



# Liderando

para niños

¡Avalado por expertos  
y aprobado por niños!

DISEÑADORA: VALENTINA LOVERA NIÑO  
DIRECTORA DE PROYECTO: D.I MÓNICA TRIANA RUIZ  
LINEA: INNOVACIÓN SOCIAL Y OCIO

 UNIVERSIDAD  
**EL BOSQUE**  
Facultad de Creación  
y Comunicación

# Liderando

para niños

The logo consists of the word "Liderando" in a playful, multi-colored font. Each letter is a different color: 'L' is yellow, 'i' is blue, 'd' is green, 'e' is pink, 'r' is blue, 'a' is green, 'n' is yellow, 'd' is green, and 'o' is pink. A red flag on a black pole is positioned above the final 'd'. Below the main title, the words "para niños" are written in a simple, black, lowercase sans-serif font.



*La universidad el bosque no se hace responsable de los conceptos emitidos por los investigadores en su trabajo, solo velara por el rigor científico, metodológico y ético de mismo en áreas de la búsqueda de la verdad y la justicia*



---

## AGRADECIMIENTOS

---

Agradezco a mis padres, por ser mi apoyo y guía para seguir adelante, cada día.

A todos quienes me apoyaron en cada decisión y cada paso durante la construcción de este proyecto y por estar a mi lado en las situaciones presentadas.

A la Universidad El Bosque y al programa de Diseño Industrial por el acompañamiento académico dado por docentes y tutores durante toda la realización de este proyecto, y me brindaron sus conocimientos durante toda mi carrera.

A mi directora la docente Monica Triana por tenerme paciencia y guiarme en cada paso de este proyecto.

Y finalmente a todas aquellas personas que, durante todo este proceso, brindaron sus conocimientos y apoyo para culminar y finalizar este proyecto

---

# TABLA DE CONTENIDO

---

Agradecimientos	4
Tabla de contenido	5
Lista de figuras	7
Glosario	8
<b>1. Información general del proyecto</b>	<b>9</b>
1.1. Título	9
1.2. Investigador	9
1.3. Correo electrónico	9
1.4. Línea de investigación	9
1.5. Lugar de ejecución del proyecto	9
1.6. Duración del proyecto	9
<b>2. Resumen del proyecto</b>	<b>10</b>
2.1. Resumen	10
2.2. Palabras clave	11
2.3. Abstract	12
2.4. Key words	13
<b>3. Descripción del proyecto</b>	<b>14</b>
3.1. Justificación y planteamiento del problema de investigación	14
3.1.1 Contexto	16
3.2. Tema de proyecto	17
3.3. Pertinencia de diseño	18
3.4. Objetivos	19
3.5. Metodología	20
3.6. Marco teórico	24
3.6.1. Líder	24
3.6.2 Formación de líderes	27

<b>3.7. Comunidad Tipo</b>	<b>32</b>
<b>3.7.1. Usuario</b>	<b>33</b>
<b>3.7.2. Comunidad piloto</b>	<b>34</b>
<b>3.8. Primer testeo</b>	<b>35</b>
<b>3.9 Prototipado</b>	<b>40</b>
<b>4. Resultados Liderando</b>	<b>41</b>
<b>4.1. Proyecto</b>	<b>41</b>
<b>4.2. Metodología</b>	<b>43</b>
<b>4.3. Evaluación y retroalimentación de la metodología</b>	<b>49</b>
<b>4.4. Kit Liderando</b>	<b>51</b>
<b>4.5. Mercado</b>	<b>62</b>
<b>5. Referencias</b>	<b>64</b>

## LISTA DE FIGURAS

---

- Figura 1. Justificación y problemática en comunidad tipo.
- Figura 2. Contexto comunidad tipo y problemática..
- Figura 3. Centro de apoyo vivir.
- Figura 4. Ocio como estrategia.Figura 4. Ocio como estrategia.
- Figura 5. Competencias de un líder.
- Figura 6. Tipologías nombre de líderes.
- Figura 7. Scouts.
- Figura 8. Tipologías en formación de líderes.
- Figura 9. Metodologías de aprendizaje.
- Figura 10. Actividades en comunidades tipo.
- Figura 11. Actividades grupales en comunidades tipo.
- Figura 12. Comunidad Fundación Centro de Apoyo Vivir
- Figura 13. Comunidad Scout grupo 29.
- Figura 14. Primer testeo monitores.
- Figura 15. Primer testeo compromiso personal.
- Figura 16. Primer testeo espacio efímero
- Figura 17. Primer testeo seres fantásticos.
- Figura 18. Primer prototipo con los Scouts.

## GLOSARIO

---

### Comunidad

**“Conjunto de individuos, que tienen en común diversos elementos, como el territorio que habitan, las tareas, los valores, los roles, el idioma o la religión.”**

Concepto.de. (s.f.). ¿Qué es comunidad? Recuperado de <https://concepto.de/comunidad/>

### Ocio

**“ El tiempo de recreación que un individuo puede organizar y utilizar de acuerdo a su propia voluntad.”**

Definicion.de. (s.f.). Definición de ocio. Recuperado de <https://definicion.de/ocio/>

### Didáctico

**“ Es la rama de la Pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza”**

Definicion.de. (s.f.-b). Definición de didáctica. Recuperado de <https://definicion.de/didactica/>

### Metodología

**“ Serie de métodos y técnicas de rigor científico que se aplican sistemáticamente durante un proceso de investigación para alcanzar un resultado teóricamente**

Fabián Coelho, F. C. (s.f.). Significado de Metodología. Recuperado de <https://www.significados.com/metodologia/>

# 01 Información general del proyecto

**1.1. Título:** Proyecto de grado innovación social y ocio para generar líderes en comunidades vulnerables.

**1.2. Investigador:** Valentina Lovera Niño.

**1.3. Correo electrónico:** valalovera@gmail.com

**1.4. Línea de investigación:** Innovación social y ocio en comunidades.

**1.5. Lugar de ejecución del proyecto:** Localidad de Santa fe Bogotá. Barrio el Balcón. comunidad Centro de Apoyo Vivir, localidad de Suba. Comunidad centro cultural de Suba.

**1.6. Duración del proyecto:** 12 meses



Liderando  
para niños

# 02 Resumen del proyecto

## 2.1 Resumen

Este proyecto está enfocado a la formación de líderes positivos que aporten de manera objetiva y asertiva a su comunidad. El proyecto genera una experiencia de formación y aprendizaje para la formación e identificación de ellos a través de actividades y retos tanto individuales como grupales, con el fin de potencializar el liderazgo de estos individuos y estimular la confianza e iniciativa, otorgando oportunidades de empoderamiento y auto superación.

El sentido de investigación tiene como finalidad llegar a comunidades de niños y niñas donde no existe aún ni se han planeado metodologías para que estos puedan desarrollarse de forma amena y activa en un entorno controlado y que apoyen las actividades de su comunidad, junto con los tutores y directores responsables, que trabajan por un bien común. Se quiere con este proyecto apoyar a estos adultos en su labor de padres y educadores, al plantear una metodología estratégica que permita a los niños asumir un rol y el empoderarse al formar parte de su propia comunidad.

Así mismo, el proyecto está orientado en comunidades que ofrecen programas sociales de ocio; las cuales frecuentemente se encuentran violentadas, y acogen niños que sus padres o tutores tienen largas jornadas laborales, por lo que los infantes pasan mucho tiempo solos.

Evidentemente, en un entorno donde la escasez de recursos, la falta de herramientas para autoridad por parte de los maestros, y la falta de interés de los adultos responsables es un problema cotidiano; los niños y jóvenes con carácter de líder no se encuentran bien influenciados y pueden llegar a afectar negativamente a toda su comunidad y todo aquello que los rodea o los líderes positivos no encuentran eco en la comunidad para formarse y potencializar sus habilidades en pro de la comunidad.

## 02 Resumen del proyecto

### 2.2. Palabras clave

# Liderando



Comunidad

Líder

Empoderamiento

Metodología

Ocio

Roles

Metas

Didáctico

Experiencias

Fomentar

Encontrar

Identificar

## 02 Resúmen del proyecto

### 2.3. Abstract

This project is focused on the formation of positive leaders who contribute in an objective and assertive manner to their community. The project generates a training and learning experience for the formation and identification of them through activities and challenges both individual and group, in order to empower the leadership of these individuals and stimulate confidence and initiative, providing opportunities for empowerment and self overcoming.

The purpose of the research is to reach communities of children where methodologies do not yet exist or have been planned so that they can be developed in a pleasant and active way in a controlled environment and that support the activities of their community, together with the tutors and responsible directors, who work for the common good. With this project we want to support these adults in their work as parents and educators, by proposing a strategic methodology that allows children to assume a role and empower themselves by being part of their own community.

Likewise, the project is oriented in communities that offer social leisure programs; which are often violated, and welcome children whose parents or guardians have long working hours, so that infants spend a lot of time alone.

Evidently, in an environment where the scarcity of resources, the lack of tools for authority on the part of teachers, and the lack of interest of responsible adults is a daily problem; children and young people with the character of a leader are not well influenced and can negatively affect their entire community and everything that surrounds them or positive leaders do not find an echo in the community to train and empower their abilities in favor of the community .

## 02 **Resumen del proyecto**

### 2.4. Key words



**Community**

**Leader**

**Empowerment**

**Methodology**

**Leisure**

**Roles**

**Goals**

**Didactic**

**Experiences**

**Foment**

**Find**

**Identify**

## 03 Descripción del proyecto

### 3.1. Justificación y planteamiento del problema de investigación

Este proyecto está enfocado al **empoderamiento de comunidades** las cuales demandan la **generación de herramientas para formar líderes** que aporten a la sociedad aun después de ser adultos, ya que es usual que ciertos individuos opten simplemente por asistir a estas comunidades con la meta de conseguir un beneficio netamente personal; como actividades de ocio, suministros escolares o incluso económicos, todo esto sin aportar nada a cambio a estas comunidades que los ven crecer y los apoyan. Es por esto mismo que se quiere abordar estos contextos y ofrecerles un plan de contingencia el cual genere en los usuarios la necesidad de retribuir de nuevo a su comunidad.

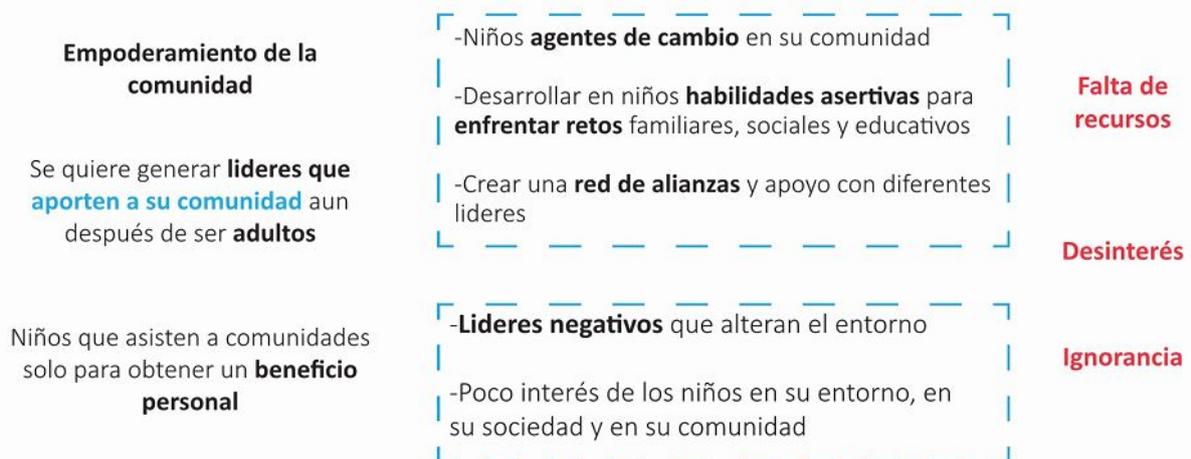


Figura 1. Justificación y problemática en comunidad tipo.

(comunidad tipo "Fundación Centro de Apoyo Vivir, Localidad de Santa Fe, Bogotá)

La **oportunidad de diseño** es crear una herramienta para empezar a convertir a los niños en agentes de cambio dentro de su comunidad, los cuales velan por los beneficios colectivos en lugar de los individuales. Aportar en generar conciencia de adultos involucrados desde la formación pequeños, facilitando la tarea a las fundaciones y comunidades.

De igual manera es indispensable desarrollar en los niños habilidades asertivas para enfrentar los retos que se les presente en su entorno familiar, social y educativo siendo el liderazgo el motor principal de estos cambios y colmarlos de autoestima, y asertividad.

Lo que se busca es tener una **comunidad piloto** para generar los espacios de trabajo con comunidad, diseñar con ellos y comprobar los resultados del proceso.

Por medio de un desarrollo por pasos, en el cual los niños de la comunidad cumplan un rol, y construyan ellos mismos un espacio en el cual puedan desarrollarse y formar parte de su comunidad, aportando positivamente a su entorno.



Figura 2. Contexto comunidad tipo y problematica.

### 3.1.1. Contexto

En las comunidades muchas veces existe una gran problemática ya que muchos niños con carácter y personalidad de líder **no se encuentran bien influenciados** y pueden llegar a **afectar negativamente todo lo que los rodea**.

Mi primer acercamiento a una comunidad como esta fue hace ya más de un año en la comunidad **Centro de Apoyo Vivir** el cual es un espacio lúdico para la formación, educación y recreación de los niños del barrio El Balcón en la localidad de Santa Fe. Hijos de recicladores, albañiles, y señoras de servicios generales con un bajo nivel académico y con necesidades biopsicosociales.



Figura 3. Centro de apoyo vivir.

#### **Personas beneficiadas:**

60 niños aprox. x año  
5-16 años - Estrato 1-2

#### **Localización:**

Localidad Santa Fe  
Comunidad del Barrio El Balcón  
Bogotá



## 03 Descripción del proyecto

### 3.2. Tema de proyecto

El tema que aborda este proyecto es el **líderazgo y los espacios de ocio como estrategia para el empoderamiento y sentido de pertinencia de los niños hacia sus comunidades**, a través de actividades de ocio como el juego de Roles.



Figura 4. Ocio como estrategia.

## 03 Descripción del proyecto

### 3.3. Pertinencia de diseño

Ideación y creación



Herramienta lúdica

Este proyecto tiene como finalidad el **encontrar, fomentar, identificar y evaluar** las **cualidades del líder en una comunidad**, todo esto, llegando a contribuir en la formación de niños íntegros que aporten a una cultura de paz.

La pertinencia de diseño en este reto planteado es la ideación y creación de una herramienta lúdica que ayude a las comunidades en la identificación y formación de líderes.

El diseño aportará al proyecto la metodología para investigar los procesos actuales de las comunidades entre y me inmiscuí en los procesos de estas comunidades llegando a identificar los problemas y dificultades que tenían a nivel social y lo traduje formando un objeto mediador y planteando una metodología que lo acompaña. Por medio de actividades y procesos en los tiempos de ocio de estas entidades que velan por el cuidado y formación de los niños.

A grandes rasgos el diseño industrial contribuye en las comunidades tipo anteriormente descritas, al plantear una metodología y su congruente objeto mediador el cual responda a la formación, identificación y promoción de líderes positivos en comunidades.

Con esto en mente y con la ayuda del diseño se llegó a plantear un contenedor lúdico de experiencias con una pedagogía activa en la que se aprenda de los que se hace y la cual motive a los niños a convertirse en líderes que ayudan a su comunidad.

## 03 Descripción del proyecto

### 3.4. Objetivos

## OBJETIVO GENERAL

Creación de una herramienta metodológica que utilice el ocio como estrategia para la formación de niños líderes.

### *Objetivos Especificos*

- Generar un kit de herramientas que contribuya a fomentar, enriquecer y proyectar las aptitudes de liderazgo en niños.
- Integrar el concepto de sentido de pertinencia de los individuos en su comunidad.
- Empoderar a niños y niñas en edad escolar en temas de liderazgo, autoestima, desarrollo humano, generando agentes de cambio en su comunidad.

## 03 Descripción del proyecto

### 3.2. Metodología

Se a utilizado el **ideo toolkit** como metodología durante el proceso de investigación y desarrollo de este proyecto, ya que como su base principal es el diseño enfocado hacia las personas y bajo la línea de innovación social y ocio; permite abordar los pasos del proyecto.

**IDEO**  
TOOLKIT

“El Diseño Centrado en el las Personas (DCP) es un proceso y un conjunto de técnicas que se usan para crear soluciones nuevas para el mundo. Estas soluciones incluyen productos, servicios, espacios, organizaciones y modos de interacción.”

Fundación Bill & Melinda Gates. (s.f.). DISEÑO CENTRADO EN LAS PERSONAS. Recuperado de [https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/spanish\\_download/ideo\\_hcd\\_toolkit\\_final\\_combined\\_lr.pdf](https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/spanish_download/ideo_hcd_toolkit_final_combined_lr.pdf)

Los indispensable de esta metodología es como pone en el punto focal a las personas, a los integrantes de estas comunidades que se requiere crear una solución.

Las fases para abordar esta metodología son tres, las cuales se plantearon y desarrollan de la siguiente manera.

el proceso inicia con la **identificación de una problemática a abordar** y la cual se necesite resolver. Se examinan las necesidades, los requerimientos y los ideales de las comunidades afectadas.

## 03 Descripción del proyecto

### 3.5. Metodología

## IDEO TOOLKIT



### Escuchar

Durante este proceso de diseño se busca inmiscuirse con las comunidades, se hace un proceso de observación y se recopilan historias, o anécdotas tomadas desde el trabajo de campo.



### Crear

Se traduce todo el proceso de observación en oportunidades, problemáticas, necesidades y prototipos. Se requiere un pensamiento mucho mas abstracto al plantear dichas soluciones.



### Entrega

Se realizan soluciones a través del prototipo, de evolución de capacidades, planificación de la implementación, entre otros.

## 03 Descripción del proyecto

### 3.5. Metodología

#### IDEO TOOLKIT



En el proceso de escuchar se hicieron varias salidas de campo e inmersiones dentro de las comunidades tipo como:

-En la Fundación Centro de Apoyo Vivir



Se identificó la **problemática** al presenciar niños líderes negativos, que influenciaban perjudicialmente a su entorno y a otros niños

Y es por esto que llego a la **necesidad** de cambiar dichos líderes negativos, en líderes positivos. Y se tomo como principal referente el Scouting como aliado estratégico al ser una organización enfocada a la educación, formación de líderes infantiles y jóvenes, bajo la promesa y ley Scout.

-Con el grupo de Scouts #29 en Suba



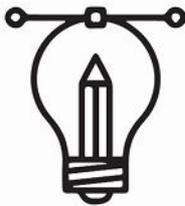
Se hizo un proceso de **observación, integración, actividades y finalmente entrevistas** con los dirigentes de dichas comunidades, con los niños y jóvenes pertenecientes.

Con esto en mente y con la ayuda del diseño se llegó a plantear un contenedor lúdico de experiencias con una pedagogía activa en la que se aprenda de los que se hace y la cual motive a los niños a convertirse en líderes que ayudan a su comunidad.

# 03 Descripción del proyecto

## 3.5. Metodología

### IDEO TOOLKIT



En la fase de creación se propuso y se tradujeron posibles ideas en soluciones que aporten al proyecto, se hicieron varias comprobaciones por medio de actividades dentro de la comunidad tipo, como con la comunidad de referencia.



Se planteo una metodología estratégica que permitiera generar, identificar y fomentar líderes; que después se tradujo con la ayuda de objetos mediadores y su kit generador de experiencia. Se hizo una lluvia de ideas, bocetaciones, prototipos y actividades piloto que abordaran la metodología de la manera más congruente.

### IDEO TOOLKIT



Por último, en la entrega se plantearon diferentes métodos de evaluación tanto individuales como grupales, con el fin de comprobar dicha metodología y su objeto.

## 03 Descripción del proyecto

### 3.6. Marco teórico

#### 3.6.1. Líder

El término “líder” se encuentra definido como:



“Individuo de un grupo que ejerce una mayor influencia en los demás, se le considera jefe o orientador, éste presenta la habilidad de convencer a otros de que trabajen con entusiasmo para lograr los objetivos definidos.” (conceptodefinicion.de)

Definición de Líder. Recuperado de <https://conceptodefinicion.de/lider/>

Un líder es aquella persona de un grupo la cual influencia a los demás, y toma el rol de dirigir, guiar y conducir en pro de un bien común. Aunque muchas personas nazcan con características de líder, es necesario que los niños desde una corta edad aprendan ciertas lecciones que a lo largo de su crecimiento impactan de manera significativa sus vidas.

Un líder es aquella persona de un grupo la cual influencia a los demás, y toma el rol de dirigir, guiar y velar en pro de un bien común. Aunque muchas personas nazcan con características de líder, también se pueden formar; es necesario que los niños desde una corta edad aprendan ciertas lecciones que impacten significativamente su crecimiento.

## 03 Descripción del proyecto

### 3.6. Marco teórico

#### 3.6.1. Líder

#### Competencias de un líder

- Inspira**  
A los demás
- Escucha**  
Opiniones
- Pregunta**  
Y encuentra soluciones
- Promueve**  
Las acciones positivas
- Delega**  
El poder y libertad de acción
- Da**  
El ejemplo
- Apoya**  
Al equipo



Figura 5. Competencias de un líder.

Para poder instruir a un líder es indispensable que los adultos responsables sean tomados como una figura de autoridad por los pequeños, siempre deben dar un buen ejemplo, motivarlo a hacer actividades grupales, ser perseverantes, enseñarles habilidades de negociación, perfeccionar su toma de decisiones, darles confianza, motivarlos a trabajar tanto es sus proyectos individuales como en los grupales, enseñarles a planear y llevar a cabo proyectos, darles espacio para que puedan desarrollarse libremente y motivar un pensamiento optimista; todo esto con el fin de que el adulto siempre esté involucrado durante el proceso de formación del niño sin llegar a opacar sus esfuerzos y conocimientos

# 03 Descripción del proyecto

## 3.6. Marco teórico

### 3.6.1. Líder

Por otro lado, es indispensable tener en cuenta a lo largo de la historia los diferentes nombres con los que se han llamado los líderes y como están palabras en un contexto específico influencias a las personas y de qué manera. Como lo es el caso de los scouts que al cumplir cierta etapa de desarrollo infantil van creciendo y obteniendo diferentes nombramientos y roles dentro de su comunidad; o como lo es en el caso del taekwondo, ya que al depender de sus destrezas y triunfos van cambiando la cinta de diferentes colores expresando su rango.

Así que en conclusión las tipologías analizadas nos permiten demostrar que para incentivar a los infantes es posible por un crecimiento personal frente a otros.



Figura 6. Tipologías nombre de líderes.

## 03 Descripción del proyecto

### 3.6. Marco teórico

#### 3.6.2 Formación de líderes

De igual manera, es entendible que para el presente trabajo es indispensable estudiar y tener como referencia metodologías o tipologías previamente existentes y en desarrollo de formación de líderes.



Figura 7. Scouts.

Primero se analizó la metodología Scout, un sistema de autoeducación de carácter no formal. La cual tiene a la progresión personal y posteriormente la grupal como punto de partida inicial; con la que se desarrollan las habilidades de cada uno de los miembros y se emplean de manera productiva y provechosa en su comunidad. Generando líderes con un alto sentido de compromiso y responsabilidad por su sociedad.

Método Scout. Recuperado de <https://www.scout.org/es/node/143>

## 03 Descripción del proyecto

### 3.6. Marco teórico

#### 3.6.2 Formación de líderes

## Coaching Ontológico

Y, por otro lado, se estudió el coaching ontológico, el cual explora y hace preguntas sobre el ser humano, su modo de relacionarse, de expresarse, de actuar y la forma en la que alcanza sus objetivos. El coaching permite una transformación dinámica mediante la cual las personas revisan, desarrollan y optimizan sus formas de estar siendo en el mundo.

El coaching resulta beneficio para niños ya que les permite darse cuenta que ellos mismos son capaces de cambiar una situación de la cual no se encuentran satisfechos, les ayuda a analizar su entorno y comprender un panorama extenso de la situación en la que se encuentra, aumentará su confianza entre otros.

Según el método coaching infantil  
Coaching para niños. Recuperado de <http://micoaching.org/coaching-para-ninos>

Así que, se analizaron ambos métodos desde su planteamiento, su forma de ejecución y el sistema de evaluación. Llegando a unos pasos en común los cuales tome como base para el desarrollo de mi metodología en la formación de líderes infantiles.

# 03 Descripción del proyecto

## 3.6. Marco teórico

### 3.6.2 Formación de líderes

Se analizó las siguientes *tipologías*: Formación de líderes

		<b>SCOUTS</b> 	<b>Coaching Ontológico</b>	Tipos de líderes
<b>INICIO</b>	<b>Compromiso personal</b>	-Voluntario -Genera compromiso -Respetar a su	-Responsabilidad -Sentido del deber/pertenencia	
<b>EMPODERAMIENTO</b>	<b>Capacidades individuales Participación</b>	-Descubrir habilidades -Participar activamente -Desarrollar gustos y afinidades -Seguir ideales	-Hacer actividades -Experimentar haciendo	
<b>SOCIALIZACIÓN</b>	<b>Trabajo en equipo</b>	-Relacionarse con otros -Cooperación -Habilidades comunicativas	-Crear lazos -Planificar conjuntamente -Retroalimentación -Principios afines	<b>Participativo o democrático</b>
<b>ROLES</b>	<b>Cumplir función</b>	-Valorado por cada scout y por el grupo de iguales	-Se dan tareas a cada miembro del grupo	
<b>METAS</b>	<b>Esquema progresivo</b>	-Generar propósitos propios y metas grupales -Progresar a un determinado ritmo	-Plantearse metas -Auto desarrollo -Inteligencia emocional	<b>Laissez-faire</b>
<b>ENTORNO</b>	<b>Escenario</b>	-Ser consiente de su entorno -Desarrollarse físico, intelectual, emocional y socialmente	-Genera lazos afectivos -Generar ritos	
	<b>GUÍAS</b> 	Guía, apoya y dirige Afronta los problemas Busca soluciones	Desarrollar su influencia positiva sobre otros	<b>Autocrático</b>

Figura 8. Tipologías en formación de líderes.

En consecuencia, me base fundamentalmente en el método scout, ya que no solo es una metodología sino un estilo de vida para adultos; los cuales desde niños fueron formados bajo el pensamiento scout siendo líderes positivos que aportan aún después de cumplir su rol y buscan seguir contribuyendo a su sociedad.

## 03 Descripción del proyecto

### 3.6. Marco teórico

#### 3.6.2 Formación de líderes

Por otro lado, no se puede quedar solo en referentes sobre la formación de líderes, sino que, además los métodos de aprendizaje tienen un papel primordial para este trabajo. Al ver la necesidad de proveer un ambiente fomentando por la sana socialización, el respeto y la solidaridad llevado a cabo gracias a el método Montessori, donde la libertad se desarrolla por medio de límites claros y en la cual se les permite a los individuos desarrollarse y convivir en su pequeña sociedad. Además, se emplea la metodología Reggio Emilia y su base con el medio que los rodea, al tener experiencias reales que originan consecuencias reales, además de las posibilidades infinitas de creación, expresión y conocimiento al predominar la investigación autodidacta y la reflexión.

Lores, B. L. Beatriz. ¿Qué quiere conseguir la Metodología Reggio Emilia? Recuperado de <https://www.enbuenasmanos.com/metodologia-reggio-emilia>

**Método  
Montessori**

**Metodología  
Reggio Emilia**

# 03 Descripción del proyecto

## 3.6. Marco teórico

### 3.6.2 Formación de líderes

Se analizó las siguientes *tipologías*: Metodologías de aprendizaje

		Método Montessori	Metodología Reggio Emilia	Tipos de líderes
INICIO	Compromiso personal	-Independencia -Actividad dirigida por el niño	-Motivación -Independencia -Asombro	
	Capacidades individuales Participación	-Actividad autodirigida -Aprender Haciendo	-Pensamiento personal propio -Construir los pensamientos a través de diferentes lenguajes	
SOCIALIZACIÓN	Trabajo en quipo	-Socialización, respeto y solidaridad -Convivir en la pequeña sociedad del aula por grupos de edad -Juegos colaborativos	-Diferentes formas de comunicación entre los niños - Participación social	Participativo o democrático
ROLES	Cumplir función	-Relativo por cada individuo según su edad	-Las diferentes experiencias es lo que determina su función dentro del grupo	
METAS	Esquema progresivo	-Según la etapa evolutiva (edad) -Libertad con límites	-Autonomía de acción -Proyectos con los que se adquieren experiencias -Expresarse	Laissez-faire
ENTORNO	Escenario	-Desarrollo por la necesidad de adaptarse a su entorno -Dar un sentido al mundo que lo rodea	-Espacio físico acogedor para propiciar la comunicación y relación de sus miembros -Asombro-experimentan por su entorno	
 <b>GUÍAS</b>		Intervenir cada vez menos a medida que el niño se desarrolla	Colaborador, investigador Aliados con experiencia	Autocrático

Figura 9. Metodologías de aprendizaje.

## 03 Descripción del proyecto

### 3.7. Comunidad Tipo

- Tutores con largas jornadas laborales, por lo que los niños pasan mucho **tiempo solos** o en lugares educativos provisionales.
- Niños con carácter de **líder no se encuentra bien influenciados** y pueden llegar a afectar negativamente a su comunidad y lo que los rodea.
- Falta de interés de los adultos responsables.
- Falta de recursos en la formación de los niños
- Problemas **conductuales o emocionales**.
- Comunidad violentada la cual alberga niños que rotan continuamente

Comunidad la cual alberga niños y jóvenes, que **no se encuentra bien estructurada**, y desaprovecha la oportunidad de ayudar a los estudiantes a ser líderes, empoderarse y formar parte positivamente de su propia comunidad.

Fundaciones  
Escuelas  
Grupos comunitarios de niños y jóvenes



Figura 10. Actividades en comunidades tipo.

## 03 Descripción del proyecto

### 3.7.1. Usuario

Programa dirigido a niños y/o preadolescentes entre los 8 y 12 años de edad. Los cuales se encuentran en la denominada “**edad escolar**” desarrollando su habilidad social, sus destrezas, el razonamiento y aprendizaje.

Esta etapa es primordial debido a los cambios emocionales y sociales que se presentan.

Niños y niñas entre los 8 a 12 años de edad, cuando están desarrollando su:

- Mente razonadora
- Madurez infantil
- Desarrollo de las capacidades biológicas, educativas y emocionales.
- Aprenden del medio que los rodea
- Adquieren conciencia de ellos mismos y los demás.

Niñez mediana. (2019, 6 febrero). Recuperado de <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positiveparenting/middle.html>



# 03 Descripción del proyecto

## 3.7.2. Comunidad piloto, trabajo de campo



### Personas beneficiadas:

60 niños aprox. x año  
5-16 años - Estrato 1-2

### Localización:

Localidad Santa Fe  
Comunidad del Barrio El Balcón  
Bogotá



Figura 12. Comunidad Fundación Centro de Apoyo Vivir.

# 03 Descripción del proyecto

## 3.7.2. Comunidad piloto, trabajo de campo

**SCOUTS**



**Grupo 29**



**Personas beneficiadas:**

25 niños/pre-adolescentes aprox.  
7-16 años

**Localización:**

Localidad - Suba  
Colombia - Santa Fe de Bogotá



Figura 13. Comunidad Scout grupo 29.

# 03 Descripción del proyecto

## 3.8. Primer Testeo



### Objetivo

Analizar el proceso de toma de decisiones del grupo e individualmente.

### Actividad

**SITUACIÓN**

"Ustedes pertenecen a un grupo de cosmonautas. En un viaje individual tienen el encargo de encontrarse con la nave nodriza en la superficie iluminada de la Luna. A causa de dificultades técnicas, su nave espacial tuvo que alunizar a 300km de la nave nodriza. Durante el alunizaje se ha destruido gran parte del equipo de a bordo. Su supervivencia depende de que consigan llegar a pie a la nave nodriza. Solo pueden llevarse con ustedes lo más imprescindible para superar esa distancia. Más abajo se especifican los 15 elementos que se han salvado. Su labor consisten hacer una clasificación de los objetos enumerados que sean más o menos importantes para que su tripulación se los lleve consigo. El 1 será el más importante y el 15 el menos."

- 1 caja de fósforos
- 20m de cuerda
- 1 horno portátil
- 1 lata de leche en polvo
- 1 brújula magnética
- Cartuchos de señales
- 1 receptor y emisor de FM
- 1 bote neumático con botellas de CO2
- 1 lata de alimento concentrado
- 30m de seda de paracaídas
- 2 pistolas
- 2 tanques de oxígeno de 50L
- 20 litros de agua
- 1 maletín de primeros auxilios
- 1 mapa estelar (constelación lunar)



Figura 13. Primer testeo simulación espacial.

### Trabajo de campo conclusiones:

- Situaciones de **competitividad** y de agresión hacia los adultos y compañeros.
- No es permitida la utilización de ciertos tipos de **materiales**.
- Es indispensable el **cambio constante de actividades** para evitar la apatía y el cansancio.
- Se requiere un **seguimiento continuó** con los niños a trabajar.

# 03 Descripción del proyecto

## 3.8. Primer Testeo



### Objetivo

Integrar a los niños durante su proceso de formación con la implementación de deberes, con el fin de generar el sentimiento de apropiación con su comunidad.

### Actividad



Servirán de ejemplo para todos sus compañeros afectando a la comunidad entera.



Figura 14. Primer testeo monitores.

- Se desarrolla una actitud solidaria y comprometida
- Crea un clima de confianza
- Aprendizaje cooperativo
- Relaciones basadas en la solidaridad y el respeto mutuo
- Chicos capaces de orientar, coordinar y emprender procesos
- Capaces de socializar acertada y efectivamente con los miembros del grupo

## 03 Descripción del proyecto

### 3.8. Primer Testeo

SCOUTS



#### Objetivo

Generar un compromiso personal en cada niño.



Figura 15. Primer testeo compromiso personal.

#### Objetivo

Observar la participación, y la planificación conjunta.

Generar empatía



Figura 16. Primer testeo espacio efimero.

## 03 Descripción del proyecto

### 3.8. Primer Testeo



#### Objetivo

Analizar el proceso de toma de decisiones del grupo e individualmente.



Figura 17. Primer testeo seres fantásticos.

# 03 Descripción del proyecto

## 3.9. Prototipado



Figura 18. Primer prototipo con los Scouts.

# 04 Resultados Liderando

## 4.1. Proyecto



Liderando es un kit para aquellas comunidades, guías y maestros que quieren iniciarse en la formación de niños líderes, al dar una metodología estudiada y planteada bajo la recopilación de diferentes pedagogías de enseñanza, formación de valores y manejo de niños.

Este manual es una ayuda de capacitación para adultos guías los cuales tengan un grupo de niños a intervenir y busquen fomentar, encontrar e identificar líderes en comunidades.

Por lo que se brindará una metodología y se desarrollará por medio de este kit liderando.

# 04 Resultados Liderando

## 4.1. Proyecto

Con una pedagogía activa, en la que se aprende de lo que se vive

Motivador a ser un líder completo

Contenedor Lúdico de experiencias



**Beneficiarios:**  
Comunidades,  
niños, guías y  
educadores

**Recurso:**  
Kit  
Liderando

  
Grupo de niños  
10      20  
Min.      Máx.

  
Tiempo  
6 secciones

Disponer de un día mínimo por semana, hasta cumplir con las 6 secciones establecidas.

# 04 Resultados Liderando

## 4.2. Metodología

### Generar líderes *Metodología*

La metodología planteada para el desarrollo de este proyecto, se encuentra basada principalmente en la metodología scout ya que este sistema de autoeducación a formado líderes desde temprana edad.

La **Metodología liderando** para niños es una metodología de 5 pasos para **identificar, evaluar y promover líderes.**



# Generar líderes

## Metodología

### 01 INICIO

#### Compromiso personal

- Voluntad de cambio
- Compromiso
- Motivación

Autoexploración individual de los niños en el que se evidenciara su compromiso en las actividades y se les dará independencia en la toma de decisiones.

### 02 EMPODERAMIENTO

#### Capacidades individuales

- Participar
- Experimentar
- Planificar conjuntamente

Se genera con el grupo de niños el sentimiento de un espacio efímero, con el que se sientan comprometidos a participar e inmiscuirse y del cual formen parte.

### 03 SOCIALIZACIÓN

#### TRABAJO EN EQUIPO

- Principios afines
- Respeto
- Habilidades comunicativas
- Planificar conjuntamente

Se van integrando niños a un grupo, y cada individuo va conociendo a sus compañeros por sus gustos y habilidades. Se colabora entre niños, niñas y pre-adolescentes (con diferentes edades y niveles de madurez) los cuales forman parte de la comunidad.

### 04 ROLES

#### Cumplir función

- Responsabilidad
- Planificar conjuntamente
- Genera lazos afectivos
- Retroalimentación
- Confianza

Se delegan diferentes funciones a los niños y los miembros del grupo, y deben confiar en las habilidades de sus compañeros y su

### 05 METAS

#### Progresivo

- Plantearse metas
- Auto desarrollo
- Experiencias

Se plantearán metas individuales y grupales. Y cada individuo deberá plantearse objetivos a largo, corto y mediano plazo como un plan personal de progreso.

# 04 Resultados Liderando

## 4.2. Metodología

## Vida real Día a Día

### Compromiso de trabajo social

- 01** -Falta de organización  
-Actividades poco productivas e interesantes  
-No están claros los derechos y deberes

- 02** -Mal manejo de los profesores hacia el grupo  
-No hay herramientas para manejar al grupo

- 03** -La no presencia del guía, normalmente hace que los niños pierdan el interés  
-No se involucran a los niños dentro de la planeación

- 04** -Irresponsabilidad de los niños  
-Poco interés en formar parte y cumplir una función dentro de la comunidad  
-No hay roles

- 05** -Actividades poco constructivas a nivel personal, intelectual o motriz de los niños  
-Metas colectivas y no individuales  
-Los roles son de los adultos y no de los niños

#### Por planeación

##### Implementación de monitores:

Consiste en enseñar a los niños poco a poco y que estos pongan en práctica, y además serán un apoyo para maestros y guías para otros estudiantes.

#### Dispersión

##### Poco interés

##### Implementación del cronograma:

Consiste en planificar conjuntamente; tanto los niños como guías decidirán las actividades necesarias que se requiere llevar a cabo dentro de la comunidad y que ellos mismos decidan sus tareas y cuando participarán en cada una de ellas.

#### Pérdida de control

##### Segundo al mando:

En casos en los que el "líder" no puede asumir su rol dentro de la comunidad se plantea un plan de contingencia con el segundo líder para poder realizar las actividades de la comunidad.

#### No aporte a las comunidades

##### Cambio de roles y tareas:

Cambio de roles dentro de la comunidad y así cada niño experimentará nuevas cosas y deberá cumplirla responsablemente. Llegando a encontrar sus gustos, destrezas y

#### No hay empoderamiento

##### Evaluación en compañía de guía:

Cada niño recibirá un premio ya sea una medalla o una estampilla con el fin de ser un "líder completo" dentro de la comunidad.

# 04 Resultados Liderando

## 4.2. Metodología

Siguiendo con lo anteriormente descrito se plantea dentro de la metodología un plan para clasificar las actividades dentro de la comunidad, y cómo deberán ser nombradas y abordadas por ellos mismos.



**Actividades colectivas:** se entiende por actividades colectivas todas aquellas que estén relacionadas con el trato hacia otras personas, y el transmitir información entre los miembros del grupo o a otros.

**Ejemplo:** organizar el grupo, dialogar con el profesor, coordinar con otras personas.



**Actividades de servicio:** se entiende por actividades de servicio todas aquellas que incluyan objetos de los cuales responsabilizarse, y sea necesario utilizar las habilidades para solucionar problemas de forma eficaz

**Ejemplo:** encargado de repartir refrigerios, alistar útiles para actividades.



**Actividades generales:** se entiende por actividades generales las actividades que requieran el planificar previamente para cumplir dichos objetivos.

**Ejemplo:** organizar sillas, mesas y elementos dentro del aula para su utilización.

**Actividades vitales:** requieren una respuesta rápida

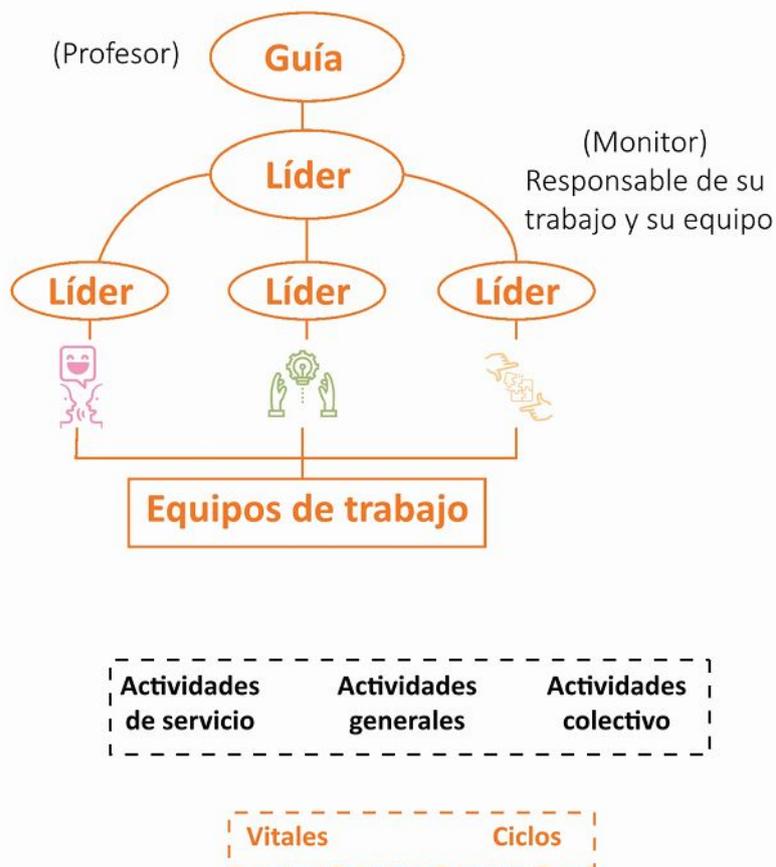
**Actividades por ciclo:** requieren más de una etapa

# 04 Resultados Liderando

## 4.2. Metodología

### Implementación del cronograma:

Consiste en planificar conjuntamente; tanto los niños como guías decidirán las actividades necesarias que se requiere llevar a cabo dentro de la comunidad y que ellos mismos decidan sus tareas y cuando participarán en cada una de ellas.



# 04 Resultados Liderando

## 4.2. Metodología

### Competencias de un líder



**-Comunicar:** aquel que transmite la información entre los mismos miembros del grupo y a los demás. Y se gana por realizar óptimamente su deber en las actividades colectivas.



**-Crear:** utiliza sus habilidades para solucionar problemas de forma eficaz e innovadora. Y se gana por realizar de manera adecuada sus tareas de actividades de servicio.



**-Planificar:** establece metas claras para poder cumplir los objetivos. Se obtiene al realizar adecuadamente las actividades generales.



**-Promover:** delega funciones reconoce el potencial de otros. Se gana por haber cumplido apropiadamente todas sus tareas y haber pasado por la realización de las actividades de servicio, colectivo y generales.



**-Inspirar:** inspira al equipo, es empático y optimista. Se gana por haber cumplido apropiadamente todas sus tareas y haber pasado por la realización de las actividades de servicio, colectivo y generales.

# 04 Resultados Liderando

## 4.3. Evaluación y retroalimentación de la metodología.

Proceso de **evaluación y retroalimentación de la metodología** con expertos dirigentes líderes de comunidades.

Se pidió a un líder, a un profesor y un psicólogo evaluar las actividades llevadas a cabo dentro de la comunidad con el fin de corroborar y evaluar la metodología y su objeto mediador al dar una calificación de 1 a 5 por:

- La formulación de los pasos y la metodología.
- La ejecución con la que se llevó a cabo la actividad.
- Los objetos mediadores que se propusieron para su desarrollo.
- Y si los resultados obtenidos eran pertinentes con lo que busca la metodología gracias al objeto.

Proceso de evaluación y retroalimentación de la metodología con expertos dirigentes líderes de comunidades



### Gloria Cifuentes

Guía scout de comunidad infantil en formación  
La cual desde pequeña a sido formada bajo el reglamento scout y ahora es dirigente líder.  
Se ha formado en metodología scout de forma autodidactica y asistiendo a seminarios.



### Edward Rojas

Educador certificado, profesor de bachillerato y guía scout.  
Padre de un hijo universitario, el cual ha apoyado y guiado bajo la metodología scout y a otros estudiantes.



### Juan David Rojas

Psicólogo en formación que actualmente está cursando 7 semestre de la universidad Konrad Lorenz.  
Hijo de un guía scout y el cual se encuentra en su etapa final de formación.

FORMULACIÓN

EJECUCIÓN

OBJETOS MEDIADORES

RESULTADOS

5

4

4

4

4

5

3

4

4

5

4

5

# 04 Resultados Liderando

## 4.3. Evaluación y retroalimentación de la metodología.

### Conclusión

La evaluación es fundamentalmente dada por expertos dirigentes de la comunidad scout ya que al ser mi metodología basada en este pensamiento es necesario corroborar con personas que han sido líderes desde pequeños y que continúan siéndolo. Y los cuales por experiencia propia saben cómo manejar grupos de niños e instruirlos adecuadamente al mismo tiempo.

Desarrollar su  
influencia positiva sobre otros  
Guía, apoya y dirige  
Crear lazos

#### GUÍAS



El guía responsable acompaña y apoya personalmente a cada uno de los niños. Debe de asegurarse que las herramientas y condiciones sean las adecuadas para el desarrollo de cada una de las actividades. Dichas actividades se plantean conjuntamente con los niños, todos los individuos forman parte de las decisiones y cada uno desarrolla su rol.

# 04 Resultados Liderando

## 4.4. Kit Liderando



Herramienta didáctica y metodológica para comunidades que por medio de la interacción entre maestros, padres y niños se formen líderes positivos que aporten a su sociedad aun después de ser adultos.

# 04 Resultados Liderando

## 4.4. Kit Liderando



### 06 Sexta sección

En compañía de padres y maestros los niños llenarán sus metas individuales y grupales al reverso de la plantilla personal de conducta.



### 01 Primera sección

Actividad rompe hielo  
 -Personalizar su icono con una figura simbólica servirán para representar en forma física a los niños en actividades.  
 - Entrega tabla de la tabla de conducta personal



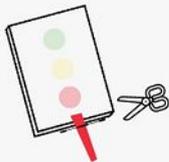
### 02 Segunda sección

En compañía de los estudiantes y maestros  
 -Se realizará la plantilla del organigrama en donde cada miembro del grupo encontrará su rol.  
 - Se hará el cronograma de actividades que requiere la comunidad.



### 05 Quinta sección

Se verificará el cumplimiento de los niños y el haber ganado todas las insignias de los diferentes tipos de líder para ganar la medalla de líder completo, cada niño tomará su tabla de conducta y retirará el listón de perseverancia para colgar su medalla de líder completo.



### 04 Cuarta sección

Se verificará y se entregaran a los niños que han ganado la plantilla de insignias con los diferentes tipos de líder.  
 -Se verificará en la tabla de conducta personal para ver cuales insignias ha conseguido. Y cada niño calcará la insignia sobre tela y la recortará.



### 03 Tercera sección

Cada grupo de niños deberá construir su guarida de permanencia.  
 Un espacio efímero con el fin de generar el sentido de pertenencia dentro de su comunidad.  
 -Realizar mini cuento.



# 04 Resultados Liderando

## 4.4. Kit Liderando

### Contenido

- Un tablero imantado organigrama
- Un tablero imantado cronograma
- Un manual de capacitación docente
- Tabla de buena conducta personal con hilo
- Dos mini cuentos
- Una plantilla de guarida de permanencia con liga elástica
- Una plantilla para calcar las insignias de tipos de líder
- Medallas líder completo
- Mini imanes para personalizar
- Un marcado borrable

# 04 Resultados Liderando

## 4.4. Kit Liderando

### Tablero imantado organigrama

Tablero para marcador borrable con impresión en laser y plastificado, con una lámina de metal cold roll calibre 2 y terminada con cartón prensado para dar estabilidad.

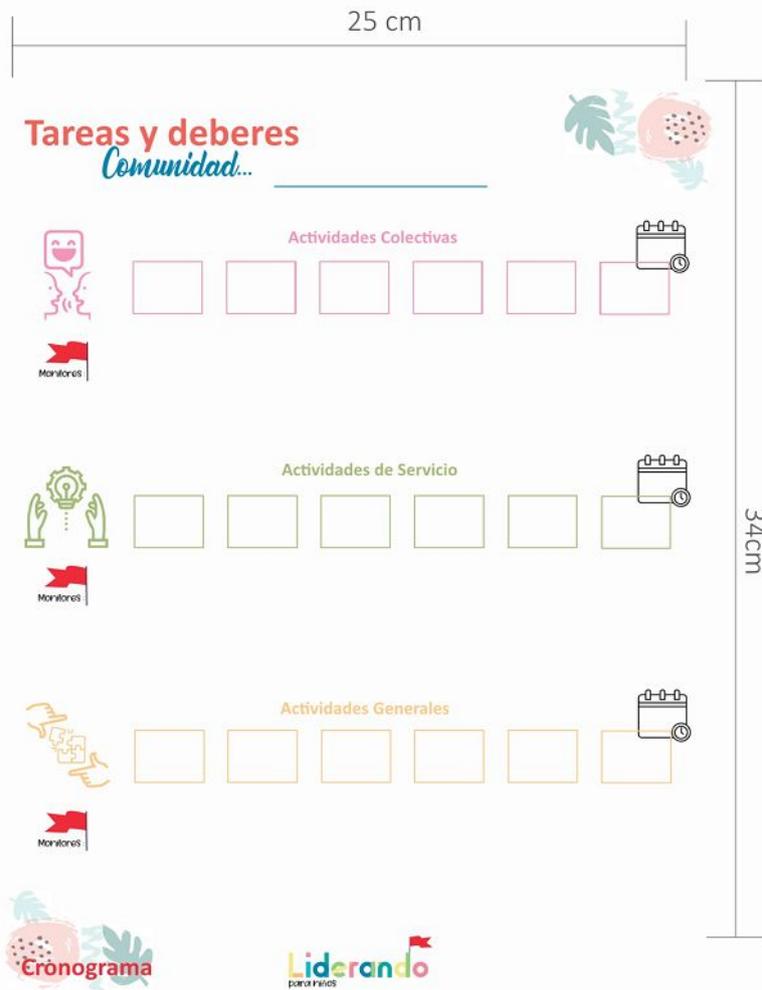


# 04 Resultados Liderando

## 4.4. Kit Liderando

### Tablero imantado cronograma

Tablero para marcador borrable con impresión en laser y plastificado, con una lámina de metal cold roll calibre 2 y terminada con cartón prensado para dar estabilidad.



# 04 Resultados Liderando

## 4.4. Kit Liderando

### Manual de capacitación docente

Manual de 6 hojas impreso laser a color, argollado y con tapas transparente.



# 04 Resultados Liderando

## 4.4. Kit Liderando

### Tabla de buena conducta personal con hilo

Tabla personal de buena conducta impreso a tiro y retiro a laser y con color, con hilo en la parte inferior.

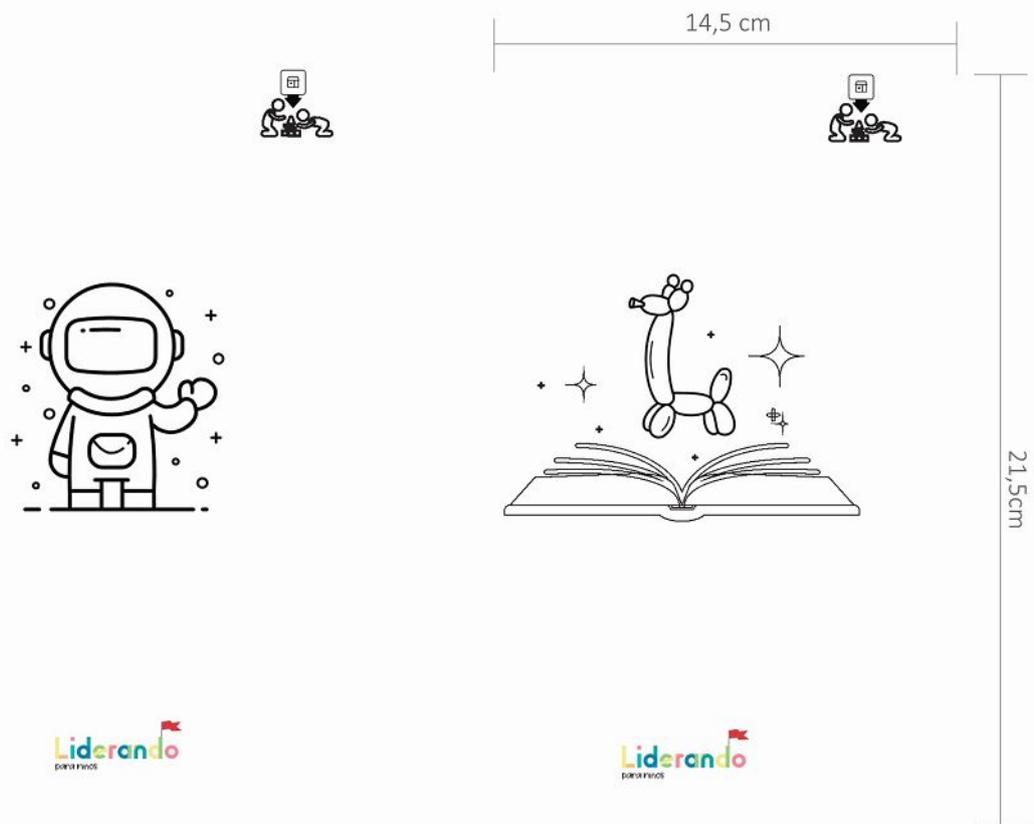


# 04 Resultados Liderando

## 4.4. Kit Liderando

### Mini cuentos

Mini cuento de 3 hojas impreso con laser a color, argollado y con tapas transparente.



# 04 Resultados Liderando

## 4.4. Kit Liderando

### Plantilla de guarida de permanencia con liga elástica

Impreso a color sobre adhesivo y pegado sobre un rectángulo de cartón, tiene una tela elástica de 2 metros de colores alrededor.

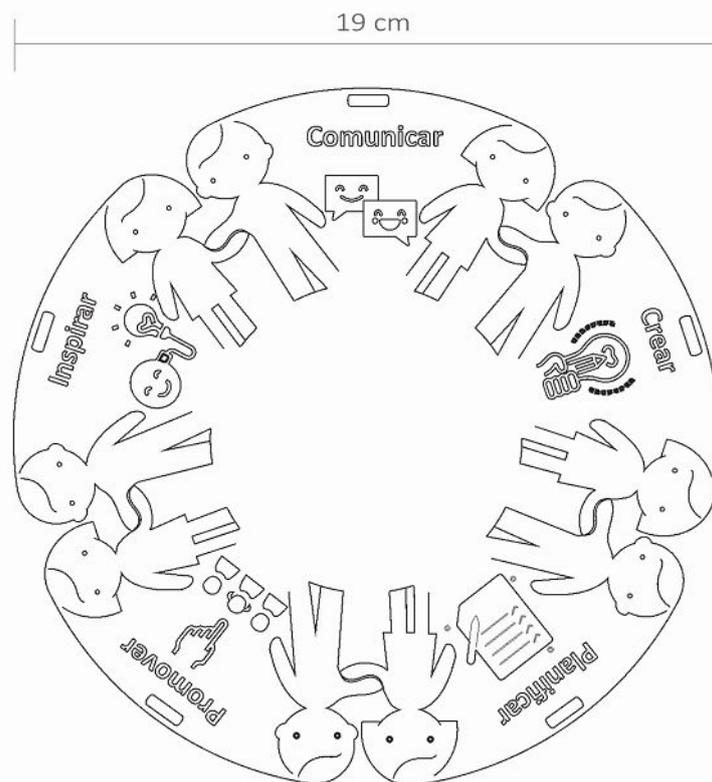


# 04 Resultados Liderando

## 4.4. Kit Liderando

### Plantilla para calcar las insignias de tipos de líder

Plantilla de insignias sobre los diferentes tipos de líder, cortado a laser sobre lamina de plástico azul.



# 04 Resultados Liderando

## 4.4. Kit Liderando

### Medallas líder completo

Medalla líder completo impreso a color en vinilo adhesivo y pegado sobre círculos de mdf.



# 04 Resultados Liderando

## 4.5. Mercado

Herramienta didáctica y metodológica para comunidades que por medio de la interacción entre maestros, padres y niños se formen líderes positivos que aporten a su sociedad aun después de ser adultos.



Mercado socio de la secretaría de educación y de la secretaría de integración social. Para ser utilizada en comunidades a nivel nacional.



### Productos didácticos

Producido y distribuido por Ronda  
Se producirá en cartón tecnología por Ronda.

# 04 Resultados Liderando

## 4.5. Mercado

Liderando está diseñado con el fin de ser un **kit didáctico** en la **formación de niños líderes en tiempos de ocio**, por lo cual está pensado para ser un objeto de permanencia en estas comunidades y tener una vida útil de más de 5 años, por esta razón se desarrollo con materiales resistentes y duraderos logrando así proporcionar un excelente uso y ser una herramienta de ayuda para padres y maestros.



**Productos didácticos**

**Producto social**



## REFERENCIAS

---

Fundación Bill & Melinda Gates. (s.f.). DISEÑO CENTRADO EN LAS PERSONAS. Recuperado de [https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/spanish\\_download/ideo\\_hcd\\_toolkit\\_final\\_combined\\_lr.pdf](https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/spanish_download/ideo_hcd_toolkit_final_combined_lr.pdf)

Fundación Bill & Melinda Gates. (s.f.). DISEÑO CENTRADO EN LAS PERSONAS. Recuperado de [https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/spanish\\_download/ideo\\_hcd\\_toolkit\\_final\\_combined\\_lr.pdf](https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/spanish_download/ideo_hcd_toolkit_final_combined_lr.pdf)

Lores, B. L. Beatriz. ¿Qué quiere conseguir la Metodología Reggio Emilia? Recuperado de <https://www.enbuenasmanos.com/metodologia-reggio-emilia>

Según el método coaching infantil Coaching para niños. Recuperado de <http://micoaching.org/coaching-para-ninos>

Niñez mediana. (2019, 6 febrero). Recuperado de <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positiveparenting/middle.htm>

Concepto.de. (s.f.). ¿Qué es comunidad? Recuperado de <https://concepto.de/comunidad/>

Definicion.de. (s.f.). Definición de ocio. Recuperado de <https://definicion.de/ocio/>

Definicion.de. (s.f.-b). Definición de didáctica. Recuperado de <https://definicion.de/didactica/>

Fabián Coelho, F. C. (s.f.). Significado de Metodología. Recuperado de <https://www.significados.com/metodologia/>