

Historias Reales: Creatividad y Sentires en el 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, centrándose en el análisis y creación de historias reales que permitan generar creatividad y la demostración de sentires límite. A través de un enfoque de Aprendizaje Colaborativo, los estudiantes explorarán relatos auténticos de emprendedores y situaciones límite que desafían sus emociones y capacidades creativas. Esta experiencia les permitirá comprender cómo las emociones y la creatividad influyen en el proceso emprendedor, desarrollando habilidades para innovar y resolver problemas en escenarios reales. Además, el plan conecta con su vida cotidiana al incentivar la reflexión sobre sus propias experiencias y potenciales desafíos futuros, fortaleciendo su autoconocimiento y empatía. El trabajo en grupos pequeños con responsabilidad compartida fomentará la colaboración, el respeto por diversas perspectivas y la comunicación efectiva, competencias clave para su desarrollo personal y académico.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar historias reales de emprendimiento para identificar sentires límite y estrategias creativas.
- Generar propuestas creativas basadas en experiencias reales mediante trabajo colaborativo.
- Demostrar la capacidad de expresar emociones y reflexiones personales en relación con situaciones límite.
- Colaborar eficazmente en grupos pequeños para alcanzar metas comunes y compartir responsabilidades.
- Reflexionar críticamente sobre el impacto de las emociones en la innovación y el proceso emprendedor.

Recursos Necesarios

- Proyector multimedia y computadora con acceso a internet.
- Videos breves de testimonios reales de emprendedores (3 videos de 3-5 minutos cada uno).
- Hojas de rotafolio o cartulinas (1 por grupo).
- Marcadores de colores (4 por grupo).
- Cuadernos o libretas para anotaciones individuales.
- Tarjetas con preguntas guía impresas (una por estudiante).
- Plataforma digital para trabajo colaborativo (por ejemplo, Google Docs o Padlet).
- Formulario impreso para reflexión personal (1 por estudiante).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre el concepto de emprendimiento e innovación.
- Habilidades previas de trabajo en equipo y comunicación.
- Experiencia en la expresión oral y escrita de ideas y sentimientos.
- Capacidad para escuchar activamente y respetar opiniones diversas.

Actividades

Sesión 1: Introducción a las Historias Reales y Sentires en Emprendimiento

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar a los estudiantes con el concepto de historias reales en emprendimiento y la importancia de reconocer emociones y creatividad en situaciones límite.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Pueden compartir alguna experiencia personal o conocida donde alguien haya tenido que enfrentar un gran reto para lograr algo innovador? ¿Qué emociones creen que sintieron?"
- **Estudiantes:** Comparten brevemente en plenaria sus respuestas, el docente escucha y anota puntos clave en la pizarra.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato curioso: "¿Sabían que muchos emprendedores exitosos enfrentaron momentos donde casi renunciaron por miedo o incertidumbre? Hoy exploraremos esas historias reales y cómo la creatividad y los sentimientos extremos juegan un papel clave."
- **Estudiantes:** Escuchan y expresan expectativas sobre lo que aprenderán.

Contextualización:

- **Docente:** Relaciona el tema con su vida cotidiana: "Como jóvenes, ustedes también enfrentarán decisiones y momentos difíciles. Entender estas historias les ayudará a prepararse para innovar con valentía."
- **Estudiantes:** Reflexionan y asienten, creando conexión personal con el tema.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

El docente divide a la clase en grupos de 4 estudiantes y presenta tres videos breves con testimonios reales de emprendedores que enfrentaron situaciones límite y usaron la creatividad para superarlas.

Actividad 1: Análisis colaborativo de testimonios

- **Objetivo:** Analizar historias reales para identificar emociones y creatividad.
- **Instrucciones:**
 - El docente distribuye un video por grupo y les entrega tarjetas con preguntas guía: ¿Qué problema enfrentó el emprendedor? ¿Qué emociones manifestó? ¿Qué soluciones creativas utilizó?
 - Cada grupo observa el video y discute las preguntas, anotando respuestas en la cartulina.
- **Organización:** Grupos pequeños (4 estudiantes).
- **Producto:** Cartulina con respuestas y reflexiones.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Circula entre grupos, fomenta la participación, formula preguntas para profundizar (Ej: "¿Cómo creen que la emoción influyó en la creatividad?").

Actividad 2: Puesta en común y debate

- **Objetivo:** Demostrar comprensión y expresar sentires límite en las historias.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta brevemente su análisis (3 minutos por grupo), compartiendo qué emociones y soluciones creativas observaron.
 - El resto de la clase hace preguntas o añade comentarios.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral y discusión.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Modera, fomenta respeto y escucha activa, señala conexiones entre presentaciones.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Invitación a preparar una pregunta o comentario crítico para la puesta en común.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: Facilitarles una plantilla con ejemplos de respuestas y acompañamiento cercano durante la discusión grupal.

Transición:

Docente: "Ahora que conocemos cómo los emprendedores enfrentan retos emocionales y usan la creatividad, en la próxima sesión trabajaremos en crear nuestras propias historias reales que muestren sentires límite."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Actividad:** "Ticket de salida": Cada estudiante escribe en una hoja: "Una emoción que aprendí que es común en emprendimiento" y "Una idea creativa que me sorprendió".

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo me ayudó analizar estas historias a entender mejor el emprendimiento?
- ¿Qué emociones creo que son importantes en los momentos difíciles?

Retroalimentación:

Docente: Recoge los tickets, comenta en voz alta algunas respuestas destacadas para valorar el aprendizaje.

Transferencia:

Docente: "En la siguiente sesión aplicaremos lo aprendido para crear nuestras propias historias reales, poniendo en práctica la creatividad y el trabajo en equipo."

Sesión 2: Creación Colaborativa de Historias Reales con Sentires Límite

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo aprendido y preparar a los estudiantes para crear sus propias historias reales enfocadas en emociones y creatividad.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Qué emociones y soluciones creativas recuerdan de los testimonios vistos? ¿Por qué creen que son importantes para un emprendedor?"
- **Estudiantes:** Responden en parejas, luego comparten con el grupo.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Propone un reto: "En grupos crearán una historia real ficticia basada en un reto emprendedor que incluya emociones intensas y una solución creativa. ¡Será como ser guionistas de su propio emprendimiento!"
- **Estudiantes:** Muestran entusiasmo y se organizan para iniciar la actividad.

Contextualización:

- **Docente:** "Estas historias pueden ayudarnos a entender mejor cómo manejar emociones y desarrollar ideas innovadoras en la vida real y en el futuro."
- **Estudiantes:** Reflexionan y se preparan para colaborar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Lluvia de ideas y diseño de historia

- **Objetivo:** Generar ideas creativas y estructurar una historia real con sentires límite.
- **Instrucciones:**
 - Los grupos reciben una hoja rotafolio y marcadores.
 - Realizan una lluvia de ideas sobre un reto emprendedor ficticio que involucre emociones intensas como miedo, frustración o esperanza.
 - Definen personajes, problema, emociones involucradas y solución creativa.
 - Organizan la historia en tres partes: inicio (contexto y emoción), desarrollo (reto y emociones límite) y cierre (solución creativa y aprendizaje).
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Esquema gráfico en rotafolio.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Facilita, formula preguntas para fomentar profundidad (Ej: "¿Cómo afecta esta emoción la toma de decisiones?"), apoya grupos que presentan dificultades.

Actividad 2: Ensayo oral de la historia

- **Objetivo:** Practicar la expresión oral y la demostración de sentires límite.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo ensaya la narración de su historia, enfatizando las emociones y la creatividad usada.
 - Se asignan roles para narradores y personajes que expresan emociones.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Ensayo oral grupal.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observa la participación, ofrece retroalimentación inmediata sobre claridad, expresión y colaboración.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Proponer incluir un giro inesperado en la historia para aumentar creatividad.

- Para estudiantes que requieren apoyo: Brindar ejemplos de frases para expresar emociones y guías para organizar ideas.

Transición:

Docente: "Mañana compartiremos nuestras historias con toda la clase y reflexionaremos sobre lo aprendido y cómo aplicar estas ideas en nuestro propio emprendimiento."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Actividad:** Cada estudiante escribe en su cuaderno una emoción que más le impactó al crear la historia y una idea creativa que surgiría de la experiencia.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo me ayudó trabajar en grupo para crear una historia real?
- ¿Qué aprendí sobre la relación entre emociones y creatividad?

Retroalimentación:

Docente: Recoge verbalmente impresiones de estudiantes y destaca el trabajo colaborativo y la expresión emocional.

Transferencia:

Docente: "En la próxima sesión, presentaremos nuestras historias y haremos una reflexión final para consolidar el aprendizaje."

Sesión 3: Presentación, Reflexión y Aplicación de Historias Reales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para la presentación y reflexión final sobre las historias reales creadas, enfatizando el aprendizaje emocional y creativo.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Qué aprendimos sobre las emociones y la creatividad en el emprendimiento? ¿Cómo se relaciona esto con nuestro trabajo en grupo?"
- **Estudiantes:** Responden en plenaria, compartiendo expectativas para la presentación.

Motivación y enganche:

- **Docente:** "Hoy tendrán la oportunidad de mostrar su creatividad y cómo expresaron sentimientos límites en sus historias, algo fundamental para innovar y emprender."
- **Estudiantes:** Se preparan con entusiasmo para presentar.

Contextualización:

- **Docente:** "Presentar y reflexionar les ayudará a fortalecer sus competencias para enfrentar retos reales y a valorar sus emociones en estos procesos."
- **Estudiantes:** Reconocen la importancia de la actividad para su crecimiento.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Presentación grupal de historias

- **Objetivo:** Demostrar la capacidad de expresar emociones y creatividad en narrativas de emprendimiento.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su historia en un máximo de 7 minutos, enfatizando los sentires límite y la solución creativa.
 - Los otros grupos toman notas para una reflexión posterior.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral grupal con apoyo visual (cartulina).
- **Tiempo:** 35 minutos (5 grupos aprox.).
- **Rol docente:** Modera, asegura tiempos, fomenta escucha activa y respeto.

Actividad 2: Reflexión colectiva y mapa mental

- **Objetivo:** Consolidar aprendizajes sobre emociones y creatividad en emprendimiento.
- **Instrucciones:**
 - En plenaria, el docente guía la elaboración de un mapa mental en la pizarra con las emociones, retos y soluciones creativas identificadas en las historias.
 - Estudiantes aportan ideas y ejemplos.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Mapa mental colectivo.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Facilita síntesis, conecta conceptos y destaca aprendizajes clave.

Diferenciación:

- Para estudiantes con mayor facilidad: Incentivar a que propongan nuevas situaciones límite y soluciones innovadoras no exploradas.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: Permitir que participen señalando aspectos del mapa mental o haciendo preguntas simples.

Transición:

Docente: "Para terminar, reflexionaremos de manera personal y prepararemos un pequeño compromiso para aplicar lo aprendido en nuestros proyectos futuros."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Actividad:** "Compromiso personal": Cada estudiante escribe en el formulario impreso una emoción que aprenderá a gestionar y una acción creativa que aplicará en su vida emprendedora.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo puedo usar lo aprendido sobre emociones para mejorar mis ideas de emprendimiento?
- ¿Qué aprendí del trabajo en equipo para crear soluciones innovadoras?
- ¿De qué manera puedo apoyar a otros a manejar sus sentimientos en situaciones difíciles?

Retroalimentación:

Docente: Lee algunos compromisos en voz alta, felicita la participación y la expresión honesta, y ofrece consejos para seguir desarrollando creatividad y manejo emocional.

Transferencia:

Docente: "Recuerden que la innovación no solo es técnica, también es emocional. Apliquen estos aprendizajes en cualquier proyecto o desafío que enfrenten."

Tarea o reto:

- Crear un diario personal donde registren emociones y soluciones creativas en actividades diarias o proyectos escolares durante una semana.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** En la sesión 1, durante la activación de conocimientos previos para conocer experiencias y emociones relacionadas con el emprendimiento.

- **Formativa:** Durante las sesiones 1 y 2, en análisis de testimonios, creación de historias y participación en debates y ensayos orales.
- **Sumativa:** En la sesión 3, a través de la presentación grupal, reflexión colectiva y compromiso personal.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente emociones y estrategias creativas en historias reales (Objetivo 1).
- Genera propuestas creativas y coherentes en la creación de historias (Objetivo 2).
- Expresa de manera clara y emotiva sentimientos límite durante presentaciones (Objetivo 3).
- Participa activamente y colabora en equipo para cumplir metas comunes (Objetivo 4).
- Reflexiona críticamente sobre la influencia de emociones en la innovación (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar participación y trabajo en equipo.
- Rúbrica para evaluación de presentaciones orales y creatividad en historias.
- Observación directa durante actividades grupales.
- Autoevaluación y coevaluación mediante formularios de reflexión.

Evidencias de aprendizaje:

- Cartulinas con análisis de testimonios.
- Historias reales creadas en grupos (esquemas y presentaciones).
- Notas personales y respuestas en tickets de salida y formularios de compromiso.
- Participación activa en debates y reflexiones colectivas.