

Emprende Verde: Crea tu Proyecto Sostenible

Tecnología e Informática | Tecnología | Design Thinking

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito guiar a estudiantes de secundaria en la elaboración de proyectos de emprendimiento que sean sostenibles y amigables con el medio ambiente. A través de la metodología Design Thinking, los alumnos aprenderán a identificar problemas reales relacionados con el entorno, generar ideas innovadoras y diseñar prototipos que aporten soluciones ecológicas y viables. Este aprendizaje es relevante porque fomenta la conciencia ambiental y el espíritu emprendedor, habilidades esenciales para el futuro de los jóvenes en un mundo que demanda acciones responsables con el planeta. Además, conecta con su vida cotidiana al invitarlos a observar su entorno y pensar en cómo pueden contribuir a mejorarlo mediante proyectos reales y aplicables.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar problemas ambientales relevantes en su comunidad para definir oportunidades de emprendimiento.
- Diseñar ideas creativas y sostenibles que respondan a necesidades reales del entorno.
- Crear prototipos sencillos que representen sus proyectos de emprendimiento ecológicos.
- Evaluar y reflexionar sobre las fortalezas y áreas de mejora de sus propuestas para asegurar su viabilidad.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas tamaño carta (mínimo 2 por estudiante).
- Marcadores, lápices de colores y bolígrafos (al menos 1 por estudiante).
- Post-its de colores (mínimo 20 por grupo).
- Cartulinas y tijeras (mínimo 1 por grupo).
- Cinta adhesiva y pegamento.
- Computadora o tablet con acceso a internet (1 por grupo) para buscar información y ejemplos.
- Proyector y pantalla para presentaciones.
- Video corto (3 minutos) sobre emprendimientos sostenibles (preseleccionado por el docente).
- Plantillas impresas para definir problema, lluvia de ideas y evaluación de prototipos (1 por estudiante).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre problemas ambientales comunes (contaminación, reciclaje, uso responsable del agua, etc.).
- Habilidades básicas para trabajar en equipo y expresar ideas oralmente y por escrito.

- Experiencia previa con actividades creativas o proyectos escolares grupales.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo Oportunidades para Emprender Sosteniblemente

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Introducir a los estudiantes al concepto de emprendimiento sostenible y prepararlos para identificar problemas ambientales en su entorno que puedan solucionar con proyectos amigables con el medio ambiente.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra imágenes y pregunta: "¿Qué problemas ambientales conocen en su comunidad o escuela? ¿Cómo creen que afectan a las personas y al planeta?"
- **Estudiantes:** Responden oralmente y comparten ejemplos breves en plenaria.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato curioso: "¿Sabían que cada año se generan más de 300 millones de toneladas de residuos plásticos, y solo una parte se recicla? Hoy vamos a pensar cómo podemos emprender para cuidar nuestro planeta."
- **Estudiantes:** Escuchan con atención y muestran interés por el reto.

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo emprender significa crear soluciones y negocios, y que hacerlo sostenible implica cuidar el medio ambiente para que nuestro planeta esté sano en el futuro.
- **Estudiantes:** Reflexionan sobre su papel como jóvenes para hacer cambios positivos en su comunidad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Presentación del contenido:

El docente introduce brevemente las fases del Design Thinking explicando que comenzarán por empatizar y definir problemas ambientales para luego idear soluciones creativas.

Actividad 1: Empatizar - Identificación de problemas ambientales

- **Objetivo:** Analizar problemas ambientales relevantes en su comunidad.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 4. Pide que cada grupo discuta y liste al menos 3 problemas ambientales que hayan observado en su entorno.
 - Luego, cada grupo selecciona un problema que considere prioritario y explica por qué.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Lista de problemas y explicación escrita en hoja.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Circular entre grupos, hacer preguntas como “¿Cómo afecta este problema a las personas o animales?”, “¿Por qué es importante resolverlo?”.

Actividad 2: Definir - Enfoque del problema

- **Objetivo:** Definir claramente un problema ambiental para guiar la creación del proyecto.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega plantilla con preguntas para definir el problema (¿Quién sufre el problema?, ¿Qué consecuencias tiene?, ¿Qué se necesita cambiar?).
 - Cada grupo completa la plantilla y presenta su definición al resto.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Plantilla de definición del problema llena.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya con ejemplos, clarifica dudas y fomenta que las definiciones sean claras y específicas.

Actividad 3: Idear - Lluvia de ideas para soluciones sostenibles

- **Objetivo:** Diseñar ideas creativas y sostenibles para resolver el problema definido.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica reglas de la lluvia de ideas (todas las ideas valen, no críticas, fomentar creatividad).
 - Cada grupo usa post-its para generar al menos 10 ideas que sean sostenibles y amigables con el medio ambiente.
 - Luego, eligen la idea que más les guste para desarrollar en la siguiente sesión.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Muro o cartulina con post-its de ideas y selección de una idea final.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol del docente:** Estimula la participación, propone preguntas como “¿Cómo ayuda esta idea al medio ambiente?”, “¿Qué materiales usarían?”, “¿Quiénes se beneficiarían?”.

Diferenciación:

- **Estudiantes adelantados:** Pueden investigar ejemplos reales de emprendimientos sostenibles en internet para inspirarse y compartir con el grupo.
- **Estudiantes con dificultades:** Reciben apoyo directo del docente para estructurar sus ideas y usar ejemplos simples para comprender cada fase.

Transición a la siguiente sesión:

El docente explica que en la próxima sesión se enfocarán en crear prototipos y evaluar sus ideas para convertirlas en proyectos reales.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide a cada grupo compartir en una frase la idea principal de su proyecto y qué problema ambiental aborda.
- **Estudiantes:** Expresan oralmente su idea y reciben comentarios breves de compañeros y docente.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí hoy sobre problemas ambientales y emprendimiento?
- ¿Cómo mi idea puede ayudar a cuidar el medio ambiente?
- ¿Qué desafío veo para llevar a cabo mi proyecto?

Retroalimentación:

El docente ofrece comentarios positivos y constructivos, destacando creatividad y claridad en la definición del problema.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a observar en casa o comunidad otros problemas ambientales para pensar en futuras ideas.

Sesión 2: Prototipando y Evaluando Nuestro Emprendimiento Verde

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar las ideas seleccionadas y preparar a los estudiantes para crear prototipos y evaluar la viabilidad de sus proyectos sostenibles.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta en plenaria: “¿Qué recuerdan sobre su problema y la idea seleccionada?”
- **Estudiantes:** Comparten breves resúmenes para recordar el trabajo anterior.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un video corto (3 minutos) de un emprendimiento verde exitoso, por ejemplo, productos reciclados que ayudan a reducir basura.
- **Estudiantes:** Observan y comentan lo que más les llamó la atención.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que ahora transformarán sus ideas en prototipos para visualizar y ajustar sus proyectos.
- **Estudiantes:** Se preparan mentalmente para la actividad creativa y práctica.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Presentación del contenido:

El docente guía a los estudiantes en la creación de prototipos físicos o esquemas visuales que representen su emprendimiento sostenible, para luego evaluarlos y mejorarlos.

Actividad 1: Prototipar - Construcción del modelo o boceto

- **Objetivo:** Crear prototipos sencillos que representen sus proyectos ecológicos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega materiales (cartulinas, tijeras, pegamento, marcadores) y explica que pueden hacer un modelo físico, un dibujo detallado o un esquema funcional de su idea.
 - Los grupos trabajan juntos para plasmar su proyecto, pensando en sostenibilidad y uso de materiales reciclables o ecológicos.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Prototipo físico o visual del proyecto.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya con sugerencias, fomenta la creatividad y hace preguntas como “¿Qué materiales usan? ¿Es reutilizable o biodegradable?”

Actividad 2: Evaluar - Retroalimentación y mejora

- **Objetivo:** Evaluar y reflexionar sobre la viabilidad y sostenibilidad del proyecto.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega una lista de cotejo con criterios: sostenibilidad, innovación, factibilidad y beneficio ambiental.

- Cada grupo presenta su prototipo a otro grupo que evalúa con la lista y da retroalimentación oral.
- Luego, cada grupo reflexiona y anota posibles mejoras.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes, parejas de grupos para evaluación.
- **Producto:** Lista de cotejo completada y notas de mejora.
- **Tiempo:** 35 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita la evaluación, guía con preguntas como “¿Qué aspecto ambiental se cuida más?”, “¿Qué podría hacerse mejor?”, “¿Es viable implementar esta idea?”

Diferenciación:

- **Estudiantes adelantados:** Pueden crear presentaciones digitales o videos cortos para mostrar su prototipo.
- **Estudiantes con dificultades:** Reciben apoyo adicional para sintetizar sus ideas y elaborar el prototipo con materiales más simples.

Transición al cierre:

El docente invita a los estudiantes a preparar una síntesis final para compartir lo aprendido y su experiencia con el proyecto.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita que cada grupo complete un “ticket de salida” escrito respondiendo a: ¿Cuál es el problema que abordamos?, ¿Qué solución propusimos?, ¿Qué aprendí sobre sostenibilidad y emprendimiento?
- **Estudiantes:** Escriben sus respuestas y las entregan al docente.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo ayudó la metodología Design Thinking a mejorar mi idea?
- ¿Qué aspectos de sostenibilidad incorporé en mi proyecto?
- ¿Qué haría diferente si volviera a empezar?

Retroalimentación:

El docente ofrece comentarios generales destacando creatividad, trabajo en equipo y compromiso ambiental, y entrega devoluciones escritas breves sobre los tickets de salida.

Transferencia:

Se invita a los estudiantes a compartir sus proyectos con la comunidad escolar o a presentarlos en ferias de emprendimiento.

Tarea o reto:

Investigar en casa un problema ambiental adicional y pensar en una posible solución sostenible para compartir en la siguiente clase o proyecto.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Activación de conocimientos previos en la Sesión 1, fase de inicio.
- **Formativa:** Durante las actividades de empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar, mediante observación directa y retroalimentación.
- **Sumativa:** En la fase de cierre de la Sesión 2, a través del prototipo, la presentación y el ticket de salida.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para identificar y definir problemas ambientales claros y relevantes. (Objetivo 1)
- Creatividad y pertinencia en el diseño de soluciones sostenibles. (Objetivo 2)
- Elaboración efectiva de prototipos que reflejen el proyecto de emprendimiento. (Objetivo 3)
- Capacidad para evaluar y mejorar su proyecto considerando aspectos de sostenibilidad y factibilidad. (Objetivo 4)

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluación de prototipos y proyectos.
- Observación directa durante actividades grupales.
- Rúbrica para presentación y creatividad.
- Ticket de salida para reflexión individual.

Evidencias de aprendizaje:

- Plantillas de definición de problema y lluvia de ideas.
- Prototipos físicos o visuales creados por los estudiantes.
- Listas de cotejo completadas con retroalimentación entre pares.
- Respuestas escritas en el ticket de salida que demuestran reflexión y comprensión.