

Descubre tu Camino: ¿Por qué emprender?

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

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de secundaria comprendan la importancia y las motivaciones detrás del emprendimiento. A través de una metodología activa basada en la indagación, los jóvenes explorarán qué significa emprender, identificarán razones personales y sociales para hacerlo, y reflexionarán sobre cómo el emprendimiento puede transformar sus vidas y comunidades. Aprenderán a formular preguntas, investigar y construir ideas propias sobre el tema, conectando el contenido con su realidad cotidiana y sus intereses. Esta experiencia los prepara para desarrollar habilidades críticas y creativas esenciales para enfrentar retos actuales y futuros, además de fomentar una actitud proactiva y responsable frente a las oportunidades que el mundo ofrece.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar las distintas razones por las cuales las personas deciden emprender.
- Formular preguntas y problemas relacionados con el emprendimiento para promover la investigación.
- Investigar y recopilar información sobre casos reales de emprendimiento que impactan a la comunidad.
- Argumentar con base en evidencias personales y colectivas la importancia de emprender.
- Reflexionar sobre cómo el emprendimiento puede influir en su propio futuro y entorno social.

Recursos Necesarios

- Proyector o pantalla para video (1 unidad)
- Video corto introductorio sobre emprendimiento (3-4 minutos)
- Hojas blancas tamaño carta para actividades individuales y grupales (una por estudiante)
- Marcadores, lápices y colores (suficiente para cada estudiante)
- Cartulinas para mapa mental grupal (1 por grupo)
- Computadora o tablet con acceso a internet (opcional para consulta rápida)
- Ficha de trabajo con preguntas guía (impresa, una por estudiante)

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre qué es una idea o proyecto.
- Habilidad para expresar opiniones y formular preguntas.
- Experiencia previa trabajando en equipo y en dinámicas grupales.
- Comprensión oral y escrita adecuada para el nivel.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que hoy exploraremos juntos “¿Por qué emprender?” y por qué es un tema que puede cambiar su forma de ver las oportunidades en la vida. Señala que la sesión será para descubrir y construir conocimiento de forma activa.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pide a los estudiantes que piensen y respondan en voz alta a la pregunta: *"¿Conoces a alguien que haya empezado un negocio o un proyecto? ¿Por qué crees que lo hizo?"*

Estudiantes: Responden con ejemplos personales o conocidos, compartiendo brevemente sus ideas.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un dato curioso: *"¿Sabían que la mayoría de los emprendedores empiezan con una idea sencilla que busca resolver un problema que ellos mismos o su comunidad enfrentan? Empezar no es solo hacer dinero, sino crear soluciones."* Luego, muestra un video corto de 3-4 minutos que narra brevemente historias reales de jóvenes emprendedores.

Estudiantes: Observan atentamente el video, preparando preguntas o comentarios.

Contextualización:

Docente: Relaciona el video con la vida diaria de los estudiantes: *"Ustedes también pueden ser agentes de cambio en su comunidad. Hoy vamos a descubrir juntos cómo y por qué."*

Estudiantes: Reflexionan y se preparan para investigar y compartir ideas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica que el emprendimiento tiene muchas razones para empezar y que hoy investigarán cuáles son algunas de esas razones para luego compartir sus conclusiones. Se enfatiza que no hay respuestas únicas, sino que es una búsqueda personal y colectiva.

Actividad 1: Formulación de preguntas sobre emprendimiento

- **Objetivo:** Formular preguntas para guiar la investigación sobre por qué emprender.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Divide al grupo en equipos de 3-4 estudiantes.
- Entrega a cada estudiante una ficha con la indicación: *"Piensa en preguntas importantes que te gustaría responder sobre por qué las personas emprenden. Por ejemplo: ¿Qué motiva a alguien a emprender? ¿Qué riesgos enfrenta? ¿Qué beneficios obtiene?"*
- **Estudiantes:** En equipo, comparten sus preguntas y seleccionan 3 para investigar.

- **Organización:** grupos de 3-4 estudiantes

- **Producto:** Lista de 3 preguntas por grupo

- **Tiempo:** 10 minutos

- **Rol del docente:** Circula por los grupos, fomenta la reflexión con preguntas como: *"¿Por qué crees que esta pregunta es importante? ¿Cómo podría ayudarte a entender mejor el emprendimiento?"*

Actividad 2: Investigación rápida y recopilación de razones para emprender

- **Objetivo:** Investigar y recopilar información sobre motivaciones para emprender.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Presenta brevemente ejemplos escritos en la pizarra o pantalla sobre motivos comunes para emprender (ejemplo: independencia, ayudar a la comunidad, innovación, necesidad económica).
- Los estudiantes, en el mismo grupo, buscan entre esos ejemplos y agregan ideas propias o extraídas de comentarios previos.
- **Estudiantes:** Debaten y registran en hojas las razones que consideran más importantes y por qué.

- **Organización:** grupos de 3-4 estudiantes

- **Producto:** Lista de razones y breve explicación escrita

- **Tiempo:** 15 minutos

- **Rol del docente:** Apoya con preguntas guía: *"¿Cómo crees que estas razones afectan a quienes emprenden? ¿Alguna razón te llama más la atención?"*

Actividad 3: Construcción colectiva de un mapa mental

- **Objetivo:** Organizar y compartir las ideas sobre por qué emprender.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Entrega una cartulina y marcadores a cada grupo.
- Los grupos organizan visualmente las razones para emprender en un mapa mental, relacionando ideas y ejemplos.
- Luego, cada grupo presenta brevemente su mapa a la clase.

- **Organización:** grupos de 3-4 estudiantes y plenaria

- **Producto:** Mapa mental grupal y exposición oral breve

- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Escucha las presentaciones, realiza preguntas de profundización y vincula ideas entre los grupos.

Diferenciación:

- **Estudiantes que terminan antes:** Se les invita a pensar en un ejemplo de emprendimiento local o familiar y cómo se relaciona con las razones investigadas.
- **Estudiantes con dificultades:** Se les apoya con preguntas más concretas y modelos visuales para organizar ideas, además de trabajar en parejas si es necesario.

Transiciones:

Después de cada actividad, el docente resume brevemente los hallazgos y conecta con la siguiente actividad para mantener el ritmo y coherencia del aprendizaje.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita a cada estudiante que escriba en una hoja tres ideas clave que aprendió hoy sobre por qué emprender. Luego, en plenaria, se recogen algunas y se escriben en la pizarra.

Estudiantes: Realizan el resumen personal y comparten algunas ideas en voz alta.

Reflexión metacognitiva:

Docente: Formula estas preguntas para que respondan oralmente o por escrito:

- ¿Cuál fue la razón para emprender que más te sorprendió o gustó? ¿Por qué?
- ¿Cómo crees que emprender puede ayudarte a ti o a tu comunidad?
- ¿Qué preguntas te quedaron para investigar o pensar después de esta sesión?

Retroalimentación:

Docente: Brinda comentarios positivos sobre las ideas compartidas, destaca el esfuerzo en la formulación de preguntas y la colaboración grupal, y aclara dudas frecuentes.

Transferencia:

Docente: Invita a los estudiantes a observar en su entorno problemas o necesidades que podrían motivar un emprendimiento, preparando el terreno para próximas sesiones.

Tarea o reto:

Docente: Propone que cada estudiante escriba una breve historia o ejemplo de alguien emprendedor que conozca o admire, buscando la motivación detrás de su emprendimiento, para compartir en la siguiente clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante el desarrollo y sumativa en el cierre.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para analizar diferentes razones para emprender (objetivo 1).
- Habilidad para formular preguntas relevantes sobre el tema (objetivo 2).
- Participación activa en la investigación y construcción colectiva (objetivo 3).
- Argumentación clara y fundamentada en las presentaciones grupales (objetivo 4).
- Reflexión personal sobre el impacto del emprendimiento en su vida (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para participación y formulación de preguntas, observación directa durante actividades grupales, revisión de productos escritos (mapas mentales, resúmenes personales), y autoevaluación guiada en reflexión final.

Evidencias de aprendizaje: Listas de preguntas, mapas mentales grupales, resúmenes escritos individuales, respuestas a preguntas de reflexión metacognitiva, y exposiciones orales.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

¿Alguna vez has pensado en cómo algunas personas convierten una idea pequeña en algo grande que cambia la vida de muchas personas? Emprender es justamente eso: tomar una idea y trabajar para hacerla realidad. En la vida cotidiana, aunque no lo notes, el emprendimiento está presente en muchas cosas que usas o ves a diario, como las redes sociales, las aplicaciones para jugar o aprender, y hasta los negocios locales que hay cerca de tu casa.

Actualmente, el mundo está lleno de jóvenes como tú que han decidido emprender para resolver problemas reales, como cuidar el medio ambiente, encontrar nuevas formas de aprender o crear empleos para su comunidad. Por ejemplo, en muchas ciudades, estudiantes han creado proyectos para reducir el uso de plástico o para apoyar a familias afectadas por la pandemia.

Hoy, vamos a descubrir juntos por qué emprender puede ser una opción para tu futuro, cómo puede ayudarte a desarrollar habilidades importantes y cómo, a través de tus ideas, puedes influir positivamente en tu entorno. Este recorrido te ayudará a entender que emprender no es solo para adultos o expertos, sino para cualquier persona con ganas de cambiar el mundo, empezando por su propia realidad.

Prepárate para explorar, preguntar y compartir tus ideas. Este es un espacio donde tus inquietudes y creatividad serán la clave para aprender sobre el emprendimiento de una manera cercana y emocionante.

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

Imagina que tienes una idea que puede ayudar a tus amigos o a tu comunidad, como una aplicación para organizar tareas escolares o un pequeño negocio de snacks saludables en tu barrio. ¿Alguna vez has pensado en cómo podrías convertir esa idea en algo real? Emprender no es solo para adultos o grandes empresas, ¡también es para jóvenes como tú que quieren hacer una diferencia y aprender al mismo tiempo!

Actualmente, muchas personas jóvenes en todo el mundo están creando proyectos y negocios que responden a problemas reales, desde cuidar el medio ambiente hasta ofrecer soluciones tecnológicas para la escuela. Por ejemplo, en tu ciudad o país, jóvenes emprendedores están desarrollando iniciativas para apoyar a sus comunidades, resolver problemas cotidianos o incluso generar ingresos para sus familias. Esto demuestra que emprender es una oportunidad accesible y relevante para todos.

Hoy vamos a explorar por qué emprender puede ser una aventura emocionante y una forma práctica de aprender habilidades importantes para la vida, como la creatividad, el trabajo en equipo y la toma de decisiones. También descubrirás cómo este camino puede ayudarte a conocerte mejor y a prepararte para retos futuros.

Antes de empezar, piensa en alguna idea o problema que te gustaría resolver. ¿Qué te motiva a hacerlo? Esta reflexión te ayudará a conectar lo que aprenderemos con tus intereses y sueños personales.

Recomendaciones - Tic_ia

Fase de Inicio

- **Herramienta:** [Mentimeter](#) (Sustitución)

Implementación: El docente puede usar Mentimeter para lanzar la pregunta inicial "¿Conoces a alguien que haya empezado un negocio o un proyecto? ¿Por qué crees que lo hizo?" y que los estudiantes respondan en tiempo real desde sus dispositivos móviles o computadoras. Esto reemplaza la dinámica tradicional de respuestas en voz alta y permite recopilar opiniones de todos.

Contribución a objetivos: Facilita la activación de conocimientos previos de forma participativa y visualiza la diversidad de experiencias, motivando la reflexión inicial sobre emprendimiento.

- **Herramienta:** Video interactivo con preguntas (Aumento)

Implementación: Usar una plataforma como [Edpuzzle](#) para presentar el video de jóvenes emprendedores con preguntas intercaladas que los estudiantes deben responder para fomentar la atención y comprensión.

Contribución a objetivos: Refuerza la motivación y el enganche al generar interacción durante el video, promoviendo una reflexión activa y preparación para la contextualización.

Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** Google Docs colaborativo (Modificación)

Implementación: Cada equipo usa un documento compartido en Google Docs para formular y organizar sus preguntas sobre emprendimiento. Los estudiantes pueden escribir, editar y comentar en tiempo real, lo que facilita la colaboración y la construcción colectiva del conocimiento.

Contribución a objetivos: Permite rediseñar la actividad tradicional de formulación de preguntas, haciendo el proceso colaborativo, dinámico y visible para todos, fortaleciendo habilidades de comunicación y pensamiento crítico.

- **Herramienta:** Asistente de IA para generación de ideas – [ChatGPT](#) (Modificación)

Implementación: Bajo supervisión docente, los estudiantes pueden ingresar algunas de sus preguntas a ChatGPT para obtener ideas adicionales, ejemplos o explicaciones que enriquezcan su investigación. El docente guía para que usen esta herramienta como apoyo y filtro crítico, fomentando el pensamiento reflexivo.

Contribución a objetivos: Amplía las fuentes de información y estimula la curiosidad, ofreciendo una experiencia innovadora y facilitando el acceso a diversos enfoques sobre el emprendimiento.

Fase de Cierre

- **Herramienta:** Presentaciones digitales con Canva o Google Slides (Aumento)

Implementación: Cada equipo crea una presentación breve que resuma sus conclusiones sobre las razones para emprender, utilizando plantillas atractivas y recursos multimedia accesibles para su edad.

Contribución a objetivos: Mejora la comunicación de ideas y facilita la síntesis del conocimiento adquirido, promoviendo habilidades digitales y expresión creativa.

- **Herramienta:** Plataforma de video colaborativo – Flipgrid (Redefinición)

Implementación: Los estudiantes graban breves videos explicando sus conclusiones y reflexiones personales sobre el emprendimiento, que luego comparten en Flipgrid para que sus compañeros vean, comenten y valoren.

Contribución a objetivos: Permite una nueva forma de compartir y validar aprendizajes mediante la producción audiovisual y la interacción social, fortaleciendo la autoestima y el sentido de comunidad.