

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”
“Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres”

RESOLUCION DE GERENCIA CENTRAL DE LA PERSONA ADULTA MAYOR PERSONA CON DISCAPACIDAD N° 04 -GCPAMyPCD-ESSALUD- 2021

Lima, **13 AGO. 2021**

VISTA:

La Nota N° -GPAMyPS-GCPAMyPCD-EsSalud 2021, mediante la cual se propone el Documento Técnico “Guía Técnica del Programa de Mejora de Competencias Liderazgo y Emprendimiento para Niños y Adolescentes”

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con el numeral 1.2 del artículo 10 de la Ley N° 27056, Ley de Creación del Seguro Social de Salud, EsSalud tiene la finalidad de dar cobertura a los asegurados y sus derechohabientes, a través del otorgamiento de prestaciones de prevención, promoción, recuperación, rehabilitación, prestaciones económicas y prestaciones sociales que corresponden al Régimen Contributivo de la Seguridad Social en Salud, así como otros seguros de riesgos humanos;

Que, mediante Decreto Supremo N° 016-2012-TR, se declaró en reorganización al Seguro Social de Salud - EsSalud, a fin de garantizar la efectiva prestación de los servicios que brinda a los asegurados, así como la intangibilidad de sus recursos; en el marco del derecho a la Seguridad social en salud y los principios de la seguridad social, como son: la solidaridad, transparencia, participación y eficiencia.

Que, mediante Resolución de Presidencia Ejecutiva N° 656-PE-EsSalud-2014, se aprobó la Nueva Estructura Orgánica y el Reglamento de Organización y Funciones del Seguro Social de Salud - EsSalud, el mismo que entre otros órganos centrales instituyó la Gerencia Central de la Persona Adulta Mayor y Personas con Discapacidad.

Que, mediante Resolución de Presidencia Ejecutiva N° 767-PE-EsSalud-2015 de fecha 31 de diciembre 2015, se aprobó el texto actualizado y concordado del Reglamento de Organización y Funciones de EsSalud; que en su artículo 175 Gerencia de la Persona Adulta Mayor y Prestaciones Sociales de la Gerencia Central de la Persona Adulta Mayor y Persona con Discapacidad, establecen las funciones: a) Formular y proponer las políticas, estrategias, planes y programas de prestaciones sociales, encaminados a la protección de la persona adulta mayor y otra población asegurada priorizada en situación de vulnerabilidad y c) Establecer los planes de atención de las prestaciones sociales adecuadas a las necesidades de la población adulta mayor y otra población asegurada priorizada en situación de vulnerabilidad.

Que, al asignarse la función a la Sub Gerencia de Promoción Social de Otros Grupos Vulnerables de proponer e implementar políticas y programas orientados a la protección y promoción de la población asegurada priorizada en situación de alta vulnerabilidad social, en salvaguarda del mejoramiento sostenido y permanente de los servicios de las prestaciones Sociales, y en busca de la mejora continua de la gestión, se aprobaron los documentos técnicos cartera de prestaciones sociales para niños y niñas aseguradas con Resolución de GC N° 04-Directiva N° 02-2017 y cartera de prestaciones sociales para adolescentes con Resolución de GC N° 05-Directiva N°03-2017; por lo cual se requiere la aprobación del Documento Técnico “Guía Técnica del Programa de Mejora de Competencias Liderazgo y Emprendimiento para Niños y Adolescentes, que se



“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”
“Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres”

RESOLUCION DE GERENCIA CENTRAL DE LA PERSONA ADULTA MAYOR PERSONA CON DISCAPACIDAD N° 04 -GCPAMyPCD-ESSALUD- 2021

constituirá en un instrumento que permitirá implementar el mencionado Programa que forma parte de las Carteras de Prestaciones Sociales aprobadas, contribuyendo al bienestar social de los niños, niñas, adolescentes y familias del Seguro Social de Salud – EsSalud.

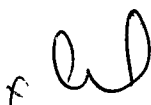
Que, en salvaguarda del mejoramiento sostenido y permanente de los programas y/o servicios de las Prestaciones Sociales, orientados a la protección y promoción de las personas con alta vulnerabilidad social aseguradas de EsSalud, y mejora continua de la gestión, es necesaria la aprobación del Documento Técnico "Guía Técnica del Programa de Mejora de Competencias Liderazgo y Emprendimiento para niños y Adolescentes".

Estando a lo expuesto, y en uso de las atribuciones conferidas;

SE RESUELVE:

1. **APROBAR**, el Documento Técnico "Guía Técnica del Programa de Mejora de Competencias Liderazgo y Emprendimiento para Niños y Adolescentes", que forma parte de la presente Resolución.
2. **DISPONER**, que la Gerencia de la Persona Adulta Mayor y Prestaciones Sociales, a través de la Sub Gerencia de Promoción Social de Otros Grupos Vulnerables, sea responsable de la difusión, implementación, seguimiento, evaluación y control de lo dispuesto en la presente resolución.

REGISTRE Y COMUNIQUESE



.....
Dr. LUIS QUIROZ AVILES
Gerente Central de la Persona Adulta Mayor y Persona con Discapacidad
ESSALUD

**RESOLUCION DE GERENCIA CENTRAL DE LA PERSONA ADULTA MAYOR Y
PERSONA CON DISCAPACIDAD N° 04 - GCPAMyPCD-ESSALUD-2021**
DOCUMENTO TÉCNICO
**GUÍA TÉCNICA DEL PROGRAMA DE MEJORA DE COMPETENCIAS
“LIDERAZGO Y EMPRENDIMIENTO PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES”**

	NOMBRE	FECHA	FIRMA Y V°B°
Elaborado por:	Dra. Ana Castro Villacorta Subgerente de Promoción Social de Otros Grupos Vulnerables Equipo de la Subgerencia de Promoción Social de Otros Grupos Vulnerables	Agosto 2021	
Revisado por:	Dra. Sofia Cuba Fuentes Gerente de la Persona Adulta Mayor y Prestaciones Sociales	Agosto 2021	
Revisado por:	Dr. Raul De Stefano Beltran Director de la Gerencia Central de la Persona Adulta Mayor y Persona con Discapacidad	Agosto 2021	
Aprobado por:	Dr. Luis Quiroz Aviles Gerente Central de la Persona Adulta Mayor y Persona con Discapacidad	Agosto 2021	

Agosto - 2021

INDICE

- I. OBJETIVO
- II. FINALIDAD
- III. BASE LEGAL
- IV. AMBITO DE LA APLICACIÓN
- V. RESPONSABILIDAD
 - 5.1
 - 5.2
 - 5.3
- VI. DEFINICIONES
- VII. DISPOSICIONES
 - 7.1 Disposiciones Generales
 - 7.2 Disposiciones específicas
- VIII. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS
 - 8.1 Monitoreo
 - 8.2 Evaluación
 - 8.3 Supervisión
- IX. REFERENCIAS
- X. ANEXOS



GUÍA TÉCNICA DEL PROGRAMA DE MEJORA DE COMPETENCIAS “LIDERAZGO Y EMPRENDIMIENTO PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES”

I. OBJETIVO

Establecer los procedimientos técnicos, metodológicos y niveles de responsabilidad para el desarrollo del Programa Mejora de competencias de liderazgo y emprendimiento para niños niñas y adolescentes adscritos al Seguro Social de Salud-EsSalud

II. FINALIDAD

Promover habilidades emprendedoras y de liderazgo en los niños, niñas y adolescentes asegurados, preparándolos para crear oportunidades de mejora a través de su participación en la comunidad.

III. BASE LEGAL

- Declaración Universal de los Derechos Humanos adoptada y proclamada por la Resolución de la Asamblea General 217A(III) del 10 de diciembre de 1948
- Declaración de los Derechos del niño Proclamada por la Asamblea General en su Resolución 1386 (XVI) del 20 de noviembre de 1959
- Reglas mínimas de las Naciones Unidas para la administración de la Justicia de Menores («Reglas de Beijing») Adoptadas por la Asamblea General en su resolución 40/33 de 28 de noviembre de 1985
- Asamblea General de las Naciones Unidas. (1989). La Convención Internacional sobre los Derechos del Niño. Resolución 44/25. noviembre 20, 1989
- Directrices de la Naciones Unidas para la Prevención de la Delincuencia Juvenil (directrices de RIAD) Adoptadas y proclamadas por la Asamblea General en su resolución 45/112, de 14 de diciembre de 1990
- Constitución Política del Perú. 1993
- Ley N° 26790, Ley de Modernización de la Seguridad Social en Salud y su reglamento, aprobado mediante Decreto Supremo N° 009-97 SA, sus ampliatorias y modificatorias.
- Ley N° 27956, Ley de Creación del Seguro Social de Salud (EsSalud) y su Reglamento, aprobado mediante Decreto Supremo N° 002-99-TR, y sus modificatorias.
- Ley N° 27337, Nuevo Código de los Niños y Adolescentes
- Ley N° 28190 que protege a las niñas, niños y adolescentes de la mendicidad



- Ley N° 28983 Ley de Igualdad de Oportunidades entre Mujeres y Hombres
- Ley N° 28683 Ley que Modifica la Ley N° 27408 Ley que Establece la Atención Preferente a las Mujeres Embarazadas, las Niñas, Niños, los Adultos Mayores, en Lugares de Atención al Público
- Ley N° 28190 Ley que Protege a los Menores de Edad de la Mendicidad
- Ley N° 27741 Ley que Establece la Política Educativa en Materia de Derechos Humanos y crea un Plan Nacional para su Difusión y Enseñanza
- Decreto Supremo N° 003-2010- MIMDES, que aprobó la "Relación de Trabajos Peligrosos y Actividades Peligrosas o Nocivas para la Salud Integral y la Moral de las y los Adolescentes"
- Políticas Nacionales de Obligatorio cumplimiento, aprobadas por Decreto Supremo N° 052-2011-PCM en materia de empleo, la prevención y erradicación de las peores formas de trabajo infantil
- Resolución de Presidencia Ejecutiva N° 656-PE - EsSalud 2014, que aprueba la Estructura Orgánica y el Reglamento de Organización y Funciones de Seguro Social de Salud - EsSalud.
- Plan Nacional de Acción por la Infancia y la Adolescencia 2012- 2021, aprobado por Decreto Supremo N° 001-2012-MIMP
- Resolución Legislativa N° 25278 que aprueba la Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989 y suscrita por el Perú el 26 de enero de 1990.
- Decreto Supremo N° 017-2005-JUS Plan Nacional de Derechos Humanos 2006-2010 (Artículos pertinentes)
- Resolución Ministerial N° 551-2010- MINSA, Declaran la cuarta Semana del mes de setiembre de cada año como Semana de la Prevención del Embarazo en Adolescentes.
- D.S. N° 004-2011-IN, que aprueba el Plan Bicentenario El Perú hacia el 2021.
- Resolución Administrativa del Poder Judicial RES.ADMIN N° 129-2011-CE-PJ 2011, que aprueba el Documento Normativo Denominado "Sistema de Reinserción Social del Adolescente en conflicto con la Ley Penal".
- D.S. N° 001- 2012-MIMP, que aprueba el Plan Nacional de Acción por la Infancia y la Adolescencia.
- Resolución de Gerencia General N° 737-GG- EsSalud 2014, que aprueba la Directiva N° 09 -GG- EsSalud 2014 "Lineamientos para la Gestión de Procesos del Seguro Social de Salud- EsSalud"
- Resolución de Presidencia Ejecutiva N° 108- PE - Es Salud 2007, aprueba la Estructura Orgánica y el Reglamento de Organización y Funciones de la Gerencia Central de Prestaciones Económicas y Sociales, como órgano de línea de la Gerencia General
- Resolución de Gerencia General N° 1261-GG- EsSalud 2013, que aprueba la Directiva N° 013-GG- EsSalud 2013, "Norma para la



Formulación, Aprobación y Actualización de Directiva en EsSalud".

- Resolución de Gerencia Central de la persona Adulta Mayor y la persona con Discapacidad N°05-GCPAMyPCD-EsSalud-2017 que aprueba Directiva N° 03-GCPAMyPCD-2017 "Cartera de Prestación Social para Adolescentes – EsSalud.
- Directiva N°007-GG-ESSALUD-2016, "Directiva de organización y articulación de las prestaciones sociales y prestaciones sanitarias para la atención integral socio sanitaria de la población asegurada vulnerable en EsSalud".
- Resolución de Gerencia Central de Prestaciones de Salud N° 20-GCPS-ESSALUD-2020, que aprueba el Documento Técnico "Reactivación progresiva de los servicios de salud de las IPRESS del primer nivel de atención e IPRESS con población adscrita del seguro social en el marco de la pandemia por Covid-19".
- Acuerdo N° 12-13 ESSALUD-2020 Consejo Directivo de ESSALUD, que aprueba "Nueva Política para la Persona Adulta Mayor, Persona con Discapacidad y otros grupos vulnerables de ESSALUD"
- Resolución de Gerencia Central de la Persona Adulta Mayor y Persona con Discapacidad N° 11-GCPAMyPCD-ESSALUD-2020, que aprueba la "Guía Técnica para Facilitadores del Programa de Fortalecimiento Familiar para Niños y Adolescentes"
- Resolución N°12-GCPAMyPCD-ESSALUD-2020, que aprueba la "Guía Técnica para Facilitadores del Programa de Habilidades para la Vida para Niños, Niñas y Adolescentes".
- Resolución N°14-GCPAMyPCD-ESSALUD-2020, que aprueba la "Guía Técnica del Programa de Enfoque de Derechos y Ejercicio de Deberes para Niños y Adolescentes".



IV. AMBITO DE LA APLICACIÓN

El presente documento técnico es de aplicación en todas las Gerencias de Redes Prestacionales / Asistenciales del Seguro Social de Salud a nivel nacional.

Las Prestaciones Sociales de la presente Guía están orientadas a los niños de 6 a 11 años y adolescentes entre los 12 años y 17 años 11 meses y 29 días que pertenecen al Seguro Social de Salud – EsSalud

V. RESPONSABILIDAD

5.1 Las Gerencias de Red y Jefaturas de Prestaciones Sociales de las Redes Prestacionales y Asistenciales a Nivel Nacional, o quien haga sus veces, son responsables de la difusión, implementación y cumplimiento de la presente Guía de mejora de competencias para Niños y Adolescentes, bajo la supervisión de la Gerencia Central de la Persona Adulta Mayor y Persona con Discapacidad.

5.2 Los profesionales y/o equipos de profesionales designados por las Redes son responsables del cumplimiento del Programa y desarrollo de las

actividades establecidas de manera virtual y presencial en cada una de sus jurisdicciones.

5.3 El abordaje de los niños, niñas y adolescentes se realiza a nivel grupal y estará a cargo de profesionales en psicología, trabajo social y otros profesionales de la salud entrenados en liderazgo y emprendimiento.

VI. DEFINICIONES

6.1 Centro de Empoderamiento: Espacios físicos y virtuales que se generan como estrategia para dinamizar las prestaciones sociales tomando contacto con individuos o poblaciones en riesgo y que se encuentren en situación de vulnerabilidad, con el fin de asegurar su desarrollo integral a través de un enfoque de derechos, interculturalidad y ciudadanía.

6.2 Niñez: La niñez es la etapa de la vida comprendida entre los 0 a los 11 años, se divide de en primera infancia de los 0-5 años caracterizada por un alto grado de dependencia y segunda infancia 6-11 años se caracteriza por su apertura al mundo externo y por la acelerada adquisición de habilidades para la interacción

6.3 Adolescencia: La adolescencia es la etapa de la vida que transcurre entre la infancia y la edad adulta y está marcada por un complejo proceso de crecimiento físico y desarrollo biológico, psicológico, emocional y social. Se considera adolescente a todo ser humano desde los 12 hasta los 17 años 11 meses y 29 días, según la R.M 538-2009/MINSA.

6.4 Competencias: Son las capacidades con diferentes niveles de conocimientos, habilidades, destrezas, pensamientos, carácter y valores que de manera integral en las diferentes interacciones tienen los seres humanos para la vida, en el ámbito personal, familiar, social y laboral y que desarrolla una persona para comprender, transformar y adaptarse al mundo en el cual se desenvuelve.

6.5 Competencias Cognitivas: Son aquellas competencias que hacen referencia a la capacidad de razonamiento, auto aprendizaje, pensamiento autónomo, crítico, solución de problemas, competitividad

6.6 Control de Emociones: Es una habilidad para manejar las emociones de forma adecuada, que comprende dirigir y manejar emociones tanto positivas como negativas, de forma eficaz. Es una habilidad muy compleja y complicada de adquirir o aprender debido a que los seres humanos somos seres emocionales por naturaleza, reaccionando de forma inmediata y en diferente magnitud.

6.7 Emprendimiento: Implica la transformación de ideas en acción, es una forma de ser y hacer a través de un conjunto de capacidades que impulsan a la persona a interactuar productiva y constructivamente con su realidad,



permitiéndole asumir un rol protagónico y construir creativamente su propio destino, afrontando la adversidad con tenacidad.

6.8 Emprendedor: Toda persona que tiene el talento de aprovechar su potencial emprendedor, ver oportunidades, idear un proyecto y organizarse para que funcione, a pesar de las dificultades que pueda encontrar en el camino. Es proactiva, integradora, genera entusiasmo, sentido de pertenencia y beneficia a la comunidad a la que pertenece. Ese potencial es la capacidad que tenemos todas las personas de intervenir y transformar positivamente la realidad cuando existe una inconformidad, una necesidad sentida o una situación problemática, ya sea de carácter personal o colectiva.

6.9 Liderazgo: Es la capacidad que una persona puede tener para influir motivar, organizar, gestionar, convocar, promover, incentivar y llevar a cabo acciones para lograr fines y objetivos que involucren a personas y grupos en un marco de valores haciendo que éste colectivo trabaje con entusiasmo en el logro de objetivos comunes.

6.10 Autoconfianza: La autoconfianza es el convencimiento que tiene una persona de realizar con éxito lo que se proponga, y provee de una actitud positiva hacia la vida. Es como una poderosa fuerza que da seguridad.

6.11 Creatividad: Es el proceso que transforma constructivamente la realidad en algo nuevo y original. Una condición importante es que la creatividad requiere de un pensamiento flexible que se orienta hacia la diversidad de ideas, es decir reconocer que no hay una única respuesta posible.

6.12 Iniciativa: Es el empuje y la independencia para actuar sin necesidad de presiones o estén detrás. La iniciativa requiere de autonomía e independencia. Implica dar el primer paso para resolver problemas u obtener logros, para arriesgarse en una acción constructiva.

6.13 Perseverancia: La perseverancia es el esfuerzo continuo para lograr los fines que uno se ha propuesto y mantenerlos en el tiempo. Necesita de energía y motivación para no abandonar la tarea cuando se presentan dificultades.

6.14 Trabajo en equipo: Es tener un objetivo común donde cada uno aporta con sus habilidades desde su rol, debiendo tener una estructura organizativa que favorezca la elaboración conjunta del trabajo.

6.15 Derechos: Facultades atribuidas inherentemente al ser humano para que haga o exija legítimamente lo que conduce a los fines de su vida, y que están amparadas en la ley o la autoridad que las establece en función del contexto sociocultural, pero que derivan fundamentalmente de la condición humana y su estado como persona social, sin distinciones de ningún tipo. El



derecho es un conjunto de normas que permiten resolver los conflictos en el seno de una sociedad.

6.16 Diversidad Cultural: Es la variedad de diferentes culturas dentro de un grupo de personas o una sociedad, este tipo de diversidad se refleja en la existencia de diferentes grupos étnicos en una determinada área. La comprensión, reconocimiento de la diversidad cultural respeto mutuo y mejor convivencia social.

6.17 Equidad: El concepto se utiliza para mencionar nociones de justicia e igualdad social con valoración de la individualidad. La equidad representa un equilibrio entre la justicia natural y la ley positiva.

6.18 Enfoque de Derechos: Se centra en facultar a los poseedores de esos derechos, en nuestro caso los niños y niñas, reconociéndolos no como objetos de atención sino como sujetos de derechos, como personas con capacidad de defender y exigir sus derechos legalmente reconocidos.

6.19 Convención Internacional de los Derechos del Niño: Aprobada en el seno de las Naciones Unidas en 1989, es la norma a la que se le reconoce como aquella que genera un hito en la historia de la infancia, volcando todas las antiguas ideas sobre la niñez hacia una progresista y vanguardista revolución conceptual a favor del reconocimiento del niño como sujeto de derechos y no como objeto de protección.

6.20 Género: Conjunto de ideas, creencias y atribuciones sociales, construidas en cada cultura y momento histórico, tomando como base la diferencia sexual a partir de la cual se construyen los conceptos de masculinidad y feminidad, los cuales determinan el comportamiento, las funciones, oportunidades, valoración y las relaciones sociales entre varones y mujeres.

6.21 Sujeto de derecho: Reconocimiento por parte de la sociedad y del Estado al niño, niña o adolescente como ciudadano y participe de una vida en comunidad, aplicando sus derechos en la vida diaria.

6.22 Promoción Social: Proceso mediante el cual los integrantes de un grupo social o comunidad se hallan en condiciones de influir o ejercer un mayor control sobre las condiciones que afectan su calidad de vida. Esto basándose en sus potenciales de desarrollo, sus capacidades y habilidades, así como a las características del contexto que las favorecen.

6.23 Prestaciones Sociales: Son acciones de bienestar y promoción social que desarrolla EsSalud orientada a satisfacer las demandas complementarias de salud para elevar la calidad de vida de la población asegurada vulnerable: adultos mayores, personas con discapacidad y niños, niñas y adolescentes, revalorizando su rol en la sociedad.



6.24 Participación Ciudadana: La participación infantil es un derecho y uno de los cuatro principios fundamentales de la Convención sobre los Derechos del Niño. La CDN establece que los Estados deben garantizar que el niño esté en condiciones de formarse un juicio propio, así como el derecho a expresar libremente su opinión sobre las situaciones que les afecten, teniéndose en cuenta las opiniones del niño en función de su edad y madurez (Art. 12 de la CDN). Para que dicha participación sea genuina, se debe apoyar la construcción de una opinión informada por parte de los niños, niñas y adolescentes, una nación es democrática en la medida en la que sus ciudadanos participan, especialmente a nivel local.

6.25 Comunidad: Está conformada por un grupo de personas que ocupan una determinada área de la sociedad, la cual participa de un sistema de intereses y actividades bastante amplio para poder incluir en casi todas sus relaciones sociales. Es fundamentalmente un modo de relación social, un modelo de acción, en donde transcurre la vida, la convivencia y la comunicación.

6.26 Cultura emprendedora: Es el conjunto de rasgos compartidos por un grupo social que permiten construir identidad, éstos son: actitudes, cualidades, conocimientos y habilidades necesarias para gestionar un proyecto concreto o su rumbo personal, está ligada a la iniciativa, a la acción, al desarrollo de capacidades para el cambio, a ser flexible, abierto, a experimentar, pero sobre todo fomenta la autonomía, la creatividad y la capacidad para innovar, mejorando sus habilidades y comportamiento.

6.27 Habilidades emprendedoras: Son aptitudes de los niños y adolescentes que les permiten ser motor de cambio, proponer, ser escuchados, luchar por sus sueños y competir para ser mejores personas, mejores estudiantes y, por supuesto, mejores emprendedores. Los niños y adolescentes pueden afianzarlas a partir del entorno familiar y social, para ser seres autónomos descubriendo y fortaleciendo la comunicación, liderazgo, trabajo en equipo, lógica, creatividad y pensamiento crítico, para transformar su realidad.

VII. DISPOSICIONES

7.1 Disposiciones Generales

Las Gerencias de Red y Jefaturas de Prestaciones Sociales de las Redes Prestacionales y Asistenciales a Nivel Nacional, o quien haga sus veces, dispondrán lo necesario para la implementación de esta Guía en beneficio de su población asegurada.

El Programa de Mejora de competencias de liderazgo y emprendimiento pertenece al conjunto de prestaciones sociales que establece la Cartera de Servicios vigente para niños, niñas y adolescentes que son brindadas en espacios de participación física o virtual, en el marco de la pandemia por el



Covid-19, que tiene como objetivo promover sus capacidades y competencias como agentes de cambio.

A través del Programa de Mejora de competencias de liderazgo y emprendimiento se brindan talleres para niñas, niños y adolescentes; orientados a potenciar habilidades para que dispongan desde temprano de habilidades emprendedoras que los enriquezca como personas y les facilite tener éxito en su futura vida personal y profesional, creando su propia empresa en el futuro y mejorando su proyecto de vida, el de su familia y comunidad.

Objetivo General

Promover la cultura emprendedora en niños, niñas y adolescentes, fortaleciendo el liderazgo como una habilidad social, logrando el desarrollo de personas integrales a nivel personal, cívico, social y productivo a través de su participación en las decisiones que afectan su vida y de su comunidad.

Objetivos Específicos

- Fomentar el emprendimiento en niños y adolescentes para promover su autonomía y superación ante la vida, desarrollando la creatividad, asertividad, confianza y el pensamiento positivo.
- Propiciar la valoración positiva de sus propias capacidades para hacer frente a las exigencias del mundo contemporáneo.
- Contribuir al mejoramiento de capacidades, habilidades y destrezas en los niños, niñas y adolescentes, que les permitan emprender iniciativas con visión empresarial que contribuyan al desarrollo local
- Promover en niños niñas y adolescentes procesos de emprendimiento sostenibles desde la perspectiva social, cultural, ambiental y comunitaria
- Promover actividades comunitarias emprendedoras que conlleven al mejoramiento de la calidad de vida de la localidad
- Formación de líderes creativos, constructivos y comprometidos con la sociedad.

7.2 Disposiciones específicas

Las Gerencias de Red y Jefaturas de Prestaciones Sociales de las Redes Prestacionales y Asistenciales a Nivel Nacional, o quien haga sus veces, dispondrán lo necesario para la organización interna a nivel de sus IPRESS y oficinas propiciando la implementación de esta Guía. Considerar por año un mínimo de tres IPRESS por cada Red. También se debe considerar el mejoramiento de los equipos informáticos y acceso a internet para el desarrollo de talleres virtuales.



7.2.1 Segmentación de participantes

Los participantes son niños, niñas y adolescentes que son inscritos por sus propios padres o cuidadores principales que de manera libre y voluntaria deseen participar del programa, para lo cual deben ser seleccionados considerando un rango de edad de 6 a 17 años y las siguientes características:

- Edad de los niños, niñas y adolescentes, definiendo criterios de homogeneidad: según edad de desarrollo (6-8, 9-11, 12-14, 15-17 años), objetivo y contenido del taller.
- Aptitudes e interés.
- Nivel educativo que permita agruparlos.
- Disposición de equipos y accesibilidad a conectividad de internet
- Conocimiento digital para establecer el nivel de uso de la tecnología en el caso de intervenciones virtuales.

7.2.2 Número de participantes

Cada Taller del Programa considera un número de participantes en un rango entre 15 a 20 niños y adolescentes por sesión.

7.2.3 Duración de cada Taller

Cada taller considera una cantidad de sesiones que es específica para cada uno. La duración de cada sesión será de 2 horas académicas (90 minutos), para considerarse ejecutada. Las excepciones están vinculadas a las sesiones de talleres que requieran justificadamente un tiempo distinto para su desarrollo.

7.2.4 Ambiente de trabajo

El ambiente de trabajo en el que se desarrollan los talleres debe brindar una infraestructura cómoda, amplia, segura, con ventilación e iluminación que provea EsSalud, guardando las medidas de bioseguridad en el contexto de la pandemia por COVID-19. Debe considerarse equipamiento con equipo audiovisual y multimedia para el mejor desarrollo de los talleres presenciales.

Respecto a los talleres bajo la modalidad virtual, los facilitadores y participantes deberán contar con equipos informáticos con internet básico para el acceso a plataformas virtuales como: enlaces institucionales, Zoom, Google Meet, Facebook Live, WhatsApp, canales donde se transmitirán los talleres sincrónicos.

7.2.5. Facilitadores

Profesionales de la salud como profesional en psicología y/o trabajo social con experiencia en ejecución de talleres de habilidades para



niños y adolescentes, y otros profesionales capacitados en emprendimiento, quienes deberán generar entornos de participación y de construcción de aprendizajes, propiciando espacios donde los niños, niñas y adolescentes puedan reflexionar críticamente ejercitando sus facultades analíticas sobre determinados aspectos que tienen que ver con las concepciones que traen consigo, en especial sobre su participación social y el lugar que se les otorga a los niños, niñas y adolescentes en su comunidad. El facilitador o el equipo responsable deberá estimular su creatividad a través del juego, saberes previos, reflexionando sobre percepciones y estereotipos y nuevas experiencias estimulando su potencial innovador a fin de promover su espíritu emprendedor.

La Gerencia Central de la Persona Adulta Mayor y Persona con discapacidad, a través de la Sub Gerencia de Promoción Social de Otros Grupos vulnerables establecerá el cronograma de capacitación previa, para los profesionales de la salud seleccionados.

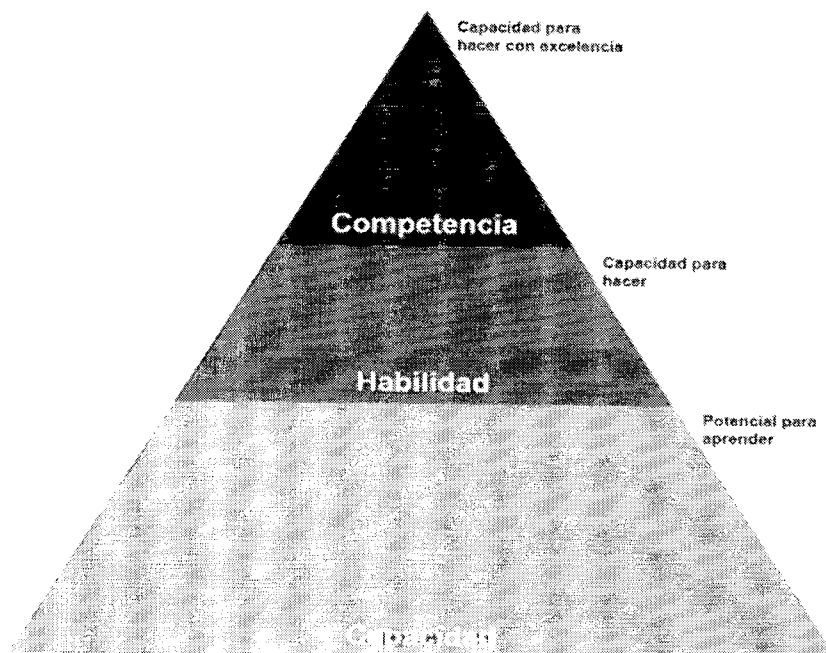


7.2.6 Metodología

La metodología de enseñanza debe promover las capacidades en los niños y adolescentes por ello, es necesario emplear dinámicas que potencien el ingenio, la innovación, la creatividad, el conocimiento y habilidades para que desarrollen competencias de liderazgo y emprendimiento.



El desarrollo de la competencia en liderazgo y emprendimiento



¿En qué consiste el Programa?

Es un programa que promueve en los niños, niñas y adolescentes el desarrollo de nuevas habilidades individuales y colectivas que son fundamentales para su crecimiento personal y futuro profesional. A través de la estimulación de su pensamiento creativo, donde la iniciativa, la acción, el desarrollo de capacidades para el cambio, la flexibilidad, la apertura a experimentar de forma autónoma y proactiva, pero sobre todo fomentando la capacidad para innovar, mejorando sus habilidades y comportamiento.

Es uno de los cuatro Programas que se ofertan dentro de la Cartera de servicios para para niños, niñas y adolescentes.

Para ser incluido, de preferencia, cada participante previamente ha debido completar los siguientes Programas que oferta la Cartera de Servicios:

1. Programa de Enfoque de Derechos y Ejercicio de Deberes
2. Programa de Fortalecimiento familiar
3. Programa de Habilidades para la vida



Mejora de Competencias es un programa que se desarrolla cuando el niño, niña o adolescente ya posee ciertas competencias necesarias para completar un perfil que les permita ser un motor de cambio, proponer, ser escuchados, luchar por sus sueños, competir para ser mejores personas, mejores estudiantes, mejores ciudadanos sentando así las bases para que aprendan a tomar sus propias decisiones siendo consciente de sus capacidades y puedan gestionar un proyecto concreto o su rumbo personal, pudiendo intervenir y transformar positivamente su realidad cuando existe una inconformidad, una necesidad sentida o una situación problemática, ya sea de carácter personal o colectiva.

¿Por qué preparar a los niños para ser emprendedores?

Porque les ofrece las herramientas adecuadas para pensar de un modo creativo, resolver problemas con eficacia, analizar objetivamente una idea empresarial, comunicar, dirigir y evaluar cualquier proyecto y desarrollar seguridad en sí mismos pueden probar sus ideas en un entorno de aprendizaje favorable.

Si los niños disponen desde temprano de habilidades emprendedoras les enriquece enormemente como personas y les facilita tener éxito en su futura vida personal y profesional. Vayan o no a crear su propia empresa en el futuro, los niños/as necesitan estar preparados para crear sus propias oportunidades y decidir su propio destino.

¿Cómo se ejecuta el Programa de Mejora de Competencias: ¿Liderazgo y emprendimiento para niños, niñas y adolescentes?

A través de cuatro módulos que se desarrollan en 16 Talleres de 2 sesiones cada uno, haciendo un total de 32 sesiones de 90 minutos cada sesión.

Los Módulos son:

1. Descubriendo mis habilidades, aptitudes y capacidades para el liderazgo y la participación ciudadana
2. Aprendemos a ser emprendedores
3. Desarrollando mi talento emprendedor
4. Creamos nuestro proyecto de empresa

7.2.7 Recursos empleados

7.2.7.1 Estrategias de enseñanza y recursos didácticos

El contenido de los módulos se imparte de una forma muy práctica y promoviendo siempre la participación de los niños y adolescentes mediante preguntas, ejemplos prácticos y la participación en juegos didácticos y actividades que deben resolver unas veces de forma individual y otras en grupo.

Todos los participantes que hayan asistido al menos al 90% de las sesiones recibirán un diploma acreditativo a la finalización del Taller.



7.2.7.2 Caja de herramientas de Aprendizaje

- Exploración de saberes previos
- Reflexión
- Autoanálisis personal
- Elaboración de hojas de trabajo
- Elaboración de acuerdos y compromisos
- Análisis de casos y videos representativos

7.2.8 Fases de la ejecución de los talleres y sesiones

Recomendaciones antes del Taller

- **Convoca:** Contactarse con aquellos niños, niñas y adolescentes que han podido identificar o que ya se identificaron en el desarrollo de los talleres anteriores como potenciales líderes. Se puede crear un grupo de WhatsApp.
- **Confirma:** Llamar a los participantes días previos al evento y recuérdales la fecha, lugar y hora del evento.
- **Nunca improvisar:** Preparar la sesión con suficiente tiempo de antelación, ensayar y si es necesario, rediseñar las actividades adaptándolas al grupo participante

- **Exactitud:** Los tiempos de intervención por cada actividad deben respetarse, la administración del tiempo es esencial, hay que acostumbrarse a pensar y hablar en los tiempos que se asignan para este propósito. Por ejemplo, los videos utilizados siempre deberían ajustarse a los tiempos programados de acuerdo con la actividad por sesión.
- **Enfatiza:** Preparar siempre las actividades teniendo en claro el objetivo principal de la sesión y es allí donde debe ir el énfasis en la relación objetivo-actividad-sesión.
- **El lenguaje:** Debe ser claro y accesible a todos los participantes. Si un integrante del grupo no va al ritmo del resto, adapta tu lenguaje a su ritmo para que no se sienta excluido. No utilizar conceptos especializados.

Recomendaciones del material a usar en los Talleres

- Materiales para uso de los facilitadores.
- Materiales para el uso de los participantes.
- Material impreso para entregar a los participantes: hojas de reflexión, programa (si se requiera). Uso de correos y grupos de WhatsApp
- Material impreso para evaluación de entrada y salida. Adaptación a formularios virtuales.
- Material impreso para registro de asistencia/presencial/virtual
- Organizar el material dos días antes del taller, de tal manera que pueda ser fácil de transportar o enviar por internet, y utilizar en el taller.
- Asegúrese que el material impreso sea nítido, legible sin faltas ortográficas y atractivo para motivar a los participantes.
- Antes de conducir el taller revisar los objetivos y la distribución de las sesiones, revisar la metodología y los materiales a emplear y sobre todo la Ficha Técnica de cada sesión.
- Tenga claro los procedimientos para dirigir las actividades y tenga a la mano una guía para facilitar el proceso de la actividad.
- La técnica interactiva con la participación de los asistentes permite mayor compromiso e interés, haciendo un aprendizaje más efectivo. El uso de recursos didácticos por internet es muy importante.
- Se recomienda hacer preguntas abiertas como: ¿Qué opina Manuel? ¿Por qué cree Rosa? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Quiénes? *¿Cómo?
- Evitar que varios participantes hablen al mismo tiempo. Si ocurre, detenga a quienes están hablando y de la palabra en orden. Por vía virtual establecer los parámetros de orden.

Desarrollo del taller: Cada sesión de los talleres del Programa de Mejora de Competencias incluye las siguientes fases:

- Bienvenida:** se da un saludo a nombre de la institución y agradece por la asistencia a la misma.



Esta es una actividad que debe ser corta, concreta y precisa, se trata de dar la bienvenida, despertar el interés de los participantes al revisar el programa y valorar el esfuerzo que este taller supone para todos. Duración 10 minutos

- b. Presentación del Taller:** Comience a la hora señalada, recuerde que hay participantes que son puntuales y no deben esperar más de lo recomendado.

Muestre una actitud entusiasta y cálida. Pida a todos que tomen asiento y que le presten atención.

Dé la bienvenida a todos. Reconozca el esfuerzo que supone que estén presentes

Indique y presente la sesión de manera atractiva y reiterar su importancia a lo largo de los talleres. De qué manera le va a servir en la vida en el futuro y en el presente.

Explique que se realizará una prueba de entrada y otra de salida, para verificar el logro de los objetivos, y señale que es necesario que los participantes también evalúen el desarrollo del taller para los ajustes correspondientes, por tanto, al final se realizará un sondeo de opinión.

- c. Presentación de participantes**

Luego de la bienvenida y presentación del taller, se realizará la presentación de los participantes que permitirá romper el hielo y favorecer un clima de confianza para iniciar el taller. Duración 10 minutos

- d. Procedimiento / recomendaciones**

Puede utilizar la dinámica de presentación de su preferencia, teniendo en cuenta el tiempo que deberá durar toda la dinámica y el objetivo de romper el hielo, crear confianza y conocer las expectativas de los participantes, los niños y adolescentes deben saber por qué quieren participar.

Recuerde que el tiempo se deberá respetar por cada actividad para que no quede nada en el tintero o lo mínimo posible.

Recuerde que la dinámica tiene que ser ágil, lúdica, motivadora, de movimiento y que capte el interés de los niños, niñas y adolescentes.

Podrían participar niños que no saben por qué están en el taller porque sus padres los llevaron sin explicarles, tener en cuenta que es diferente “querer estar” y “tener que estar”, por lo que el material a utilizar (los videos y las intervenciones) deben ser muy dinámicas e integradoras.

- e. Normas de convivencia:** Establezca las reglas que todos deben observar sobre uso de celulares (en silencio, evitar responderlo en sesión), salidas durante la sesión (solo en caso de emergencia y autorizadas por usted), evitar hacer tareas, prohibido comer o cualquier otra actividad durante los talleres. Deberán dirigirse con respeto unos a otro, practicar la escucha activa y la empatía.

- f. Dinámica rompehielos:** para promover clima de confianza



g. Desarrollo del tema

- **Motivación:** El facilitador hará una pregunta, mostrará una viñeta, refrán o un video referido al tema a tratar, que provoque polémica y debate en los asistentes para captar su atención, la misma que deberá mantenerse mientras durante la sesión
- **Introducción:** Realizar la activación y el recojo de saberes previos a través de una lluvia de ideas.
- **Contenidos:** Serán desarrollados a través de videos, dinámicas, viñetas, casos etc.
- **Reflexión:** Se realizarán preguntas que produzcan conflicto cognitivo en los participantes. Escuche las opiniones y centre las conclusiones.
- **Conclusiones:** Desarrolle las conclusiones con las opiniones de los participantes, enfatice la importancia de los contenidos del tema desarrollados en la Guía
- **Cierre:** Finalmente relacionar las reflexiones con el pensamiento circular aplicado a sus propias vidas y contextos sociales. (Ver Anexo N° 6 y N° 7 de la presente Guía)

7.2.9 De la Programación

El equipo de profesionales de la Red realiza la programación de los talleres considerando una sesión por semana por cada grupo de niños y adolescentes, con una duración 90 minutos, la misma que debe ser aprobada en la programación mensual del profesional facilitador y reportada mensualmente a la Subgerencia de Promoción Social de Otros Grupos Vulnerables.

El tiempo promedio de duración del Programa es de 8 meses y está compuesto 4 Módulos de 16 talleres y 32 sesiones, según se detalla:

Programación de Talleres de Mejora de competencias: Liderazgo y emprendimiento para niños, niñas y adolescentes				
Grupo Etario	N° Módulos	N° Talleres	N° Sesiones	Tiempo por Sesión
Niños	4	16	32	90 minutos
Adolescentes	4	16	32	90 minutos

(Ver Anexo N° 1 de la presente Guía)

7.2.9.1 Talleres y sesiones Virtuales:

Al conducir un taller de Mejora de competencias: liderazgo y emprendimiento de manera virtual hay que optimizar las estrategias y herramientas digitales.

Se trata de humanizar la distancia generando y manteniendo un espacio donde las personas interactúen y se relacionen más allá del mero uso de los contenidos, debiendo intentar conseguir un sentimiento de pertenencia al grupo, por parte de los participantes, aunque éste sea virtual.

Recomendaciones y sugerencias:

- Dar la bienvenida a los participantes.
- Integrar y conducir las intervenciones.
- Animar y estimular la participación.
- Proponer actividades para facilitar el conocimiento entre los y las participantes.
- Dinamizar en forma creativa la acción formativa y el trabajo en la red.
- Incentivar a los participantes para que amplíen y desarrollen los argumentos presentados por sus compañeros.
- Es importante realizar ensayos previos y tener opciones de estrategias por si una falla.
- Tener las actividades pautadas por tiempo y ser preciso en ellos recuerda que el tiempo de transmisión es limitado
- Incorporar actividades que faciliten la interacción con los participantes y realiza ensayos previos
- Elegir una plataforma que domines, que sea de fácil acceso a los participantes y te permita realizar actividades diferenciadas para lograr los objetivos de tu sesión
- Asegurarse de la accesibilidad, que esté disponible para todos y sobre todo que los participantes tengan experiencia en esta plataforma. Realiza una prueba de audio, video para evitar dificultades.
- Apagar el audio de cualquier dispositivo electrónico que se tenga alrededor.
- Mantener comunicación permanente con los participantes. Crear un chat vía WhatsApp para recordarles tema, la fecha y hora de la siguiente sesión.
- Considerar unos 5 minutos de espera antes de iniciar el taller. Aprovechar ese tiempo para que los participantes se conozcan entre sí y comenten situaciones personales de su interés
- En las sesiones con adolescentes el uso de la cámara debe ser opcional hasta que poco a poco ellos solos van conectando su cámara. Una buena estrategia es pedirles que conecten la cámara para conocerlos cuando participan.
- Es mejor mantener los micrófonos de los participantes apagados cuando te estés dirigiendo a ellos para evitar interferencias recuerda que se están conectando desde su hogar



- Controlar adecuadamente el tiempo pues a veces las actividades se prolongan o la participación es muy activa
- Incluye actividades que fomenten la comunicación y colaboración entre los participantes
- Las instrucciones que se impartan para desarrollar una actividad deben ser claras siempre hay que finalizar una actividad con una conclusión y luego una pregunta que produzcan conflicto cognitivo y deseos de querer saber más
- En el entorno virtual la voz es fundamental pues el ritmo y la dinámica de la sesión estará determinada en gran medida, en la forma como se dirige a la audiencia. Procurar no hablar con rapidez porque hay interferencias o retrasos en la transmisión
- Sigue todas las fases de la sesión presencial

Una ventaja de la modalidad virtual es que el distanciamiento geográfico ya no es un obstáculo para la participación de los usuarios en los talleres, pues hay muchas plataformas que se pueden amoldar a las nuevas demandas de la realidad.

Los Talleres virtuales abren una oportunidad única para enriquecernos de esta experiencia, aunque aquí la tecnología es imprescindible recordemos que es la comunicación el elemento central entre las personas.



7.2.10 Evaluación

Los talleres se evaluarán considerando herramientas validadas para dichos fines, que permitan medir su impacto en desarrollo de las habilidades de liderazgo y emprendimiento en niños, niñas y adolescentes (Ver Anexo N° 3 y4 de la presente Guía)

7.2.11 De la Información, difusión e inscripción

La Red Prestacional/Asistencial y la Jefatura de Prestaciones Sociales o quien haga sus veces, bajo la supervisión de la Gerencia de la Persona Adulta Mayor y Prestaciones Sociales a través de la Subgerencia de Promoción Social de Otros Grupos Vulnerables, son los responsables de la información, difusión e inscripción de los participantes al Programa de Mejora de Competencias para niños, niñas y adolescentes que se brindara en el ámbito territorial asignado.

7.2.12 De la asistencia:

Los profesionales facilitadores de los talleres serán responsables de elaborar el registro de asistencia de los participantes para cada sesión. Ver registro de asistencia en el Anexo N° 5

VIII. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

8.1. Monitoreo

La Gerencia de la Persona Adulta Mayor y Prestaciones Sociales a través de la Subgerencia de Promoción Social de Otros Grupos Vulnerables y la Jefatura de Prestaciones Sociales o quien haga sus veces en la Red Prestacional/Asistencial efectuarán monitoreo permanente con el fin de subsanar distorsiones técnicas, metodológicas o administrativas que limiten el logro de las metas. Ver Anexo N° 9 de la presente Guía

8.2. Evaluación

La evaluación se realiza por los profesionales responsables del programa a través de un informe que se adjuntara al informe trimestral.

8.3 Supervisión

La Gerencia de la Persona Adulta Mayor y Persona con Discapacidad a través del equipo técnico de la Subgerencia de Promoción Social de Otros Grupos Vulnerables realiza la supervisión de la aplicación de la presente norma.



IX. REFERENCIAS

1. Emprendimiento manual del estudiante. USMP. Lima. 2019. p.107
<https://www.usmp.edu.pe/estudiosgenerales/pdf/2019-I/MANUALES/II%20CICLO/EMPRENDIMIENTO.pdf>
2. Guía para desarrollar talleres plan de negocios y búsqueda de financiamiento. MINTRA. Lima. 2017. p.70
https://www.trabajo.gob.pe/migrante/pdf/2017/guia_negocio_busqueda_financiera_2017.pdf
3. Manual para desarrollar capacidades emprendedoras y abordar el diseño de planes de negocios desde el aula Área curricular de Educación para el Trabajo en Jornada Escolar Completa. Córdoba. Argentina. 2015.p. 25
http://www.profezenobio.com/profesor_zenobio/ept/content/Desarrollo%20de%20Capacidades%20Emprendedoras%202.pdf
4. Módulo de Pedagogía Lúdica Financiera. Huaraz. 2019. p.166
MODULO%20PEDAGOGIA%20LUDICA%20FINANCIERA.%201ro%20a%205to.%20DOCENTE.pdf
5. Ejemplos de prácticas en Formación Inicial del Profesorado. Bruselas. 2014. p.100
<https://pagina.jccm.es/europa/pdf/PUBLICACIONES/2014%20Guia%20del%20Educador%20en%20emprendimiento.pdf>
6. Concurso nacional crea y emprende. MINEDU. Lima. 2019. p.28



[http://www.ugel05.gob.pe/documentos/7_1julio2019_MANUAL_CREA_Y_EM
PRENDE_2019.pdf](http://www.ugel05.gob.pe/documentos/7_1julio2019_MANUAL_CREA_Y_EM
PRENDE_2019.pdf)

7. El ABC del emprendimiento Guía del emprendimiento. PROCOSI-SEMSE. Bolivia. 2017. p.115
<https://formaciontecnicabolivia.org/sites/default/files/publicaciones/guidaemprendimientosestudiantes.pdf>
8. Manual de capacidades emprendedoras para el docente facilitador. Lima.p.62
[https://aula.mass.pe/sites/default/files/manuales/manual_capacidades_empre
ndedoras.pdf](https://aula.mass.pe/sites/default/files/manuales/manual_capacidades_empre
ndedoras.pdf)
9. Educar para aprender guía didáctica de educación emprendedora en primaria. Universidad de la Rioja. España. 2014.p.94
<Dialnet-EducarParaEmprender-560639.pdf>
10. Jóvenes emprendedores. Instituto Apoyo Lima, 2003.p.126
[http://www.grade.org.pe/upload/publicaciones/archivo/download/pubs/MJ_SP
_Jovenesemprendedores.pdf](http://www.grade.org.pe/upload/publicaciones/archivo/download/pubs/MJ_SP
_Jovenesemprendedores.pdf)
11. "Módulo de desarrollo de habilidades emprendedoras en adolescentes". GIN: Lima:30p.:2014
[http://www.gin.org.pe/wp-content/uploads/2018/02/Publicaciones_Modulo-
Adolescentes-desarrollo-habilidades-emprendedoras.pdf](http://www.gin.org.pe/wp-content/uploads/2018/02/Publicaciones_Modulo-
Adolescentes-desarrollo-habilidades-emprendedoras.pdf)
12. Fomento del espíritu empresarial y nuevos proyectos empresariales: Claves del desarrollo futuro. Javier García Diez. Agencia de desarrollo económico de castilla y León. España. p.16
[Dialnet-FomentoDelEspirituEmpresarialYNuevosProyectosEmpre-
1219302.pdf](Dialnet-FomentoDelEspirituEmpresarialYNuevosProyectosEmpre-
1219302.pdf)
13. Promoción de la iniciativa empresarial y el empleo independiente de los jóvenes en América Latina y el Caribe: experiencias innovadoras. OIT. Oficina Regional para América Latina y el Caribe. Lima. 2015. p. 102
[https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---americas/---ro-
lima/documents/publication/wcms_448048.pdf](https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---americas/---ro-
lima/documents/publication/wcms_448048.pdf)
14. La empresa y el espíritu emprendedor de los jóvenes. secretaria general técnica Subdirección General de Información y Publicaciones: España. 2005. p.20
[https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP12012.pdf&area
=E](https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP12012.pdf&area
=E)
15. Emprendimiento escolar y Bilingüismo en los Colegios de Bogotá. Publicación del Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico, IDEP - Bogotá, Octubre - Noviembre de 2011. p.24
[http://www.idep.edu.co/sites/default/files/archivo_magazine/Magazin%20Aula
%20Urbana%20Edicion%20No%2082.pdf](http://www.idep.edu.co/sites/default/files/archivo_magazine/Magazin%20Aula
%20Urbana%20Edicion%20No%2082.pdf)



16. Manual plan de negocio para jóvenes: 5 elementos básicos en un Plan de negocios. Colectivo juventud entre Tules. México. 2015. p. 47
https://cojetac.files.wordpress.com/2015/09/manual-plan-de-negocios-para-jovenes_versic3b3n-final.pdf
17. Test de la persona emprendedora
<http://www.balmaseda.eus/Documents/Test%20a%20cumplimentar.pdf>
18. Test para evaluar la capacidad emprendedora
http://servicios.aragon.es/redo_docs/guias_ol/docs/Test_capacidad_emprendedora.pdf
19. Test de autoevaluación de conductas emprendedoras 1
<http://jacordoba.org.ar/wp-content/uploads/2016/04/TEST-DE-AUTOEVALUACION-de-conductas-emprendedoras.pdf>
20. Test del emprendedor
https://www.cimo.org/documentacion/info_emprender/Test_emprendedor.pdf
21. Educar para emprender Guía didáctica de educación emprendedora en primaria. ESPAÑA. Universidad de la Rioja, Servicio de publicaciones .2014. p.94
[Dialnet-EducarParaEmprender-560639%20\(1\).pdf](http://www.dialnet.org/urn/dialnet-560639%20(1).pdf)
22. Cartilla para emprender. Colombia 7P.
<http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/240/Producto.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
23. Una mochila para desarrollar el talento emprendedor en Educación Infantil y Primaria. Pájaros en mano. 2014. P. 17
<https://www.jornadaseducativasedelvives.es/ficheros/0087/00000692mfzfpd>
24. ¿Pueden los niños adquirir y aplicar conocimientos de emprendimiento? El caso del subprograma, mi primera empresa: "emprender jugando" Nova Scientia, vol. 7, núm. 15, 2015, pp. 389-415 Universidad De La Salle Bajío León, Guanajuato, México
<https://www.redalyc.org/pdf/2033/203342741022.pdf>
25. 03_Taller_primaria_cuaderno_de_trabajo_emprendimiento.pdf. España. 2012. p.40
https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2014/07/03_Taller_primaria_cuaderno_de_trabajo_emprendimiento.pdf
26. Guía de habilidades emprendedoras.doc. España. 2015. P.48
<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/wp-content/uploads/2012/09/Gu%C3%ADa-de-habilidades-emprendedoras.pdf>



27. Manual-Jovenes-Emprendedores-Inician-Su-Negocio2_Retis_hco.pdf. OIT. Lima. 2011. p.111
https://ayudaentustareas.webs.com/Manual-Jovenes-Emprendedores-Inician-Su-Negocio2_Retis_hco.pdf
28. UNICEF_Situacion_de_Adolescentes_y_Jovenes_en_LAC_junio2105.pdf.
https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2018-04/UNICEF_Situacion_de_Adolescentes_y_Jovenes_en_LAC_junio2105.pdf
29. Feusa-manual-de-competencias-2016-interactivo. pd
<https://www.eusa.es/wp-content/uploads/2016/11/eusa-manual-de-competencias-2016-interactivo.pdf>
30. Participación ciudadana y liderazgo democrático. México.2017.p.40
https://movimientociudadano.mx/sites/default/archivos/tareas-editoriales/2018/7_Participacion_ciudadana.pdf
31. El desarrollo del liderazgo en adolescentes en ambientes educativos no formales. México.2017. p.13
<https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2055.pdf>
32. Democracia, liderazgo y ciudadanía en América Latina: una introducción. Costa Rica. 2018.p.30
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4953799/mod_resource/content/1/Democracia%2C%20liderazgo%20y%20ciudadan%C3%ADa%20en%20AL.pdf
33. Sistematizando experiencias sobre educación en emprendimiento en escuelas de nivel primaria. JAVIER DAMIÁN SIMÓN Revista Mexicana de Investigación Educativa.2013, 18(56)
<https://www.redalyc.org/pdf/140/14025581008.pdf>
34. Habilidades emprendedoras en población infantil. 3er Simposio Internacional de Investigación en Ciencias Económicas, Administrativas y Contables - Sociedad y Desarrollo. Cartagena de Indias. Colombia.2013.p.23
<http://www.unilibre.edu.co/bogota/pdfs/2016/3sin/B28.pdf>



X. ANEXOS

1. Matriz de objetivos, talleres y sesiones por grupo etario.
2. Matriz de módulos y competencias
3. Evaluación de Entrada y Salida niños
4. Evaluación de Entrada y Salida adolescentes
5. Registro de asistencia
6. Modelo de Sesión para adolescentes
7. Modelo de Sesión para niños
8. Dinámicas para trabajo en equipo
9. Dinámicas para identificar tipos de liderazgo
10. Ficha de Monitoreo y Supervisión

ANEXO N° 1						
MATRIZ DE OBJETIVOS, TALLERES Y SESIONES						
PROGRAMA MEJORA DE COMPETENCIAS PARA FACILITADORES: LIDERAZGO Y EMPRENDIMIENTO EN NIÑOS Y ADOLESCENTE						
OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECIFICOS	MÓDULO	TALLER NIÑOS	TALLER ADOLESCENTES	N° SESIONES	
Promover la cultura emprendedora en niños, niñas y adolescentes, fortaleciendo el liderazgo como una habilidad social, logrando el desarrollo de personas integrales a nivel personal, cívico, social y productivo a través de su participación en las decisiones que afectan su vida y de su comunidad	Formación de líderes creativos, constructivos y comprometidos con la sociedad	1 Descubriendo mis habilidades, aptitudes y capacidades para el liderazgo y la participación ciudadana	Líderes infantiles y el valor del liderazgo en mi comunidad.	¿El líder nace o se hace?	2	
			Descubriendo mi líder interior	Reconocimiento de Fortalezas, Debilidades, Oportunidades y Amenazas para mi Logro Personal	2	
			Confiando en mis capacidades	Manejando mis recursos personales	2	
			Ser líder es tomar decisiones que benefician a mi comunidad	Características de una realidad altamente competitiva: mi comunidad	2	
	Contribuir al mejoramiento de capacidades, habilidades y destrezas que les permitan emprender iniciativas con visión empresarial que contribuyan al desarrollo local	2 Aprendemos a Ser Emprendedores	Yo elijo mi futuro	Proyecto de Vida y desarrollo de Habilidades de Emprendimiento	2	
				Pensamos creativamente cómo nos gustaría cambiar las cosas en mi comunidad	Capacidad de adaptarse al cambio para desarrollarnos	2
				Trabajo en equipo: una actividad con mejores resultados	El trabajo en equipo, la creatividad y el emprendimiento en mi comunidad	2
				Buscamos soluciones a problemas y descubrimos cuál es la mejor opción	La flexibilidad y el Cambio, adaptándose a la nueva realidad	2
	Fomentar el emprendimiento en adolescentes para promover su autonomía y superación ante la vida, desarrollando la creatividad, asertividad, confianza y el pensamiento positivo	3 Desarrollando mi talento emprendedor	Aprendemos a fijar objetivos y a planificar nuestro trabajo	Descubro mis Habilidades de Emprendimiento	2	
				Medimos el riesgo de nuestras decisiones	Desarrollo del espíritu emprendedor	2
				Trabajamos en equipo y asumimos distintos roles y responsabilidades	Trabajo en equipo nuestra fortaleza	2
				Negociamos con otros para llegar a acuerdos	Asumiendo el liderazgo en mi comunidad	2
	Promover actividades comunitarias emprendedoras que conlleven al mejoramiento de la calidad de vida de la localidad	4 Creamos nuestro Proyecto de Empresa	Soy un niño/niña ¿puedo tener mi propia empresa?	Desarrollando mi potencial Emprendedor en mi comunidad	2	
				¿Cómo funciona una empresa dirigida por niños?	Los retos de emprender para vivir mejor en mi comunidad	2
				¿Cómo puedo tomar las mejores decisiones en mi empresa?	Gestionando mis objetivos	2
				Emprendiendo en mi comunidad	Identificando áreas de mejora en mi comunidad: Mi empresa	2



ANEXO N°2		
MATRIZ DE MÓDULOS Y COMPETENCIAS		
PROGRAMA MEJORA DE COMPETENCIAS PARA FACILITADORES: LIDERAZGO Y EMPRENDIMIENTO EN NIÑOS Y ADOLESCENTE		
MÓDULO	NIÑOS COMPETENCIA	ADOLESCENTES COMPETENCIA
1 Descubriendo mis habilidades, aptitudes y capacidades para el liderazgo	Le gusta trabajar en equipo y lo propone, muestra confianza y afecto hacia los demás, escucha con atención a los demás, le gusta hacer nuevos amigos. Conoce sus debilidades y fortalezas, muestra asertividad, se percibe y valora de forma positiva, muestra interés por superarse y mejorar, se vincula emocionalmente con los demás, reconoce sus emociones y las de otras personas.	Busca un rol necesario que desempeñar en el grupo, se relaciona bien en contextos de diversidad, tiene espíritu de equipo. Toma la iniciativa de manera autónoma. Genera ideas diversas y novedosas, mezcla cosas o ideas para producir algo nuevo. Se formula preguntas a partir de lo que observa. Compara y contrasta diversas realidades. Percibe las cosas desde dos o más puntos de vista. Argumenta bien sus ideas
2 Aprendemos a Ser Emprendedores	Define lo qué significa ser emprendedor y qué tiene que hacer un emprendedor para llevar adelante un proyecto o empresa. Reconoce las principales características de las capacidades emprendedoras para ser un buen emprendedor	Define lo qué significa ser emprendedor y qué tiene que hacer un emprendedor para llevar adelante un proyecto o empresa. Reconoce las principales características de las habilidades y capacidades emprendedoras para ser un buen emprendedor
3 Desarrollando mi talento emprendedor	Identifica desde el trabajo en equipo, los beneficios, principios y valores de las organizaciones y los reconoce en su propia comunidad. Negocia haciendo respetar su opinión y la de los demás.	Reconoce los diferentes tipos de emprendimiento y los asocia a los contextos en los que se desarrollan. Valora la importancia de desarrollar actitudes emprendedoras en sus labores cotidianas. Describe y vivencia valores solidarios, identificando su relación con el emprendimiento solidario. Identifica, desde el trabajo en equipo, organizaciones que evidencian emprendimiento en su comunidad.
4 Creamos nuestro Proyecto de Empresa	Se reconoce como emprendedor con habilidades, que le permiten identificar oportunidades, proponer proyectos y organizar los recursos necesarios para ponerlos en marcha dentro de su comunidad.	Identifica problemas en su contexto social inmediato, relacionados con las necesidades de su comunidad. Comprende la relación entre los análisis contextuales y el desarrollo de actitudes emprendedoras. Propone alternativas de solución iniciales a problemas cotidianos de su comunidad, teniendo en cuenta el desarrollo de sus actitudes emprendedoras. Estructura planes de acción para resolver problemas de su entorno físico y social. Planea el seguimiento a las estrategias de solución planteadas.



ANEXO N°3
**EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA NIÑOS
TALLERES DE LIDERAZGO Y EMPRENDIMIENTO**

La Evaluación de Entrada y Salida es un instrumento de verificación para evaluar el desarrollo de habilidades antes y después de la ejecución de Talleres.

Está conformado por indicadores que señalan con claridad las acciones, comportamientos, habilidades o actitudes que se desean evaluar. A cada indicador se le otorgará una calificación que grafica el grado de desarrollo de la habilidad a ser evaluada. Los resultados de la Evaluación de entrada serán interpretados cualitativa y cuantitativamente.

VALORACIÓN	DESCRIPCIÓN	DEFINICIÓN
A	PRESENTE	Las acciones, comportamientos, habilidades o actitudes descritas en el indicador están presentes
B	EN PROCESO	Las acciones, comportamientos, habilidades o actitudes descritas en el indicador están en proceso de adquisición
C	AUSENTE	Las acciones, comportamientos, habilidades o actitudes descritas en el indicador están ausentes

LAS CAPACIDADES EMPRENDEDORAS Y EL LIDERAZGO

CAPACIDAD	INDICADOR	C	B	A	OBSERVACIONES
Autoconfianza	Tiene buena autoestima				
	Cree, confía y está seguro en lo que es capaz de lograr				
	Es seguro en lo que hace y confía en sí mismo				
	Toma decisiones que están a su alcance				
Iniciativa	Propone las cosas primero				
	Se adelanta a los demás				
	Actúa con determinación				
	No necesita que otros lo empujen				
Creatividad	Propone ideas originales				
	Es creativo				
	Da soluciones novedosas a los problema				
	Transforma lo que ya existe en algo nuevo				
Perseverancia	Lucha por lograr sus metas a pesar de las dificultades				
	Se esfuerza por conseguir sus objetivos				
	Es empeñoso y no se rinde				
	Supera los obstáculos				
	Trabaja por un objetivo común				
	Identifica que cada uno debe dar su aporte para alcanzar la meta				
	Reconoce que trabajando juntos se tienen mejores resultados				

Trabajo en equipo	Comprende que el mejor resultado es tarea de todos				
Sentido de responsabilidad	Estudia y hace que los otros aprendan también				
	Se preocupa por su crecimiento personal y ayuda a que los otros lo hagan				
	Busca dar lo mejor de sí				
	Enseña lo que sabe y comparte con otros				

ANEXO N°4
**EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA ADOLESCENTES
TALLERES DE LIDERAZGO Y EMPRENDIMIENTO**

La Evaluación de Entrada y Salida es un instrumento de verificación para evaluar el desarrollo de habilidades antes y después de la ejecución de Talleres.

Está conformado por indicadores que señalan con claridad las acciones, comportamientos, habilidades o actitudes que se desean evaluar. A cada indicador se le otorgará una calificación que grafica el grado de desarrollo de la habilidad a ser evaluada. Los resultados de la Evaluación de entrada serán interpretados cualitativa y cuantitativamente.

VALORACIÓN	DESCRIPCIÓN	DEFINICIÓN
A	PRESENTE	Las acciones, comportamientos, habilidades o actitudes descritas en el indicador están presentes
B	EN PROCESO	Las acciones, comportamientos, habilidades o actitudes descritas en el indicador están en proceso de adquisición
C	AUSENTE	Las acciones, comportamientos, habilidades o actitudes descritas en el indicador están ausentes

LAS CAPACIDADES EMPRENDEDORAS Y EL LIDERAZGO

CAPACIDAD	INDICADOR	C	B	A	OBSERVACIONES
Autoconfianza	Sabe para qué es bueno y trata de aprovechar sus habilidades				
	Confía en lo que sabe, pero quiere continuar desarrollándose y preparándose				
	Toma decisiones cuando es necesario, sin dilatar las cosas (no deja para mañana lo que tiene que resolver)				
	Se comporta tal y como es en todo lugar y momento, es decir, es auténtico				
	Enfrenta los problemas sin acobardarse ante los fracasos y dificultades				
	Reconoce sus errores y trata de aprender de ellos para no repetirlos				
Iniciativa	Es independiente para hacer sus cosas, pero no rechaza el apoyo de los demás				
	Propone lo que hay que hacer antes que otros				
	Ante las dificultades no se queda esperando a que desaparezcan solas				
	No le corre a los retos, pero evalúa sus opciones antes de lanzarse				
	No se desanima fácilmente				



	Piensa constantemente en ampliar lo que tiene o en iniciar otros proyectos				
Creatividad	Utiliza su imaginación para crear alternativas que pueden parecer un tanto locas				
	Observa problemas que parece que nadie tomaba en cuenta				
	Pueden ocurrírsele varias alternativas para resolver un problema				
	Se las ingenia para encontrar la forma de obtener lo que quiere sin perjudicar a otros				
	No deja de pensar en cómo seguir mejorando lo que tiene y ver otras cosas nuevas para hacer				
	Busca otras opciones, no teme a los cambios				
Perseverancia	Ha tenido un tropiezo y ha continuado, mira hacia delante y no hacia atrás				
	Se plantea lo que quiere lograr y no se detiene hasta alcanzarlo				
	Traza un camino y lo sigue, aunque demore en ver los resultados				
	Se motiva y le pone ganas a lo que hace				
	Trabaja duro y parejo para mantener lo que ha logrado				
	Considera que el fracaso no es el final				
Trabajo en equipo	Reconoce que no puede hacerlo todo y busca ayuda				
	Delega tareas importantes a los miembros del equipo y colabora con ellos				
	Da un buen trato a las personas porque las considera importante y parte de la empresa				
	Sabe escuchar lo que otras personas pueden decirle				
	Aprueba y valora lo que hacen las personas con quienes trabaja				
	Comparte otras actividades con su equipo de trabajo				
Sentido de responsabilidad	No evita cumplir con sus obligaciones y con lo que se compromete				
	Hace las cosas bien porque sabe que afecta a los demás				
	Enseña lo que sabe y comparte con otros				
	Cuida de ofrecer lo mejor para que las personas se sientan a gusto y reconocidas				
	Realiza actividades para que otras personas también se desarrollen				
	Piensa en cómo ayudar y contribuir desde lo que sabe hacer				



ANEXO Nº 5
REGISTRO DE ASISTENCIA
RED:
RESPONSABLE/FACILITADOR:
TALLER:
SESION:
FECHA:
HORA:

Nº	NOMBRE Y APELLIDOS	DNI	FIRMA
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			



Firma de Responsable Facilitador
Nombres y apellidos

ANEXO N° 6

**PROGRAMA MEJORA DE COMPETENCIAS LIDERAZGO Y
EMPRENDIMIENTO
Modulo N° 1****SESIÓN N° 1****ADOLESCENTES
“AUTOCONOCIMIENTO”****Duración:** 02 horas pedagógicas equivalente a 90 minutos**RESUMEN**

El autoconocimiento es el inicio para aprender de nosotros mismos, también es la base para ser líderes empezando a autogobernarse para luego liderar a otros.

Las personas que tiene la capacidad de entender, conocer e identificar sus sentimientos, así como de expresarlos en total normalidad, pueden hacerlo en su relación con los demás. Identificar como las emociones y sentimientos afectan sus acciones y a su comportamiento, les proporciona una mayor seguridad de sí mismas, conocer cómo actúan y reaccionan ante ciertos sentimientos y circunstancias y conocer mejor a los demás por sus fortalezas y debilidades.

Preguntas como ¿Qué quiero?, ¿Qué soy?, ¿Cómo soy?, ¿Qué me falta? Contribuyen a un mayor autoconocimiento.

La autoconciencia es la habilidad de ser conscientes de nuestros pensamientos, emociones y valores en cada momento. A través de la autoconciencia, podemos liderarnos a nosotros mismos con autenticidad e integridad y, del mismo modo, liderar de mejor manera a otras personas.

Dentro de la inteligencia emocional, el autoconocimiento forma parte del marco de competencias personales, en la competencia Autoconciencia Emocional (emociones, valores, limitaciones, y motivaciones).

Es importante ayudar a los adolescentes para enfrentar sus creencias limitantes. Esto es, promover en ellos el ser capaces de realizar cosas para aumentar la probabilidad de que así ocurra.

En resumen, ayudar a los adolescentes a entenderse a si mismos, para tomar mayor consciencia de lo que les ocurre, considerándose esta habilidad como parte de la inteligencia emocional, permite enfrentar las creencias limitantes, así forma parte del perfil del líder que queremos formar.

OBJETIVO

- Fomentar el autoconocimiento para lograr consciencia de fortalezas y debilidades personales, a fin de promover un liderazgo genuino hacia objetivos comunes con los demás.

CONTENIDOS

- Que los adolescentes identifiquen sus fortalezas
- Que los adolescentes identifiquen sus debilidades
- Reconocer que las personas que más admiramos pueden tener debilidades.
- Identificar que las personas con condiciones especiales pueden sorprendernos con sus cualidades.



LOGROS

- Reconocer fortalezas y debilidades en si mismos

MATERIALES Y EQUIPOS:

- ↪ Guía de preguntas para la reflexión.
- ↪ Equipo de proyección/ equipo de computo
- ↪ Cámara para fotos o celular
- ↪ USB, con el video.

PROCEDIMIENTO

Presentación: tiempo 10 minutos

En la presentación el equipo de facilitadores se hará conocer con los participantes. ¿Quiénes somos? ¿Qué queremos enseñar al grupo? ¿Cuál es el objetivo general de los talleres?

Pasaremos luego a la dinámica de animación. Para este momento utilizaremos la dinámica de las historias absurdas, la que consiste en que los participantes oirán el inicio de la historia “Había una vez un gato que nadaba por las profundidades...” y de acuerdo al orden cómo se han dicho sus nombres, sumarán algo a la historia. No es necesario que sea coherente ni lógico, ya que la dinámica tiene por nombre “Historias absurdas”.

Desarrollo del tema

Momento de la Motivación: tiempo 15 minutos

En primer lugar, se debe motivar a los participantes, preguntando ¿Te has preguntado alguna vez quién eres? ¿Cómo eres? ¿Qué tanto te conoces? Luego de eso, vamos a realizar la dinámica en donde presentarán una virtud y una debilidad utilizando las iniciales de sus nombre y apellidos. El tiempo límite de este ejercicio es de 3 minutos como máximo.

Se les preguntará ¿Qué tan fácil o difícil les ha resultado hacer este ejercicio? ¿Fue más sencillo encontrar debilidades o virtudes? ¿A qué piensas que se deba esto?

Una vez que unió ideas resaltando las características más relevantes de las intervenciones pregúntele a cada adolescente ¿Qué concepto tienes de ti? Deje que participen y luego dirigiéndose al grupo repita las intervenciones ejemplo “lo que Juan dice respecto a él ¿es positivo o negativo?” y así trate de analizar las intervenciones de los participantes y repregunte “Juan a que te refieres cuando dices...” escuche su intervención y líguelo a los contenidos teóricos como por ejemplo “eso dice mi familia” “mis amigos siempre me dicen que soy así” lo importante es que reflexionen y puedan darse cuenta que el autoconcepto se va conformando a lo largo de la vida y en interacción con la familia, escuela y sociedad.

La importancia de conocerse y conocer al líder: tiempo 15 minutos

Pasaremos a dar algunos alcances sobre el autoconocimiento.

¿Qué es el autoconocimiento? ¿Por qué crees que es importante? Se espera una lluvia de ideas de parte de los participantes.

El autoconocimiento es la capacidad para reconocerse como un individuo y para diferenciarse de los demás. En este sentido, el autoconocimiento ayuda a la construcción de una identidad personal.

Es un proceso reflexivo en el cual una persona adquiere noción de su yo, de lo que lo caracteriza, de sus cualidades y defectos, de sus limitaciones, necesidades, aficiones y temores.

El autoconocimiento es la base de nuestra autoestima, que a su vez es fundamental en nuestra relación con nosotros mismos y con las demás personas.



La importancia de reflexionar sobre el autoconocimiento: 15 minutos

Pasaremos a ver un video reflexivo para potenciar la explicación del autoconocimiento.
<https://www.youtube.com/watch?v=XxvZeL9iWBs>

¿Qué reacciones has visto en el Samurái? ¿Qué reacciones has visto en el maestro Zen? ¿Qué los hace distintos? ¿Cómo relacionas el tema del autoconocimiento con lo que has visto en el video? ¿Ven el liderazgo en alguno de los personajes? ¿qué tipo de liderazgo es? ¿Por qué?

Introducción al liderazgo: 10 minutos

Al pasar al tema de liderazgo, vamos a preguntar: ¿Cómo es un líder o lideresa? El liderazgo es la capacidad que tiene una persona de influir, motivar, organizar y llevar a cabo acciones para lograr sus fines y objetivos que involucren a personas y grupos. Luego pasaremos a ver un video, pero antes es importante preguntar: ¿Existe una edad para serlo [líder]?

<https://youtu.be/FRKeP8Xh64w>

¿Qué características de liderazgo identifican en el niño?

Reflexión de la diversidad :10 minutos

A través de imágenes de personas diversas, se apreciará desde sus diversas condiciones, cómo han encontrado sus fortalezas. Ello será potente para realizar una comparación y liberación de prejuicios, así como también desarrollar la empatía dentro de la inteligencia emocional.

¿A quién ven como líder o lideresa?

El autoconocimiento nos permite construir nuestra propia identidad, vencer obstáculos que la vida nos ha dado para crecer como seres de luz para iluminar el camino a otros que nos siguen.

El autoconocimiento es el resultado de un proceso reflexivo mediante el cual la persona adquiere noción de sí misma, de sus cualidades y características. Este proceso es continuo, quiénes somos es consecuencia de todo lo que vamos viviendo; de las personas que pasan por nuestra vida, de nuestros valores, pensamientos y emociones; en definitiva, de nuestras experiencias, ya sean positivas o negativas. Todo forma parte de lo que actualmente somos.

Reflexión: 10 minutos

Para la reflexión se puede utilizar la pregunta ¿Cómo el conocerte a ti mismo te ayuda a identificar características de un líder o lideresa? ¿Cuáles?

haga participar a los asistentes, escuche las opiniones y centre las conclusiones.

Conclusiones: 10 minutos

Usted haga las conclusiones con los participantes, enfatice en la importancia de tomar consciencia sobre conocerse a sí mismos y cómo se establece y puede desarrollarse el liderazgo.

Cierre: 10 minutos

Finalmente relacionar las reflexiones con el pensamiento circular ¿Cómo tus fortalezas te ayudan en el día a día? ¿Cómo tus debilidades interfieren en tus actividades y relación con los demás?

Se les pedirá como tarea, realizar una lista de sus fortalezas y debilidades. Y luego auto examinarse cómo cada una de ellas las mismas ayudan e interfieren en sus actividades



y relaciones con los demás. Las experiencias deben ser apuntadas para compartirlas en la siguiente sesión.

ANEXO N° 7

PROGRAMA MEJORA DE COMPETENCIAS LIDERAZGO Y EMPREDIMIENTO MÓDULO N°1

“Descubriendo mis habilidades, aptitudes y capacidades para el liderazgo
y la participación Ciudadana”

TALLER N° 1

NIÑOS

“Descubriendo mi líder interior”

RESUMEN

El liderazgo infantil es una excelente manera de poder promover en niños y niñas una variedad de valores y habilidades que le permitirán a los niños y niñas trabajar en equipo, adquirir mayor comunicación, mejorar la autoconfianza y el manejo de las emociones, para de esta manera poder tomar la iniciativa y emprender acciones que lo lleven a resolver problemas de la vida cotidiana.

Es indispensable realizar las actividades para el desarrollo del liderazgo en niños y niñas desde edades muy tempranas debido a que en los primeros años de vida aprende más rápidamente que en cualquier otra etapa, esto permite que su conocimiento sea permanente, lo cual genera avanzar a una mejor competencia de aprendizaje.

A los 4 años el niño es más independiente y seguro, es por ello por lo que ésta es una edad en que se recomienda, pueden ejecutar actividades para el desarrollo del liderazgo.

Al aplicar estas acciones el niño o la niña comenzará a mostrar sus habilidades de forma natural, a valerse de una forma independiente valiéndose de un medio auxiliar lo cual es un gran logro.

Un liderazgo positivo se caracteriza principalmente por una estimulación y no por una imposición, es decir, el liderazgo enseña y estimula a aprender, pero no nos presenta qué hacer y cómo debemos hacerlo cada niño va encontrando su ruta en concordancia con sus habilidades.

El liderazgo es un factor que se encuentra presente a lo largo de la vida de los niños y niñas, de esto dependerá que aprenda a desenvolverse de mejor manera en la sociedad y asumir riesgos para el bien de si y del entorno que lo rodea.



Se siente capaz de controlar su propia fuerza y seguridad. Partiendo de esa premisa podemos afirmar que todos los niños y niñas pueden ser líderes de grandes, pero va a haber siempre algunos líderes naturales que van a hacer evidentes sus habilidades sin necesidad de apoyos o enseñarles. Se puede decir que estos líderes naturales están un paso más adelante que los demás, pero no quiere decir que los líderes potenciales no lo puedan lograr, si no que va a ser necesarios una intervención y apoyo constante de los padres y formadores.

Por lo tanto, tenemos, por un lado, los líderes potenciales que son aquellos que no muestran rasgos de liderazgo pero que pueden adquirir las capacidades con entrenamiento. Y, por otro lado, tenemos a los líderes naturales quienes muestran rasgos de liderazgo pero que también necesitan de apoyo en lo que respecta a herramientas, técnicas y estrategias que pulan

OBJETIVO GENERAL:

- Los niños y niñas desarrollen habilidades de liderazgo positivo

OBJETIVO ESPECÍFICO:

- Desarrollo de habilidades de liderazgo en niños y niñas de manera libre y espontánea permitiéndoles un mejor desarrollo integral

CONTENIDOS

- Realizo acciones diarias en las que promuevo el desarrollo del liderazgo

LOGRO

- Mejor desenvolvimiento de los niños y niñas en diferentes entornos
- Los niños y niñas logran aprendizajes que les permite desarrollar todas sus habilidades de liderazgo positivo

MATERIALES Y EQUIPOS:

- Guía de preguntas para la reflexión
- Equipo de proyección
- Cámara para fotos o celular
- USB, con el video

PROCEDIMIENTO

Presentación pasarse la pelota: tiempo 10 minutos

Los participantes deben formar un círculo, y en un primer momento cada miembro del grupo, por turnos, va diciendo al resto su nombre. Tras ello, se coge una pelota que los integrantes del grupo deberán ir pasándose. Quien recibe la pelota deberá decir el nombre de quien se la ha pasado antes de lanzarla a otra persona, que deberá hacer lo mismo. No es necesario seguir un orden en los pases.

Desarrollo del tema



Momento de la Motivación: tiempo 20 minutos

Preguntarles a los niños que observan en la figura inferior:

1. ¿Qué está haciendo el niño?
2. ¿Los niños que lo acompañan que hacen?
3. ¿Todos tienen la misma edad?
4. ¿Por qué crees que lo escuchan con atención?
5. ¿Conoces algún amigo que sea como el niño?
6. ¿Tú te pareces a él? ¿En qué?



Las preguntas se realizarán en ese orden, tratando de socializar las respuestas y estimular su pensamiento crítico respecto a las habilidades de liderazgo infantil.

Tiempo: 30 minutos
El Lazarillo

Objetivo: Demostrar que el grupo funciona mejor con un solo líder

Tiempo necesario: 30 minutos, aproximadamente.

Tamaño del grupo: 10 personas.

Lugar: mejor, al aire libre.

Materiales necesarios: 5 antifaces, 3 mesas, vasos de agua, jarras de agua y agua.

Pasos por seguir:

Se crean dos grupos de cinco personas cada uno de ellos.

En un grupo, cuatro personas llevan los ojos tapados y el quinto es el líder. En el otro grupo, existen cuatro líderes (no se tapan los ojos) y el quinto, se tapa los ojos.

En un extremo, se colocan dos mesas con vasos y jarras de agua. En el otro, una mesa con las jarras vacías.

El líder o los líderes (en función del grupo) deben de guiar a los demás de un extremo a otro para, con el agua del vaso, llenar las jarras vacías.

Reflexión: 10 minutos

Es muy importante la reflexión final en el que todos puedan expresar su opinión y el facilitador les haga ver cuál es la mejor forma de trabajo. Que es el trabajo en equipo.

Conclusiones: 10 minutos

Usted haga las conclusiones con los participantes de lo que van expresando durante el desarrollo de toda la sesión. Enfaticé en la importancia de trabajar en equipo por el bien común.

Cierre: 10 minutos

Finalmente relaciona las reflexiones con el pensamiento circular ¿Qué habilidades te ayuda tu familia a desarrollar?



ANEXO N° 8
DINÁMICAS PARA EL TRABAJO EN EQUIPO
El globo aerostático

La toma de decisiones en grupo suele generar muchos problemas, especialmente cuando nadie quiere dar su brazo a torcer. Esta actividad plantea una situación límite que obliga a los empleados a ponerse de acuerdo para sobrevivir.

Deben figurarse que viajan en un globo aerostático y que son los únicos supervivientes de un cataclismo global. En un momento dado, el globo comienza a perder aire y corre el riesgo de precipitarse. ¿Qué superviviente debe abandonar el globo?

Cada integrante del grupo tiene un rol específico (maestro, sacerdote, médico, político, policía...) y se debe adoptar una decisión unánime sobre quién debería saltar para salvar al resto. Lógicamente, esta dinámica de grupos tiene un tiempo limitado y ningún participante puede abandonar el globo sin haber alcanzado un acuerdo.

La isla desierta como dinámica de trabajo en equipo

Esta dinámica de grupo que obliga a los participantes a cooperar en una situación muy difícil para agilizar la toma de decisiones y aprender a establecer prioridades. En esta ocasión, el equipo imagina que va a participar en una prueba de supervivencia en una isla desierta y solo puede llevarse cinco objetos de una lista de diez (los números pueden variar dependiendo de cómo se plantee la actividad).

En la lista de objetos puede encontrarse comida, bebida, enseres de caza y/o defensa, herramientas, bienes suntuosos... El equipo debe alcanzar un acuerdo sobre qué cinco objetos son más útiles para esta aventura. Más allá de la búsqueda de consensos, esta dinámica también permite evaluar el criterio de los participantes.

El equipo ideal

Esta dinámica sirve para trabajar la asunción de roles, el reparto de tareas y responsabilidades dentro de los equipos. Cada miembro del grupo debe anotar las tres cualidades que considera que lo definen mejor. A continuación, escribe también las tres características que aprecia en cada uno de sus compañeros.

Completada esta fase, se ponen en común las cualidades de todos los miembros del equipo hasta consensuar los tres rasgos que mejor definen a cada integrante. Con esta información, se reparte una serie de hipotéticas tareas dentro del grupo, asegurándose de que cada trabajador se encarga de aquellas



ANEXO N° 9
DINÁMICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES DE LIDERAZGO EN NIÑOS Y ADOLESCENTES
El Lazarillo

Objetivo: Demostrar que el grupo funciona mejor con un solo líder.

Tiempo necesario: 20 minutos, aproximadamente.

Tamaño del grupo: 10 personas.

Lugar: mejor, al aire libre.

Materiales necesarios: 5 antifaces, 3 mesas, vasos de agua, jarras de agua y agua.

Pasos por seguir:

Se crean dos grupos de cinco personas cada uno de ellos.

En un grupo, cuatro personas llevan los ojos tapados y el quinto es el líder. En el otro grupo, existen cuatro líderes (no se tapan los ojos) y el quinto, se tapa los ojos.

En un extremo, se colocan dos mesas con vasos y jarras de agua. En el otro, una mesa con las jarras vacías.

El líder o los líderes (en función del grupo) deben de guiar a los demás de un extremo a otro para, con el agua del vaso, llenar las jarras vacías.

Discusión: es muy importante la reflexión final en el que todos puedan expresar su opinión y el facilitador les haga ver cuál es la mejor forma de trabajo.

Toca la bandera

Objetivos:

- Desempeñar habilidades relacionadas con la protección.
- Fomentar la motivación del grupo.
- Identificar al (a los) líder(es) del grupo.

Tiempo necesario: 20 minutos, aproximadamente.

Tamaño del grupo: resulta indiferente.

Lugar: mejor al aire libre.

Materiales necesarios: dos banderas o elementos identificativos.

Pasos por seguir:

Se crean dos grupos con el mismo número de participantes de manera aleatoria.

Se divide el terreno de juego por la mitad. De manera que cada equipo tiene su espacio propio.

Se trata de que los jugadores de cada equipo asalten el lado contrario, tomen en posesión la bandera del equipo rival y, finalmente, se lo lleven a su campo.

Si un jugador es interceptado por un rival en el campo ajeno, deberá tocar la bandera del equipo contrario para no ser eliminado.

Discusión: gana el equipo que se lleve antes la bandera de sus rivales a su campo contrario. Si pasado el tiempo estipulado con el facilitador ninguno lo ha conseguido, se puede dar un tiempo extra o bien, otorgar el puesto de ganador al equipo que menos eliminaciones haya sufrido.



ANEXO N° 10

FICHA DE SUPERVISION Y MONITOREO
Implementación y Ejecución del Programa de Mejora de Competencias: Liderazgo y
Emprendimiento
Prestaciones Sociosanitarias para niños niñas y adolescentes

En el marco de la implementación y ejecución del Programa de Mejora de Competencias: Liderazgo y emprendimiento para niños, niñas y adolescentes el monitoreo y la supervisión son herramienta que permiten verificar la ejecución de las actividades programadas.

Los resultados permiten identificar logros y debilidades para recomendar medidas correctivas a fin de optimizar los resultados orientados al logro de los objetivos.

La presente ficha de supervisión y monitoreo consta de 5 criterios de evaluación cada uno con un número diferenciado de indicadores.

Para la calificación se asignará 1 punto por cada indicador realizado y 0 puntos por cada indicador no realizado.

Marque con una (x) en cada indicador la valoración pertinente, luego sume para poder obtener el puntaje El número de indicadores difiere para cada Criterio por eso cada uno tiene su valoración independiente	
Descripción	Definición
DEFICIENTE: 0%- 20 % de cumplimiento del criterio	La implementación y/o ejecución del Programa es deficiente
EN INICIO: Cumple un 21% a 30% del criterio	La implementación y /o ejecución del Programa está en inicio
EN PROCESO: Cumple un 31% al 70% del criterio	La implementación y/o ejecución del Programa está en proceso
LOGRO SATISFACTORIO: Cumple 71% el 90% del criterio	La implementación y/o ejecución del Programa es satisfactoria
LOGRO ÓPTIMO: Cumple 100% del criterio	La implementación y/o ejecución del Programa es óptima



Tabla del Criterio N° 1		Tabla del Criterio N° 2	
I. CRITERIO: IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA		II. CRITERIO: ORGANIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN	
Puntaje	NIVEL DE CUMPLIMIENTO	Puntaje	NIVEL DE CUMPLIMIENTO
0	DEFICIENTE	0-2	DEFICIENTE
2	INICIO	3-4	INICIO
3-5	EN PROCESO	6-7	EN PROCESO
6	SATISFACTORIO	8-9	SATISFACTORIO
7	ÓPTIMO	10	ÓPTIMO



Tabla del Criterio N° 3		Tabla del Criterio N° 4	
III. CRITERIO: CARACTERÍSTICAS DEL TALLERISTA		IV. CRITERIO: SEGUIMIENTO Y MONITOREO DE SESIONES	
Puntaje	NIVEL DE CUMPLIMIENTO	Puntaje	NIVEL DE CUMPLIMIENTO
0-2	DEFICIENTE	0	DEFICIENTE
3-4	INICIO	2	INICIO
6-7	EN PROCESO	3-4	EN PROCESO
8-9	SATISFACTORIO	5	SATISFACTORIO
10	ÓPTIMO	6	ÓPTIMO

Tabla del Criterio N° 5	
V. CRITERIO: CARACTERÍSTICAS DE LOS PARTICIPANTES	
Puntaje	NIVEL DE CUMPLIMIENTO
0	DEFICIENTE
2	INICIO
3-5	EN PROCESO
6	SATISFACTORIO
7	ÓPTIMO

- I. DATOS INFORMATIVOS
- 1.1 Red Prestacional / Asistencial: _____

1.2 IPRESS visitada: _____

1.3 Dirección: _____ Teléfono: _____

1.4 Nombre del director del Establecimiento: _____

1.5 Nombre de Profesional monitoreado: _____

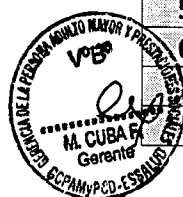
1.6 Nombre del Personal responsable del Monitoreo y Supervisión _____

1.7 Fecha _____ Hora de Inicio _____ Hora de Terminación _____

N°	INDICADORES	Valoración	
		Realizado	No realizado
I. CRITERIO: IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA			
1	Existe profesional responsable de la implementación de la Directiva N°		
2	El responsable cuenta con la Guía Técnica para Facilitadores Programa de Mejora de competencias: Liderazgo y emprendimiento para niños, niñas y adolescentes.		
3	Al responsable de la implementación se le ha asignado un espacio físico en la IPRESS para el desarrollo del Programa		
4	El espacio físico asignado está equipado para el desarrollo de las actividades		
5	El responsable de la implementación ha coordinado con las áreas necesarias para la información, difusión, captación e inscripción de participantes		
6	Se desarrollan talleres de mejora de competencias: liderazgo y emprendimiento para niños y niñas		
7	Se desarrollan talleres de mejora de competencias: liderazgo y emprendimiento para adolescentes		
II. CRITERIO: ORGANIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN			
1	La programación mensual de talleres y sesiones está realizada en base a la evaluación diagnóstica de los participantes (evidencia)		
2	El profesional responsable cumple con más del 90% de programación mensual de sesiones (evidencia)		
3	El rango de participantes por sesión corresponde a los establecidos en la Guía		
4	Ha dividido al grupo de niños y adolescentes en subgrupos, respetando su edad de desarrollo		
5	El ambiente está organizado en función a las actividades previstas en la sesión a desarrollar		
6	Inicia la sesión a la hora programada		
7	Ejecuta las actividades en los tiempos previstos según el diseño de la sesión		
8	Las actividades desarrolladas en la sesión están acorde al diseño metodológico de la Guía		
9	Organiza a los participantes de acuerdo con las actividades previstas		
10	Los materiales utilizados contribuyen al logro del objetivo propuesto		
III. CRITERIO: CARACTERÍSTICAS DEL FACILITADOR			



1	Se comunica en forma clara y precisa con un trato horizontal y cálido		
2	Genera un ambiente cordial y enriquecedor		
3	Mantiene el interés de los participantes		
4	Fomenta el respeto hacia todas las opiniones y expresiones de los participantes y tiene la capacidad de centrarlos al tema		
5	Invita a la reflexión a través de preguntas		
6	Transmite con seguridad y confianza los contenidos		
7	Cuida la puntualidad al inicio, durante y al término de las sesiones		
8	Elabora ejemplos de interés para el grupo		
9	Atiende el ritmo de avance del grupo		
10	Aclara dudas generales y particulares		
IV. CRITERIO: SEGUIMIENTO Y MONITOREO DE SESIONES			
1	Comunica el propósito de la sesión		
2	Recoge expectativas sobre la sesión y las toma en cuenta en el desarrollo de ésta		
3	Mantiene motivados a los participantes desde el principio hasta el final de la sesión		
4	Realiza actividades respetando el desarrollo cognitivo de los participantes		
5	Demuestra dominio de los contenidos abordados en el taller		
6	Utiliza estrategias para consolidar los aprendizajes según objetivo de la sesión		
V. CARACTERÍSTICAS DE LOS PARTICIPANTES			
1.	Intervienen en las sesiones con interés mediante preguntas		
2.	Interactúan entre sí con entusiasmo		
3.	Se sienten parte activa de la sesión		
4.	Participan respetando el turno de los demás		
5.	Respetan las normas de convivencia		
6.	Establecen alternativas del tema de la sesión		
7.	Establecen conclusiones del tema de la sesión		



Comentarios y Recomendaciones:

Compromisos de Mejora:



Personal Responsable
de Implementación

Director IPRESS

Monitor