

Historias reales: creatividad y sentires límite para emprendedores

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 propósito de explorar y aprender a partir de historias reales que despiertan la creatividad y permiten la demostración de sentires límite. A través de un enfoque de aprendizaje colaborativo, los estudiantes trabajarán en grupos pequeños para analizar, interpretar y recrear relatos inspiradores de emprendedores reales que enfrentaron desafíos extremos. Esta experiencia fomenta habilidades clave como la empatía, el pensamiento crítico, la innovación y la cooperación, vinculando las historias con contextos cotidianos y futuros proyectos emprendedores. La relevancia radica en que comprender las emociones y situaciones límites vividas por otros ayuda a los jóvenes a desarrollar resiliencia y creatividad, herramientas esenciales para enfrentar retos personales y profesionales. Al conectar las vivencias reales con el proceso creativo, los estudiantes enriquecerán su capacidad para generar ideas innovadoras y asumir riesgos conscientes en sus propios emprendimientos.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar historias reales de emprendedores para identificar elementos de creatividad y sentires límite.
- Crear propuestas innovadoras inspiradas en experiencias reales mediante trabajo colaborativo.
- Demostrar y expresar sentires límite a través de dramatizaciones y narrativas creativas.
- Evaluar en equipo los procesos creativos y emocionales implicados en el emprendimiento.
- Argumentar la importancia de la resiliencia y la creatividad en el desarrollo de proyectos emprendedores.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas y marcadores de colores (mínimo 4 por grupo).
- Cartulinas para mapas conceptuales (1 por grupo).
- Dispositivo para reproducción de video (proyector, computadora o TV).
- Videos cortos con historias reales de emprendedores (3 videos de 3-4 minutos cada uno).
- Material audiovisual adicional: imágenes y frases inspiradoras sobre creatividad y retos.
- Fichas de trabajo impresas con preguntas guía y espacio para anotaciones (1 por estudiante).
- Reloj o cronómetro para control de tiempos.
- Espacio cómodo para trabajo en grupos y dramatización.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico del concepto de emprendimiento y creatividad.
- Habilidades básicas de trabajo en equipo y comunicación oral.
- Experiencias previas con actividades de análisis de casos o relatos breves.
- Familiaridad con la expresión de emociones y opiniones en discusiones grupales.
- Capacidad para utilizar recursos audiovisuales y manejar materiales gráficos simples.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo historias reales y despertando creatividad

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Presentar el tema de historias reales de emprendedores que enfrentaron situaciones límite para inspirar la creatividad y la empatía en los estudiantes.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Saluda y pregunta: “¿Conocen alguna historia real de alguien que haya creado un negocio o proyecto enfrentando grandes retos? ¿Qué emociones creen que vivió esa persona?”
- **Estudiantes:** Responden con ejemplos breves y comparten emociones que imaginaron.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un dato curioso: “¿Sabían que muchas empresas famosas comenzaron en un garaje o con grandes dificultades personales? Hoy veremos cómo esas historias nos pueden ayudar a ser más creativos y valientes.”
- **Estudiantes:** Escuchan y muestran interés ante la conexión con emprendedores famosos.

Contextualización:

- **Docente:** Explica: “Vamos a analizar historias reales y sus emociones para entender cómo la creatividad nace en momentos difíciles. Esto es valioso para cualquier emprendedor, incluso para ustedes en sus proyectos.”
- **Estudiantes:** Comprenden la relevancia y se preparan para participar activamente.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

En grupos pequeños, los estudiantes verán videos cortos con historias reales de emprendedores que enfrentaron retos extremos y luego reflexionarán colaborativamente.

Actividad 1: Visionado y anotación colaborativa

- **Objetivo:** Analizar historias reales para identificar emociones y momentos críticos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide la clase en grupos de 4 estudiantes y entrega fichas de trabajo con preguntas guía.
 - Reproduce el primer video (4 minutos).
 - Indica: “Mientras ven el video, anoten en sus fichas las emociones que creen que vivió el emprendedor y qué momentos fueron decisivos para la creatividad.”
 - **Estudiantes:** Observan el video y completan las fichas en equipo.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Fichas con anotaciones y reflexiones grupales.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observa la interacción, fomenta participación preguntando “¿Por qué creen que esta emoción fue importante para la creatividad?”

Actividad 2: Mapa conceptual colaborativo

- **Objetivo:** Crear un esquema visual que relacione emociones, retos y creatividad.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega cartulina y marcadores a cada grupo.
 - Indica: “Usen las anotaciones para construir un mapa que muestre cómo los retos y emociones se conectan con la creatividad y la innovación.”
 - **Estudiantes:** Debaten y organizan ideas en el mapa colaborativo.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Mapa conceptual grupal.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Facilita preguntas como “¿Qué emociones aparecen más? ¿Cómo influyen en la creatividad?” y apoya con vocabulario.

Actividad 3: Puesta en común y reflexión inicial

- **Objetivo:** Compartir aprendizajes y conectar con experiencias personales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Solicita a cada grupo que exponga su mapa conceptual en 2 minutos.
 - Pregunta: “¿Alguna historia les hizo pensar en una situación personal o conocida?”

- **Estudiantes:** Presentan y reflexionan brevemente en plenaria.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral y diálogo grupal.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Modera, destaca puntos clave y prepara para la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita a cada grupo escribir en una hoja tres ideas clave que aprendieron hoy sobre creatividad y emociones en el emprendimiento.
- **Estudiantes:** Escriben y entregan al docente.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo pueden las emociones difíciles ayudar a crear ideas nuevas?
- ¿Qué aprendí sobre trabajar en equipo para entender historias reales?
- ¿Qué me gustaría explorar más en la próxima clase?

Retroalimentación:

Docente: Da retroalimentación oral inmediata resaltando la calidad de las ideas y participación, motivando a profundizar.

Transferencia:

Docente: Explica que en la próxima sesión continuarán creando propuestas inspiradas en estas historias, aplicando la creatividad y sentires límite.

Sesión 2: Profundizando en sentires límite e innovación creativa

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar aprendizajes previos y preparar a los estudiantes para expresar creativamente sentires límite en sus proyectos innovadores.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué emociones o retos recuerdan de las historias que vimos? ¿Cómo creen que esas emociones pueden ser parte de una idea innovadora?”
- **Estudiantes:** Comparten respuestas breves en plenaria.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta una frase inspiradora: “Las ideas más poderosas nacen cuando atravesamos límites emocionales.”
- **Estudiantes:** Reflexionan y comentan si están de acuerdo.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que hoy usarán técnicas creativas para expresar emociones límite y generar ideas innovadoras en equipo.
- **Estudiantes:** Se preparan para actividades creativas y colaborativas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Dramatización de sentires límite

- **Objetivo:** Demostrar sentires límite a través de la dramatización para profundizar en la empatía y creatividad.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide los grupos en parejas, asignando a cada pareja una emoción límite relacionada con emprendimiento (por ejemplo: miedo al fracaso, frustración, esperanza extrema).
 - Indica: “Preparen una breve escena (3 minutos) que represente esa emoción en una situación emprendedora.”
 - **Estudiantes:** Crean y ensayan la dramatización en pareja.
- **Organización:** Parejas dentro de los grupos.
- **Producto:** Presentación dramatizada.
- **Tiempo:** 20 minutos (15 para preparación, 5 para presentación).
- **Rol docente:** Circula entre pares, hace preguntas guía (“¿Cómo se siente este personaje? ¿Qué lo motiva a seguir?”), y sugiere mejoras.

Actividad 2: Tormenta de ideas creativa basada en sentires límite

- **Objetivo:** Generar propuestas innovadoras inspiradas en las emociones dramatizadas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** En grupo completo, pide “Con base en las dramatizaciones, propongan ideas de proyectos o productos que respondan a esas emociones.”
 - Se anotan las ideas en papelógrafo.

- **Estudiantes:** Participan aportando y construyendo ideas en equipo.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Lista de ideas innovadoras colectivas.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Estimula la participación y conecta ideas, preguntando “¿Cómo ayuda esta idea a superar el miedo o la frustración?”

Actividad 3: Selección y planificación de propuesta innovadora

- **Objetivo:** Elegir una idea y planificar un proyecto integrando creatividad y sentires límite.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Indica: “Seleccionen la idea más prometedora y creen un plan básico que incluya: nombre, problema que resuelve, emociones que aborda, y acciones clave.”
 - **Estudiantes:** Debaten y elaboran el plan en la cartulina.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Plan de proyecto innovador.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Apoya con preguntas: “¿Qué hace única esta idea? ¿Cómo integra las emociones vistas?”

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden crear un pequeño storyboard o boceto para su proyecto.
- Estudiantes que requieren apoyo pueden recibir preguntas guía y ejemplos concretos para estructurar el plan.

Transición:

- **Docente:** Resume: “Mañana presentaremos estas propuestas y reflexionaremos sobre cómo las emociones y creatividad influyen en el emprendimiento.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita a cada grupo compartir una palabra que describa su proyecto y una emoción que hayan integrado.
- **Estudiantes:** Participan en ronda rápida.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo me ayudó la dramatización a entender mejor las emociones en un emprendimiento?

- ¿Qué aprendí sobre trabajar en equipo para crear ideas innovadoras?
- ¿Qué parte del proceso creativo me resultó más desafiante o estimulante?

Retroalimentación:

Docente: Destaca la creatividad y el trabajo en equipo, motivando a perfeccionar las ideas para la próxima sesión.

Transferencia:

Docente: Explica que en la siguiente sesión harán presentaciones y reflexionarán sobre los aprendizajes para aplicarlos a futuros proyectos.

Sesión 3: Presentando proyectos y reflexionando sobre creatividad y emociones

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para presentar sus proyectos y reflexionar sobre el aprendizaje de creatividad y sentires límite.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué aspectos de sus proyectos creen que reflejan mejor la creatividad y las emociones que estudiamos?”
- **Estudiantes:** Comparten ideas en parejas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Invita a pensar: “Hoy mostrarán sus ideas al grupo y aprenderemos unos de otros, fortaleciendo el emprendimiento con creatividad y emociones.”
- **Estudiantes:** Se preparan para exponer con entusiasmo.

Contextualización:

- **Docente:** Explica la dinámica de presentación y reflexión final.
- **Estudiantes:** Organizan materiales para presentación.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Presentación de proyectos

- **Objetivo:** Comunicar proyectos innovadores que integran creatividad y sentires límite.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Da a cada grupo 5 minutos para presentar su proyecto al grupo.
- Pide que incluyan: problema, emoción abordada, solución creativa y plan básico.
- **Estudiantes:** Presentan y responden preguntas.

- **Organización:** Plenaria.

- **Producto:** Presentación oral grupal.

- **Tiempo:** 30 minutos (5 minutos por grupo, 6 grupos máximo).

- **Rol docente:** Escucha activamente, toma notas para retroalimentación, fomenta preguntas entre grupos.

Actividad 2: Evaluación y retroalimentación colaborativa

- **Objetivo:** Evaluar y retroalimentar proyectos desde la perspectiva de creatividad y emociones.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Entrega una lista de cotejo sencilla que incluya aspectos de creatividad, integración emocional y claridad.
- Los estudiantes, en grupos, evalúan a otro grupo y dan retroalimentación constructiva.
- **Estudiantes:** Completar la lista y ofrecer comentarios respetuosos.

- **Organización:** Grupos entre sí.

- **Producto:** Listas de cotejo y comentarios.

- **Tiempo:** 15 minutos.

- **Rol docente:** Supervisa el proceso, asegura respeto y pertinencia en retroalimentación.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita que cada estudiante escriba en un ticket de salida: “Una cosa que aprendí sobre creatividad y emociones en emprendimiento y cómo lo aplicaré en mi vida.”
- **Estudiantes:** Escriben y entregan.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo cambió mi forma de ver la creatividad al conocer historias reales?
- ¿Qué sentí al expresar emociones límite en la dramatización?
- ¿Cómo puedo usar estas experiencias para fortalecer mis futuros proyectos?

Retroalimentación:

Docente: Lee algunos tickets en voz alta, felicita los aprendizajes y anima a seguir desarrollando creatividad y empatía.

Transferencia:

Docente: Invita a aplicar estas competencias en futuros emprendimientos y retos personales.

Tarea o reto:

- Investigar y traer una historia real de emprendimiento local o familiar para analizar en clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, fase de inicio, para conocer conocimientos previos y actitudes.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones, con observación directa, participación en actividades y retroalimentación continua.
- **Sumativa:** Sesión 3, presentación de proyectos y evaluación entre pares con lista de cotejo.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para identificar y analizar elementos de creatividad y emociones en historias reales (Objetivo 1).
- Creatividad y coherencia en la propuesta innovadora desarrollada en grupo (Objetivo 2).
- Habilidad para expresar sentires límite mediante dramatización y narrativas (Objetivo 3).
- Participación activa y colaboración efectiva en equipo (Objetivo 4).
- Argumentación clara sobre la importancia de la resiliencia y creatividad en emprendimiento (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para presentaciones grupales.
- Fichas de trabajo y mapas conceptuales como evidencias de análisis.
- Observación directa con registro anecdótico durante dramatizaciones y debates.
- Autoevaluación y coevaluación mediante preguntas específicas al final de actividades.
- Tickets de salida para reflexión individual.

Evidencias de aprendizaje:

- Fichas y mapas conceptuales que muestran comprensión de historias y emociones.
- Propuestas escritas y planificadas de proyectos innovadores.
- Presentaciones orales y dramatizaciones que evidencian expresión de sentires límite.
- Participación activa y colaborativa en actividades grupales.
- Respuestas en reflexiones escritas y orales que demuestran argumentación sobre resiliencia y creatividad.