

Historias Reales: Creatividad y Sentires en Emprendimiento

Persona y sociedad | Emprendimiento e Innovación | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de media (15-17 años) en la asignatura de Emprendimiento e Innovación, enfocándose en el análisis y creación de **historias reales** que reflejen experiencias límite y despierten la creatividad. A través de actividades colaborativas, los estudiantes explorarán relatos de emprendedores que enfrentaron retos significativos, desarrollando habilidades para interpretar emociones complejas y transformar esas vivencias en ideas innovadoras.

La relevancia de este tema radica en conectar las experiencias reales con la capacidad de generar soluciones creativas, fomentando la empatía y la comprensión profunda de situaciones límite que vivieron otros. Esto los prepara para enfrentar sus propios desafíos con una mentalidad emprendedora y solidaria.

El plan se basa en la metodología de Aprendizaje Colaborativo para potenciar el trabajo en equipo, la interdependencia positiva y la responsabilidad compartida, promoviendo un aprendizaje activo y centrado en el estudiante.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar historias reales de emprendedores para identificar emociones y situaciones límite.
- Crear relatos colaborativos que integren elementos emocionales y creativos basados en casos reales.
- Demostrar sentires límite a través de expresiones creativas que reflejen empatía y comprensión.
- Argumentar en equipo la importancia de la resiliencia y la innovación en emprendimientos reales.
- Evaluar críticamente cómo las experiencias límite pueden impulsar ideas y proyectos innovadores.

Recursos Necesarios

- Proyector o pantalla para videos y presentaciones.
- Conexión a internet para acceso a videos y artículos (YouTube, blogs de emprendimiento).
- Hojas tamaño carta y marcadores de colores (mínimo 4 por grupo).
- Cuadernos o bitácoras personales para anotaciones.
- Cartulinas para elaboración de mapas mentales y esquemas.
- Fichas impresas con fragmentos de historias reales de emprendedores (4 por grupo).
- Dispositivos móviles o tablets para búsqueda rápida de información (opcional).
- Reloj o cronómetro para control de tiempos.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre emprendimiento e innovación adquiridos en cursos previos.
- Habilidades para trabajar en equipo y comunicarse en grupos pequeños.
- Experiencia previa en análisis de textos o relatos breves.
- Capacidad para expresar ideas y emociones de forma escrita y oral.
- Habilidades básicas de organización y manejo del tiempo.

Actividades

Sesión 1: Explorando Historias Reales y Sentires Límite

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Introducir a los estudiantes en la temática de historias reales y la importancia de los sentires límite en el emprendimiento, motivándolos a conectar con experiencias auténticas para desarrollar creatividad.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Recuerdan alguna historia real de un emprendedor que hayan escuchado o leído? ¿Qué emociones creen que atravesó esa persona durante su proceso?"
- **Estudiantes:** En plenaria, comparten breves ejemplos o ideas, mientras el docente registra en pizarra las emociones mencionadas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un video corto (3 min) con un testimonio real de un joven emprendedor que enfrentó un reto límite (ejemplo: superar una crisis económica familiar para mantener su negocio).
- **Estudiantes:** Observan atentamente y anotan las emociones y dificultades que identifican.

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo estas historias reales son la base para generar ideas creativas y que comprender los sentires límite ayuda a diseñar soluciones innovadoras que respondan a necesidades reales.
- **Estudiantes:** Reflexionan y preparan preguntas o comentarios para la siguiente fase colaborativa.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

El docente introduce cuatro fragmentos impresos de historias reales de emprendedores que enfrentaron situaciones límite, cada uno con diferentes desafíos emocionales y creativos.

Actividad 1: Lectura colaborativa y análisis emocional

- **Objetivo:** Analizar historias reales para identificar emociones y situaciones límite.
- **Instrucciones:**
 - Se forman grupos de 4 estudiantes.
 - Cada grupo recibe una ficha con un fragmento de historia.
 - Los estudiantes leen en voz alta por turnos y discuten las emociones y retos que perciben.
 - Registran en una hoja los sentires límite identificados y los desafíos creativos enfrentados.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Lista escrita de emociones y desafíos, con breves observaciones.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Circula entre grupos, formula preguntas guía como "¿Qué emociones crees que impactaron más en su decisión?", "¿Cómo crees que estas emociones influyeron en sus soluciones?"

Actividad 2: Creación de relatos paralelos

- **Objetivo:** Crear relatos colaborativos que integren elementos emocionales y creativos.
- **Instrucciones:**
 - En el mismo grupo, los estudiantes elaboran un relato paralelo basado en la historia leída, pero agregando un giro creativo que muestre un sentire límite diferente o una solución innovadora.
 - Escriben el relato en una cartulina, destacando emociones y creatividad.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Relato escrito en cartulina con ilustraciones o palabras clave.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Asiste para estimular ideas creativas, pregunta "¿Qué emociones nuevas agregarían para enriquecer la historia?", "¿Cómo puede esta historia inspirar un proyecto innovador?"

Diferenciación:

- **Para estudiantes avanzados:** Proponer que agreguen un breve diálogo o monólogo interior que exprese los sentires límite de los personajes.
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Facilitar preguntas guía adicionales y permitir que contribuyan con dibujos o frases cortas para el relato.

Transición:

El docente invita a cada grupo a preparar una presentación breve de su relato para compartir en la siguiente sesión, conectando la creatividad con la expresión emocional.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita a cada grupo que comparta en una palabra lo que sintieron al analizar y crear estas historias.
- **Estudiantes:** Responden brevemente y escuchan a sus compañeros.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo crees que las emociones afectan las decisiones de un emprendedor?
- ¿Qué aprendiste sobre la relación entre sentires límite y creatividad?
- ¿Qué te gustaría explorar más en las próximas sesiones sobre estas historias?

Retroalimentación:

El docente reconoce las contribuciones destacando la creatividad y la empatía mostrada, alentando a mantener esta actitud para la siguiente sesión.

Transferencia:

Se anticipa que en la siguiente sesión se profundizará en la expresión de sentires límite mediante dramatizaciones y nuevas ideas de emprendimiento.

Sesión 2: Profundizando en Sentires Límite y Creatividad

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar los relatos creados y preparar a los estudiantes para expresar sentires límite usando técnicas creativas y colaborativas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Qué emociones recuerdan que aparecían en los relatos de su grupo? ¿Cómo creen que esas emociones pueden representarse más allá de las palabras?"
- **Estudiantes:** Discuten en parejas y comparten sus ideas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un breve video (3 minutos) de una dramatización o performance artística basada en una historia real de emprendimiento.
- **Estudiantes:** Observan y comentan qué emociones identifican y cómo son expresadas.

Contextualización:

- **Docente:** Relaciona la importancia de expresar emociones para conectar con clientes, socios y comunidad en un emprendimiento.
- **Estudiantes:** Reflexionan y se preparan para la actividad principal de dramatización.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se introduce la técnica de dramatización breve para expresar sentires límite, enfatizando la creatividad y el trabajo conjunto.

Actividad 1: Dramatización creativa en grupos

- **Objetivo:** Demostrar sentires límite a través de expresiones creativas.
- **Instrucciones:**
 - Los grupos utilizan sus relatos para crear una dramatización de máximo 5 minutos que refleje las emociones y soluciones innovadoras.
 - Se asignan roles (narrador, personajes, etc.) y se ensaya.
 - Se pueden usar gestos, palabras, sonidos o elementos visuales sencillos para comunicar emociones.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Presentación dramática ante el grupo clase.
- **Tiempo:** 35 minutos (25 para preparación y 10 para presentaciones).
- **Rol del docente:** Apoya en la organización, pregunta "¿Cómo mostrarán la tensión emocional?", "¿Qué mensaje quieren que quede claro en su dramatización?"

Actividad 2: Retroalimentación grupal

- **Objetivo:** Argumentar y reflexionar sobre la importancia de la resiliencia y la innovación en las historias.
- **Instrucciones:**
 - Después de cada dramatización, los demás grupos comentan qué emociones identificaron y qué les pareció creativa la solución.
 - El grupo que presentó responde a preguntas y comentarios.
- **Organización:** Plenaria.

- **Producto:** Ronda de diálogo y registro de aprendizajes clave en pizarra.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita la discusión, asegura respeto y fomenta la conexión con objetivos.

Diferenciación:

- **Para estudiantes avanzados:** Proponer que integren elementos simbólicos o metáforas en la dramatización.
- **Para estudiantes con dificultades:** Ofrecer apoyo para organizar ideas y sugerir formas simples de expresión (gestos, sonidos).

Transición:

El docente invita a reflexionar sobre cómo estas expresiones pueden inspirar ideas de negocio que respondan a necesidades reales y emocionales.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita que cada estudiante escriba en su bitácora una frase que resuma qué aprendió sobre la conexión entre emociones y creatividad en emprendimiento.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo ayudó dramatizar los sentimientos a entender mejor las historias?
- ¿Qué emociones te resultaron más difíciles de expresar y por qué?
- ¿Cómo crees que estas experiencias pueden guiar un proyecto emprendedor?

Retroalimentación:

El docente lee algunas frases en voz alta, destacando diversidad de perspectivas y animando a profundizar en la próxima sesión.

Transferencia:

Se anticipa que en la siguiente sesión se creará un proyecto emprendedor inspirado en las historias y emociones exploradas.

Sesión 3: Creación de Proyectos Emprendedores Inspirados en Historias Reales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar las emociones y relatos trabajados para generar ideas de proyectos emprendedores creativos y con sentido social.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Qué sentires límite y soluciones creativas recuerdan de sus relatos y dramatizaciones que les gustaría transformar en un proyecto real?"
- **Estudiantes:** En grupos, listan ideas y emociones clave para inspirar su proyecto.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta ejemplos breves de proyectos exitosos inspirados en emociones reales (ej. emprendimientos sociales, productos innovadores).
- **Estudiantes:** Analizan y comentan qué elementos podrían aplicar en sus ideas.

Contextualización:

- **Docente:** Enfatiza que el objetivo es crear proyectos con impacto real, basados en la creatividad y la comprensión emocional.
- **Estudiantes:** Preparan sus materiales para iniciar el diseño del proyecto.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se guía a los estudiantes para que desarrollen un proyecto emprendedor breve que integre aspectos emocionales y creativos derivados de sus historias.

Actividad 1: Diseño colaborativo de proyecto emprendedor

- **Objetivo:** Crear un proyecto emprendedor que refleje emociones y creatividad.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, los estudiantes elaboran un plan básico que incluya:
 - Nombre del proyecto.
 - Problema o necesidad identificada basada en la historia real.
 - Solución innovadora que integre la creatividad y sentires límite.
 - Impacto esperado en la comunidad.
 - Utilizan hojas y marcadores para organizar ideas visualmente.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Esquema visual y plan breve del proyecto.

- **Tiempo:** 35 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita el proceso con preguntas clave: "¿Qué necesidad emocional atienden?", "¿Cómo su solución es innovadora?", "¿Qué impacto genera en las personas?"

Actividad 2: Presentación y feedback entre grupos

- **Objetivo:** Argumentar y evaluar proyectos para mejorar su creatividad y enfoque emocional.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su proyecto en 3 minutos.
 - Los otros grupos hacen preguntas y ofrecen sugerencias constructivas.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Registro escrito de sugerencias para mejora.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Modera el diálogo, fomenta respeto y orienta hacia la mejora continua.

Diferenciación:

- **Para estudiantes avanzados:** Incentivar la propuesta de estrategias de comunicación para su proyecto.
- **Para estudiantes con dificultades:** Ofrecer formatos guiados para estructurar el plan y apoyo en la presentación.

Transición:

El docente prepara a los estudiantes para la reflexión final y evaluación del aprendizaje.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita que cada estudiante escriba en su bitácora tres aprendizajes clave sobre creatividad, emociones y emprendimiento.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo integraron los sentires límite en su proyecto?
- ¿Qué aportó el trabajo colaborativo en la creación de la idea?
- ¿De qué manera creen que estas historias reales pueden inspirar futuros emprendedores?

Retroalimentación:

El docente ofrece comentarios positivos y sugerencias para continuar desarrollando proyectos con base emocional y creativa, destacando la responsabilidad compartida en el aprendizaje.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a aplicar estas herramientas en proyectos futuros y a compartir sus ideas con su comunidad escolar.

Tarea o reto:

Investigar una historia real de emprendimiento que no se haya tratado en clase y preparar un breve resumen que destaque un sentire límite y una solución creativa, para compartir en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante el desarrollo (análisis y creación colaborativa), sumativa al cierre con presentación de proyectos y reflexión individual.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para identificar emociones y situaciones límite en historias reales (Objetivo 1).
- Creatividad y coherencia en la creación de relatos colaborativos (Objetivo 2).
- Claridad y expresividad en la dramatización de sentires límite (Objetivo 3).
- Argumentación sólida sobre la importancia de la resiliencia y la innovación en emprendimientos (Objetivo 4).
- Integración efectiva de emociones y creatividad en el diseño de proyectos emprendedores (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Rúbrica para evaluación de relatos escritos y dramatización (incluye creatividad, expresión emocional, trabajo en equipo).
- Lista de cotejo para presentación y argumentación de proyectos.
- Observación directa y registro anecdótico durante trabajos en grupo.
- Autoevaluación y coevaluación mediante cuestionarios breves al final de cada sesión.
- Portafolio con bitácoras personales y productos generados.

Evidencias de aprendizaje:

- Listas y análisis de emociones identificadas en historias reales.
- Relatos escritos y dramatizaciones presentadas en clase.
- Planes de proyectos emprendedores con elementos emocionales y creativos.
- Respuestas escritas en reflexiones individuales y participaciones orales.