

Historias Reales: Creatividad y Sentires Límite 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, con un enfoque en explorar "Historias reales" para fomentar la creatividad y la expresión de sentires límite. A través de actividades colaborativas, los alumnos conocerán casos auténticos de emprendedores que enfrentaron situaciones extremas o desafiantes, lo que les permitirá entender cómo las emociones y circunstancias límite pueden ser fuente de innovación y creatividad.

Los estudiantes aprenderán a identificar elementos clave en historias reales, a expresar sus propias emociones y pensamientos ante situaciones límites, y a generar ideas creativas para soluciones emprendedoras. La relevancia del tema radica en que el emprendimiento no solo requiere habilidades técnicas, sino también sensibilidad social y emocional, capacidades esenciales para desarrollarse en un mundo cambiante y complejo.

El plan conecta directamente con la vida real de los estudiantes al invitarlos a reflexionar sobre sus propios desafíos personales y sociales, promoviendo un aprendizaje activo, colaborativo y significativo que potencia sus competencias emprendedoras.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar historias reales de emprendimiento que involucran situaciones límite para identificar factores de creatividad e innovación.
- Expresar y compartir sentires límite personales y colectivos relacionados con desafíos emprendedores en un contexto colaborativo.
- Diseñar propuestas creativas de emprendimiento basadas en la comprensión y reflexión de historias reales.
- Demostrar responsabilidad compartida y colaboración efectiva en el trabajo en equipo para alcanzar metas comunes.

Recursos Necesarios

- Proyector y computadora con acceso a internet para mostrar videos y presentaciones.
- Videos cortos (3-5 minutos) de historias reales de emprendedores que enfrentaron situaciones límite.
- Hojas grandes (cartulinas) y marcadores para elaboración de mapas mentales y posters.
- Cuadernos o hojas para anotaciones individuales.
- Fichas con preguntas guía impresas (una por estudiante o por grupo).

- Reloj o cronómetro para controlar tiempos de actividades.
- Espacio físico dispuesto para trabajo en grupos pequeños (3-4 estudiantes).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre emprendimiento e innovación (definiciones y conceptos simples).
- Habilidades previas de trabajo en equipo y comunicación oral.
- Experiencias previas en análisis de casos o relatos breves.
- Capacidad para expresar ideas y emociones en grupos pequeños.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo Historias Reales y Sentires Límite

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Introducir el tema de historias reales en emprendimiento y motivar a los estudiantes a identificar y expresar sentires límite que se presentan en situaciones desafiantes.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta detonadora en plenaria: "¿Conocen historias reales de emprendedores que hayan tenido que enfrentar momentos muy difíciles o límites para lograr sus objetivos? ¿Qué sentimientos creen que experimentaron?"
- **Estudiantes:** Responden libremente con ejemplos o ideas que tengan, se registran ideas clave en la pizarra.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato curioso real: "El 90% de los emprendimientos exitosos han enfrentado al menos una crisis límite que transformó su camino. Hoy conoceremos algunas de esas historias y cómo sus protagonistas usaron la creatividad para superarlas."
- **Estudiantes:** Escuchan con interés y se preparan para descubrir más.

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo las historias reales nos permiten entender mejor el mundo del emprendimiento y cómo las emociones y límites pueden ser fuentes de creatividad e innovación.
- **Estudiantes:** Reflexionan sobre la conexión entre las historias y sus propias experiencias.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se proyectan dos videos breves (3-4 minutos cada uno) que narran historias reales de emprendedores adolescentes que enfrentaron situaciones límite, mostrando sus emociones y cómo aplicaron la creatividad para innovar.

Actividad 1: Análisis Colaborativo de Historias Reales

- **Objetivo:** Analizar y compartir sentires límite en historias reales.
- **Instrucciones:**
 - Dividir la clase en grupos de 4 estudiantes.
 - Cada grupo recibe una ficha con preguntas guía: "¿Qué situación límite enfrentó el emprendedor?", "¿Qué emociones expresó?", "¿Cómo usó la creatividad para superar el reto?"
 - Los estudiantes discuten y anotan sus respuestas en una cartulina.
 - Un portavoz de cada grupo se prepara para compartir un resumen breve.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Cartulina con respuestas y resumen oral.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Circular entre grupos, hacer preguntas para profundizar: "¿Por qué creen que la creatividad fue clave aquí?" "¿Qué sentimientos creen que motivaron al emprendedor?"

Actividad 2: Expresión de Sentires Límite Personales

- **Objetivo:** Expresar sentires límite y conectar con las historias reales.
- **Instrucciones:**
 - Cada estudiante escribe en su cuaderno una situación personal límite que haya vivido y qué emociones sintió.
 - En grupos pequeños, comparten voluntariamente sus historias y buscan analogías con las historias reales vistas.
 - Discutir cómo estas experiencias pueden alimentar la creatividad para emprender.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
- **Producto:** Anotaciones personales y breve diálogo en grupo.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Fomentar ambiente seguro para compartir, guiar con preguntas: "¿Qué aprendieron de sus emociones?", "¿Cómo pueden transformar un límite en una oportunidad?"

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Invitar a crear un pequeño boceto o símbolo visual que represente su sentir límite y creatividad.

- Para estudiantes que requieren apoyo: Permitir que expresen sus ideas oralmente con ayuda de un compañero antes de escribir.

Transición:

El docente conecta la expresión personal con la siguiente sesión: "En la próxima sesión, usaremos estas experiencias y aprendizajes para diseñar propuestas creativas de emprendimiento basadas en estas historias reales y emociones compartidas."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita que cada grupo comparta en una frase cuál fue el aspecto más importante que aprendieron sobre sentires límite y creatividad en historias reales.
- **Estudiantes:** Responden oralmente, se registra una frase clave por grupo en la pizarra.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo te ayudó conocer historias reales para entender la relación entre emociones límite y creatividad?
- ¿Qué sentiste al compartir una experiencia personal límite con tu grupo?
- ¿Cómo crees que estas emociones pueden influir en tus ideas de emprendimiento?

Retroalimentación:

Docente: Brinda comentarios positivos sobre la participación y la apertura emocional, resaltando la importancia de la colaboración y la expresión para generar ideas innovadoras.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a pensar en una idea de emprendimiento que pueda nacer de una situación límite, para desarrollarla en la próxima sesión.

Sesión 2: Creando Propuestas Emprendedoras desde Sentires Límite

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar con lo aprendido y preparar a estudiantes para diseñar propuestas creativas de emprendimiento basadas en las emociones y situaciones límite previamente analizadas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Realiza una breve ronda en plenaria: "¿Cuál fue una emoción límite que recordás de tu experiencia o de las historias reales? ¿Cómo podría inspirar una idea para emprender?"
- **Estudiantes:** Responden y escuchan aportes de sus compañeros.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Plantea el reto: "Hoy vamos a usar esas emociones y retos para diseñar propuestas emprendedoras innovadoras. ¡Tu idea puede cambiar la vida de otros!"
- **Estudiantes:** Se motivan para iniciar la actividad creativa.

Contextualización:

- **Docente:** Explica brevemente cómo la creatividad aplicada a problemas reales y experiencias emocionales puede generar soluciones innovadoras.
- **Estudiantes:** Preparan sus materiales para comenzar a trabajar en grupo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se presenta un esquema básico para diseñar una propuesta de emprendimiento: problema, emociones involucradas, solución creativa, público beneficiado.

Actividad 1: Diseño Colaborativo de Propuestas Emprendedoras

- **Objetivo:** Diseñar propuestas creativas basadas en situaciones límite y sentires expresados.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de 3-4 estudiantes, revisan las experiencias y emociones expresadas en la sesión anterior.
 - Utilizando cartulina y marcadores, completan el esquema: definen el problema o límite, describen las emociones que motivan la solución, proponen una idea creativa de emprendimiento y el público objetivo.
 - Preparan una breve explicación oral para compartir con la clase.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Esquema gráfico y presentación oral breve
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Facilita recursos, revisa avances, formula preguntas guía: "¿Cómo refleja su propuesta las emociones límite?", "¿Qué la hace innovadora?", "¿Quién se beneficiaría?"

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Invitar a incluir un plan básico de implementación o recursos necesarios para su propuesta.

- Para quienes necesiten apoyo: Ofrecer ejemplos y acompañamiento para organizar las ideas en el esquema.

Transición:

El docente conecta la actividad con la siguiente sesión: "En la próxima sesión, compartiremos y evaluaremos estas propuestas para fortalecerlas y reflexionar sobre el proceso creativo y emocional."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita que cada grupo comparta en una frase qué emoción límite influyó más en su propuesta y por qué.
- **Estudiantes:** Comparten en voz alta, se anotan frases clave.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste al transformar emociones límite en ideas de emprendimiento?
- ¿Qué fue lo más desafiante al trabajar en grupo para diseñar la propuesta?
- ¿Cómo te ayudó el trabajo colaborativo a enriquecer tu idea?

Retroalimentación:

Docente: Ofrece comentarios positivos sobre creatividad y trabajo en equipo, destacando avances y esfuerzo.

Transferencia:

Invita a revisar la propuesta en casa y pensar en mejoras para presentarla en la próxima sesión.

Sesión 3: Presentación, Reflexión y Aprendizaje Colaborativo

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para presentar sus propuestas y reflexionar sobre el proceso de aprendizaje colaborativo y emocional.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta inicial: "¿Qué aspectos de su propuesta consideran más fuertes y cuáles quisieran mejorar?"
- **Estudiantes:** Comparten en grupo sus expectativas y preparan su presentación.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Refuerza la importancia de compartir y recibir retroalimentación para crecer como emprendedores.
- **Estudiantes:** Se motivan para presentar con confianza.

Contextualización:

- **Docente:** Recuerda que el objetivo es aprender de todos y valorar la diversidad de ideas y emociones.
- **Estudiantes:** Se organizan para la presentación.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Presentación de Propuestas Emprendedoras

- **Objetivo:** Comunicar claramente la propuesta y recibir retroalimentación constructiva.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su propuesta en máximo 5 minutos.
 - Los demás estudiantes toman notas con una lista de cotejo para valorar creatividad, claridad y relación con sentires límite.
 - Se abre espacio para preguntas y comentarios constructivos.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Presentación oral y lista de cotejo con retroalimentación.
- **Tiempo:** 40 minutos (5 grupos aprox.)
- **Rol docente:** Modera, asegura respeto, fomenta preguntas que profundicen, ofrece retroalimentación positiva y sugerencias.

Diferenciación:

- Para estudiantes más tímidos: Pueden presentar un segmento breve o apoyar con la cartulina.
- Para estudiantes con mayor dominio: Motivar a responder preguntas y ampliar explicaciones.

Actividad 2: Reflexión Final y Síntesis

- **Objetivo:** Consolidar aprendizajes y evaluar el proceso colaborativo.
- **Instrucciones:**
 - Individualmente, cada estudiante escribe en una hoja tres aprendizajes clave y cómo aplicará lo aprendido en futuros proyectos.
 - Luego, en parejas, comparten sus reflexiones y comentan.
- **Organización:** Individual y parejas
- **Producto:** Notas escritas de aprendizaje
- **Tiempo:** 5 minutos

- **Rol docente:** Recolecta notas para retroalimentación posterior y observa intercambio reflexivo.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Invita a compartir una idea o emoción que destaque como cierre de la experiencia.
- **Estudiantes:** Comparten en voz alta y se cierra con una frase motivadora del docente.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo te ayudó el trabajo en equipo a enriquecer tu propuesta?
- ¿Qué aprendiste sobre transformar emociones límite en creatividad emprendedora?
- ¿Qué aspecto del aprendizaje colaborativo fue más valioso para ti?

Retroalimentación:

Docente: Ofrece un resumen de fortalezas observadas y recomendaciones para seguir desarrollando competencias emprendedoras y emocionales.

Transferencia:

Motiva a los estudiantes a aplicar este enfoque de emociones y colaboración en futuros proyectos personales o escolares.

Tarea o reto:

Investigar y traer para la siguiente clase una historia real de emprendimiento que les inspire, destacando qué emociones y creatividad se pueden identificar.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, fase de inicio – evaluación oral sobre conocimientos previos y percepciones sobre historias reales y emociones.
- **Formativa:** Durante las actividades colaborativas de diseño y expresión (Sesiones 1 y 2), con observación directa y retroalimentación continua.
- **Sumativa:** Sesión 3, presentación de propuestas y reflexiones finales para valorar logro de objetivos.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para analizar y extraer elementos clave de historias reales (Objetivo 1).
- Expresión clara y sincera de sentires límite personales y colectivos (Objetivo 2).

- Creatividad demostrada en las propuestas de emprendimiento (Objetivo 3).
- Participación activa y colaboración efectiva en el trabajo en equipo (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para presentaciones orales y trabajo en grupo.
- Observación directa con registro anecdótico durante actividades.
- Portafolio con productos escritos y gráficos (esquemas, notas personales).
- Autoevaluación y coevaluación mediante preguntas guía al final de las sesiones.

Evidencias de aprendizaje:

- Cartulinas y resúmenes de análisis de historias reales.
- Notas y relatos personales sobre sentires límite.
- Esquemas gráficos y presentaciones de propuestas emprendedoras.
- Participación activa y reflexiones escritas en la fase de cierre.