



**MOVIMIENTO JUVENIL HUELLAS
UNA ESCUELA DE LIDERES PARA EL SERVICIO
EQUIPO DE FORMACIÓN**

LiderApp – Huellas y su uso como recurso educativo.

INTRODUCCION

En el medio educativo, y debido al distanciamiento social que atravesamos por la pandemia, los docentes y formadores han integrado la tecnología y la conectividad para fortalecer los procesos formativos que imparten. Las aplicaciones educativas para dispositivos inteligentes se han convertido en un recurso útil para tal fin. **En este sentido, el presente documento contiene algunas orientaciones y propuestas para el uso de la Aplicación Educativa LiderApp-Huellas, como un recurso educativo que permitirá a través de la gamificación, desarrollar competencias blandas y destrezas de liderazgo social y de ciudadanía global.**

LiderApp-Huellas cuenta con tres secciones que permitirán a los usuarios pasearse por dos espacios formativos y uno de intercambio, están definidos a continuación:

I. SECCIONES DE LA APP

Sección Inspírate:

Es un espacio de la app que contiene biografías de jóvenes líderes sociales y cristianos, que permite a los usuarios conocer historias inspiradoras, jóvenes que han logrado cambiar un aspecto de la sociedad a través de su talento personal. Encontramos a los siguientes jóvenes líderes:

- Carlo Acutis. Evangelizador en el mundo digital.
- Malala Yousafzai. Defensora de la educación.
- Greta Thunberg. Activista ecológica.
- Yulimar Rojas. Deportista olímpica.
- Glass Marcano. Directora de orquesta sinfónica.

Sección Evoluciona:



MOVIMIENTO JUVENIL HUELLAS
UNA ESCUELA DE LIDERES PARA EL SERVICIO
EQUIPO DE FORMACIÓN

Es el espacio de la aplicación en la que encontramos los contenidos formativos, su eje temático central es el liderazgo. Se encuentra dividido en módulos, niveles, ejercicios y los recursos. La app cuenta con 5 módulos, cada módulo cuenta con 5 niveles representados con los colores de las etapas de Huellas (Blanco, Rojo, Verde, Azul y dorado), cada nivel cuenta con 10 ejercicios. Los colores también significan la complejidad, desde lo más básico (blanco) a lo más complejo (dorado).

A continuación, se presenta el contenido temático de cada módulo, de tal forma que el formador juvenil pueda conocer qué tipo de contenidos, estrategias, podría utilizar de la app para promover el aprendizaje significativo en los jóvenes.



MOVIMIENTO JUVENIL HUELLAS
UNA ESCUELA DE LIDERES PARA EL SERVICIO
EQUIPO DE FORMACIÓN

MÓDULO 1: EL LIDERAZGO. Presenta conocimientos básicos sobre la habilidad del liderazgo.

Temática general	Nivel - color	Información de consulta:	Herramientas pedagógicas sugeridas para estimular la creatividad:
El líder y el liderazgo	Blanco	En este nivel el usuario encontrará definiciones del liderazgo, líder y sus características principales.	Completar conceptos. Conceptos e imágenes. Selección de opciones. Ordenar oraciones.
Características del Líder	Rojo.	En este nivel el usuario encontrará las características esenciales del liderazgo del siglo XXI, comunicación, trabajo en equipo, innovación, resolución de conflictos, motivación y acompañamiento.	Responder adivinanzas. Completar conceptos. Ordenar oraciones. Conceptos e imágenes. Sinónimos/antónimos.
Enfoques del liderazgo.	Verde.	En este nivel el usuario se relacionará con los enfoques del liderazgo, sus principales características, además de visualizar ejemplos de los tipos de liderazgos.	Selección de opciones. Verdadero/falso. Completar conceptos. Relación entre conceptos. Conceptos e imágenes.
El liderazgo social.	Azul.	En este nivel, el usuario se encontrará con las definiciones, características del liderazgo social y algunas situaciones para reflexionar.	Ánalisis de videos. Selección de opciones. Verdadero/falso. Completar conceptos. Reflexión y análisis de planteamientos.
EL liderazgo desde la Fe.	Dorado.	En este nivel, el usuario encontrará situaciones para reflexionar acerca de las actitudes de un líder cristiano.	Completar conceptos. Reflexión y análisis de planteamientos.



MOVIMIENTO JUVENIL HUELLAS
UNA ESCUELA DE LIDERES PARA EL SERVICIO
EQUIPO DE FORMACIÓN

		Análisis de videos
--	--	--------------------

MÓDULO 2: LÍDER CON PROPÓSITO. Presenta métodos, técnicas y estrategias que promueven desarrollo humano en los jóvenes.

Temática general	Nivel – color	Información de consulta:	Herramientas pedagógicas sugeridas para estimular la creatividad:
Liderazgo personal.	Blanco	En este nivel el usuario obtendrá información acerca del liderazgo personal, proyecto de vida y reflexionará acerca de liderar procesos de concientización social.	Análisis de videos Selección de opciones. Completar conceptos. Relación entre conceptos.
Autoconocimiento, confianza y autonomía.	Rojo.	En este nivel el usuario reflexionará acerca de las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que tiene y que le rodean además de profundizar en temas como el autoconocimiento y la autoestima.	Selección de opciones. Completar conceptos. Relación entre conceptos. Análisis de audios. Conceptos e imágenes.
Disciplina, auto control y autorregulación.	Verde.	En este nivel el usuario reflexionará acerca de la disciplina, el autocontrol y la autorregulación como elementos importantes en el proceso de liderazgo.	Completar conceptos. Asignación de características. Conceptos e imágenes. Selección de opciones. Relación entre conceptos.
Capacidad de adaptación.	Azul.	En este nivel el usuario podrá relacionarse con definiciones y reflexiones acerca de la capacidad de adaptación y sus características.	Selección de opciones. Completar conceptos. Relación entre conceptos. Análisis de audios.



MOVIMIENTO JUVENIL HUELLAS
UNA ESCUELA DE LIDERES PARA EL SERVICIO
EQUIPO DE FORMACIÓN

			Conceptos e imágenes.
Liderazgo ético.	Dorado.	En este nivel el usuario reflexionará acerca del liderazgo ético a través de algunas definiciones y reflexiones.	Completar conceptos. Relación entre conceptos. Análisis de videos Reflexión y análisis de planteamientos.

MÓDULO 3: LÍDER COMUNICATIVO. Presenta métodos, técnicas y estrategias que contribuyen con el desarrollo de habilidades comunicacionales.

Temática general	Nivel – color	Información de consulta:	Herramientas pedagógicas sugeridas para estimular la creatividad:
Líder comunicativo	Blanco	En este nivel el usuario podrá adquirir herramientas comunicativas de un líder, a través del estudio de definiciones y escenarios.	Completar conceptos. Relación entre conceptos. Reflexión y análisis de planteamientos. Conceptos e imágenes.
Gestión de emociones.	Rojo.	En este nivel el usuario se relacionará con las definiciones de emociones y obtendrá algunas herramientas para gestionarlas.	Completar conceptos. Relación entre conceptos. Análisis de videos Reflexión y análisis de planteamientos. Conceptos e imágenes.
Comunicación vincular.	Verde.	Es este nivel el usuario obtendrá herramientas para gestionar la búsqueda y síntesis de la información, además de ser puente o vínculo comunicacional entre otros.	Completar conceptos. Relación entre conceptos. Reflexión y análisis de planteamientos. Conceptos e imágenes.



MOVIMIENTO JUVENIL HUELLAS
UNA ESCUELA DE LIDERES PARA EL SERVICIO
EQUIPO DE FORMACIÓN

Comunicación de un emprendedor.	Azul.	En este nivel el usuario obtendrá algunas herramientas comunicativas que debe tener un emprendedor.	Completar conceptos. Relación entre conceptos. Análisis de videos Reflexión y análisis de planteamientos. Conceptos e imágenes.
Gerencia de emprendimientos.	Dorado.	En este nivel el usuario podrá analizar los conceptos y prácticas asociadas a la gerencia y liderazgo de emprendimientos.	Completar conceptos. Relación entre conceptos. Asignación de características. Conceptos e imágenes.

MÓDULO 4: LÍDER CREATIVO. Presenta métodos, técnicas y estrategias que promueven el desarrollo del pensamiento creativo.

Temática general	Nivel – color	Información de consulta:	Herramientas pedagógicas sugeridas para estimular la creatividad:
Pensamiento crítico	Blanco	En este nivel el usuario se relacionará con la definición de pensamiento crítico y su puesta en práctica a través de situaciones propuestas.	Completar conceptos. Relación entre conceptos. Análisis de videos Reflexión y análisis de planteamientos.
Herramientas para desarrollar el pensamiento creativo.	Rojo.	En este nivel el usuario conocerá algunas herramientas y técnicas que le ayudarán a desarrollar el pensamiento creativo, como lo son la técnica de los sombreros, además podrá encontrar otras técnicas interesantes para desarrollar el pensamiento crítico.	Completar conceptos. Relación entre conceptos. Reflexión y análisis de planteamientos. Conceptos e imágenes.



MOVIMIENTO JUVENIL HUELLAS
UNA ESCUELA DE LIDERES PARA EL SERVICIO
EQUIPO DE FORMACIÓN

Tips y herramientas para desarrollar la innovación.	Verde.	En este nivel el usuario podrá relacionarse con las características principales de la innovación en el líder y en los equipos de trabajo.	Completar conceptos. Relación entre conceptos. Ordenar oraciones.
Adivinanzas, acertijos y enigmas.	Azul.	En este nivel el usuario podrá ponerse a prueba en la resolución de adivinanzas, acertijos y enigmas, además de relacionarse con sus definiciones.	Análisis lógico matemático Responder adivinanzas. Completar conceptos. Relación entre conceptos. Ordenar oraciones. Conceptos e imágenes.
Líder creativo.	Dorado.	En este nivel el usuario deberá poner a prueba su creatividad para resolver situaciones organizativas de una manera diferente y novedosa.	Análisis lógico matemático Relación entre conceptos. Ordenar oraciones. Conceptos e imágenes.

MÓDULO 5: LÍDER COLABORATIVO. Presenta métodos, técnicas y estrategias que promueven el desarrollo de habilidades de ciudadanía juvenil.

Temática general	Nivel – color	Información de consulta:	Herramientas pedagógicas sugeridas para estimular la creatividad:
Ciudadano ecológico.	Blanco	En este nivel el usuario reflexionará acerca del cuidado ecológico y el desarrollo sostenible a partir de la presentación de situaciones que le llevarán a visualizar sus aportes para el cuidado de la casa común.	Análisis de videos Reflexión y análisis de planteamientos.



MOVIMIENTO JUVENIL HUELLAS
UNA ESCUELA DE LIDERES PARA EL SERVICIO
EQUIPO DE FORMACIÓN

Ciudadano colaborativo.	Rojo.	En este nivel el usuario podrá reflexionar acerca de su papel en la consolidación de una sociedad donde se respete y valore la participación ciudadana y democrática, desde el análisis de situaciones planteadas.	Análisis de videos Reflexión y análisis de planteamientos. Conceptos e imágenes.
Infociudadano.	Verde.	En este nivel el usuario a través del análisis de situaciones, obtendrá herramientas de participación en organizaciones civiles a través del uso de las redes sociales y el manejo de la información de manera asertiva.	Análisis de videos Reflexión y análisis de planteamientos. Análisis de audios.
Ciberactivismo.	Azul.	En este nivel el usuario podrá visualizar y reflexionar situaciones en las cuales las redes sociales y el internet son beneficiosos cuando se usan de manera adecuada y reflexionara acerca del mal uso de estos.	Análisis de videos Reflexión y análisis de planteamientos. Relación entre conceptos. Ordenar oraciones.
Ciudadano que toma decisiones.	Dorado.	En este nivel el usuario podrá obtener herramientas para la toma responsable de decisiones.	Análisis de videos Reflexión y análisis de planteamientos. Relación entre conceptos.

Descripción de las estrategias sugeridas:

Completar conceptos.	El usuario completará una definición, mediante la selección y organización de palabras en los espacios en blanco presentes en el concepto.
Ordenar oraciones.	Se presentará un concepto desordenado y el usuario deberá encontrar la secuencia correcta, debido a que se presentan casos en los que el orden dado parece tener lógica, pero no es así.



MOVIMIENTO JUVENIL HUELLAS
UNA ESCUELA DE LIDERES PARA EL SERVICIO
EQUIPO DE FORMACIÓN

Asignación de características.	Se deben asignar ciertas características que complementan las definiciones según los planteamientos previos.
Responder adivinanzas.	Se reta al usuario a responder adivinanzas planteadas de manera creativa, las opciones por lo general tienden a confundir al usuario.
Sinónimos / Antónimos.	Se debe elegir los sinónimos/Antónimos de ciertas palabras planteadas y que complementan características presentes en algún modelo de conducta.
Relación entre conceptos.	Se plantean varios conceptos y se pide al usuario que pueda establecer la relación entre cada uno de ellos.
Reflexión y análisis de planteamientos.	Se expone una situación y se le pide al usuario seleccionar una opción/respuesta que dé solución al planteamiento dado.
Análisis de audios.	Mediante la escucha de un audio, el usuario selecciona respuestas a una serie de planteamientos hecho en torno a dichos audios.
Conceptos e imágenes	Mediante un planteamiento dado, el usuario podrá seleccionar la imagen que más haga referencia a concepto dado.
Verdadero/falso	Se hace un planteamiento y el usuario validará o no este, mediante la selección del verdadero o falso.
Análisis de videos	Se presenta un video, el usuario deberá analizar las situaciones o definiciones planteadas para responder a una serie de preguntas.
Análisis lógico matemático	Se presentan planteamiento que requieren el uso de herramientas lógico matemáticas para su resolución.



MOVIMIENTO JUVENIL HUELLAS

UNA ESCUELA DE LIDERES PARA EL SERVICIO

EQUIPO DE FORMACIÓN

Sección Magis:

Es el espacio de la aplicación que muestra a los usuarios conectados en la App, aquí se muestran las puntuaciones obtenidas por cada uno, además, es un espacio para conocer sus logros en los módulos formativos, su nombre, sus características (según su avatar), sus talentos, su nacionalidad y poder seguirle si le interesa su acción y avances dentro de LiderApp – Huellas.

II. ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS

¿Cómo usar LiderApp – Huellas en clases?

Utilizando la tabla de contenidos, el docente puede relacionar la temática que está abordando con alguno de los niveles formativos que la aplicación ofrece, y utilizar ésta como un recurso didáctico alternativo, permitiéndole a los jóvenes relacionarse con la tecnología de manera sana e innovando en sus prácticas, por ejemplo:

Si el docente abordará la temática de cuidado ecológico, solicitará a los estudiantes realizar el Nivel Blanco 1 del Módulo 5 que hace referencia al cuidado ecológico y el desarrollo sostenible, además de recordarles revisar el material complementario del nivel, que aportará conocimientos teóricos de los contenidos trabajados.

Es necesario resaltar en este ejemplo, que Liderapp no será una enciclopedia o un buscador de información, por el contrario, será un recurso pedagógico que le permitirá al estudiante obtener aprendizaje de temáticas esenciales a través de la gamificación de los aprendizajes.

¿Cómo utilizar LiderApp – Huellas como recurso evaluativo?

LiderApp – Huellas puede utilizarse como un recurso evaluativo, desde diversas perspectivas, es necesario definir la línea a evaluar, por ejemplo:

Si el docente desea evaluar algún contenido dado a los estudiantes, ubicará el nivel que mejor se relacione teóricamente con la temática, si seleccionamos el Nivel Verde del Módulo 1 que refiere a los enfoques del liderazgo, evaluaría en este caso competencias conceptuales.



MOVIMIENTO JUVENIL HUELLAS UNA ESCUELA DE LIDERES PARA EL SERVICIO EQUIPO DE FORMACIÓN

Si el docente quiere evaluar alguna competencia procedimental, su evaluación estaría centrada en los niveles que ameritan que el estudiante utilice recursos adicionales para lograr resolver el nivel como elementos asociados a las matemáticas y la lógica, o realizar ejercicios prácticos que comprueben la teoría dada, en este caso el Nivel Rojo del Módulo 2 que contiene la teoría de la matriz FODA sería un buen nivel para trabajar.

Si desea evaluar alguna competencia actitudinal, se recomienda utilizar los niveles que se centran en reflexiones de temáticas y resolución de situaciones de la vida cotidiana en este caso el Nivel Azul del Módulo 2 que hace referencia a la capacidad de adaptación sería un nivel indicado para su práctica.

La recomendación final es que puedan relacionar las temáticas de la aplicación, con los contenidos que se estén trabajando en el aula para así poder realizar procesos de innovación educativa, con un recurso que está pensado para fomentar y desarrollar competencias para la vida y el liderazgo del siglo XXI.

III. ORIENTACIONES DE DESCARGA:

Desde tu teléfono inteligente Android (Cualquier marca y modelo con versión de Android 6.0 en adelante), accede a la tienda de aplicaciones, una vez en la Google Play, nos puedes encontrar escribiendo LiderApp Huellas en el buscador, al encontrarla, solo debes seleccionar la opción *descargar*, esperas que se realice la descarga y listo, a formarte como un líder del siglo XXI con nuestra app educativa, además te dejamos el link de descarga a continuación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.liderapp&hl=es_VE&gl=US

**Prof. Jesús León,
Analista de formación**