

Historias Reales: Creatividad y Sentires en Emprendimiento e Innovación

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 y tiene como propósito principal estimular la creatividad y la expresión auténtica de emociones y experiencias límite a través del análisis y creación de historias reales. Los estudiantes aprenderán a identificar elementos significativos en relatos basados en hechos verídicos, reconociendo cómo estos pueden inspirar procesos innovadores y emprendedores.

La relevancia de esta propuesta radica en vincular el aprendizaje con la realidad que los jóvenes viven y observan en su entorno, fomentando su capacidad crítica, empatía y habilidades creativas. Mediante el trabajo colaborativo, los estudiantes desarrollarán competencias comunicativas y de trabajo en equipo, esenciales para cualquier iniciativa emprendedora. Además, al explorar sentires límite, profundizan en el autoconocimiento y la gestión emocional, aspectos clave para enfrentar desafíos personales y profesionales.

Este enfoque les permitirá conectar el contenido académico con sus propias experiencias y aspiraciones, promoviendo un aprendizaje activo y significativo que trasciende el aula, preparando a los jóvenes para ser agentes innovadores y sensibles en su comunidad.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar relatos reales para identificar elementos creativos y emocionales que impulsan la innovación.
- Crear una narración grupal que integre sentires límite y experiencias auténticas vinculadas al emprendimiento.
- Demostrar responsabilidad compartida y colaboración efectiva en la construcción colectiva de historias reales.
- Reflexionar sobre la importancia de la creatividad y la gestión emocional en procesos emprendedores.

Recursos Necesarios

- Hojas de papel bond o cartulina (mínimo 3 por grupo)
- Marcadores y lápices de colores (varios sets para grupos)
- Computadoras o tablets con acceso a internet (1 por grupo)
- Proyector y pantalla para presentaciones
- Video corto inspirador sobre emprendimiento (3-5 minutos)
- Impresiones de relatos cortos reales relacionados con emprendimiento (1 por estudiante)
- Cuadernos o libretas para anotaciones personales

- Tarjetas con preguntas guía para discusión grupal

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre qué es el emprendimiento e innovación.
- Habilidades básicas para trabajar en equipo y comunicarse oralmente.
- Experiencia previa en lectura y análisis de textos narrativos sencillos.
- Capacidad para expresar ideas y emociones de forma escrita y oral.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo Historias y Sentires

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar a los estudiantes con el concepto de historias reales y su relación con la creatividad y los sentires límite, preparando el terreno para la exploración colaborativa.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Presenta la pregunta detonadora: “¿Puedes recordar una historia real que te haya inspirado o movido a sentir algo muy fuerte? ¿Qué aprendiste de ella y cómo crees que puede estar relacionada con emprender o innovar?”
- **Estudiantes:** Reflexionan individualmente durante 3 minutos y comparten brevemente en parejas sus respuestas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un video corto inspirador (3-5 minutos) sobre un emprendedor joven que superó adversidades reales.
- **Estudiantes:** Observan el video y discuten en grupos pequeños qué emociones y desafíos notaron en la historia.

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo las historias reales pueden ser fuente de creatividad y cómo los sentimientos intensos o límites pueden inspirar soluciones innovadoras.
- **Estudiantes:** Relacionan el ejemplo con sus propias experiencias o entorno, comentando en plenaria.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se introducen relatos reales impresos que abordan experiencias de emprendedores jóvenes y sus emociones al enfrentar retos.

Actividad 1: Análisis en grupos de relatos reales

- **Objetivo:** Analizar relatos reales para identificar elementos creativos y emocionales que impulsan la innovación.
- **Instrucciones:**
 - Formar grupos de 4 estudiantes.
 - Distribuir un relato real a cada grupo.
 - Leer el relato en conjunto y subrayar frases que muestren emociones intensas o momentos límite.
 - Listar en una hoja cuáles fueron las emociones y qué soluciones creativas surgieron a partir de esas sensaciones.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Lista escrita de emociones y soluciones creativas identificadas
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Observar la dinámica grupal, guiar con preguntas como “¿Por qué crees que esa emoción fue importante para la creatividad?” y apoyar a grupos con dificultades para identificar emociones.

Actividad 2: Creación de una historia grupal con enfoque emocional

- **Objetivo:** Crear una narración grupal que integre sentires límite y experiencias auténticas vinculadas al emprendimiento.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo inventará una historia real basada en un reto emprendedor, incorporando al menos dos sentires límite (miedo, esperanza, frustración, alegría, etc.).
 - Usarán hojas y marcadores para crear un guion o esquema visual de su historia.
 - Prepararán una breve presentación para compartirla en la siguiente sesión.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Guion o esquema visual de la historia grupal
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Facilitar el proceso creativo con preguntas guía: “¿Qué emociones sienten los personajes? ¿Cómo esas emociones motivan la solución o innovación? ¿Cómo se apoyan entre ustedes para construir la historia?”

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Proponer que agreguen un final alternativo creativo a su historia o un mensaje inspirador para futuros emprendedores.
- Para estudiantes que requieren apoyo: Asignar un mediador dentro del grupo que facilite la participación y ofrecer ejemplos concretos de emociones y soluciones para guiar su análisis.

Transición:

Docente: Invita a los estudiantes a preparar su historia para compartirla y reflexionar sobre el impacto emocional y creativo en la próxima sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita a cada grupo que comparta en 1-2 frases qué emociones identificaron y cómo estas favorecen la creatividad y el emprendimiento.
- **Estudiantes:** Comparten y escuchan a sus compañeros, anotando ideas clave.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué emoción te pareció más importante para incentivar la creatividad en las historias?
- ¿Cómo te ayudó trabajar en equipo para crear una historia que refleje sentimientos y soluciones?
- ¿De qué manera puedes aplicar lo aprendido sobre sentires límite en tus propios proyectos o ideas?

Retroalimentación:

Docente: Da comentarios positivos sobre la participación activa y la capacidad de identificar emociones, resaltando la importancia del trabajo colaborativo y la creatividad para el emprendimiento.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la próxima sesión se profundizará en la presentación y análisis de las historias creadas para aprender a usar emociones y creatividad como herramientas de innovación.

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante el desarrollo (análisis, creación y mejora de historias) y sumativa en el cierre (presentación y reflexión final).

Criterios de evaluación:

- Identificación precisa de emociones y sentires límite en relatos reales (Objetivo 1).
- Capacidad para crear una historia grupal que integre creatividad y emociones de forma coherente (Objetivo 2).

- Demostración de colaboración efectiva y responsabilidad compartida en el trabajo grupal (Objetivo 3).
- Reflexión crítica sobre la importancia de la creatividad y la gestión emocional en emprendimiento (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar la identificación de emociones y creatividad en los relatos.
- Rúbrica para valorar la historia grupal y presentación oral (claridad, expresión emocional, creatividad, trabajo en equipo).
- Observación directa durante actividades colaborativas y presentaciones.
- Autoevaluación y coevaluación al final de las presentaciones para valorar el trabajo en equipo y aprendizaje personal.

Evidencias de aprendizaje:

- Listas escritas de emociones y soluciones creativas en relatos.
- Guiones o esquemas visuales de historias creadas por grupos.
- Presentaciones orales grupales de historias reales.
- Reflexiones escritas individuales y respuestas a preguntas metacognitivas.