

Historias que Inspiran: Narración Creativa para Emprendedores Jóvenes

Persona y sociedad | Emprendimiento e Innovación | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de secundaria entre 12 y 15 años, con el propósito de desarrollar habilidades de narración de cuentos que potencien su creatividad y comunicación persuasiva, integrando la educación artística. A través del trabajo colaborativo, los jóvenes aprenderán a construir historias que no solo cautiven a su audiencia sino que también puedan servir como una herramienta para comunicar ideas innovadoras y proyectos emprendedores. La narración es una competencia esencial en el ámbito del emprendimiento, ya que permite presentar propuestas de valor de manera memorable y convincente.

Los estudiantes explorarán cómo elaborar cuentos que conecten con emociones y valores, utilizando recursos artísticos para enriquecer su expresión. Además, el plan promueve el trabajo en equipo, fomentando la responsabilidad compartida y el desarrollo de competencias sociales y creativas. Las actividades están contextualizadas para que los estudiantes vean la relevancia de contar historias en diferentes aspectos de su vida, desde presentaciones escolares hasta la promoción de ideas y proyectos personales.

Al finalizar, los alumnos contarán con herramientas prácticas para desarrollar narraciones innovadoras, fortaleciendo su capacidad para comunicar y persuadir, habilidades clave para futuros emprendedores.

Objetivos de Aprendizaje

- Crear relatos originales que integren elementos de creatividad y expresión artística.
- Comunicar de manera persuasiva una historia en equipo, fomentando la colaboración y la responsabilidad compartida.
- Analizar la estructura básica de un cuento para aplicarla en la construcción de narraciones efectivas.
- Utilizar recursos artísticos para enriquecer la narración y captar la atención del público.
- Reflexionar sobre la importancia de la narración en el desarrollo de proyectos de emprendimiento e innovación.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas y hojas de colores (suficientes para grupos de 4 estudiantes, aprox. 20 hojas por grupo)
- Marcadores, lápices de colores y plumones
- Cartulinas para hacer murales o guiones gráficos (1 por grupo)
- Reproductor de video y pantalla para mostrar un video introductorio (1 por aula)
- Computadora o tablet con acceso a internet para búsqueda rápida de ejemplos (opcional)

- Tarjetas con preguntas detonadoras impresas (1 juego por grupo)
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos
- Pizarra y plumones para anotaciones del docente

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre la estructura de un cuento (inicio, desarrollo y final).
- Habilidades básicas de lectura y escritura acordes al nivel de secundaria.
- Experiencia previa en trabajo en equipo o en actividades grupales.
- Interés inicial por la expresión creativa y artística.
- Familiaridad con el uso de materiales artísticos básicos.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo el poder de contar historias

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Introducir el tema de la narración de cuentos y su importancia para comunicar ideas creativas y emprendedoras.
Motivar a los estudiantes a ver la narración como una herramienta útil y divertida.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Recuerdan alguna historia que les haya gustado mucho? ¿Qué fue lo que les hizo querer escucharla hasta el final?"
- **Estudiantes:** Responden de manera voluntaria, compartiendo experiencias breves de cuentos o relatos que hayan disfrutado.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un video corto (3 minutos) que muestra cómo una historia bien contada puede inspirar a crear un proyecto o cambiar una idea.
- **Estudiantes:** Observan el video y responden brevemente: "¿Qué mensaje te impactó más?"

Contextualización:

- **Docente:** Explica que la narración de cuentos no solo sirve para entretenimiento, sino que es una herramienta clave para quienes desean emprender y convencer a otros de sus ideas.

- **Estudiantes:** Escuchan y se preparan para comenzar a construir sus propios relatos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

El docente introduce brevemente los elementos básicos de la estructura del cuento: inicio, desarrollo y final. Se enfatiza la importancia de construir una narrativa que conecte emocionalmente con la audiencia y que use recursos creativos para hacerla atractiva.

Actividad 1: "Mapa de ideas para crear mi cuento"

- **Objetivo:** Analizar y planificar la estructura básica de un cuento.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "En grupos de 4, creen un mapa de ideas para un cuento que tenga relación con un proyecto o idea emprendedora. Piensen en un personaje, un problema y cómo se resuelve."
 - Distribuye hojas y marcadores a cada grupo.
 - **Estudiantes:** Debaten y escriben en la hoja el esquema de su cuento: personajes, problema, solución y mensaje final.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Mapa de ideas visual y escrito.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Circula entre grupos, formula preguntas como "¿Qué hace que su personaje sea especial?", "¿Cómo su historia puede inspirar a otros?", "¿Qué emociones quieren despertar?".

Actividad 2: "Dando vida a las historias con arte"

- **Objetivo:** Utilizar recursos artísticos para enriquecer la narración.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Ahora, usen los materiales artísticos para crear ilustraciones o símbolos que representen las partes clave de su cuento. Esto les ayudará a contar la historia de forma más atractiva."
 - **Estudiantes:** Dibujan y decoran su mapa de ideas con colores, símbolos y dibujos.
- **Organización:** Mismo grupo de 4.
- **Producto:** Mapa de ideas ilustrado.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observa la creatividad, sugiere combinaciones de colores o formas para enfatizar emociones o mensajes.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Invitar a escribir un pequeño párrafo que narre el inicio del cuento para compartirlo en la siguiente sesión.
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Proporcionar ejemplos visuales y preguntas guías adicionales para facilitar la creación de sus ideas.

Transición:

El docente concluye: "En la siguiente sesión, usaremos estos mapas para construir y contar nuestra historia completa en equipo. Piensen en cómo pueden convencer con sus palabras y dibujos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita a cada grupo que comparta en una frase qué parte del cuento les parece más importante y por qué.
- **Estudiantes:** Cada grupo expresa su idea clave sobre la estructura o el mensaje de su cuento.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendimos hoy sobre contar historias?
- ¿Cómo creen que contar una historia puede ayudar a un emprendedor?
- ¿Qué parte les gustó más crear y por qué?

Retroalimentación:

El docente da comentarios positivos sobre la creatividad y colaboración, enfatizando la importancia del trabajo en equipo y la expresión artística.

Transferencia:

Se explica que en la próxima sesión se realizará la puesta en práctica de estas historias para aprender a comunicar de manera persuasiva.

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a pensar en una historia real (de su familia, comunidad o experiencia) que les gustaría contar y traer ideas para compartir.

Sesión 2: Contando historias que inspiran y persuaden

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 8 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo trabajado en la sesión anterior y preparar a los estudiantes para narrar sus cuentos con un enfoque persuasivo y creativo.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Qué parte de la historia que diseñaron creen que será la más atractiva para su audiencia? ¿Por qué?"
- **Estudiantes:** Responden en grupos pequeños y comparten brevemente con el grupo grande.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un breve ejemplo oral y visual de un cuento persuasivo (máximo 2 minutos), mostrando cómo usar la voz, gestos y dibujos para captar la atención.
- **Estudiantes:** Observan y comentan qué estrategias les parecen útiles.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que narrar bien es clave para emprendedores que quieren convencer a inversionistas o clientes, y que hoy practicarán esa habilidad.
- **Estudiantes:** Se preparan para la actividad principal.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se introduce el concepto de comunicación persuasiva: cómo usar el lenguaje, el tono y los recursos artísticos para influir positivamente en la audiencia.

Actividad 1: "Ensayando la narración en equipo"

- **Objetivo:** Practicar la comunicación persuasiva al contar el cuento construido.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "En sus grupos, ensayen la narración de su cuento usando los dibujos y mapas que hicieron. Piensen en cómo usar la voz, los gestos y los colores para que su historia sea convincente."
 - **Estudiantes:** Practican la narración en equipo, asignando roles para contar distintas partes.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Presentación oral breve (3-5 minutos) del cuento.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Observa la colaboración, ofrece feedback en el momento, sugiere mejoras en expresión y uso del arte.

Actividad 2: "Presentación y retroalimentación colaborativa"

- **Objetivo:** Evaluar y fortalecer la comunicación persuasiva mediante la coevaluación y retroalimentación.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Cada grupo presentará su cuento al resto del grupo. Los demás usarán una lista corta para comentar qué les gustó y qué podrían mejorar."
 - **Estudiantes:** Presentan y luego dan retroalimentación positiva y constructiva.
- **Organización:** Plenaria con participación grupal.
- **Producto:** Registro oral de comentarios y reflexiones.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Modera la sesión, asegura respeto y enfoque constructivo, sintetiza puntos clave al final.

Diferenciación

- **Para estudiantes avanzados:** Ofrecer el reto de incluir un elemento sorpresa o giro creativo durante la narración.
- **Para estudiantes con dificultades:** Permitir que narren solo una parte del cuento o usen apoyos visuales más claros.

Transición:

El docente conecta las actividades con la importancia de reflexionar sobre lo aprendido para mejorar continuamente la comunicación.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 7 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Propone un "ticket de salida": cada estudiante escribe en una tarjeta tres ideas clave que aprendió sobre narrar cuentos y comunicar con creatividad.
- **Estudiantes:** Escriben y entregan las tarjetas.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre la importancia del trabajo en equipo para contar una historia?
- ¿Cómo puedo usar la narración para presentar mis ideas en proyectos reales?
- ¿Qué recurso artístico me ayudó más a expresar mi historia?

Retroalimentación:

El docente lee algunas ideas en voz alta, destaca fortalezas y ofrece recomendaciones para futuras narraciones.

Transferencia:

Se invita a los estudiantes a aplicar lo aprendido en presentaciones futuras, proyectos escolares o actividades cotidianas donde necesiten comunicar ideas.

Tarea o reto:

Crear una breve historia personal o inspiradora que puedan contar en una futura reunión o exposición, aplicando las técnicas aprendidas.

Evaluación

Tipo de evaluación: Esta propuesta incluye evaluación diagnóstica al inicio de la primera sesión (activación de conocimientos previos), evaluación formativa durante las actividades de desarrollo (observación directa, retroalimentación y coevaluación), y evaluación sumativa al cierre de la segunda sesión (ticket de salida y presentación grupal).

Criterios de evaluación:

- Creatividad y originalidad en la construcción del cuento (objetivo 1).
- Capacidad para comunicar la historia en equipo con claridad y persuasión (objetivo 2).
- Aplicación correcta de la estructura básica del cuento (objetivo 3).
- Uso efectivo de recursos artísticos para enriquecer la narración (objetivo 4).
- Reflexión sobre la importancia de la narración en emprendimiento (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar la presentación oral y el uso de recursos artísticos.
- Rúbrica de creatividad y estructura narrativa para el mapa de ideas y cuento final.
- Lista de observación para seguimiento durante actividades colaborativas.
- Autoevaluación y coevaluación mediante formulario simple con preguntas guiadas.
- Portafolio con mapas de ideas, dibujos y resúmenes escritos.

Evidencias de aprendizaje:

- Mapas de ideas ilustrados creados en grupo.
- Presentaciones orales grupales de narración persuasiva.
- Tarjetas de reflexión y tickets de salida con síntesis personal.
- Participación activa en retroalimentación y coevaluación.