

¡Inventemos y Creamos Juntos! Innovación y Creatividad Empresarial para Niños

Persona y sociedad | Emprendimiento e Innovación | Aprendizaje Basado en Problemas

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de primaria entre 6 y 11 años comprendan de manera práctica y divertida qué es la creatividad y la innovación, y cómo estas habilidades pueden ayudarlos a solucionar problemas reales que viven en su escuela y comunidad. A través de actividades colaborativas basadas en problemas concretos, los niños desarrollarán empatía para identificar necesidades y aprenderán a pensar de forma creativa para proponer ideas originales. La relevancia de este aprendizaje radica en que fomenta un pensamiento crítico, les permite valorarse como agentes de cambio y les motiva a imaginar soluciones que pueden mejorar su entorno inmediato. Además, se promueve el trabajo en equipo y la expresión de ideas, habilidades esenciales para la vida y el futuro. El enfoque centrado en el estudiante y el método de Aprendizaje Basado en Problemas garantizan que los niños participen activamente, se sientan motivados y construyan aprendizajes significativos y duraderos para su desarrollo personal y social.

Objetivos de Aprendizaje

- Comprender los conceptos de creatividad e innovación y su aplicación en la solución de problemas.
- Identificar necesidades y problemas en el entorno escolar mediante la empatía.
- Generar ideas creativas para proponer soluciones innovadoras a problemas detectados.
- Trabajar en equipo para analizar y resolver situaciones reales de manera colaborativa.
- Comunicar sus propuestas de manera clara y con confianza frente al grupo.

Recursos Necesarios

- Cartulinas blancas y de colores (mínimo 5 por grupo)
- Marcadores, crayones y lápices de colores (varios sets)
- Hojas blancas para dibujo y escritura (al menos 3 por estudiante)
- Imágenes impresas de ejemplos de innovación y creatividad (10 imágenes)
- Hojas de trabajo con preguntas guía (una por estudiante)
- Dispositivo para reproducir videos cortos (tablet o proyector)
- Video animado corto sobre creatividad e innovación (3-5 minutos)
- Reloj o temporizador visible para controlar tiempos
- Cuadernos o carpetas para portafolio de actividades

- Etiquetas adhesivas para votación (stickers pequeños)

Requisitos Previos

- Habilidades básicas de comunicación oral y escrita (contar experiencias, expresar ideas)
- Capacidad para trabajar en grupo y respetar turnos de palabra
- Conocimiento previo sobre la importancia de ayudar a otros y cuidar el entorno
- Experiencia en identificar problemas sencillos en su vida diaria (ejemplo: cosas que no funcionan bien en la escuela)

Actividades

Sesión 1: Descubriendo la Creatividad e Innovación en Nuestro Entorno

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que hoy vamos a descubrir qué es la creatividad y la innovación y cómo nos pueden ayudar a resolver problemas en la escuela.

Estudiantes: Escuchan y se preparan para participar.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra una imagen llamativa de un invento conocido (ejemplo: bicicleta o teléfono antiguo y moderno) y pregunta: “¿Para qué creen que sirve esto? ¿Cómo creen que alguien ideó algo así?”
- **Estudiantes:** Responden con ideas y comparten experiencias.

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta un dato curioso: “¿Sabían que muchas de las cosas que usamos todos los días fueron ideas de niños o personas que vieron un problema y quisieron solucionarlo? Hoy ustedes también pueden hacerlo.”

Estudiantes: Expresan sorpresa e interés.

Contextualización:

Docente: Relaciona el tema con su vida: “En la escuela o en casa, a veces hay cosas que no funcionan o que pueden mejorar, y con creatividad podemos encontrar nuevas formas de hacerlas mejor.”

Estudiantes: Reflexionan y piensan en ejemplos personales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta un video corto animado que explica con ejemplos sencillos qué es creatividad e innovación.

Estudiantes: Observan el video atentamente.

Actividad 1: Explorando problemas en la escuela

- **Objetivo específico:** Identificar necesidades y problemas en el entorno escolar (empatía).
- **Instrucciones:**
 - El docente pide a los estudiantes que piensen en algo que no les gusta o que podría mejorar en la escuela (puede ser un lugar, un objeto o una situación).
 - En grupos de 3-4, comparten sus ideas y eligen un problema para trabajar.
 - Cada grupo escribe o dibuja el problema en una cartulina.
- **Organización:** Grupos pequeños (3-4 estudiantes)
- **Producto:** Cartulina con problema identificado y descripción/dibujo.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Observa la participación, hace preguntas para profundizar (“¿Por qué es un problema? ¿Cómo afecta a otros?”), motiva a escuchar a todos.

Actividad 2: Introducción a la creatividad para soluciones

- **Objetivo específico:** Comprender la creatividad como herramienta para generar ideas.
- **Instrucciones:**
 - El docente explica que ahora van a imaginar soluciones para el problema de su grupo, sin importar si parecen imposibles.
 - Se les entrega hojas para anotar o dibujar tantas ideas como puedan en 10 minutos.
 - Después, cada grupo comparte una idea con el resto.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Lista o dibujo de ideas creativas para solucionar el problema.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Estimula la imaginación, pregunta “¿Qué pasaría si...? ¿Cómo lo harían diferente?” y apoya a estudiantes que tienen dificultad para expresar ideas.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: se les invita a pensar en beneficios o posibles dificultades de sus ideas.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: el docente puede guiar con preguntas simples y ayudarlos a dibujar o escribir sus ideas.

Transición:

El docente conecta la generación de ideas con la importancia de entender bien los problemas, preparando la siguiente sesión donde explorarán más a fondo la empatía y el análisis.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

En plenaria, cada grupo dice en una frase qué problema eligieron y una idea creativa para solucionarlo.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más divertido de pensar en soluciones creativas?
- ¿Por qué es importante ayudar a entender bien un problema antes de buscar soluciones?

Retroalimentación:

El docente felicita la participación, valora las ideas originales y la escucha respetuosa entre compañeros.

Transferencia y tarea:

Invita a los estudiantes a observar durante la semana si encuentran más problemas o necesidades en la escuela para compartir en la próxima sesión.

Sesión 2: Profundizando en la Empatía y el Problema

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recuerda la sesión anterior y explica que hoy aprenderán a entender mejor las necesidades de otros usando la empatía para encontrar soluciones más acertadas.

Estudiantes: Escuchan y se preparan.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Propone un juego breve: “Ponerse en los zapatos de otro”. Describe una situación sencilla (ejemplo: un compañero con dificultades para encontrar su lugar en el recreo) y pregunta “¿Cómo se siente? ¿Qué necesitaría?”
- **Estudiantes:** Responden y comparten ideas.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un pequeño cuento o dibujo sobre alguien que ayudó a otros porque entendió cómo se sentían.

Estudiantes: Se interesan y comentan.

Contextualización:

Docente: Explica que para solucionar problemas es importante saber cómo se sienten los demás y qué necesitan, para así crear ideas que realmente ayuden.

Estudiantes: Reflexionan y se preparan para actividades.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Entrevistando para entender

- **Objetivo específico:** Desarrollar empatía para identificar necesidades reales.
- **Instrucciones:**
 - Se forman grupos diferentes a la sesión anterior.
 - Cada grupo recibe un problema común en la escuela (ejemplo: basura en el patio, falta de juegos, desorden en la biblioteca).
 - Los estudiantes preparan preguntas para entrevistar a compañeros o al docente sobre cómo se sienten respecto a ese problema.
 - Realizan la “entrevista” preguntando y anotando respuestas.
- **Organización:** Grupos pequeños (3-4 estudiantes)
- **Producto:** Lista de necesidades o sentimientos anotados.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Guía la formulación de preguntas, observa dinámicas, apoya a estudiantes tímidos a expresarse.

Actividad 2: Analizando la información para entender el problema

- **Objetivo específico:** Identificar las necesidades más importantes relacionadas con el problema.
- **Instrucciones:**
 - Con la información de las entrevistas, cada grupo organiza las ideas en una cartulina usando dibujos o palabras.
 - Discuten cuáles necesidades creen que son las más urgentes y por qué.
 - Preparan una pequeña presentación para compartir con la clase.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Cartulina con necesidades priorizadas y explicación oral.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Facilita la reflexión preguntando “¿Qué problemas causan más molestias? ¿A quiénes afecta?”

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: pensar en cómo se sentirían si fueran las personas entrevistadas.
- Para quienes necesitan más apoyo: usar dibujos para expresar ideas y apoyo verbal constante.

Transición:

El docente conecta la comprensión de necesidades con la próxima sesión donde generarán soluciones enfocadas en esas necesidades.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Cada grupo comparte una necesidad importante que descubrió y explica por qué es clave para resolver el problema.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre cómo sienten otras personas el problema?
- ¿Por qué es importante escuchar a los demás antes de buscar soluciones?

Retroalimentación:

El docente reconoce la empatía demostrada y la calidad en la escucha y preguntas.

Transferencia y tarea:

Invita a observar durante la semana cómo las emociones y necesidades se reflejan en el entorno y traer ejemplos para la siguiente sesión.

Sesión 3: Creando Soluciones Innovadoras con Empatía

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recuerda la importancia de entender el problema y las necesidades para hoy diseñar ideas que ayuden de verdad.

Estudiantes: Preparan sus materiales.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué harían diferente para ayudar a alguien que tiene un problema? ¿Cómo se les ocurre que pueden ser creativos para mejorar la escuela?”
- **Estudiantes:** Comparten ideas breves.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra ejemplos ilustrados de inventos sencillos hechos por niños para mejorar su escuela o comunidad.

Estudiantes: Se motivan para crear sus propias ideas.

Contextualización:

Docente: Explica que la creatividad e innovación es imaginar cosas nuevas para hacer la vida mejor, y que ellos pueden ser los inventores.

Estudiantes: Se sienten capaces y entusiasmados.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Lluvia de ideas creativas

- **Objetivo específico:** Generar múltiples ideas para solucionar el problema identificado con empatía.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, los estudiantes recuerdan el problema y las necesidades detectadas.
 - Se les invita a proponer muchas ideas, sin juzgar si son buenas o no.
 - El docente escribe o los estudiantes anotan todas las ideas en una cartulina.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Cartulina con lista de ideas creativas.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Estimula la participación, pregunta “¿Y si lo hacemos así? ¿Qué pasaría si pensamos diferente?”

Actividad 2: Selección y dibujo de la mejor idea

- **Objetivo específico:** Elegir una idea innovadora y representarla gráficamente para explicarla.
- **Instrucciones:**
 - El grupo conversa y elige la idea que creen más útil e innovadora.
 - En una hoja grande dibujan cómo funcionaría esa solución.
 - Preparan una explicación sencilla para compartir.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Dibujo y explicación oral de la solución.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Apoya con vocabulario, preguntas para clarificar la idea, y guía para expresarse con confianza.

Diferenciación:

- Estudiantes adelantados pueden pensar en materiales para construir la idea o en pasos para hacerla realidad.
- Estudiantes con dificultades pueden usar dibujos simples o modelado con plastilina para expresar su idea.

Transición:

El docente prepara la sesión siguiente para presentar y votar las ideas, fomentando la expresión y evaluación respetuosa.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Cada grupo comparte el nombre de su solución y una frase que explique para qué sirve.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo ayudó pensar en los sentimientos y necesidades de otros para crear estas ideas?
- ¿Qué aprendí sobre cómo ser creativo?

Retroalimentación:

El docente destaca la originalidad y el trabajo en equipo.

Transferencia y tarea:

Invita a observar durante la semana ideas creativas en su entorno y traer ejemplos.

Sesión 4: Presentando y Mejorando Nuestras Ideas Innovadoras

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que hoy compartirán sus ideas con la clase y aprenderán a escuchar opiniones para mejorar.

Estudiantes: Preparan su presentación y se disponen a participar.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Por qué es importante explicar bien nuestras ideas? ¿Qué podemos hacer para convencer a los demás?”
- **Estudiantes:** Responden sobre la comunicación clara y la escucha respetuosa.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un video corto sobre presentaciones creativas y respetuosas en grupo.

Estudiantes: Se motivan a hacerlo bien.

Contextualización:

Docente: Recuerda que comunicar bien nuestra idea puede ayudar a que otros quieran apoyarla y hacerla realidad.

Estudiantes: Se preparan para la presentación.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Presentación de ideas

- **Objetivo específico:** Comunicar ideas innovadoras con claridad y confianza.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su dibujo y explica su idea al resto.
 - Los demás escuchan con atención y hacen preguntas respetuosas.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Presentación oral y diálogo grupal.
- **Tiempo:** 30 minutos (5-6 minutos por grupo)
- **Rol docente:** Modera, ayuda a formular preguntas, apoya en el manejo del tiempo y fortalece la autoestima al presentar.

Actividad 2: Votación y mejora de ideas

- **Objetivo específico:** Evaluar y seleccionar las ideas más innovadoras y útiles.
- **Instrucciones:**
 - Entregan etiquetas adhesivas para que cada estudiante vote por la idea que le parece mejor.
 - El docente contabiliza votos y anuncia las ideas más votadas.
 - Los grupos reciben comentarios y sugieren mejoras para hacer su idea aún mejor.
- **Organización:** Plenaria y grupos pequeños
- **Producto:** Resultados de votación y ajustes en las ideas.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Facilita la votación y fomenta retroalimentación positiva.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: pueden proponer cómo podrían construir su idea o planear pasos concretos.
- Para estudiantes con apoyo: se les anima a expresar al menos una cosa que les gustó de otra idea.

Transición:

El docente anticipa que en la próxima sesión trabajarán en un proyecto para llevar alguna idea a la realidad o simular su aplicación.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Resumen grupal de las ideas más votadas y qué las hace especiales.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí al compartir mi idea con otros?
- ¿Cómo me sentí al recibir opiniones?

Retroalimentación:

El docente destaca la valentía y respeto mostrados en las presentaciones y escucha.

Transferencia y tarea:

Invita a pensar en qué materiales o acciones serían necesarios para hacer realidad su idea favorita.

Sesión 5: Proyecto y Celebración de la Creatividad e Innovación

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que hoy llevarán a cabo un proyecto sencillo para mostrar cómo una idea innovadora puede ayudar en la escuela.

Estudiantes: Se preparan con materiales.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Recuerda las ideas votadas y pregunta: “¿Qué necesitamos para hacer que una idea se convierta en realidad?”
- **Estudiantes:** Responden y comentan.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un ejemplo sencillo hecho con materiales básicos para inspirar.

Estudiantes: Se entusiasman por crear.

Contextualización:

Docente: Explica que el proyecto no tiene que ser perfecto, sino mostrar la idea y cómo puede ayudar.

Estudiantes: Se preparan para trabajar en equipo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Construcción o simulación del proyecto

- **Objetivo específico:** Aplicar creatividad e innovación para mostrar una solución práctica.
- **Instrucciones:**
 - Los grupos usan materiales disponibles para crear un modelo, dibujo ampliado o simulación de su idea.
 - Ensayan una breve explicación para el cierre.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Modelo o simulación y explicación oral.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Apoya con materiales, guía la organización, hace preguntas para mejorar el proyecto.

Actividad 2: Preparación para presentación final

- **Objetivo específico:** Organizar ideas para explicar el proyecto claramente.
- **Instrucciones:**
 - En 5 minutos, cada grupo repasa lo que dirá en la presentación final.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Guion breve para presentación.
- **Tiempo:** 5 minutos
- **Rol docente:** Ayuda a estructurar la explicación y confianza.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Presentación final y celebración

- Cada grupo presenta su proyecto y explica cómo ayuda a solucionar el problema.
- El docente y compañeros celebran con aplausos y reconocimientos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí al construir y compartir mi idea?
- ¿Cómo me sentí trabajando con mis compañeros para crear algo nuevo?

- ¿Por qué es importante ser creativo e innovador en la vida diaria?

Retroalimentación:

El docente felicita el esfuerzo, creatividad y colaboración, resaltando que todos son inventores de cambios positivos.

Transferencia y cierre:

Invita a los estudiantes a seguir observando su entorno y a pensar en nuevas ideas para mejorar su escuela y comunidad.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la sesión 1 con preguntas sobre creatividad e innovación.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones en las actividades de identificación de problemas, generación y presentación de ideas, entrevistas y trabajo en equipo.
- **Sumativa:** Al final de la sesión 5 con la presentación del proyecto y reflexión metacognitiva.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente problemas y necesidades en el entorno escolar (Objetivo 2).
- Genera ideas creativas y propone soluciones innovadoras (Objetivos 1 y 3).
- Demuestra empatía al considerar sentimientos y puntos de vista de otros (Objetivo 2).
- Trabaja colaborativamente en equipo, respetando opiniones y turnos (Objetivo 4).
- Comunica sus ideas clara y respetuosamente ante el grupo (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar participación, empatía y colaboración.
- Rúbrica simple para valorar creatividad, claridad y relevancia de las ideas presentadas.
- Observación directa durante actividades grupales y presentaciones.
- Portafolio con dibujos, cartulinas y productos creados.
- Autoevaluación y coevaluación con preguntas guiadas (¿Qué hice bien? ¿Qué puedo mejorar?).

Evidencias de aprendizaje:

- Cartulinas con problemas y necesidades identificados.
- Listas de ideas creativas y dibujos de soluciones.
- Grabaciones o notas de entrevistas y reflexiones grupales.
- Presentaciones orales y proyectos finales de innovación.
- Respuestas a preguntas de reflexión y participación en debates.