

Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico y Social con Design Thinking y Lean Canvas

Tecnología e Informática | Tecnología | para estudiantes de secundaria (12-15 años) | 8 semanas

Descripción del Curso

Este curso está diseñado para estudiantes de secundaria entre 12 y 15 años, con el propósito de introducirlos en la gestión de proyectos de emprendimiento, tanto económicos como sociales, utilizando herramientas modernas y prácticas como la metodología Design Thinking y el plan de negocio Lean Canvas. A lo largo de 8 semanas, los estudiantes desarrollarán habilidades para identificar oportunidades, generar ideas innovadoras, planificar y validar proyectos que respondan a necesidades reales de su entorno.

El enfoque metodológico combina aprendizaje activo, trabajo colaborativo y aplicación práctica de conceptos, fomentando el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas. Los estudiantes aprenderán a empatizar con usuarios, definir problemas, idear soluciones, prototipar y validar sus proyectos, además de estructurar un modelo de negocio ágil que facilite la puesta en marcha y sostenibilidad de su emprendimiento.

Al finalizar, los estudiantes estarán capacitados para crear proyectos de emprendimiento con un impacto económico o social, aplicando metodologías innovadoras y herramientas efectivas para gestionar sus ideas desde la concepción hasta la presentación de un plan de negocio claro y viable.

Objetivos Generales

- Comprender y aplicar las fases de la metodología Design Thinking para el desarrollo de proyectos de emprendimiento.
- Diseñar un modelo de negocio Lean Canvas que refleje la propuesta de valor de un emprendimiento.
- Planificar y ejecutar un proyecto de emprendimiento económico o social con base en metodologías ágiles.
- Comunicar efectivamente las ideas y el plan de negocio de su proyecto a través de presentaciones claras y convincentes.
- Evaluar y mejorar proyectos de emprendimiento mediante el análisis de retroalimentación y resultados.

Competencias

- Identificar oportunidades de emprendimiento económico y social en su entorno cercano.
- Aplicar la metodología Design Thinking para la generación y desarrollo de ideas innovadoras.
- Elaborar un modelo de negocio utilizando la herramienta Lean Canvas.
- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo y comunicación para presentar proyectos de emprendimiento.
- Evaluar y ajustar proyectos de emprendimiento con base en la retroalimentación recibida.

Requerimientos

- Conocimientos básicos de informática (uso de procesadores de texto y presentaciones digitales).
- Acceso a materiales para prototipado simple (papel, lápices, cartulina, materiales reciclables).
- Disposición para el trabajo colaborativo y participación activa en actividades grupales.
- Acceso a internet para investigación y uso de recursos digitales.

Unidades del Curso

Unidad 1: Introducción al Emprendimiento y su Impacto

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de definir los conceptos básicos de emprendimiento económico y social, identificando sus características principales en ejemplos concretos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la importancia del emprendimiento en la comunidad y el entorno, describiendo su impacto social y económico.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar casos de emprendimientos que hayan generado cambios positivos en su comunidad, evaluando los factores que contribuyeron a su éxito.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de relacionar los conceptos de emprendimiento con las fases de la metodología Design Thinking, identificando cómo estas herramientas pueden apoyar proyectos sociales y económicos.

Contenidos Temáticos

1. Conceptos Básicos del Emprendimiento

- **Definición de emprendimiento económico:** Introducción al concepto de emprendimiento orientado a la generación de beneficios económicos mediante la creación de negocios o empresas.
- **Definición de emprendimiento social:** Explicación del emprendimiento enfocado en resolver problemas sociales o ambientales, priorizando el impacto positivo en la comunidad.
- **Características principales de ambos tipos de emprendimiento:** Identificación de elementos comunes y diferencias entre emprendimiento económico y social a través de ejemplos concretos y casos reales.

2. Importancia del Emprendimiento en la Comunidad y el Entorno

- **Impacto económico:** Análisis de cómo los emprendimientos contribuyen a la generación de empleo, innovación y desarrollo económico local.
- **Impacto social:** Reflexión sobre cómo los emprendimientos sociales pueden mejorar la calidad de vida, inclusión y bienestar en la comunidad.

- **Relación con el entorno:** Discusión sobre la influencia del emprendimiento en el medio ambiente y la sostenibilidad.

3. Análisis de Casos de Emprendimientos con Impacto Positivo

- **Estudio de casos locales y globales:** Presentación y análisis de emprendimientos económicos y sociales que hayan generado cambios en distintas comunidades.
- **Factores de éxito:** Identificación y evaluación de elementos que contribuyeron al éxito de estos emprendimientos, tales como innovación, trabajo en equipo, y enfoque en necesidades reales.

4. Relación entre Emprendimiento y Metodología Design Thinking

- **Introducción a Design Thinking:** Descripción sencilla de las fases: empatizar, definir, idear, prototipar y testear.
- **Aplicación de Design Thinking en proyectos de emprendimiento:** Cómo cada fase puede apoyar la creación y mejora de proyectos económicos y sociales.
- **Ejemplos prácticos:** Ejemplificar con ejercicios o casos cómo Design Thinking ayuda a entender mejor las necesidades de la comunidad y diseñar soluciones efectivas.

Actividades

Actividad 1: Definiendo el Emprendimiento a través de Ejemplos

Objetivo: Definir los conceptos básicos de emprendimiento económico y social, identificando características en ejemplos concretos.

Descripción paso a paso:

- El docente presenta definiciones simples y claras de emprendimiento económico y social.
- Se muestran videos cortos o imágenes de emprendimientos reales (locales o conocidos) que representen ambos tipos.
- Los estudiantes, en parejas, seleccionan un ejemplo y describen cuál tipo de emprendimiento es, y qué características lo identifican.
- Se realiza una puesta en común en plenaria donde cada pareja comparte su análisis.

Organización: Parejas

Producto esperado: Lista escrita con ejemplos seleccionados y características identificadas.

Duración estimada: 45 minutos

Actividad 2: Debate sobre el Impacto del Emprendimiento en la Comunidad

Objetivo: Explicar la importancia del emprendimiento en la comunidad y su impacto social y económico.

Descripción paso a paso:

- El docente plantea preguntas guía: ¿Por qué es importante que existan emprendimientos? ¿Cómo ayudan a la comunidad? ¿Qué puede pasar si no hay emprendimientos?

- Los estudiantes se dividen en grupos pequeños y discuten las preguntas, anotando ideas principales.
- Cada grupo expone sus conclusiones en un breve debate moderado por el docente.
- Se sintetizan las ideas en un mapa conceptual grupal que quede visible para todos.

Organización: Grupos pequeños y plenaria

Producto esperado: Mapa conceptual sobre el impacto del emprendimiento en la comunidad.

Duración estimada: 1 hora

Actividad 3: Análisis de Caso de Emprendimiento Local

Objetivo: Analizar casos de emprendimientos que hayan generado cambios positivos en la comunidad, evaluando factores de éxito.

Descripción paso a paso:

- El docente presenta un caso de emprendimiento local (real o simulado) con información básica sobre su origen, actividades y resultados.
- En grupos, los estudiantes identifican los factores que permitieron el éxito del emprendimiento (ej. innovación, liderazgo, trabajo en equipo).
- Se discute cómo el emprendimiento benefició a la comunidad y qué aprendizajes pueden aplicarse a futuros proyectos.
- Los grupos preparan una presentación corta para compartir sus análisis.

Organización: Grupos

Producto esperado: Presentación grupal con análisis de factores de éxito y beneficios comunitarios.

Duración estimada: 1 hora 15 minutos

Actividad 4: Taller de Design Thinking aplicado al Emprendimiento

Objetivo: Relacionar los conceptos de emprendimiento con las fases de Design Thinking identificando su aplicación en proyectos sociales y económicos.

Descripción paso a paso:

- El docente explica brevemente las fases de Design Thinking con ejemplos sencillos.
- Los estudiantes, en grupos, reciben un reto social o económico (por ejemplo, mejorar el reciclaje en la escuela o crear un producto para facilitar el acceso al agua).
- Siguiendo las fases, los grupos: empatizan con usuarios, definen el problema, generan ideas, diseñan un prototipo simple y planifican cómo testarlo.
- Cada grupo comparte su propuesta y cómo aplicaron Design Thinking para desarrollarla.

Organización: Grupos

Producto esperado: Propuesta de proyecto con prototipo y explicación del proceso Design Thinking aplicado.

Duración estimada: 2 horas

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre emprendimiento económico y social.

Cómo se evalúa: A través de un cuestionario breve con preguntas abiertas y de opción múltiple sobre definiciones básicas y ejemplos.

Instrumento sugerido: Cuestionario en papel o digital al inicio de la unidad.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Participación en actividades, comprensión de conceptos, análisis crítico y aplicación de Design Thinking.

Cómo se evalúa: Observación directa del docente durante actividades, revisión de productos entregados (listas, mapas conceptuales, presentaciones) y retroalimentación continua.

Instrumento sugerido: Rúbricas de participación y calidad de productos, listas de cotejo para evaluar comprensión y aplicación de conceptos.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Capacidad de definir conceptos, explicar importancia, analizar casos y relacionar emprendimiento con Design Thinking.

Cómo se evalúa: Trabajo escrito o presentación final donde el estudiante o grupo exponga un resumen que incluya definición, importancia, análisis de caso y aplicación de Design Thinking.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación que considere claridad conceptual, profundidad del análisis, coherencia en la relación con Design Thinking y presentación oral o escrita.

Unidad 2: Fundamentos de la Metodología Design Thinking

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y describir las cinco fases principales de la metodología Design Thinking en un esquema visual.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar problemas reales y expresar las necesidades de los usuarios utilizando técnicas de empatía propias del Design Thinking.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de generar ideas creativas y seleccionar las más viables para resolver un problema planteado en un proyecto de emprendimiento.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elaborar un prototipo básico que refleje una solución centrada en el usuario, siguiendo las fases del Design Thinking.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar y mejorar un prototipo con base en la retroalimentación recibida durante una actividad grupal.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a Design Thinking

- Concepto de Design Thinking: Definición y características principales.
- Importancia de Design Thinking en emprendimientos económicos y sociales.
- Visión general de las cinco fases de Design Thinking.

2. Fase 1: Empatizar

- ¿Qué significa empatizar en Design Thinking?
- Técnicas para conocer a los usuarios y sus necesidades: entrevistas, observación y mapas de empatía.
- Ejemplos prácticos de empatía aplicada a problemas reales.

3. Fase 2: Definir

- Identificación y formulación clara del problema con base en la información obtenida.
- Cómo expresar las necesidades y puntos de vista del usuario.
- Construcción del enunciado del problema o “punto de vista” centrado en el usuario.

4. Fase 3: Idear

- Técnicas para generar ideas creativas: lluvia de ideas, mapas mentales y SCAMPER.
- Criterios para seleccionar ideas viables y relevantes para el proyecto.
- Importancia de la diversidad y la creatividad en esta fase.

5. Fase 4: Prototipar

- Concepto y propósito de los prototipos en Design Thinking.
- Tipos de prototipos básicos: dibujos, maquetas, modelos sencillos con materiales accesibles.
- Cómo construir un prototipo que refleje la solución con enfoque en el usuario.

6. Fase 5: Evaluar y mejorar

- Recopilación de retroalimentación de usuarios y compañeros.
- Análisis de la información para identificar mejoras.
- Iteración: cómo mejorar el prototipo con base en la evaluación.

7. Integración de las fases: Ciclo continuo de Design Thinking

- Relación entre las fases y su carácter iterativo.
- Aplicación práctica en proyectos de emprendimiento económico y social.
- Ejemplo ilustrativo de un proyecto aplicado con Design Thinking.

Actividades

Actividad 1: Creación de un esquema visual de las fases de Design Thinking

Objetivo: Identificar y describir las cinco fases principales de la metodología Design Thinking en un esquema visual.

Descripción:

- Se presenta una explicación breve y clara de cada fase con ejemplos sencillos.
- Los estudiantes en parejas elaboran un esquema visual (puede ser dibujo, cartel o presentación digital) que contenga las cinco fases con una breve descripción y un ícono o dibujo representativo.
- Posteriormente, cada pareja comparte su esquema con la clase explicando cada fase.

Organización: Parejas

Producto esperado: Esquema visual completo y explicación oral breve.

Duración estimada: 1 hora

Actividad 2: Entrevista y mapa de empatía para analizar necesidades

Objetivo: Analizar problemas reales y expresar las necesidades de los usuarios utilizando técnicas de empatía.

Descripción:

- En grupos de 3-4, los estudiantes eligen un problema cotidiano o social (por ejemplo, dificultad para reciclar en la escuela).
- Diseñan preguntas para entrevistar a compañeros, familiares u otros estudiantes para entender sus experiencias y sentimientos respecto al problema.
- Realizan las entrevistas y, con la información obtenida, elaboran un mapa de empatía que incluya lo que el usuario dice, piensa, hace y siente.
- Comparten los mapas y discuten las necesidades detectadas.

Organización: Grupos de 3-4

Producto esperado: Mapa de empatía completo y listado de necesidades del usuario.

Duración estimada: 2 horas (incluye diseño de preguntas, entrevistas y elaboración del mapa)

Actividad 3: Lluvia de ideas y selección de soluciones

Objetivo: Generar ideas creativas y seleccionar las más viables para resolver un problema planteado.

Descripción:

- Con base en el problema y las necesidades identificadas en la actividad anterior, cada grupo realiza una sesión de lluvia de ideas para proponer soluciones.
- Se anotan todas las ideas sin juzgarlas.
- Luego, se usa una matriz sencilla (factibilidad vs impacto) para seleccionar dos ideas viables.
- Preparan una breve explicación de por qué eligieron esas ideas.

Organización: Grupos de 3-4

Producto esperado: Lista de ideas generadas y matriz de selección con dos ideas escogidas.

Duración estimada: 1.5 horas

Actividad 4: Elaboración y mejora de un prototipo básico

Objetivo: Elaborar un prototipo básico centrado en el usuario y evaluar para mejorar con retroalimentación grupal.

Descripción:

- Cada grupo crea un prototipo sencillo de la solución seleccionada usando materiales accesibles (papel, cartón, plastilina, etc.).
- Presentan el prototipo a otros grupos y recogen comentarios y sugerencias.
- Discuten en grupo y realizan mejoras al prototipo según la retroalimentación recibida.
- Finalmente, hacen una presentación breve sobre el prototipo mejorado y explican qué cambios hicieron y por qué.

Organización: Grupos de 3-4

Producto esperado: Prototipo físico básico, registro de retroalimentación y presentación de mejoras.

Duración estimada: 3 horas (prototipado, retroalimentación, mejora y presentación)

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre Design Thinking y habilidades para identificar fases y conceptos básicos.

Cómo se evalúa: Preguntas escritas cortas y discusión grupal inicial sobre qué saben del proceso de diseño y solución de problemas.

Instrumento sugerido: Cuestionario breve de 5 preguntas y una dinámica de lluvia de ideas en plenaria.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la comprensión de las fases, aplicación de técnicas de empatía, generación y selección de ideas, elaboración y mejora de prototipos.

Cómo se evalúa: Observación directa durante actividades, revisión de esquemas visuales, mapas de empatía, matrices de selección y prototipos, además de retroalimentación entre pares.

Instrumento sugerido: Rúbricas específicas para cada actividad (esquema visual, mapa de empatía, matriz de ideas, prototipo y presentación), listas de cotejo y notas de observación.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Dominio integral de las cinco fases de Design Thinking y capacidad para aplicarlas en un proyecto sencillo.

Cómo se evalúa: Presentación final grupal en la que se expone el esquema visual, análisis del problema con mapa de empatía, selección de ideas, prototipo mejorado y explicación del proceso de mejora.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación sumativa que contemple claridad, creatividad, pertinencia, calidad del prototipo y capacidad para explicar el proceso.

Unidad 3: Empatizar y Definir el Problema

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y describir las necesidades y emociones de los usuarios mediante entrevistas y observación directa.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar la información recolectada para detectar patrones y comportamientos relevantes que permitan comprender mejor a los usuarios.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de formular problemas claros y específicos basados en la perspectiva del usuario para guiar el desarrollo del proyecto.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de sintetizar datos cualitativos en mapas de empatía que reflejen con precisión las experiencias y motivaciones de los usuarios.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comunicar de manera estructurada el problema definido, justificando su importancia para el emprendimiento económico o social.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la Empatía en el Diseño de Proyectos

- Concepto de empatía y su importancia en el emprendimiento económico y social: Comprender a los usuarios desde su perspectiva para identificar problemas reales.
- Rol de la empatía en Design Thinking y Lean Canvas: Cómo la empatía guía la definición del problema y la creación de soluciones efectivas.

2. Técnicas para Identificar Necesidades y Emociones de los Usuarios

- Entrevistas cualitativas: Preparación de preguntas abiertas, técnicas para generar confianza y obtener respuestas sinceras.
- Observación directa: Cómo observar comportamientos y contextos para identificar necesidades no expresadas verbalmente.
- Registro y documentación de datos durante entrevistas y observaciones.

3. Análisis de Información para Detectar Patrones y Comportamientos Relevantes

- Organización y clasificación de datos recolectados: agrupación por temas y emociones.
- Identificación de patrones comunes y comportamientos repetitivos.
- Uso de técnicas simples para interpretar información cualitativa (por ejemplo, códigos de colores, notas adhesivas).

4. Formulación Clara y Específica del Problema desde la Perspectiva del Usuario

- Características de un problema bien definido: claridad, especificidad y enfoque en el usuario.
- Pasos para transformar la información analizada en enunciados de problema.

- Ejemplos de problemas formulados correctamente y revisión crítica en grupo.

5. Creación y Uso de Mapas de Empatía

- Componentes del mapa de empatía: qué piensa, siente, dice y hace el usuario.
- Cómo sintetizar datos cualitativos en un mapa visual que refleje experiencias y motivaciones.
- Interpretación del mapa para profundizar la comprensión del usuario y guiar la definición del problema.

6. Comunicación Estructurada del Problema Definido

- Estructura para presentar el problema: contexto, necesidad detectada, impacto y justificación para el emprendimiento.
- Técnicas para comunicar claramente y convencer sobre la importancia del problema.
- Elaboración de presentaciones orales y escritas breves para compartir el problema con compañeros y evaluadores.

Actividades

Entrevistas a Usuarios Reales

Objetivo: Identificar y describir necesidades y emociones de los usuarios mediante entrevistas.

Descripción paso a paso:

- En grupos pequeños, los estudiantes preparan una guía con preguntas abiertas para entrevistar a personas reales (familiares, amigos o vecinos).
- Realizan entrevistas enfocadas en un área o problema social o económico seleccionado previamente.
- Registran las respuestas, anotando emociones, comportamientos y necesidades expresadas.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Registro escrito o grabado de entrevistas con notas sobre necesidades y emociones.

Duración estimada: 2 horas (incluye preparación y realización de entrevistas)

Observación Directa en el Entorno

Objetivo: Identificar necesidades y comportamientos no expresados verbalmente mediante observación directa.

Descripción paso a paso:

- Los estudiantes seleccionan un lugar o situación relacionada con el problema social o económico para observar.
- Registran con detalle comportamientos, interacciones y posibles dificultades que enfrentan los usuarios.
- Discuten en grupo los hallazgos y comparan con información obtenida en entrevistas.

Organización: Parejas o grupos pequeños

Producto esperado: Informe de observación con notas detalladas y posibles insights sobre necesidades.

Duración estimada: 1.5 horas

Análisis y Detección de Patrones

Objetivo: Analizar la información recolectada para detectar patrones y comportamientos relevantes.

Descripción paso a paso:

- Los estudiantes organizan los datos de entrevistas y observaciones usando códigos de colores o notas adhesivas.
- Identifican temas comunes, emociones repetidas o comportamientos frecuentes.
- Realizan una síntesis grupal de los patrones detectados y preparan un resumen visual (mapas conceptuales o listas).

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Mapa conceptual o cuadro resumen con patrones y comportamientos identificados.

Duración estimada: 1.5 horas

Construcción de Mapas de Empatía y Formulación del Problema

Objetivo: Sintetizar datos cualitativos en mapas de empatía y formular problemas claros desde la perspectiva del usuario.

Descripción paso a paso:

- Los estudiantes elaboran mapas de empatía con la información analizada, incluyendo lo que el usuario piensa, siente, dice y hace.
- Con base en el mapa, formulan un enunciado de problema claro y específico.
- Presentan su problema a otro grupo para recibir retroalimentación y mejorar la formulación.

Organización: Grupos

Producto esperado: Mapa de empatía y enunciado de problema escrito y presentado oralmente.

Duración estimada: 2 horas

Presentación y Comunicación del Problema Definido

Objetivo: Comunicar de manera estructurada el problema definido, justificando su importancia.

Descripción paso a paso:

- Cada grupo prepara una presentación breve (3-5 minutos) explicando el problema, su contexto y por qué es importante para un emprendimiento social o económico.
- Utilizan apoyos visuales sencillos como carteles o diapositivas.
- Realizan la presentación frente al grupo clase y responden preguntas.

Organización: Grupos

Producto esperado: Presentación oral con apoyo visual y justificación del problema.

Duración estimada: 1.5 horas

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre empatía, entrevistas, observación y definición de problemas.

Cómo se evalúa: Preguntas abiertas y discusión guiada para conocer experiencia y comprensión inicial.

Instrumento sugerido: Cuestionario breve y dinámica grupal de lluvia de ideas sobre qué significa empatizar y definir problemas.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en la identificación de necesidades, análisis de datos, creación de mapas de empatía y formulación del problema.

Cómo se evalúa: Observación directa durante actividades, revisión de productos parciales (registros de entrevistas, mapas, enunciados), retroalimentación oral y escrita.

Instrumento sugerido: Rúbrica para evaluar registros de entrevistas, mapas de empatía y claridad en la formulación del problema.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para comunicar de manera estructurada el problema definido, justificación y comprensión global de la unidad.

Cómo se evalúa: Evaluación de la presentación final y producto escrito del problema definido con su justificación.

Instrumento sugerido: Rúbrica que valore claridad, enfoque en el usuario, justificación del problema y calidad de la comunicación oral y visual.

Unidad 4: Ideación y Generación de Ideas Innovadoras

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de generar múltiples ideas de solución mediante la aplicación de técnicas de lluvia de ideas en sesiones grupales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de clasificar y seleccionar las ideas más viables e innovadoras para un proyecto de emprendimiento, justificando su elección con criterios establecidos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la importancia de la creatividad en el proceso de ideación dentro de la metodología Design Thinking aplicada a emprendimientos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de registrar y organizar las ideas generadas utilizando herramientas visuales que faciliten su análisis y presentación.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la creatividad y la ideación en emprendimientos

- **Concepto de creatividad:** Definición y características. Importancia de la creatividad en la solución de problemas.

- **Creatividad en Design Thinking:** Rol de la creatividad en la metodología y su impacto en emprendimientos económicos y sociales.
- **Relación entre creatividad e innovación:** Diferencias y cómo se complementan para generar propuestas de valor.

2. Técnicas para la generación de ideas: Lluvia de ideas

- **Definición y propósito de la lluvia de ideas:** Qué es y por qué se utiliza en procesos creativos.
- **Normas para una sesión efectiva de lluvia de ideas:** No juzgar, cantidad sobre calidad, construcción sobre ideas previas, fomentar participación.
- **Pasos para facilitar una sesión de lluvia de ideas:** Preparación, generación, recopilación y cierre.
- **Variantes de la lluvia de ideas:** Lluvia de ideas clásica, lluvia de ideas silenciosa, lluvia de ideas con post-its.

3. Selección y clasificación de ideas

- **Criterios para evaluar ideas en emprendimientos:** Viabilidad, innovación, impacto social y económico, recursos necesarios.
- **Métodos para clasificar ideas:** Matriz de priorización, votación grupal, análisis FODA básico aplicado a ideas.
- **Justificación de la selección:** Cómo argumentar la elección de ideas basándose en criterios claros.

4. Registro y organización visual de ideas

- **Herramientas visuales para organizar ideas:** Mapas mentales, diagramas de afinidad, tableros kanban simples.
- **Uso de herramientas físicas y digitales:** Papelógrafos, post-its, pizarras, aplicaciones básicas (Ej. Canva, Miro, Jamboard).
- **Presentación de ideas organizadas:** Técnicas para mostrar y explicar las ideas de forma clara y atractiva.

Actividades

Actividad 1: Sesión grupal de lluvia de ideas sobre un problema local

Objetivo: Generar múltiples ideas de solución mediante técnicas de lluvia de ideas en sesiones grupales.

Descripción:

- Dividir a los estudiantes en grupos de 4-5 personas.
- Presentar un problema real o ficticio relacionado con la comunidad o escuela.
- Explicar las normas para la lluvia de ideas y motivar la participación activa.
- Realizar la sesión de lluvia de ideas durante 15-20 minutos, anotando todas las ideas en un papelógrafo o pizarra.
- Al finalizar, cada grupo presenta brevemente las ideas generadas.

Organización: Grupos

Producto esperado: Listado amplio de ideas de solución recogidas en papel o digital.

Duración estimada: 45 minutos

Actividad 2: Clasificación y selección de ideas usando matriz de priorización

Objetivo: Clasificar y seleccionar las ideas más viables e innovadoras para un proyecto, justificando su elección con criterios establecidos.

Descripción:

- Proveer a cada grupo la lista de ideas generadas en la actividad anterior.
- Explicar los criterios para evaluar ideas: viabilidad, innovación, impacto.
- En grupos, utilizar una matriz simple donde evalúen cada idea según los criterios (por ejemplo, escala del 1 al 5).
- Sumar puntuaciones y seleccionar las 2 o 3 ideas mejor calificadas.
- Preparar una breve justificación escrita o verbal sobre por qué eligieron esas ideas.

Organización: Grupos

Producto esperado: Matriz de priorización con ideas evaluadas y selección justificada.

Duración estimada: 50 minutos

Actividad 3: Explicación y reflexión sobre la importancia de la creatividad en Design Thinking

Objetivo: Explicar la importancia de la creatividad en el proceso de ideación dentro del Design Thinking aplicado a emprendimientos.

Descripción:

- Realizar una breve exposición o video sobre la creatividad y su rol en Design Thinking.
- Individualmente, los estudiantes escriben una reflexión corta (5-7 líneas) sobre por qué la creatividad es esencial para innovar en proyectos de emprendimiento.
- Compartir algunas reflexiones en plenaria para enriquecer la comprensión colectiva.

Organización: Individual con puesta en común grupal

Producto esperado: Reflexión escrita y participación en discusión.

Duración estimada: 30 minutos

Actividad 4: Creación de un mapa mental para organizar y presentar las ideas seleccionadas

Objetivo: Registrar y organizar las ideas generadas utilizando herramientas visuales que faciliten su análisis y presentación.

Descripción:

- Introducir la técnica del mapa mental y mostrar ejemplos simples.
- Cada grupo crea un mapa mental con las ideas seleccionadas en la actividad 2, incluyendo criterios y justificaciones.
- Utilizar materiales físicos (papel, colores, post-its) o herramientas digitales básicas (aplicaciones gratuitas).
- Preparar una breve presentación para explicar su mapa mental al resto de la clase.

Organización: Grupos

Producto esperado: Mapa mental visual y presentación oral.

Duración estimada: 60 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre creatividad, técnicas para generar ideas y uso de herramientas visuales.

Cómo se evalúa: Preguntas abiertas y discusión grupal inicial sobre qué saben y han usado para generar ideas en equipo.

Instrumento sugerido: Cuestionario breve y lluvia de ideas inicial en plenaria.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Participación en sesiones de lluvia de ideas, aplicación de criterios para selección, reflexión sobre creatividad, elaboración de mapas mentales.

Cómo se evalúa: Observación directa, revisión de productos parciales (listas de ideas, matrices, reflexiones, mapas mentales), retroalimentación continua.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación para actividades grupales e individuales, lista de cotejo de participación.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para generar ideas innovadoras en grupo, seleccionar y justificar las mejores ideas, explicar la importancia de la creatividad, organizar ideas visualmente.

Cómo se evalúa: Producto final de la unidad: presentación grupal del mapa mental con ideas seleccionadas y justificación, junto con entrega de reflexión individual.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación que contemple creatividad, justificación fundamentada, claridad en la organización visual y expresión oral.

Unidad 5: Prototipado y Validación de Ideas

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de construir prototipos simples de sus ideas utilizando materiales básicos y recursos disponibles.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar técnicas de validación para obtener retroalimentación sobre sus prototipos mediante encuestas, entrevistas o pruebas con usuarios.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar y sintetizar la retroalimentación recibida para identificar mejoras en su proyecto de emprendimiento.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de modificar y ajustar su prototipo con base en la retroalimentación obtenida, demostrando un proceso iterativo de mejora.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comunicar de manera clara y organizada los resultados del proceso de prototipado y validación a sus compañeros y docentes.

Unidad 6: Introducción al Modelo de Negocio Lean Canvas

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y describir los nueve componentes del Lean Canvas en ejemplos prácticos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar un modelo de negocio existente utilizando el Lean Canvas para reconocer su propuesta de valor y segmentos de clientes.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de estructurar un modelo de negocio Lean Canvas para un emprendimiento propio, integrando los componentes clave de manera coherente.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la importancia de un modelo de negocio ágil y cómo el Lean Canvas facilita la planificación y validación rápida de ideas.

Contenidos Temáticos

1. Introducción al Lean Canvas

- ¿Qué es un modelo de negocio?
Concepto básico de modelo de negocio y su importancia para emprender.
- Origen y propósito del Lean Canvas
Historia y creación del Lean Canvas como herramienta ágil para startups y emprendimientos.
- Ventajas del Lean Canvas frente a otros modelos
Comparación con el Business Model Canvas y enfoque en rapidez y simplicidad.

2. Componentes del Lean Canvas

- Problema
Identificación de los principales problemas o necesidades que se quieren resolver.
- Segmentos de clientes
Definición de los grupos de personas o usuarios a quienes se dirige el producto o servicio.
- Propuesta de valor
Descripción clara de lo que hace único y valioso el producto o servicio para el cliente.
- Solución
Ideas o productos que responden a los problemas detectados.
- Canales

Medios y vías para llegar al cliente y entregar la propuesta de valor.

- Fuentes de ingresos

Formas en que el emprendimiento generará dinero.

- Estructura de costos

Costos principales que tendrá el proyecto para funcionar.

- Indicadores clave (Métricas)

Datos que se deben medir para evaluar el éxito del modelo.

- Ventaja competitiva

Aspecto que hace difícil que otros copien la idea o proyecto.

3. Análisis práctico de un Lean Canvas existente

- Ejemplos reales y ficticios de Lean Canvas

Revisión de modelos de negocio sencillos para entender su estructura.

- Identificación de la propuesta de valor y clientes

Ejercicios para reconocer estos componentes en los ejemplos.

- Discusión sobre fortalezas y debilidades del modelo analizado

Reflexión en grupo sobre qué funciona y qué podría mejorar.

4. Creación de un Lean Canvas para un emprendimiento propio

- Selección de una idea de emprendimiento

Guía para elegir una idea sencilla y concreta.

- Desarrollo paso a paso de cada componente del Lean Canvas

Ejercicios guiados para completar cada sección con claridad y coherencia.

- Presentación y retroalimentación

Compartir el modelo con compañeros para recibir comentarios.

5. Importancia y uso del Lean Canvas en la planificación ágil

- Ventajas de un modelo de negocio ágil

Rapidez para probar ideas y adaptarse al mercado.

- Cómo el Lean Canvas facilita la validación rápida

Ejemplos de iteraciones y mejoras basadas en el feedback.

- Relación entre Lean Canvas y Design Thinking

Complementariedad para crear soluciones centradas en el usuario.

Actividades

Actividad 1: Descubre los componentes del Lean Canvas

Objetivo: Identificar y describir los nueve componentes del Lean Canvas en ejemplos prácticos.

Descripción:

- Se entrega a cada estudiante una hoja con un Lean Canvas incompleto y un caso de emprendimiento sencillo.
- El estudiante debe rellenar los espacios faltantes identificando cada componente según el caso.
- Se realiza una puesta en común para discutir las respuestas y aclarar dudas.

Organización: Individual

Producto esperado: Lean Canvas completo basado en un ejemplo dado.

Duración estimada: 45 minutos

Actividad 2: Analiza un modelo de negocio real

Objetivo: Analizar un modelo de negocio existente utilizando el Lean Canvas para reconocer su propuesta de valor y segmentos de clientes.

Descripción:

- Se divide a los estudiantes en grupos pequeños.
- Cada grupo recibe un modelo de negocio real o ficticio (ej. una cafetería, una app, un servicio escolar).
- Deben identificar y anotar en un Lean Canvas impreso los problemas, clientes, propuesta de valor y solución.
- Luego, presentan sus hallazgos al grupo grande y reciben retroalimentación.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Lean Canvas analizado y presentación oral breve.

Duración estimada: 60 minutos

Actividad 3: Diseña tu propio Lean Canvas

Objetivo: Estructurar un modelo de negocio Lean Canvas para un emprendimiento propio, integrando los componentes clave de manera coherente.

Descripción:

- Cada estudiante piensa en una idea de emprendimiento simple que le interese.
- Con una plantilla en blanco, completa las nueve secciones del Lean Canvas con su idea.
- En parejas, intercambian sus modelos y ofrecen sugerencias para mejorar.
- Finalmente, cada estudiante ajusta su Lean Canvas basado en la retroalimentación.

Organización: Individual con trabajo en parejas para retroalimentación

Producto esperado: Lean Canvas completo y revisado de un emprendimiento personal.

Duración estimada: 90 minutos

Actividad 4: Debate sobre la importancia del Lean Canvas

Objetivo: Explicar la importancia de un modelo de negocio ágil y cómo el Lean Canvas facilita la planificación y validación rápida de ideas.

Descripción:

- Se plantea la pregunta: ¿Por qué es importante tener un modelo de negocio ágil para un emprendimiento?
- En grupos, discuten y elaboran argumentos basados en lo aprendido sobre Lean Canvas.
- Cada grupo expone sus ideas y se genera un debate moderado por el docente.
- Finalmente, se hace una síntesis grupal con las conclusiones principales.

Organización: Grupos pequeños y plenaria

Producto esperado: Lista de argumentos escritos y conclusiones compartidas oralmente.

Duración estimada: 45 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre modelos de negocio y componentes básicos.

Cómo se evalúa: Preguntas cortas tipo test o de respuesta abierta sobre qué conocen sobre emprendimientos y modelos de negocio.

Instrumento sugerido: Cuestionario breve inicial (puede ser digital o en papel).

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la identificación y descripción de los componentes del Lean Canvas, análisis de modelos y aplicación en el propio proyecto.

Cómo se evalúa: Observación durante actividades, revisión de Lean Canvas entregados, participación en debates y retroalimentación entre pares.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación para Lean Canvas y listas de cotejo para participación y comprensión.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para crear un Lean Canvas completo y coherente para un emprendimiento propio y explicar su importancia.

Cómo se evalúa: Entrega final del Lean Canvas diseñado y exposición oral o escrita sobre la utilidad del modelo.

Instrumento sugerido: Rúbrica que valore contenido, coherencia, creatividad, claridad en la presentación y fundamentación de la importancia del Lean Canvas.

Unidad 7: Desarrollo del Plan de Negocio Lean Canvas

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y describir los nueve bloques del Lean Canvas para estructurar un modelo de negocio claro y coherente.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elaborar una propuesta de valor que responda a las necesidades específicas de un segmento de clientes definido.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de seleccionar y justificar canales adecuados para la comunicación y distribución de su producto o servicio en el Lean Canvas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de calcular y organizar la estructura de costos del emprendimiento, diferenciando costos fijos y variables para una planificación financiera básica.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de integrar y presentar el Lean Canvas completo de su proyecto de emprendimiento, demostrando comprensión y aplicación de la metodología Lean.

Contenidos Temáticos

1. Introducción al Lean Canvas

- ¿Qué es el Lean Canvas? Explicación sencilla sobre esta herramienta para crear modelos de negocio.
- Importancia del Lean Canvas en proyectos de emprendimiento económico y social.
- Visión general de los nueve bloques que componen el Lean Canvas.

2. Identificación y descripción de los nueve bloques del Lean Canvas

- Problema: cómo identificar problemas reales que buscan solución.
- Segmentos de clientes: definir quiénes son los usuarios o clientes potenciales.
- Propuesta de valor única: crear una oferta que resuelva el problema de manera atractiva.
- Solución: describir cómo el producto o servicio responde al problema.
- Canales: seleccionar medios para llegar y comunicarse con los clientes.
- Ingresos: formas en que el emprendimiento generará dinero.
- Estructura de costos: identificar costos fijos y variables asociados.
- Métricas clave: indicadores para medir el éxito del proyecto.
- Ventaja competitiva: qué diferencia al emprendimiento de otros.

3. Elaboración de la propuesta de valor

- Concepto y características de una propuesta de valor eficaz.
- Cómo conectar la propuesta de valor con las necesidades específicas del segmento de clientes.
- Ejemplos prácticos de propuestas de valor para emprendimientos sociales y económicos.

4. Selección y justificación de canales

- Definición de canales de comunicación y distribución.
- Tipos de canales: directos, indirectos, digitales y tradicionales.

- Criterios para seleccionar canales adecuados según el segmento de clientes.
- Ejemplos de canales efectivos para diferentes tipos de emprendimientos.

5. Cálculo y organización de la estructura de costos

- Diferenciación entre costos fijos y variables.
- Identificación de costos comunes en emprendimientos económicos y sociales.
- Herramientas básicas para calcular costos y organizar la información.
- Importancia de la planificación financiera básica para la sostenibilidad del proyecto.

6. Integración y presentación del Lean Canvas completo

- Revisión y conexión de todos los bloques para formar un modelo coherente.
- Preparación de presentaciones claras y visuales del Lean Canvas.
- Uso de herramientas digitales o plantillas para plasmar el Lean Canvas final.
- Prácticas de exposición y retroalimentación en equipo.

Actividades

Actividad 1: Explorando los nueve bloques del Lean Canvas

Objetivo: Identificar y describir los nueve bloques del Lean Canvas.

Descripción:

- El docente presenta una plantilla vacía del Lean Canvas y explica brevemente cada bloque.
- Los estudiantes, en grupos de 3-4, reciben una idea de emprendimiento simple (ejemplo: venta de snacks saludables).
- Cada grupo debe completar en papel o digitalmente los nueve bloques con información inicial basada en la idea dada.
- Posteriormente, cada grupo comparte y discute sus respuestas con la clase.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Lean Canvas preliminar completado para la idea asignada.

Duración estimada: 1 hora

Actividad 2: Creando una propuesta de valor que conecta

Objetivo: Elaborar una propuesta de valor que responda a las necesidades específicas de un segmento de clientes definido.

Descripción:

- El docente explica qué es una propuesta de valor y muestra ejemplos claros.
- Los estudiantes eligen un segmento de clientes (puede ser un grupo dentro de su comunidad o escuela).
- Individualmente, redactan una propuesta de valor que responda a un problema o necesidad del segmento elegido.

- En parejas, comparten sus propuestas y dan retroalimentación para mejorarla.

Organización: Individual y parejas

Producto esperado: Propuesta de valor redactada y refinada.

Duración estimada: 1 hora

Actividad 3: Seleccionando canales adecuados

Objetivo: Seleccionar y justificar canales adecuados para la comunicación y distribución.

Descripción:

- El docente presenta diferentes tipos de canales con ejemplos (redes sociales, venta directa, ferias, etc.).
- En grupos, los estudiantes analizan su proyecto o idea de emprendimiento para identificar el segmento de clientes.
- Elaboran una lista de posibles canales y seleccionan los más adecuados, justificando sus razones.
- Preparan una breve exposición para compartir sus elecciones y recibir preguntas y comentarios.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Lista de canales seleccionados con justificación escrita y presentación oral.

Duración estimada: 1 hora y 15 minutos

Actividad 4: Calculando estructura de costos

Objetivo: Calcular y organizar la estructura de costos, diferenciando costos fijos y variables.

Descripción:

- El docente explica la diferencia entre costos fijos y variables con ejemplos claros y sencillos.
- Los estudiantes, individualmente o en parejas, listan posibles costos del emprendimiento seleccionado.
- Clasifican esos costos en fijos y variables y suman el total de cada tipo.
- Finalmente, elaboran un esquema simple con la estructura de costos para su proyecto.

Organización: Individual o parejas

Producto esperado: Listado y clasificación de costos con suma total y esquema organizado.

Duración estimada: 1 hora

Actividad 5: Presentación del Lean Canvas completo

Objetivo: Integrar y presentar el Lean Canvas completo, demostrando comprensión y aplicación.

Descripción:

- Los estudiantes utilizan la información elaborada en actividades previas para completar su Lean Canvas.
- Preparan una presentación visual (puede ser poster, diapositiva o digital) que contenga todos los bloques.
- En grupos o individualmente, presentan su Lean Canvas frente a la clase explicando cada bloque.
- Reciben retroalimentación del docente y compañeros para mejorar su modelo.

Organización: Individual o grupos

Producto esperado: Lean Canvas completo y presentación oral.

Duración estimada: 2 horas

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre modelos de negocio y comprensión básica de los bloques del Lean Canvas.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve con preguntas abiertas y de opción múltiple sobre conceptos clave.

Instrumento sugerido: Cuestionario escrito o digital (quiz).

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la comprensión y aplicación de cada bloque del Lean Canvas y elaboración de propuestas y cálculos.

Cómo se evalúa: Observación directa durante actividades, revisión de productos parciales (propuesta de valor, canales, costos) y retroalimentación continua.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación para cada actividad, listas de cotejo y notas de observación.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Integración y presentación del Lean Canvas completo con claridad, coherencia y justificación de cada bloque.

Cómo se evalúa: Presentación oral y entrega del Lean Canvas final, evaluados con una rúbrica que considere contenido, organización, claridad, justificación y presentación.

Instrumento sugerido: Rúbrica de presentación y producto final.

Unidad 8: Presentación y Evaluación de Proyectos de Emprendimiento

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de presentar de manera clara y estructurada su proyecto de emprendimiento ante sus compañeros y docentes, utilizando recursos visuales adecuados.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar y sintetizar la retroalimentación recibida sobre su proyecto para identificar áreas de mejora específicas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar críticamente los proyectos de sus compañeros aplicando criterios establecidos para la calidad y viabilidad del emprendimiento.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reflexionar sobre el proceso de presentación y evaluación para proponer ajustes que fortalezcan su proyecto de emprendimiento.

Contenidos Temáticos

1. Preparación para la Presentación del Proyecto

- Elementos clave de una presentación efectiva: estructura clara, mensaje central, lenguaje sencillo y adecuado para la audiencia.
- Uso de recursos visuales: diapositivas, gráficos, imágenes y prototipos para apoyar la explicación del proyecto.
- Prácticas para hablar en público: control del nerviosismo, postura, entonación y contacto visual.

2. Presentación del Proyecto de Emprendimiento

- Organización del tiempo: cómo distribuir la presentación para cubrir todos los aspectos importantes.
- Demostración del proyecto: uso de prototipos o modelos para mostrar el producto o servicio.
- Interacción con la audiencia: responder preguntas, aclarar dudas y recibir comentarios constructivos.

3. Análisis y Síntesis de la Retroalimentación

- Comprensión de la retroalimentación: identificar comentarios positivos y áreas de mejora.
- Organización de la información recibida: clasificar retroalimentación por temas (producto, mercado, presentación, etc.).
- Formulación de un plan de acción para mejorar el proyecto basado en la retroalimentación.

4. Evaluación Crítica de Proyectos de Compañeros

- Criterios para evaluar proyectos: innovación, viabilidad, impacto social y económico, presentación y claridad.
- Cómo ofrecer retroalimentación constructiva: lenguaje respetuoso, sugerencias concretas y enfocadas en la mejora.
- Registro y comunicación de observaciones para fomentar la mejora continua.

5. Reflexión sobre el Proceso de Presentación y Evaluación

- Autoevaluación del desempeño en la presentación: fortalezas y aspectos a mejorar.
- Reflexión grupal sobre las experiencias de presentación y evaluación.
- Propuesta de ajustes y modificaciones para fortalecer el proyecto final.

Actividades

Actividad 1: Taller de Preparación de Presentaciones

Objetivo: Desarrollar habilidades para presentar de manera clara y estructurada el proyecto, utilizando recursos visuales adecuados.

Descripción:

- En grupos, los estudiantes preparan una presentación de su proyecto utilizando diapositivas o carteles visuales.
- Practican la presentación entre compañeros, enfocándose en la claridad del mensaje y el uso de recursos visuales.
- El docente brinda retroalimentación sobre aspectos de mejora en contenido y forma.

Organización: Grupos pequeños (3-4 estudiantes)

Producto esperado: Presentación ensayada con recursos visuales listos para la exposición.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 2: Presentación Formal de Proyectos

Objetivo: Presentar el proyecto ante compañeros y docentes, aplicando habilidades de comunicación y uso de recursos visuales.

Descripción:

- Cada grupo presenta su proyecto en un tiempo establecido (10-15 minutos).
- Los compañeros y docentes toman notas para realizar preguntas y dar retroalimentación.
- Después de cada presentación, se abre un espacio para preguntas y comentarios constructivos.

Organización: Grupos pequeños (3-4 estudiantes)

Producto esperado: Presentación realizada y registro de retroalimentación recibida.

Duración estimada: 3 horas (dependiendo del número de grupos)

Actividad 3: Análisis y Síntesis de la Retroalimentación Recibida

Objetivo: Analizar y sintetizar la retroalimentación para identificar áreas de mejora específicas en el proyecto.

Descripción:

- Cada grupo revisa las notas y comentarios recibidos durante la presentación.
- Clasifican la retroalimentación en aspectos positivos y áreas de mejora.
- Formulan un plan de acción con pasos concretos para mejorar su proyecto.

Organización: Grupos pequeños (3-4 estudiantes)

Producto esperado: Documento con análisis de retroalimentación y plan de mejora.

Duración estimada: 1.5 horas

Actividad 4: Evaluación de Proyectos de Compañeros

Objetivo: Evaluar críticamente los proyectos de sus compañeros aplicando criterios establecidos para calidad y viabilidad.

Descripción:

- Se proporcionan a los estudiantes una lista de criterios de evaluación claros y simples.
- Cada estudiante evalúa al menos dos proyectos de compañeros, anotando fortalezas y sugerencias.
- Se comparte la retroalimentación de manera respetuosa y constructiva en una sesión grupal.

Organización: Individual y luego discusión en grupo

Producto esperado: Formatos de evaluación completados y participación en discusión.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 5: Reflexión Final y Propuesta de Mejoras

Objetivo: Reflexionar sobre el proceso de presentación y evaluación para proponer ajustes que fortalezcan el proyecto.

Descripción:

- Cada estudiante realiza una autoevaluación escrita sobre su desempeño y aprendizaje.
- En grupo, comparten sus reflexiones y proponen modificaciones para mejorar el proyecto.
- Se elabora un plan final con ajustes para la versión definitiva del proyecto.

Organización: Individual y grupos pequeños

Producto esperado: Documento de autoevaluación y plan de mejoras del proyecto.

Duración estimada: 1.5 horas

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos y habilidades iniciales para presentar proyectos y dar retroalimentación.

Cómo se evalúa: Breve cuestionario oral o escrito sobre experiencias previas en presentaciones y evaluación de proyectos.

Instrumento sugerido: Lista de preguntas guía o encuesta rápida al inicio de la unidad.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Desarrollo de habilidades para la presentación, análisis de retroalimentación y evaluación crítica durante las actividades.

Cómo se evalúa: Observación directa del docente durante los ensayos y presentaciones, revisión de los documentos de análisis y planes de mejora, participación en discusiones.

Instrumento sugerido: Rúbrica para presentaciones, listas de cotejo para análisis de retroalimentación y evaluaciones entre pares.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Calidad y claridad de la presentación final, capacidad para sintetizar retroalimentación y proponer mejoras, y evaluación crítica de proyectos de compañeros.

Cómo se evalúa: Calificación de la presentación final usando rúbrica, revisión del plan de mejora final y formato de evaluación de pares.

Instrumento sugerido: Rúbrica detallada que incluya criterios de comunicación, contenido, uso de recursos visuales, análisis de retroalimentación y evaluación crítica.