

Emprende Verde: Diseña tu Proyecto Emprendedor con Impacto Social y Ambiental

Persona y sociedad | Emprendimiento e Innovación | Aprendizaje Basado en Problemas

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de media (15-17 años) se adentren en el fascinante mundo del emprendimiento de manera práctica y significativa. A través de un proceso guiado, los jóvenes aprenderán a diseñar un proyecto emprendedor que no solo busque generar ganancias económicas, sino que también considere su impacto social y ambiental, fomentando una visión responsable y sostenible.

El propósito es que comprendan cada etapa del desarrollo de un proyecto, desde la identificación de problemas reales hasta la propuesta de soluciones innovadoras que contribuyan al bienestar de su comunidad y el cuidado del medio ambiente. Esta experiencia conecta con su vida cotidiana al invitarlos a reflexionar sobre las necesidades y oportunidades en su entorno cercano, despertando su creatividad y sentido crítico para proponer ideas viables y conscientes.

Al trabajar con la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas, los estudiantes desarrollarán competencias clave como la investigación, el análisis crítico, la colaboración y la comunicación, esenciales para enfrentar los retos del mundo actual y futuro.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar el contexto social y ambiental relacionado con un problema local para identificar oportunidades de emprendimiento.
- Diseñar un proyecto emprendedor que integre aspectos económicos, sociales y ambientales.
- Evaluar el impacto potencial de su proyecto en la comunidad y el medio ambiente.
- Comunicar efectivamente su propuesta de proyecto a sus compañeros y docentes.

Recursos Necesarios

- Cartulinas y marcadores de colores (mínimo 5 por grupo)
- Hojas blancas y lápices para anotaciones
- Computadoras o tablets con acceso a internet (mínimo 1 por grupo)
- Proyector y pantalla para presentaciones
- Material audiovisual breve sobre emprendimiento y sostenibilidad (video de 5 minutos)
- Plantillas impresas para diseño de proyecto (formato canvas simplificado)
- Acceso a plataforma digital para lluvia de ideas (ejemplo: Padlet o Jamboard)

- Cuaderno personal para cada estudiante

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre problemas sociales y ambientales locales.
- Habilidades previas en trabajo colaborativo y comunicación oral.
- Experiencia básica en búsqueda de información en internet.
- Comprensión de conceptos elementales de economía y finanzas personales.

Actividades

Sesión 1: Introducción al Proyecto Emprendedor y Contextualización

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Conocer qué es un proyecto emprendedor, su relevancia social y ambiental, y cómo se relaciona con el entorno de los estudiantes.

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Pueden mencionar algún problema social o ambiental que hayan observado en nuestra comunidad? ¿Cómo creen que un proyecto emprendedor podría ayudar a solucionarlo?"

Estudiantes: Responden en plenaria con ejemplos concretos, el docente anota en pizarra las ideas.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un video de 5 minutos que muestra ejemplos reales de proyectos emprendedores exitosos que generan ganancias y cuidan el medio ambiente.

Estudiantes: Observan atentos y toman notas de ideas que les llamen la atención.

Contextualización:

Docente: Explica cómo el emprendimiento puede ser una herramienta para transformar su comunidad y el planeta, conectando con sus intereses y la realidad local.

Estudiantes: Reflexionan y comparten brevemente cómo se relaciona esto con su vida diaria.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido:

Se introduce la metodología Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) mediante un caso problemático real: "La contaminación por plásticos en nuestro barrio".

Actividad 1: Identificación del problema y análisis del contexto

- **Objetivo:** Analizar el contexto social y ambiental.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 4. Presenta el problema de contaminación plástica local con imágenes y datos.
 - Solicita que cada grupo discuta y responda: ¿Por qué es un problema? ¿A quién afecta? ¿Qué consecuencias tiene?
 - Los grupos anotan sus respuestas en cartulinas.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Cartulina con listado de causas y efectos del problema.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Circula, formula preguntas como "¿Qué evidencias tienen para afirmar esto?" o "¿Cómo afecta esto a diferentes personas?" para profundizar el análisis.

Actividad 2: Lluvia de ideas para posibles soluciones emprendedoras

- **Objetivo:** Diseñar ideas de proyectos con impacto social y ambiental.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica que ahora pensarán en soluciones emprendedoras para el problema analizado.
 - Cada grupo usa una plataforma digital colaborativa (Padlet o Jamboard) para anotar al menos 5 ideas de proyectos.
 - Luego, seleccionan la idea que consideren más viable.
- **Organización:** Grupos de 4, trabajo en computadora/tablet.
- **Producto:** Listado digital de ideas y elección de proyecto.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Guía con preguntas: "¿Qué recursos necesitarían?", "¿Cómo ayudaría a la comunidad y al medio ambiente?", "¿Es rentable?"

Actividad 3: Presentación rápida de ideas

- **Objetivo:** Comunicar ideas y recibir retroalimentación.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo dispone de 3 minutos para compartir su idea con el resto del curso.

- Los demás estudiantes y el docente hacen preguntas y aportan sugerencias.

- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Retroalimentación oral y toma de notas para mejora.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Modera, fomenta preguntas constructivas y destaca aspectos positivos y áreas a mejorar.

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden elaborar un breve mapa mental con ventajas y retos de su idea.
- Quienes necesitan apoyo reciben guía personalizada para estructurar sus ideas y ejemplos de proyectos sencillos.

Transición:

Docente: "En la próxima sesión vamos a profundizar en cómo planificar el proyecto, definiendo objetivos claros y actividades para hacerlo realidad."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Se realiza un resumen colectivo en pizarra con las causas del problema, ideas de soluciones y aprendizajes clave de la sesión.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo relacioné el problema local con una posible solución emprendedora?
- ¿Qué aspectos sociales y ambientales consideré en mi idea?
- ¿Qué me gustaría aprender para mejorar mi proyecto?

Retroalimentación:

Docente: Da retroalimentación verbal inmediata, resaltando el análisis crítico y propuestas innovadoras, y motiva a mejorar ideas.

Transferencia:

Se sugiere que los estudiantes observen en su comunidad otros posibles problemas para futuros proyectos.

Tarea o reto:

Investigar y traer información sobre un emprendimiento local que cuide el medio ambiente para compartir en la siguiente sesión.

Sesión 2: Planificación y Diseño Detallado del Proyecto Emprendedor

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar el aprendizaje previo con la planificación detallada de un proyecto emprendedor.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: "¿Qué información nueva encontraron sobre emprendimientos ambientales en sus tareas?"

Estudiantes: Comparten brevemente sus hallazgos.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un ejemplo sencillo de planificación de proyecto usando la plantilla canvas simplificada.

Contextualización:

Docente: Explica que planificar bien es clave para que su proyecto tenga éxito y aporte beneficios reales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Actividad 1: Completar plantilla canvas simplificada

- **Objetivo:** Diseñar un plan estructurado para su proyecto.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, completan cada sección de la plantilla: problema, solución, público objetivo, recursos, actividades, impacto social y ambiental, y fuentes de ingreso.
 - Se guían con preguntas específicas del docente.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Plantilla canvas completa.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Asiste con preguntas como "¿Cómo mediremos el impacto ambiental?", "¿Quiénes se beneficiarán?", "¿Qué costos debemos considerar?"

Actividad 2: Simulación de presentación a inversores

- **Objetivo:** Comunicar claramente el proyecto y defender su propuesta.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo prepara una presentación de 5 minutos para "inversores" (compañeros y docente).
 - Enfatizan ganancias económicas y beneficios sociales y ambientales.

- **Organización:** Grupos de 4, plenaria para presentaciones.
- **Producto:** Presentación oral y apoyo visual (cartulina o digital).
- **Tiempo:** 35 minutos.
- **Rol docente:** Modera, hace preguntas críticas y ofrece retroalimentación constructiva.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: preparan respuestas a posibles preguntas difíciles de inversores.
- Para apoyo: se ofrece guía para estructurar presentaciones y manejo de nervios.

Transición:

Docente: "La próxima sesión profundizaremos en cómo evaluar y ajustar nuestro proyecto para hacerlo aún más efectivo y sostenible."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Resumen grupal de los elementos clave para un plan sólido y sostenible.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué parte del plan me resultó más fácil y cuál más difícil?
- ¿Cómo aseguramos que nuestro proyecto cuide el medio ambiente?
- ¿Qué aprenderé para mejorar la próxima presentación?

Retroalimentación:

Comentarios orales sobre la claridad y pertinencia de los planes y presentaciones.

Transferencia:

Invitación a observar proyectos en su entorno que puedan mejorar con planificación.

Tarea o reto:

Revisar y ajustar la plantilla canvas con base en la retroalimentación recibida.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la Sesión 1, mediante la identificación de problemas y conocimientos previos.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones, especialmente en las actividades grupales, presentaciones y retroalimentaciones.

- **Sumativa:** Al final de la Sesión 5, con la presentación final del proyecto emprendedor y su evaluación integral.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para analizar el contexto social y ambiental (Objetivo 1).
- Calidad y coherencia en el diseño del proyecto emprendedor (Objetivo 2).
- Evaluación crítica del impacto social y ambiental (Objetivo 3).
- Habilidad para comunicar y defender la propuesta (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Rúbrica para presentación oral y visual del proyecto.
- Lista de cotejo para revisión de plantilla canvas.
- Observación directa durante actividades grupales.
- Autoevaluación y coevaluación para promover reflexión.
- Portafolio con productos generados (análisis, planificación, presentaciones).

Evidencias de aprendizaje:

- Cartulinas y documentos con análisis del problema y contexto.
- Plantillas canvas completas y ajustadas.
- Presentaciones orales y materiales de apoyo.
- Notas y registros de retroalimentación y autoevaluación.

Enriquecimientos

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para "Emprende Verde"

Para que los estudiantes de media (15-17 años) comprendan el proceso de elaboración de un proyecto emprendedor con impacto social y ambiental, es fundamental usar ejemplos y casos de estudio que sean cercanos a su realidad, motivadores y que permitan aplicar la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). A continuación, se presentan tres ejemplos prácticos y casos de estudio que pueden articularse a lo largo de las 5 sesiones.

Ejemplo 1: Proyecto de Reciclaje de Residuos Electrónicos en la Escuela

- **Contexto:** La escuela genera una cantidad significativa de residuos electrónicos (pilas, cables, baterías viejas) que no se gestionan adecuadamente.
- **Problema inicial:** ¿Cómo podemos crear un proyecto que recoja, recicle o reutilice los residuos electrónicos de la escuela para evitar la contaminación y generar ingresos?
- **Actividad ABP:** Los estudiantes investigan el impacto ambiental de los residuos electrónicos, consultan fuentes locales sobre reciclaje, y diseñan un plan para recolectar y vender estos residuos a centros de reciclaje o

reutilizarlos para fabricar productos artesanales.

- **Resultados esperados:** Desarrollo de un proyecto viable que identifique actores clave, costos y beneficios, y actividades para la recolección y comercialización.

Ejemplo 2: Huerto Urbano Sostenible para la Comunidad

- **Contexto:** En el barrio o comunidad cercana, hay poco acceso a alimentos frescos y saludables, y espacio disponible para un huerto comunitario.
- **Problema inicial:** ¿Cómo diseñar un proyecto de huerto urbano que permita a la comunidad producir alimentos, generar ingresos y cuidar el medio ambiente?
- **Actividad ABP:** Los estudiantes investigan qué cultivos son adecuados para el clima y espacio disponible, cómo usar técnicas de cultivo sostenible (compostaje, riego eficiente), y cómo involucrar a la comunidad para vender o compartir los productos.
- **Resultados esperados:** Elaboración de un plan de proyecto que incluya diseño del huerto, estimación de costos, beneficios sociales y ambientales, y estrategias de comunicación para involucrar a la comunidad.

Ejemplo 3: Producción y Venta de Bolsas Reutilizables con Materiales Reciclados

- **Contexto:** El uso de bolsas plásticas genera contaminación y residuos en la ciudad.
- **Problema inicial:** ¿Cómo podemos emprender un proyecto que produzca bolsas reutilizables hechas con materiales reciclados para reducir el uso de plástico y generar ingresos?
- **Actividad ABP:** Los estudiantes investigan materiales reciclables disponibles, técnicas para confeccionar bolsas, costos de producción y posibles mercados (escuela, vecinos, ferias). También analizan el impacto ambiental de reemplazar bolsas plásticas.
- **Resultados esperados:** Creación de un prototipo de bolsa, análisis de costos y beneficios, y diseño de un plan de ventas y promoción.

Recomendaciones para Integrar los Casos en el Plan de Sesiones

Sesión	Actividad ABP	Caso de Estudio Aplicado
1	Presentación del problema y definición del reto	Escoger uno de los casos para analizar el problema inicial y contexto
2	Investigación y análisis del contexto social y ambiental	Explorar impacto ambiental y social del problema (ejemplo: residuos electrónicos)
3	Diseño inicial de la propuesta y posibles soluciones	Desarrollo de ideas para el huerto o bolsas reutilizables
4	Planificación del proyecto: recursos, costos, actores	Elaboración del plan de negocio para el proyecto seleccionado

5	Presentación, retroalimentación y ajuste final	Presentación del proyecto y discusión de impacto social y ambiental
---	--	---

Estos ejemplos permiten que los estudiantes aborden problemas reales y relevantes, investiguen su entorno, diseñen soluciones creativas y sostenibles, y comprendan el proceso emprendedor con impacto social y ambiental. Además, la selección del caso puede adaptarse a las características y contexto local de los estudiantes para maximizar su motivación y aprendizaje.