

¡Emprendedores en Acción! Diseñando y Prototipando

Nuestra Idea

Tecnología e Informática | Tecnología | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

En esta sesión de Tecnología, los estudiantes aprenderán a diseñar una idea de emprendimiento, crear un prototipo sencillo y elaborar un esquema básico de producción. Esta experiencia les permitirá comprender cómo transformar una idea creativa en un producto tangible, fomentando su creatividad, trabajo en equipo y habilidades de planificación. A través del aprendizaje colaborativo, los niños descubrirán la importancia de compartir responsabilidades y apoyarse mutuamente para alcanzar un objetivo común.

Este tema es muy relevante porque conecta con su vida cotidiana: desde imaginar un negocio hasta planear cómo fabricar algo que pueda ayudar a otros o venderse. Además, les brinda herramientas para ser emprendedores desde pequeños, estimulando su iniciativa y confianza para crear y producir ideas que les apasionen.

Objetivos de Aprendizaje

- Diseñar en grupo una idea creativa de emprendimiento adecuada para niños.
- Crear un prototipo simple utilizando materiales reciclables y manualidades.
- Elaborar un esquema básico de producción que muestre los pasos para fabricar su producto.
- Colaborar efectivamente en equipo, compartiendo responsabilidades para lograr una meta común.

Recursos Necesarios

- Cartulinas (1 por grupo)
- Hojas blancas tamaño carta (varias por grupo)
- Marcadores, crayones o lápices de colores
- Tijeras y pegamento en barra (suficiente para todos)
- Materiales reciclables: cajas pequeñas, botellas, cartones, tapas, telas
- Cinta adhesiva
- Pizarra o rotafolio para anotaciones del docente
- Plantilla impresa de esquema de producción (pasos para fabricar un producto)
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre qué es un emprendimiento o negocio (trabajo previo en aula).
- Habilidades básicas para recortar, pegar y dibujar.
- Experiencia previa en trabajo en equipo y respeto por opiniones diversas.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a aprender cómo podemos convertir una idea creativa en un pequeño negocio. Para lograrlo, diseñaremos una idea de emprendimiento, haremos un prototipo y planificaremos cómo producirlo. Esto es importante porque nos ayuda a ser creativos y a trabajar juntos para hacer realidad nuestras ideas."

Activación de conocimientos previos:

Docente: "Para comenzar, recuerden cuando han pensado en vender algo, como limonada o algún juguete. ¿Qué ideas tuvieron? ¿Qué cosas necesitaban para hacerlo? Vamos a compartir algunas respuestas."

- **Estudiantes:** Responden oralmente compartiendo ideas sencillas de emprendimientos que conocen o han pensado.

Motivación y enganche:

Docente: "¿Sabían que muchos negocios grandes empezaron con una idea pequeña y un prototipo hecho con cosas sencillas? Por ejemplo, el juguete que más les gusta pudo haber comenzado con un dibujo y un modelo hecho a mano. ¡Hoy ustedes harán eso mismo!"

Contextualización:

Docente: "Piensen en algo que les guste mucho o que les gustaría vender a sus amigos o familia. ¿Qué podrían crear? Eso será su emprendimiento. Así, lo que hagan aquí puede ser el inicio de algo muy especial."

- **Estudiantes:** Escuchan, participan con preguntas o comentarios breves.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: "Vamos a trabajar en equipos de 3 o 4 para diseñar una idea de emprendimiento. Cada grupo creará un prototipo con materiales reciclables y luego haremos un esquema sencillo para mostrar cómo fabricar su producto."

Actividad 1: Lluvia de ideas y diseño de la idea de emprendimiento

- **Objetivo:** Diseñar en grupo una idea creativa de emprendimiento.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** "Formen grupos y piensen en un producto o servicio que les gustaría crear para vender o compartir. Pueden ser juguetes, alimentos, accesorios o algo que ayude a otras personas."
- **Docente:** "Anoten o dibujen su idea en la cartulina. Pueden usar palabras y dibujos para explicar su producto."
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Cartulina con el nombre de la idea y dibujo explicativo.
- **Tiempo:** 12 minutos.
- **Rol docente:** Circular, hacer preguntas que guíen la creatividad, como "¿A quién ayudaría tu producto?" "¿Cómo se usa?" "¿Por qué es especial?"

Actividad 2: Construcción del prototipo

- **Objetivo:** Crear un prototipo simple usando materiales reciclables.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** "Ahora usen los materiales reciclables y manualidades para construir un modelo pequeño o dibujo en 3D de su producto."
- **Docente:** "Pueden recortar, pegar y decorar para que su prototipo se parezca a la idea que diseñaron."
- **Organización:** Mismo grupo de trabajo.
- **Producto:** Prototipo físico del producto.
- **Tiempo:** 18 minutos.
- **Rol docente:** Supervisar, apoyar con ideas sobre cómo usar materiales, motivar trabajo colaborativo y respetuoso.

Actividad 3: Elaboración del esquema de producción

- **Objetivo:** Elaborar un esquema básico con pasos para fabricar el producto.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** "En esta hoja, dibujen o escriban los pasos que seguirían para fabricar su producto en casa o en un taller."
- **Docente:** "Piensen qué materiales necesitan, qué deben hacer primero, segundo y así sucesivamente."
- **Organización:** Grupos de 3-4.
- **Producto:** Esquema de producción en hoja impresa.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Ayudar con preguntas como "¿Qué haces primero?" "¿Qué materiales usarás?" "¿Quién puede ayudar en cada paso?"

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Pueden ayudar a otro grupo con ideas o decorar mejor su prototipo.
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** El docente ofrece ayuda individual para dibujar o recortar, y facilita ejemplos visuales del esquema de producción.

Transiciones:

Docente: "Muy bien equipo, ahora que tenemos nuestra idea y prototipo, vamos a organizar los pasos para hacer nuestro producto. Así todos sabremos qué hacer para lograrlo."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: "Vamos a hacer un mapa mental en la pizarra con las ideas principales: qué diseñaron, cómo fue su prototipo y los pasos para producirlo. Cada grupo compartirá una cosa que aprendió."

- **Estudiantes:** Comparten en voz alta y el docente anota en la pizarra.

Reflexión metacognitiva:

Docente: "Piensen y respondan estas preguntas en voz alta o en sus cuadernos:

- ¿Qué fue lo más divertido de crear su idea y prototipo?
- ¿Cómo trabajaron en equipo para lograrlo?
- ¿Qué paso del esquema de producción creen que será el más importante?

Esto nos ayuda a entender cómo aprendimos hoy."

Retroalimentación:

Docente: "Voy a decirles lo que observé: algunos equipos tuvieron ideas muy creativas, otros hicieron prototipos con mucho detalle y todos colaboraron bien. Si quieren mejorar, recuerden explicar bien sus pasos y escuchar a sus compañeros."

Transferencia:

Docente: "La próxima vez que tengan una idea, podrán usar lo que aprendieron hoy para hacerla realidad paso a paso. También pueden practicar en casa con sus familias."

Tarea o reto:

Docente: "Su tarea es pensar en otra idea diferente y dibujar un pequeño prototipo en casa para compartirla en la próxima clase."

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante el desarrollo y sumativa en el cierre.

Criterios de evaluación:

- Diseña una idea de emprendimiento creativa y adecuada al nivel (actividad 1).
- Construye un prototipo que represente la idea usando materiales disponibles (actividad 2).
- Elabora un esquema de producción claro con pasos básicos (actividad 3).
- Participa activamente y colabora con su equipo durante todas las actividades.

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar la participación y colaboración en equipo.
- Rúbrica simple para evaluar creatividad, claridad del prototipo y esquema.
- Observación directa durante las actividades.
- Autoevaluación y reflexión oral en la fase de cierre.

Evidencias de aprendizaje:

- Cartulina con la idea y dibujo del producto.
- Prototipo físico construido por el grupo.
- Esquema de producción con los pasos para fabricar el producto.
- Participación y respuestas durante la reflexión metacognitiva.