

Iniciativa en Acción: Sé el Estándar de una Onda de Cosas Buenas

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

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de secundaria comprendan y experimenten el valor de la iniciativa como motor para generar cambios positivos en su entorno. A través de una sesión activa y centrada en la investigación, aprenderán a identificar oportunidades para actuar, tomar la iniciativa y convertirse en líderes que impulsan una “onda de cosas buenas”. Esto es relevante porque la iniciativa no solo fortalece habilidades personales como la responsabilidad y la proactividad, sino que también fomenta un impacto social positivo, conectando directamente con sus vidas cotidianas y su interés por transformar su comunidad. Los estudiantes investigarán ejemplos reales, reflexionarán sobre su propia capacidad de acción y diseñarán pequeños planes para tomar iniciativa en situaciones concretas. Así, el aprendizaje cobra sentido y se vincula con su desarrollo como agentes de cambio.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y analizar ejemplos de iniciativas exitosas que han generado impacto positivo en su comunidad.
- Investigar y responder preguntas clave sobre qué es la iniciativa y cómo se puede aplicar en la vida diaria.
- Diseñar un plan personal para tomar la iniciativa en un proyecto o acción que promueva una onda de cosas buenas.
- Argumentar la importancia de ser un referente positivo mediante la iniciativa propia.

Recursos Necesarios

- Hojas de papel o cuadernos para anotaciones (1 por estudiante)
- Marcadores, lápices y bolígrafos (varios)
- Dispositivo digital con acceso a internet para investigación (tablets o computadoras, mínimo 1 por cada 3-4 estudiantes)
- Proyector o pantalla para mostrar videos o ejemplos
- Video corto inspirador sobre iniciativa y liderazgo (3-4 minutos)
- Cartulinas para organizar ideas (1 por grupo)
- Plantillas impresas para guiar la elaboración del plan personal de iniciativa

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre trabajo en equipo y resolución de problemas (aprendido en clases previas de Emprendimiento e Innovación).

- Habilidades iniciales para buscar información en internet y utilizar fuentes confiables.
- Experiencia previa con actividades de reflexión personal y discusión en grupo.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a descubrir qué significa realmente tomar la iniciativa y cómo cada uno puede ser un estandarte que impulsa una onda de cosas buenas en su comunidad. Esto es importante porque con la iniciativa podemos transformar ideas en acciones que impactan positivamente nuestro entorno.”

Activación de conocimientos previos:

Docente: “Antes de empezar, quiero que piensen rápido y me digan: ¿recuerdan alguna vez que ustedes o alguien más hayan iniciado algo bueno sin que nadie se lo pidiera? Puede ser algo pequeño o grande.”

Estudiantes: Responden en voz alta o escriben una frase corta en sus cuadernos sobre una experiencia personal o conocida.

Motivación y enganche:

Docente: “Les voy a mostrar un breve video que nos cuenta la historia de una persona joven que decidió tomar la iniciativa para mejorar su escuela y comunidad. Fíjense qué hizo y cómo inspiró a otros.” (Reproduce video) “¿Qué les llamó la atención de esta historia?”

Estudiantes: Comentan sus impresiones y emociones despertadas por el video.

Contextualización:

Docente: “Así como en el video, ustedes también pueden ser líderes que impulsan buenas acciones. En nuestra vida diaria, la iniciativa puede ser desde ayudar a un compañero, organizar una actividad o proponer una idea para mejorar algo. Hoy vamos a investigar qué es la iniciativa, cómo funciona y cómo podemos ser ese estandarte de cosas buenas.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: “Para entender bien qué significa tomar la iniciativa, vamos a hacer una investigación rápida en equipos, usando fuentes confiables. Buscaremos definiciones, ejemplos y datos sobre los beneficios de la iniciativa y el liderazgo positivo.”

Actividad 1: Investigación en equipo sobre iniciativas

- **Objetivo:** Identificar y analizar ejemplos de iniciativas exitosas que han generado impacto positivo.
- **Instrucciones:**
 - Formar equipos de 3-4 estudiantes.
 - Acceder a dispositivos digitales para buscar información sobre ejemplos reales de personas o grupos que hayan tomado la iniciativa para mejorar su comunidad o entorno.
 - Resumir en cartulina: ¿Quiénes son? ¿Qué hicieron? ¿Qué impacto lograron? ¿Por qué fue importante su iniciativa?
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Cartulina con resumen y conclusiones.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Circular entre grupos, hacer preguntas como: “¿Qué motivó a estas personas a actuar?”, “¿Qué habilidades usaron?”, “¿Cómo podría aplicar esa idea en nuestra comunidad?”

Actividad 2: Responder preguntas de investigación

- **Objetivo:** Investigar y responder preguntas clave sobre la iniciativa y su aplicación.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo recibe una lista de preguntas para investigar, tales como:
 - ¿Qué es la iniciativa?
 - ¿Por qué es importante en la vida personal y social?
 - ¿Cómo se puede desarrollar la iniciativa?
 - ¿Qué obstáculos pueden aparecer al tomar la iniciativa y cómo superarlos?
 - Discutir y escribir respuestas breves y claras en el cuaderno o en hojas proporcionadas.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Respuestas escritas a las preguntas.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Guía preguntas, fomenta el diálogo y verifica que las fuentes sean confiables.

Actividad 3: Diseño de un plan personal de iniciativa

- **Objetivo:** Diseñar un plan personal para tomar la iniciativa en un proyecto o acción concreta.
- **Instrucciones:**
 - Individualmente, cada estudiante elige una situación en su entorno donde pueda tomar la iniciativa para crear un impacto positivo.
 - Usando una plantilla, describen:

- La situación
 - La acción que propondrán
 - Los pasos para llevarla a cabo
 - Los recursos que necesitarán
 - Qué resultados esperan
- Comparten su plan con un compañero para recibir retroalimentación.
- **Organización:** Individual y luego en parejas.
 - **Producto:** Plan personal escrito y revisión entre pares.
 - **Tiempo:** 10 minutos.
 - **Rol del docente:** Apoya con preguntas: “¿Qué te motiva a tomar esta iniciativa?”, “¿Cómo puedes superar posibles obstáculos?”, “¿Qué beneficios traerá tu acción?”

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Invitar a buscar ejemplos adicionales de iniciativas innovadoras y compartirlas con el grupo, o mejorar su plan con detalles adicionales.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Ofrecer guía individualizada para definir una acción sencilla y concreta, usar ejemplos claros y ayudarlos a estructurar su plan con apoyos visuales o preguntas guiadas.

Transiciones:

Al concluir cada actividad, el docente hace un breve resumen, conecta lo aprendido y explica cómo el siguiente paso profundiza la comprensión o aplica el conocimiento, manteniendo la motivación y el enfoque.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: “Para finalizar, haremos un ‘ticket de salida’. En un papelito, escriban tres ideas clave que aprendieron hoy sobre la iniciativa y cómo piensan aplicarlas.”

Estudiantes: Escriben y entregan sus respuestas al docente.

Reflexión metacognitiva:

Docente: “Ahora piensen y respondan en voz alta o en su cuaderno:

- ¿Qué significa para mí tomar la iniciativa?
- ¿Cómo puedo ser un estandarte de cosas buenas en mi escuela o comunidad?
- ¿Qué pasos voy a dar esta semana para empezar a actuar con iniciativa?

Retroalimentación:

Docente: Recoge los tickets de salida y comparte observaciones generales, destacando las ideas más creativas y motivadoras, reforzando la confianza en la capacidad de los estudiantes para actuar.

Transferencia:

Docente: “En las próximas semanas, los invito a poner en práctica su plan personal y observar qué cambios pueden generar. En nuestra próxima sesión, compartiremos experiencias y aprenderemos de los resultados.”

Tarea o reto:

Docente: “Como reto, durante esta semana, tomen una acción concreta de su plan y anoten qué pasa. ¿Qué aprendieron? ¿Qué fue fácil o difícil? Esto lo traeremos para nuestra próxima clase.”

Evaluación

Tipo de evaluación: Se aplica evaluación formativa durante la fase de desarrollo mediante la observación directa y revisión de productos (cartulinas, respuestas y planes personales). La fase de cierre incluye evaluación sumativa con el ticket de salida y reflexión metacognitiva.

Criterios de evaluación:

- Identifica y explica ejemplos de iniciativas con impacto positivo (Objetivo 1).
- Responde correctamente preguntas clave sobre la iniciativa y su importancia (Objetivo 2).
- Diseña un plan personal claro y viable para tomar la iniciativa (Objetivo 3).
- Argumenta con fundamentos el valor de ser un estandarte positivo (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar la calidad y pertinencia de la investigación grupal y respuestas escritas.
- Rúbrica para valorar el plan personal de iniciativa (claridad, viabilidad, creatividad).
- Observación directa durante actividades y retroalimentación oral.
- Autoevaluación y coevaluación en la revisión entre pares.

Evidencias de aprendizaje:

- Cartulinas con resumen de investigaciones.
- Respuestas escritas a preguntas clave.
- Plan personal de iniciativa diseñado y revisado.
- Ticket de salida y respuestas reflexivas al final de la sesión.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

¿Alguna vez has visto a alguien en tu escuela o comunidad que siempre está dispuesto a ayudar, a proponer ideas nuevas o a empezar proyectos que benefician a todos? Esa persona está tomando la iniciativa, que es el primer paso para hacer que las cosas buenas sucedan a nuestro alrededor.

En la vida cotidiana de los estudiantes de secundaria, tomar la iniciativa puede ser tan simple como organizar un grupo de estudio, comenzar una campaña para cuidar el medio ambiente, o apoyar a un compañero que necesita ayuda. Por ejemplo, hoy en día, muchos jóvenes están usando las redes sociales para promover acciones positivas como la reducción del plástico o campañas de solidaridad, demostrando que con una idea y ganas se puede generar una “onda de cosas buenas” que llega mucho más lejos de lo que imaginamos.

En esta sesión, vamos a explorar cómo cada uno de ustedes puede ser el estándar de esa onda, comprendiendo que tomar la iniciativa no solo cambia situaciones, sino también fortalece la confianza en uno mismo y mejora la comunidad. Preparémonos para descubrir juntos cómo pasar de la idea a la acción, y cómo ser líderes de cambios positivos desde nuestro entorno más cercano.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para la sesión de 1 hora con estudiantes de secundaria (12-15 años), se propone integrar mecánicas de juego que fomenten la motivación, el compromiso y refuercen el aprendizaje sobre la iniciativa y el ser un estándar positivo en la comunidad. Las dinámicas deben ser simples, rápidas y alineadas con el objetivo de "tomar la iniciativa y ser el estándar de una onda de cosas buenas".

- **Sistema de Puntos "Onda Positiva":**

Los estudiantes obtendrán puntos cada vez que propongan una idea para una acción positiva o demuestren iniciativa durante la actividad. Por ejemplo, al compartir una propuesta o al motivar a un compañero. Estos puntos se acumulan en un marcador visible para toda la clase, creando un sentido de logro y competencia sana.

- **Tarjetas de "Desafío de Iniciativa":**

Se preparan tarjetas con pequeños retos relacionados con tomar la iniciativa (por ejemplo: "Propón una acción que puedas hacer para mejorar tu entorno escolar" o "Anima a un compañero a participar en una idea"). Cada estudiante o grupo toma una tarjeta durante la actividad y debe cumplir el desafío para ganar puntos extra.

- **Reto “Cadena de Buenas Ondas”:**

Se invita a los estudiantes a crear una cadena simbólica (puede ser física o digital) donde cada eslabón representa una acción positiva o una iniciativa tomada. Cada vez que alguien comparte una idea o acción, añade un eslabón a la cadena. Esto visualiza cómo las iniciativas individuales pueden crear una onda colectiva de impacto positivo.

- **Rol de "Embajador de la Iniciativa":**

Se asigna a uno o dos estudiantes el rol de embajadores, quienes tienen la misión de motivar a sus compañeros a participar y tomar iniciativa durante la sesión. Este rol puede rotar y se reconoce con un distintivo simbólico (como una pulsera o un sticker). Esto promueve liderazgo y refuerza el objetivo de ser un estándar positivo.

- **Reconocimiento Final - “Certificado de Onda de Cosas Buenas”:**

Al finalizar la sesión, se entrega un reconocimiento simbólico a todos los participantes que hayan sumado puntos o cumplido desafíos, destacando su rol en ser agentes de cambio positivo, reforzando así el sentido de logro y pertenencia.

Implementación Sugerida en la Sesión

Tiempo	Actividad	Elemento de Gamificación
10 min	Introducción y explicación de dinámica	Presentación del sistema de puntos y roles
35 min	Investigación y propuesta de acciones positivas en grupos	Uso de tarjetas de desafío, acumulación de puntos y creación de la cadena de buenas ondas
10 min	Presentación de propuestas y reflexiones	Embajadores motivan participación y se suman puntos
5 min	Cierre y entrega de reconocimientos	Entrega del certificado simbólico de participación