



GAMERS PARA LA VIDA



En convenio



LIDER

FORCE

SUPERVIVIENTE

Participantes: estudiantes de grados 7° 8° 9°

En convenio



Propósito

Dinamizar las capacidades para el liderazgo en adolescentes interesados en el fortalecimiento de sus competencias en pensamiento crítico, trabajo en equipo e inteligencia emocional mediante acciones asociadas a la gamificación y ludificación que les permita aprendizajes significativos para su proyección en la vida personal, familiar y social.



Temáticas

En convenio



NIVEL 1

- 1.1. Fundamentos del modelo LIDER FORCE (liderazgo en adolescentes).
- 1.2. ¿Cómo logras conocer gente y relacionarte con ellos?.
- 1.3. Descubre tu capacidad de Influir en los demás.
- 1.4. Motivación y autoconfianza.

NIVEL 2

- 2.1. Tu estilo de liderazgo define el equipo de trabajo.
- 2.2. Si tus gestos y postura hablaran ¿qué dirían?
- 2.3. ¿Desde qué emoción estás Jugando?
- 2.4. Sabes qué es el CyberBullying (Cómo afrontarlo desde el rol de líder).

NIVEL 3

- 3.1. Continúa con la misión y lleva tu creatividad al siguiente nivel.
- 3.2. Para continuar debemos innovar (RELOAD).
- 3.3. ¿Crees que un líder debe intervenir en un conflicto?.
- 3.4. Un “Gamer” sabe trabajar en equipo.



Temáticas

En convenio



NIVEL 4

- 4.1. ¿Qué es pensamiento crítico?
- 4.2. ¡Cuidado! Hay una puerta secreta ¿entras o no? (toma de decisiones).
- 4.3. Diversidad y equidad (el principio de igualdad).
- 4.4. Mis responsabilidades dentro de la sociedad (Escuela, sociedad, familia).

NIVEL 5

- 5.1. ¿Qué hace un líder frente a sus logros? (tolerancia a la frustración).
- 5.2. Legorazgo v2 (reto de atención, y trabajo en equipo).
- 5.3. Game Over (identificar el Ganar, perder y aprender)

Nivel Final

Campamento de LIDER FORCE

Se busca a través de las actividades deportivas, culturales, musicales, ambientales, tecnológicas aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de las diferentes temporadas.



Competencias a desarrollar

- Pensamiento Crítico.
- Capacidad creativa.
- Manejo asertivo de gobierno escolar.
- Toma de decisiones.
- Habilidad de influencia positiva en los demás.
- Trabajo en equipo y colaborativo.
- Manejo asertivo de la comunicación.
- Inteligencia emocional.
- Reconocimiento de sí
- Conocimiento de la diversidad y equidad de género e ideologías.
- Liderazgo en el entorno social, escolar y familiar.
- Aplicación del conocimiento en el mundo cotidiano.
- Competencias ciudadanas.
- Orientación al logro.

GAMERS PARA LA VIDA

En convenio

