



GAMERS

PARA

LA VIDA

En convenio



LIDER GAMER TRANSFORMADOR

Participantes: estudiantes de grados 10° 11°

En convenio



Propósito

Potenciar en los adolescentes el reconocimiento de su liderazgo con la participación activa en procesos de formación y gamificación, que favorezcan la construcción de un proyecto de vida basado en principios sólidos y competencias ciudadanas



Temáticas

En convenio



Nivel 1

- 1.1. Fundamentos del modelo LIDER-GAMER (liderazgo en adolescentes).
- 1.2. ¿Sabes qué es marca personal?
- 1.3. Descubre el poder de Influir en los demás desde tu lenguaje.
- 1.4. El valor de la autonomía.

Nivel 2

- 2.1. Cómo fortalecer y potenciar tu estilo de liderazgo.
- 2.2. El líder elocuente, ¡y que no te lo cuenten!
- 2.3. Manejo de las acciones derivadas de tus emociones.
- 2.4. ¿Sabes qué es el CiberBullying - ciber acoso y el Mobbing? (Cómo afrontarlo desde el rol de líder).

Nivel 3

- 3.1. La creatividad en pro de un objetivo común (Emprendedor).
- 3.2. Para continuar debemos innovar (RELOAD).
- 3.3. Metas vocacionales (mis fortalezas).
- 3.4. El trabajo en equipo y el trabajo colaborativo (diferencias).



Temáticas

En convenio



Nivel 4

- 4.1. El respeto a los derechos y necesidades de los demás.
- 4.2. Es ético o es trampa (caso de estudio, toma de decisiones)
- 4.3. Mis retos dentro del ecosistema escuela, sociedad, familia.

Nivel 5

- 5.1. Aprendiendo a ganar.
- 5.2. Legorazgo v3 (reto de atención, y trabajo en equipo).
- 5.3. “RELOAD” Mis metas educativas y personales.

Nivel final

Campamento de LIDER-GAMER.

Se busca a través de 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

