

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, con el objetivo de explorar "Historias reales" desde una perspectiva creativa y emocional. A través de la metodología de Aprendizaje Colaborativo, los estudiantes analizarán relatos reales de emprendedores que enfrentaron situaciones límite, para generar ideas innovadoras y expresar sus propias emociones y aprendizajes. Este enfoque no solo fomenta la creatividad y la empatía, sino que también conecta el mundo del emprendimiento con experiencias humanas profundas, haciendo que el aprendizaje sea significativo y aplicable a su vida cotidiana. Los estudiantes desarrollarán competencias para trabajar en equipo, pensar críticamente y expresar sus sentires, habilidades esenciales para su formación integral y futura vida profesional.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar historias reales de emprendedores para identificar elementos clave de creatividad y sentires límite.
- Crear propuestas innovadoras inspiradas en experiencias vividas, fomentando la creatividad en contextos reales.
- Demostrar capacidad para expresar y compartir emociones y sentires en situaciones límite relacionadas con el emprendimiento.
- Colaborar efectivamente en equipos pequeños para construir conocimiento y alcanzar metas comunes.
- Reflexionar críticamente sobre el impacto personal y social de las historias reales en el ámbito emprendedor.

Recursos Necesarios

- Copias impresas de 3-4 historias reales breves de emprendedores jóvenes (adaptadas al nivel).
- Pizarras blancas o rotafolios y marcadores de colores.
- Hojas de papel grande para mapas mentales y carteles.
- Computadoras o tablets con acceso a internet para búsqueda rápida de información.
- Proyector y altavoces para videos motivacionales cortos (3-4 minutos).
- Cuadernos o carpetas personales para anotaciones.
- Materiales para creatividad: lápices de colores, post-its, tijeras y pegamento.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre qué es el emprendimiento y la innovación (visto en sesiones previas).

- Habilidad para trabajar en equipo y comunicarse con sus pares.
- Experiencia previa en análisis de textos o relatos breves.
- Capacidad para expresar opiniones y emociones en discusiones grupales.

Actividades

Sesión 1: Conociendo Historias Reales y Despertando la Creatividad

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Introducir el tema de historias reales de emprendedores y motivar a los estudiantes a identificar elementos creativos y emocionales en dichas historias.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** «¿Quién conoce alguna historia inspiradora de un emprendedor joven o un caso real que admiren? Compartan brevemente en 1 minuto.»
- **Estudiantes:** Comparten ejemplos breves y el docente anota palabras clave en la pizarra.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un video corto (3 minutos) sobre una historia real de un emprendedor que enfrentó una situación límite y superó obstáculos con creatividad.
- **Estudiantes:** Observan atentamente y toman notas rápidas de lo que más les llamó la atención.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que en las próximas sesiones explorarán historias reales para aprender cómo la creatividad y las emociones influyen en el emprendimiento, y cómo ellos pueden aplicar esto en sus propios proyectos.
- **Estudiantes:** Escuchan y hacen preguntas iniciales si las tienen.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido: Se entregan 3-4 historias reales breves impresas. Se explica que trabajarán en grupos para analizar y extraer aprendizajes clave.

Actividad 1: Lectura y análisis grupal

- **Objetivo:** Analizar historias reales para identificar creatividad y emociones.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a la clase en grupos de 4 estudiantes, entrega una historia distinta a cada grupo.
 - **Docente:** Solicita que lean la historia en silencio y luego discutan en grupo las siguientes preguntas:

- ¿Cuál fue el reto límite que enfrentó el emprendedor?
- ¿Qué solución creativa encontró?
- ¿Qué emociones o sentires expresaron en la historia?
- **Estudiantes:** Leen y discuten, anotando sus respuestas en hoja grande.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Respuestas escritas en hoja grande para exposición.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol del docente:** Circula entre grupos, formula preguntas guía como «¿Por qué creen que esa solución fue creativa?» o «¿Cómo se relacionan esas emociones con la experiencia emprendedora?».

Actividad 2: Puesta en común creativa

- **Objetivo:** Compartir análisis y generar una síntesis creativa colectiva.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo presenta sus respuestas en máximo 5 minutos, usando la hoja grande.
 - **Docente:** Invita a la clase a hacer preguntas o añadir comentarios para enriquecer el análisis.
 - **Estudiantes:** Presentan, escuchan y participan con preguntas o aportes.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Síntesis colectiva en pizarra de elementos creativos y emocionales comunes.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Facilita la discusión, sintetiza puntos clave en la pizarra, y destaca ejemplos de creatividad y sentires límite.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** El docente pide a los estudiantes escribir en una tarjeta 3 palabras que describan la creatividad y los sentires que descubrieron hoy.
- **Reflexión metacognitiva:** «¿Qué aprendí hoy sobre la relación entre emociones y creatividad en el emprendimiento?», «¿Cómo me siento respecto a enfrentar retos límites?», «¿Qué aporté a mi equipo?». Los estudiantes escriben y comparten si desean.
- **Retroalimentación:** El docente recoge las tarjetas y comenta brevemente las respuestas para motivar y validar su participación.
- **Transferencia:** Anuncia que en la próxima sesión trabajarán en la creación de su propia historia real ficticia basada en emociones y creatividad.

Sesión 2: Creando Historias Reales con Emoción y Creatividad

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

- **Docente:** Revisa brevemente lo visto en la sesión anterior con preguntas rápidas: «¿Cuál fue una historia que les gustó?», «¿Qué emociones identificaron?».
- **Estudiantes:** Responden y comentan sus recuerdos de la sesión anterior.
- **Propósito:** Preparar a los estudiantes para crear sus propias historias de emprendimiento con elementos reales y emocionales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Tormenta de ideas y construcción de historia

- **Objetivo:** Crear en equipo una historia real ficticia que integre creatividad y sentires límite.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Forma los mismos grupos de 4 estudiantes.
 - **Docente:** Indica que deben construir una historia ficticia pero plausible de un emprendimiento que enfrenta un reto límite, incluyendo emociones intensas y soluciones creativas.
 - **Docente:** Proporciona una hoja grande para que escriban y dibujen la historia, con las siguientes preguntas guía:
 - ¿Quién es el protagonista y qué emprendimiento tiene?
 - ¿Cuál es el reto límite que enfrenta?
 - ¿Qué emociones siente y cómo las expresa?
 - ¿Qué solución creativa encuentra para superar el reto?
 - **Estudiantes:** Discuten y elaboran la historia usando texto y dibujos para expresar sentires y creatividad.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Historia creada en hoja grande con texto y dibujos.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol del docente:** Acompaña a grupos, formula preguntas de profundización y estimula la expresión emocional y creativa.

Actividad 2: Role play y expresión emocional

- **Objetivo:** Demostrar sentires límite y creatividad a través de dramatización.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** Cada grupo elige a dos voluntarios para representar una escena clave de su historia donde el protagonista enfrenta el reto y usa su solución creativa.
- **Docente:** Los otros miembros del grupo apoyan con comentarios y gestos para enriquecer la dramatización.
- **Estudiantes:** Preparan y presentan su escena en 3 minutos.
- **Organización:** Grupos y plenaria
- **Producto:** Escena dramatizada que muestra emociones y creatividad.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Observa expresiones emocionales, ofrece retroalimentación sobre la claridad y fuerza del mensaje.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Cada grupo comparte en una palabra cómo se sintieron al crear y representar su historia.
- **Reflexión metacognitiva:** «¿Qué me enseñó esta actividad sobre el poder de la creatividad y la emoción en el emprendimiento?», «¿Cómo me ayudó trabajar en equipo?».
- **Retroalimentación:** El docente destaca la importancia de expresar emociones y la originalidad para innovar.
- **Transferencia:** Explica que en la próxima sesión usarán estas historias para diseñar proyectos de emprendimiento con base en lo aprendido.

Sesión 3: De la Historia al Proyecto Emprendedor

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

- **Docente:** Realiza una breve síntesis oral de las sesiones anteriores y plantea el objetivo de hoy: transformar la historia creada en un proyecto emprendedor con enfoque creativo y emocional.
- **Estudiantes:** Escuchan y participan con preguntas o comentarios.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Diseño colaborativo de proyecto

- **Objetivo:** Crear un proyecto emprendedor basado en la historia y sentimientos límite trabajados.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Los grupos retoman su historia y diseñan un proyecto que responda al reto planteado, usando creatividad y considerando las emociones involucradas.

- **Docente:** Proporciona un formato con secciones para definir: nombre del proyecto, problema, solución creativa, recursos necesarios, y cómo consideran las emociones en el proyecto.
- **Estudiantes:** Completan el formato con aportes consensuados y preparan una breve presentación.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Formato de proyecto emprendedor completado.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol del docente:** Facilita, guía con preguntas como «¿Cómo refleja su proyecto la emoción que vivió el emprendedor?», «¿Qué hace diferente su solución?».

Actividad 2: Presentación y retroalimentación entre pares

- **Objetivo:** Comunicar y evaluar proyectos de forma colaborativa.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo presenta su proyecto en 5 minutos ante la clase.
 - **Docente:** Los demás grupos completan una hoja de coevaluación con criterios básicos (originalidad, claridad, conexión emocional).
 - **Estudiantes:** Presentan y evalúan a sus compañeros con respeto y criterio.
- **Organización:** Plenaria y grupos
- **Producto:** Presentaciones orales y hojas de coevaluación.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Modera, asegura tiempo, observa participación y ofrece retroalimentación final.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** El docente invita a los estudiantes a compartir una idea clave que se llevan sobre la creatividad y los sentires en el emprendimiento.
- **Reflexión metacognitiva:** «¿Cómo puedo aplicar lo aprendido en mis proyectos futuros?», «¿Qué sentí al transformar emociones en soluciones creativas?».
- **Retroalimentación:** El docente felicita el trabajo grupal y destaca la importancia de integrar emoción y creatividad para innovar.
- **Transferencia:** Propone que los estudiantes reflexionen sobre historias reales en su comunidad para próximos proyectos.
- **Tarea:** Investigar una historia real de emprendimiento local o familiar, para compartirla en clase y analizarla en futuras sesiones.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Inicio de la sesión 1 con preguntas sobre historias conocidas para conocer el nivel previo.
- **Formativa:** Durante el desarrollo en cada sesión, observación de análisis grupal, creatividad en actividades, y participación en dramatizaciones y presentaciones.
- **Sumativa:** En sesión 3, evaluación del proyecto emprendedor y presentación final con coevaluación.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente elementos de creatividad y emociones en historias reales (Objetivo 1).
- Genera propuestas innovadoras que reflejan la creatividad y sentires límite (Objetivo 2).
- Expresa y comunica emociones y sentires de manera clara y pertinente (Objetivo 3).
- Trabaja colaborativamente para construir y presentar productos colectivos (Objetivo 4).
- Reflexiona críticamente sobre el impacto de las historias y proyectos (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para participación y análisis en actividades grupales.
- Rúbrica para evaluar creatividad, expresión emocional y coherencia en historias y proyectos.
- Observación directa durante dramatizaciones y presentaciones.
- Hoja de coevaluación para presentaciones orales.
- Portafolio con las producciones escritas y gráficas del grupo.

Evidencias de aprendizaje:

- Análisis escrito y síntesis grupal de historias reales.
- Historias ficticias creadas en equipo con elementos emocionales y creativos.
- Dramatizaciones que muestran comprensión y expresión emocional.
- Proyecto emprendedor diseñado y presentado en equipo.
- Participación activa y reflexiva en todas las actividades.