

Manual

Jornada de Líderes



LabSocial

Incubadora de proyectos sociales

➤ **Objetivo:**

La jornada de Líderes se realiza seleccionando jóvenes de distintas localidades (idealmente de las escuelas de verano), para trabajar más detalladamente aspectos del liderazgo social en sus comunidades, aportando desde la formación de cada uno de ellos, al futuro de ellos mismo, como también en sus pares.

➤ **Perfil:**

- Jóvenes con rasgos de liderazgo
- 13-16 años

➤ **Aspectos claves:**

- Conseguir jóvenes que cumplan el perfil.
- Conseguir buenos charlistas
- Contar con al menos 6 voluntarios trabajando activamente en el proyecto
- Conseguir paseos
- Movilización

➤ **Horario tipo**

HORARIO / DIA	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES
8:30		DEPERTADA	DEPERTADA	DEPERTADA
9:30		DESAYUNO	DESAYUNO	DESAYUNO
10:30		TRABAJO EN EQUIPO	CHARLA	CHARLA
11:30	LLEGADA Y SNACK	CHARLA	SALIDA TERRENO	TRABAJO EN EQUIPO
12:30	BIENVENIDA Y PRESENTACION	ACTIVIDAD CON AGUA		CHARLA
13:30	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO en el paseo	ALMUERZO - ASADO
14:30	CONOCIMIENTO DE GRUPO	CONOCIMIENTO DE GRUPO	ACTIVIDADES RECREATIVAS	PREMIACION
15:30	CHARLA	PASEO A ZONA DE ALOJO	ACTIVIDADES RECREATIVAS	CIERRE
16:30	TRABAJO EN EQUIPO		ACTIVIDADES DE LIDERAZGO	
17:30	FEEDBACK TRABAJO		ACTIVIDADES DE LIDERAZGO	
18:30	SNACK	TALLER	ACTIVIDADES DE LIDERAZGO	
19:30	DEPORTE	DEPORTE	CHARLA	
20:30	COMIDA	CHARLA	COMIDA	
21:30	FOGATA	COMIDA	PELICULA	
22:30	ENTRETENCION	PELICULA		

➤ **Actividades diarias:**

Día 1:

- Conformación de equipos, mezclando a niños de distintas localidades
- Bienvenida, presentación de los niños
- Repartición de piezas y descanso
- Charla
- Trabajo en equipo, enfocado en que los jóvenes se conozcan y empiecen a tomar más confianza entre ellos, dando espacio para un feedback sobre la actividad. Buena oportunidad para ver como afloran los liderazgos
- Actividades deportivas, privilegiando el trabajo en equipo.
- Fogata junto a actividades de entretenimiento, comer malvaviscos, cantar y tener un momento agradable al aire libre.

Día 2:

- Trabajo en equipo, enfocado en actividades netamente que impliquen liderazgos, en donde ya se pueda ir tomando una idea de quienes son los que destacan por sobre el resto y ver si lo hacen de forma positiva o negativa.
- Charla
- Guerra de agua, en donde se busca distender el ambiente y relajarse un rato, pasarlo bien para si luego seguir con las actividades.
- Paseo en la zona donde se encuentre el retiro, en donde se busque que los jóvenes conozcan otra realidad, visitando a emprendedores locales y ver cómo funciona la comunidad día a día.
- Taller, de alguna disciplina, que les de mas mundo a los jóvenes y puedan saber cómo funciona un oficio o hobby, y puedan aprender directamente de alguien que lo practique.
- Actividades deportivas, privilegiando el trabajo en equipo.
- Charla
- Ver una película que refleje un gran liderazgo positivo ejercido por el protagonista. Un gran ejemplo es la película "Hombres de honor"

Día 3:

- Charla
- Salida a terreno, con 2 objetivos claros: Diversión y abrir el espectro de conocimiento de los jóvenes
- Charla
- Película

Día 4:

- Charla
- Trabajo en equipo, enfocado en cierre de actividades.
- Charla
- Asado final
- Premiación, en donde se destaca Liderazgo, Esfuerzo, Mejor compañero.
- Conversación de cierre, en donde tanto monitores como jóvenes cuentan sus impresiones de la Jornada.

➤ **Actividades tipos:**

- **Ese es mi compañero:**

Los niños se juntarán en parejas y se harán 10 preguntas (1.nombre completo, 2. fecha de nacimiento, 3. lugar de nacimiento, 4. color favorito, 5. película favorita, 6. deporte que te gusta o prácticas, 7. Asignatura favorita, 8. Futuro ideal, 9. Comida favorita, 10. lo más vergonzoso que te ha pasado) después leeremos algunas de las respuestas y tendrán que adivinar cuál es su compañero, para esto deberán decir “ese es mi compañero”. El que junte más aciertos ganará la banda de los mejores compañeros.

Materiales: 10 papeles para cada par de compañeros, un lápiz por cada niño (20).

- **Asesino:**

Al comienzo de la jornada, a cada persona se le pasa un papel con una palabra y un nombre de una persona de la jornada, el objetivo es que la persona que recibe el papel logre que la persona que sale en este diga la palabra, y de esta forma “asesinarlo” y el “asesinado” debe pasar su papel a esta persona. El que logre mas “asesinatos” una vez terminada la jornada será el ganador del juego.

- **Taller de malabarismo:**

El taller consistió en fabricar pelotas de malabarismo usando arroz y globos, para luego realizar un mini curso de cómo hacer malabares con pelotas.

- **Mi máquina es:**

Los niños dibujaran un robot invencible, luego de esto tendrán que decir que partes son las importantes y que es lo que hacer andar a la máquina, pero representado en una emoción o deseo.

Materiales: Papel blanco tamaño carta (puede ser cualquier otro tamaño más grande) para cada niño y lápices de colores.

- **Guerra de banderas:**

Se formarán cuatro equipos y cada equipo tendrá 5 banderas que deberán esconder en el lugar. Cada jugador poseerá tres globos que estarán amarrados a sus zapatillas, estos representarán sus vidas. El equipo que recolecte la mayor cantidad de banderas, gana.

Materiales: 60 globos y 5 cartulinas de diferentes colores

- **Quemaditas mojadas:**

Los niños jugaran el típico juego de las “quemaditas”, pero en vez de pelota usaran un globo lleno de agua.

Materiales: Globos

- **Gymkhana:**

Los niños se separaran en dos equipos y tendrán que pasar por un circuito el cual tendrá 5 módulos; el 1er módulo será la tela de araña, el 2do el dulce en la harina, 3ero los borrachitos (10), 4to tienen que hacer 10 sapitos y el 5to preguntas obvias. El equipo que gane gana dulces (de los que sobren del 2do modulo)

Materiales: Lana, harina, dulces, 2 platos.

- **La concuna:**

Los niños se separaran en 4 equipos, en cada uno de ellos los niños tendrán que tomarse de la cintura del compañero que tiene al frente y tendrán que ir con los ojos vendados, menos el del final que tendrá que dar las instrucciones al resto de su equipo, buscando las diferentes banderas que estarán escondidas por el lugar.

Materiales: pañuelos, poleras o lo que sirva para vendar ojos y las mismas banderas de la actividad del día anterior.

- **Descubre al infiltrado:**

Los niños estarán sentados en círculo en donde un compañero saldrá, mientras los demás se ponen de acuerdo para escoger al infiltrado, luego de eso el que salió debe hacer preguntas de si o no, para poder descubrir al infiltrado. Todo esto teniendo en cuenta de que los niños ya se conocen más a fondo.

- **Cabeza, mano y pie:**

Los niños se dividirán en dos grupos, el juego consiste en algo parecido a “la mesa pide”, en la cual se pedirán partes del cuerpo y los niños tendrán que poner estas en el suelo; por ejemplo si la mesa pide 10 pies, 5 manos, una cabeza; entre el grupo de los 10 niños en el suelo deberán haber sólo 10 pies, 5 manos y una cabeza, poniéndose de acuerdo en que posición estarán para lograr la figura.

El equipo de gane se lleva un premio.

➤ **Charlas:**

Objetivo: Motivar la perseverancia y esfuerzo, por alcanzar un sueño de vida, una meta. La idea es trabajar ciertos valores a definir previo al inicio de la jornada, en donde como por ejemplo pueden ser: Perseverancia, Esfuerzo, Pasión, Convicción y Responsabilidad.

➤ **Costos estimados:**

Alimentación	\$ 180.00
Materiales	\$ 20.000
Traslados	Variable
Premios	\$20.000
Lugar	Entre \$0 - \$150.000
TOTAL	Entre \$220.000 - \$550.000