪ Autocontrol emocional</li><li>▪ Transparencia</li></ul>	<b><u>Gestión de las relaciones</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Promover a las personas</li><li>▪ Liderazgo inspirador</li><li>▪ Catalizador del cambio</li><li>▪ Influencia</li><li>▪ Gestión de los conflictos</li></ul>

**“Un Ciber camino, que conlleva al fortalecimiento de las competencias socioemocionales.”**

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Adaptabilidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Establecimiento de vínculos</li> <li>▪ Trabajo en equipo y colaboración.</li> </ul>
--	--

#### 1.1.4 OBJETIVOS

##### 1.1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Ser un escenario virtual, para la formación integral de los adolescentes, en el fortalecimiento de competencias socioemocionales, donde desarrollen liderazgo positivo a través de la articulación de las Tics y sean más competitivos en su desempeño académico y comportamental

##### 1.1.4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

Promover la participación en la escuela virtual, a través de actividades interactivas y retadoras.

Desarrollar estrategias que permitan que los adolescentes conozcan y apliquen sus competencias socioemocionales en escenarios de liderazgo académico y social.

Crear semilleros de liderazgo positivo, a través del entrenamiento de otros adolescentes por adolescentes egresados de la escuela.

## 2. PROCESO ADMINISTRATIVO

### 2.1 Recursos

#### 2.1.1 Humano

La escuela de formación “**Entrenar, para liderar**” cuenta con tres profesionales licenciados y estudiantes de maestría en educación, quienes estarán al frente del proceso pedagógico y socioemocional de los adolescentes.

Profesional	Especialización	Asignación
<b>Diego Alberto Parra Garzón</b>	Lic. En matemática y física Estudiante de Maestría en Educación.	Escenarios virtuales y uso de TICs

**“Un Ciber camino, que conlleva al fortalecimiento de las competencias socioemocionales.”**

<b>Aida Yamile Polo Cudris</b>	Lic. En español y comunicación Estudiante de Maestría en Educación.	Competencias socioemocionales.
<b>Reinel Sánchez Vargas</b>	Lic. En filosofía ciencias políticas Estudiante de Maestría en Educación.	Liderazgo social

## 2. 1.2 Recursos Didáctico

**La escuela de formación “Entrenar, para liderar” cuenta con:**

- Una página web
- Con una ruta de navegación interactiva
- Con diferentes contenidos digitales: videos, podcast, infografía, folletos, entre otros.
- Con un diseño curricular (Malla de contenidos)

## 3. PROCESOS PEDAGÓGICOS

### 3.1 MODELO PEDAGÓGICO

El modelo pedagógico de la escuela virtual, “**Entrenar, para liderar**” es el elemento articulador, que permite que los adolescentes, sean los protagonista y los maestros los facilitadores de herramientas, que les permita construir, reflexionar y aplicar en su vida, dentro del escenario formativo, social y afectivo; teniendo como directriz los principios del constructivismo y del aprendizaje significativo, es por ello, que a continuación se presentan los lineamientos que responden a un modelo que pone como antesala el contexto en el que se desenvuelve el adolescente.

- El modelo pedagógico debe definir el concepto de ser humano que pretende formar.
- Debe Caracterizar el proceso de formación del ser humano, en cuanto a las dinámicas y secuencias.
- Describir las experiencias formativas que se privilegian para afianzar e impulsar el proceso de desarrollo.
- Describir y fijar métodos y técnicas de enseñanza que pueden utilizarse en la práctica formativa, como modelos de acción pedagógica.
- Establecer avances, logros, metas y retrocesos a través de las prácticas experienciales, situadas en los proyectos finales de vivencias y toma de decisiones

### 3.2 ENFOQUE COGNITIVO

Esta propuesta pedagógica tiene cuatro corrientes, las cuales se esbozan a continuación:

**“Un Ciber camino, que conlleva al fortalecimiento de las competencias socioemocionales.”**

- a) La primera corriente corresponde al modelo pedagógico constructivista, que establece que cada individuo acceda de manera progresiva y secuencial a la etapa superior de su desarrollo conceptual, respondiendo a sus necesidades y condiciones.

Los principales precursores de este modelo son Dewey, Piaget y Kohlberg.

- b) La segunda corriente del enfoque cognitivo es de tipo vivencial y busca que el aprendizaje sea significativo, a través de dinámicas propias de la cotidianidad que invitan a suscitar dudas, interrogantes, enseñarles a pensar de forma crítica, a refutar y argumentar, brindándoles la posibilidad de aplicar, ensayar, equivocarse, descubrir, corregir y volver a intentarlo.

El principal precursor de esta corriente es Bruner.

- c) La tercera corriente se refiere a las habilidades de pensamiento, orienta la enseñanza y el currículo hacia la formación de habilidades cognitivas. Plantea que la enseñanza debe dirigirse a propiciar en los adolescentes el pensamiento inductivo y para ello propone algunas estrategias y actividades secuenciadas y estimuladas por el profesor mediante preguntas desafiantes, retadoras, formuladas en el momento oportuno, en un proceso inductivo.

Los principales precursores de esta corriente son Bono e Hilda Taba.

- d) La cuarta corriente es la socio– emocional tiene como propósito identificar las emociones propias y de los demás, nuestro mayor objetivo es orientar la gestión y administración de las emociones a favor del individuo, en la construcción permanente de un proyecto de vida, en la toma de decisiones, en sus valores, habilidades, actitudes y en la autorregulación de sus comportamientos sociales, impactando de forma positiva su contexto y su propia vida, nuestra meta es potenciar el grado de liderazgo, tomando como pretexto los contextos virtuales, que nos abordan.

Los principales precursores de esta corriente son Erik Erickson, Daniel Goleman

### **3.2.1 ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS**

La estructura curricular está pensada en el desarrollo de valores, instrumentos del conocimiento, operaciones intelectuales, habilidades, destrezas, capacidades, actitud positiva y por las competencias socioemocionales significativas para el desarrollo del liderazgo.

**“Un Ciber camino, que conlleva al fortalecimiento de las competencias socioemocionales.”**

Las estrategias que se mencionan a continuación responden a herramientas que permiten orientar la formación del pensamiento formal y que permiten la interacción del individuo con sus emociones y con los diferentes escenarios virtuales

**a. Estructura de indagación:**

Busca activar los conocimientos previos, ellos deben aprender a comprender y apreciar las experiencias que van obteniendo como resultado de la vida misma, estas se logran a través de vídeos, podcast y conversatorios.

**b. Actividades escritas:**

Otra estrategia pedagógica que induce a los adolescentes a escribir y reflexionar sobre lo que ya conocen, sobre lo que han vivido y cómo se han sentido, a utilizar el conocimiento previo. Entre las actividades descritas se encuentran:

- **Anecdotario:** se efectúan al inicio de la unidad con el fin de que los estudiantes piensen sobre anécdotas o experiencias relacionadas con las comprensiones a trabajar y que nos permitan conocer cómo se sintieron y cómo actuaron y qué cambiarían hoy de esa situación. Generando discusiones a través de un foro.
- **Bitácora experiencial:** se emplean como medio de registro de los procesos de pensamiento y preguntas a lo largo de una unidad de estudio y se concentran en la documentación de un proceso de aprendizaje. En estas se incluyen preguntas, asignaciones, escritos libres y resultado de proyectos finales interdisciplinarios.

**c. Discusiones**

Se emplean a lo largo de una clase entre el docente y el alumno para brindar la oportunidad de compartir oralmente ideas y discutir opiniones, estas se pueden dar en espacios sincrónicos y asincrónicos.

**d. Organizadores gráficos.**

Ayudan a los estudiantes a visualizar, pensar y ordenar acerca de su conocimiento. El proceso de crear las representaciones los ayuda a retener información y extiende sus habilidades para transmitir e intercambiar sus pensamientos en grupos de trabajo colaborativos.

Algunos de los tipos de organizadores gráficos más empleados son:

- Mapas conceptuales
- Secuencia de actividades
- Clasificadores gráficos
- Listas jerarquizadas

**“Un Ciber camino, que conlleva al fortalecimiento de las competencias socioemocionales.”**

**e. Trabajo cooperativo**

El trabajo en grupo cooperativo es fundamental en los procesos para desarrollar una parte importante de un aula efectiva virtual, la meta de esta estrategia pedagógica es que los estudiantes se involucren activamente en sus comprensiones y tengan una meta común aceptada, además permite maximizar el aprendizaje propio y el de los demás.

Esta estrategia pedagógica y sus interacciones son sustentadas por Johnson y Johnson (1998).

Los aspectos que se tienen en cuenta en al aprendizaje cooperativo son:

- o Agrupaciones cooperativas a través del currículo.
- o Enseñanza recíproca.
- o Rompecabezas.
- o Pensar – parear y compartir.
- o Lluvia de ideas.
- o Reglamentación (resalta el progreso en lugar de la deficiencia).
- o Reconocimiento
- o Juego de roles

**PLAN CURRICULAR**

ÁREAS	I/H SEMANAL AREA
ESCENARIOS VIRTUALES Y USO DE TICS	1H
1H	
COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES.	2H
2H	
LIDERAZGO SOCIAL	1H
1H	

**CONTENIDOS**

COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES.	

**“Un Ciber camino, que conlleva al fortalecimiento de las competencias socioemocionales.”**



Subcompetencias	Desempeños
<u>Autoconocimiento</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce sus capacidades y oportunidades de mejora.</li> <li>• Observa sus comportamientos, pensamientos y sentimientos como una oportunidad para conocerse mejor.</li> <li>• Se percibe como un ser único e importante en el mundo y valora su individualidad en relación con otros.</li> </ul>
<u>Gestión emocional</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica sus emociones en diferentes situaciones y relaciones y reconoce los pensamientos asociados a ellas.</li> <li>• Expresa sus emociones, deseos y opiniones de manera respetuosa y tolerante.</li> <li>• Aprende a gestionar positivamente el propio malestar frente a sus cambios corporales.</li> </ul>
<u>Toma de decisiones</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica opciones o alternativas, las analiza y decide por la que considera la más adecuada.</li> <li>• Aprende a tomar decisiones relevantes para su vida desde el conocimiento de sí mismo, de los otros y la lectura del contexto.</li> <li>• Toma conciencia de las consecuencias de sus acciones y decisiones desde una actitud responsable y honesta consigo mismo y con los otros.</li> </ul>
<u>Resiliencia</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enfrenta problemas relacionados consigo mismo de manera adecuada y sale fortalecido.</li> <li>• Utiliza estrategias conductuales y cognitivas para afrontar problemas o situaciones adversas en su relación con otros.</li> <li>• Hace uso de sus recursos personales para enfrentar problemas del entorno de manera adecuada.</li> </ul>
<u>Empatía</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica aspectos que le son agradables o desagradables de las personas con las que interactúa.</li> <li>• Establece vínculos auténticos y sanos con las personas, respetando sus formas de ser.</li> <li>• Se pone en el lugar del otro y con esa mirada obtiene un mayor conocimiento de sí mismo.</li> </ul>
<u>Confianza</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla habilidades y actitudes que lo conducen a confiar en sí mismo.</li> <li>• Generar vínculos de confianza en los otros.</li> <li>• Actúa con compromiso para favorecer condiciones para que todos sean mejores.</li> </ul>

**“Un Ciber camino, que conlleva al fortalecimiento de las competencias socioemocionales.”**

<u>Conversación asertiva</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetar sus puntos de vista, aunque no coincida plenamente con ellos.</li> <li>• Expresar sus opiniones de manera clara y concisa adecuándola a sus interlocutores y a los contextos.</li> <li>• Buscar el entendimiento con los otros cuidándose de los prejuicios y evitando emitir juicios.</li> </ul>
<u>Cooperación</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colabora con otros para resolver alguna tarea, ya sea cotidiana o académica.</li> <li>• Toma de decisiones con los otros que se ven afectados en una situación.</li> <li>• Aporta sus capacidades y recursos para alcanzar metas que son de beneficio colectivo.</li> </ul>

<b>ESCENARIOS VIRTUALES Y USO DE TICS</b>	
<b>Subcompetencias</b>	<b>Desempeños</b>
<u>Pensamiento crítico</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce diferentes puntos de vista frente a un tema.</li> <li>• Evalúa la validez de las opiniones de otros sobre una situación.</li> <li>• Asume postura propia frente a ciertos temas o situaciones de la vida.</li> </ul>
<u>Manejo de información</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica la información que se requiere para tener una mirada más amplia de un problema o situación.</li> <li>• Busca información en fuentes veraces, confiables y seguras para la toma de decisiones.</li> <li>• Utiliza la información que le brindan los contextos para actuar adecuadamente.</li> </ul>
<u>Resolución de problemas</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los recursos requeridos para sortear obstáculos o dificultades.</li> <li>• Reconoce los conflictos o errores como fuente de crecimiento.</li> <li>• Resuelve con creatividad problemas de la vida cotidiana.</li> </ul>
<u>Competencias TIC</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maneja los códigos y lenguajes de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación).</li> <li>• Usa adecuadamente los medios masivos de comunicación (televisión, cine, radio, prensa).</li> <li>• Usa adecuadamente los computadores y el celular.</li> </ul>

**“Un Ciber camino, que conlleva al fortalecimiento de las competencias socioemocionales.”**

<b>LIDERAZGO SOCIAL</b>	
<b>Subcompetencias</b>	<b>Desempeños</b>
<u>Lectura del entorno</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones con el entorno de acuerdo con sus intereses, necesidades y oportunidades de crecimiento.</li> <li>• Genera opciones efectivas a partir de sus recursos, contactos y circunstancias para fortalecer su proyecto de vida</li> <li>• Identifica problemas y situaciones en las que puede incidir para mejorar la calidad de vida de su comunidad.</li> </ul>
<u>Responsabilidad personal y social</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza pequeños proyectos que aportan a resolver problemas de su comunidad y a su contexto.</li> <li>• Reconoce su propio aporte al desarrollo de su entorno.</li> <li>• Busca minimizar el efecto de sus acciones en sí mismo, en de los otros y en su entorno.</li> </ul>
<u>Ciudadanía local y global</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se siente miembro de una comunidad local, de un país y del mundo.</li> <li>• Muestra motivación, interés y compromiso hacia su cultura, país e institución para resolver los problemas que aquejan a su comunidad.</li> <li>• Denuncia comportamientos discriminatorios, sexistas, o cualquier tipo de abuso o discriminación.</li> </ul>

**“Un Ciber camino, que conlleva al fortalecimiento de las competencias socioemocionales.”**

**“Un Ciber camino, que conlleva al fortalecimiento de las competencias socioemocionales.”**