
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA DE TRABAJO PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES EN LA PRESENCIALIDAD – JORNADA SABATINA		Versión 01	Página 1 de 6

INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ			
DOCENTES: JIMENA GONZÁLEZ OROZCO		NÚCLEO DE FORMACIÓN: TÉCNICO CIENTÍFICO	
CLEI: 4	GRUPOS: 403, 404, 405, 406, 407	PERIODO: 1	SEMANA: 7
NÚMERO DE SESIONES:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:	
1	14/03/2026	20/03/2026	

PROPÓSITO GENERAL DEL PERIODO

Desarrollar en los estudiantes la capacidad de indagar científicamente problemas de su contexto relacionados con la salud y el ambiente, integrando el uso responsable de la tecnología y el trabajo colaborativo, para diseñar una propuesta de solución básica con sentido emprendedor, fortaleciendo el pensamiento crítico, científico y social.

Pregunta orientadora

¿Cómo investigar un problema de (salud, ambiente o bienestar), cercano y proponer una solución responsable y viable?

Tema: Ideas creativas y pensamiento emprendedor

Enfoque: Emprendimiento e innovación social

 **Producto final: Idea de solución con enfoque emprendedor**

ACTIVIDAD 1 (INDAGACIÓN)

Actividad: “Detectives de Problemas”

Dinámica creativa: Exploradores del entorno: Los estudiantes se convierten en “detectives sociales”.

Paso 1: En grupos pequeños deben identificar:

- 1 problema en el colegio

- 1 problema en el barrio
- 1 problema en casa

Ejemplos:

- Mucha basura en los recreos
- Desperdicio de agua
- Falta de organización en tareas

Paso 2: Responder en equipo:

- ¿A quién afecta?
- ¿Por qué es importante solucionarlo?
- ¿Ya existe una solución?



Producto parcial: Lista priorizada de problemas reales.

ACTIVIDAD 2 (CONCEPTUALIZACIÓN)

Emprender es crear una solución innovadora para resolver un problema, generando impacto positivo. Ejemplos:

- Jóvenes que crean apps para reciclar
- Estudiantes que diseñan organizadores escolares
- Emprendimientos sociales que ayudan a comunidades

La técnica SCAMPER simplificada: es una dinámica creativa simplificada para innovar productos, servicios o procesos existentes, desglosando ideas a través de 7 acciones clave: y se aplica haciendo preguntas desafiantes sobre cómo mejorar o transformar un concepto, ideal para romper bloqueos creativos y generar nuevas soluciones rápidamente.

Dinámica creativa: momento 1

1. **Define el problema/objeto:** Selecciona el producto o proceso a mejorar.
2. **Aplica las preguntas:** Repasa cada letra del acrónimo con preguntas específicas.
 - ✓ **Sustituir:** ¿Se puede cambiar algo?
 - ✓ **Combinar:** ¿Se puede combinar con otra idea?
 - ✓ **Adaptar:** ¿Cómo ajustar el producto o servicio a un nuevo contexto o público?
 - ✓ **Modificar:** ¿Qué se puede alterar (forma, color, tamaño)?
 - ✓ **Poner en otros usos:** ¿Qué más se puede hacer con este producto o servicio?
 - ✓ **Eliminar (E):** ¿Qué elemento innecesario se puede quitar?
 - ✓ **Reordenar (R):** ¿Se puede cambiar el orden, secuencia o disposición de su función?

3. **Genera ideas:** Responde a las preguntas y anota todas las ideas, sin juzgarlas en una sesión de lluvia de ideas

Trabajo colaborativo: proceso donde individuos con habilidades diversas unen esfuerzos, conocimientos y experiencias para lograr una meta común, fomentando la creatividad, el aprendizaje mutuo y la responsabilidad compartida en un ambiente horizontal.

Dinámica creativa: momento 2

Asignar roles para fortalecer habilidades STEAM+H y trabajo en equipo

- Líder creativo
- Investigador
- Diseñador
- Vocero

Toma el problema dado en la dinámica creativa anterior y diseñe una propuesta desde su rol

ACTIVIDAD 3 (APLICACIÓN Y EVALUACIÓN)

Aquí debemos ser muuuy creativos

Actividades # 1: “Shark Tank Escolar”

Cada grupo debe presentar su Producto Final: la idea de solución con enfoque emprendedor. Debe incluir:

1. Nombre del emprendimiento
2. Problema que resuelve
3. Público al que ayuda
4. Cómo funciona
5. Qué lo hace innovador

Actividades # 2: Elige una de las siguientes opciones Digital Creativa:

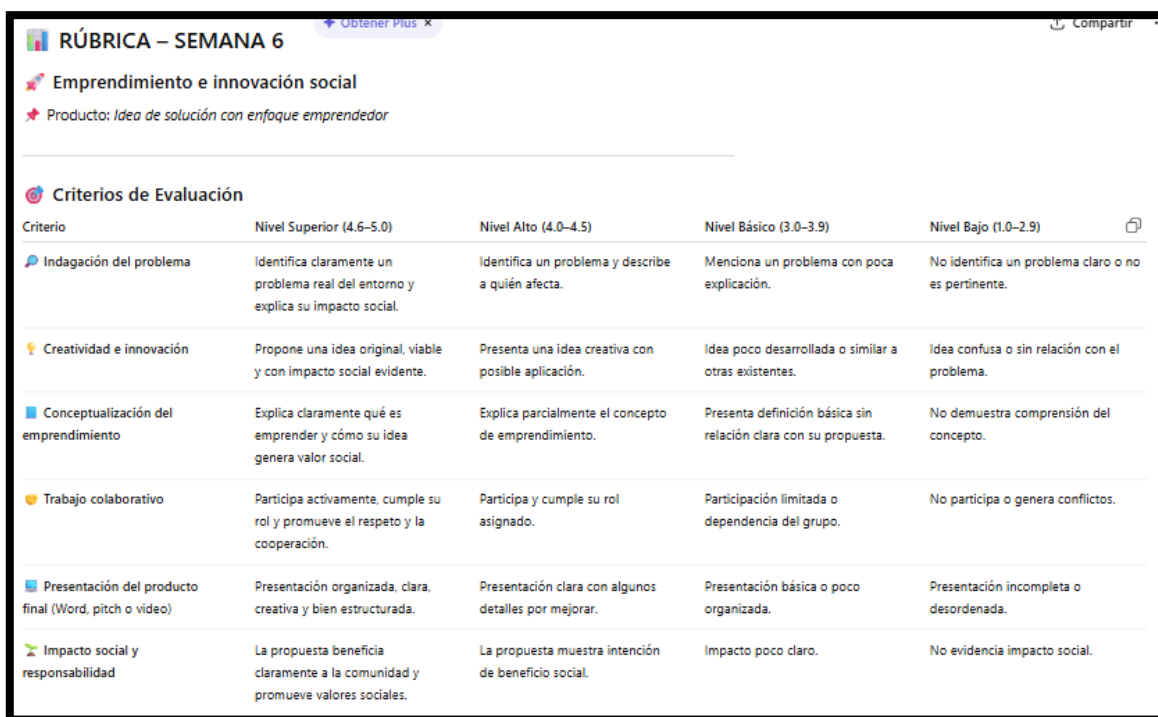
1 Presentación con formato creativo:

- Portada con nombre del emprendimiento
- Logo diseñado (puede ser en Power Point o Canva)
- Descripción organizada
- Imagen representativa

2 Video tipo comercial (1 minuto)

Graban una simulación vendiendo su idea.

3 Pitch en vivo (3 minutos) y presentarlo frente al grupo y responder preguntas.



RÚBRICA – SEMANA 6				
Emprendimiento e innovación social				
Producto: Idea de solución con enfoque emprendedor				
Criterios de Evaluación				
Criterio	Nivel Superior (4.6–5.0)	Nivel Alto (4.0–4.5)	Nivel Básico (3.0–3.9)	Nivel Bajo (1.0–2.9)
Indagación del problema	Identifica claramente un problema real del entorno y explica su impacto social.	Identifica un problema y describe a quién afecta.	Menciona un problema con poca explicación.	No identifica un problema claro o no es pertinente.
Creatividad e innovación	Propone una idea original, viable y con impacto social evidente.	Presenta una idea creativa con posible aplicación.	Idea poco desarrollada o similar a otras existentes.	Idea confusa o sin relación con el problema.
Conceptualización del emprendimiento	Explica claramente qué es emprender y cómo su idea genera valor social.	Explica parcialmente el concepto de emprendimiento.	Presenta definición básica sin relación clara con su propuesta.	No demuestra comprensión del concepto.
Trabajo colaborativo	Participa activamente, cumple su rol y promueve el respeto y la cooperación.	Participa y cumple su rol asignado.	Participación limitada o dependencia del grupo.	No participa o genera conflictos.
Presentación del producto final (Word, pitch o video)	Presentación organizada, clara, creativa y bien estructurada.	Presentación clara con algunos detalles por mejorar.	Presentación básica o poco organizada.	Presentación incompleta o desordenada.
Impacto social y responsabilidad	La propuesta beneficia claramente a la comunidad y promueve valores sociales.	La propuesta muestra intención de beneficio social.	Impacto poco claro.	No evidencia impacto social.

PARA EL ENCUENTRO VIRTUAL:

Actividad: “Emprender en equipo sin descuidar mi bienestar”

1. Inicio – Activación

Pregunta en el chat:

- ¿Qué es más difícil: tener una idea o trabajar en equipo?
- ¿Alguna vez has sentido estrés trabajando en grupo?

Pequeña reflexión: Un buen emprendimiento no solo necesita ideas, necesita equipos sanos.

2. Desarrollo

◆ Parte 1: Emprendimiento con propósito

Hablar brevemente de:

- Emprender no es solo vender.
- Es resolver un problema.
- Es trabajar con otros.
- Es manejar emociones cuando algo no sale bien.

Mini actividad: en el chat responder:

¿Qué problema de salud física o mental viven los estudiantes hoy?

Ejemplos que pueden salir:

- Estrés por tareas
- Falta de actividad física
- Uso excesivo de celular
- Mala alimentación

Luego preguntar:

👉 ¿Qué idea de emprendimiento podría ayudar a solucionar eso?

Ejemplos:

- App de pausas activas
 - Club de caminatas
 - Kit antiestrés
 - Agenda digital organizada
- ♦ Parte 2: Trabajo colaborativo saludable

Aquí refuerzas habilidades clave:

🧠 Un buen equipo necesita:

- Comunicación clara
- Respeto
- Escucha activa
- Distribución de roles
- Manejo de conflictos

Dinámica rápida:

🗣️ “El equipo desorganizado vs. el equipo organizado”

Preguntar:

- ¿Qué pasa cuando nadie escucha?
- ¿Qué pasa cuando uno hace todo?
- ¿Qué pasa cuando hay buena comunicación?

Concluir:

El trabajo colaborativo también es cuidar la salud mental del equipo.

3. Cierre

Cada estudiante escribe en el chat:

“Para que mi equipo funcione mejor, yo me comprometo a...”

¿Cómo cuidarán su salud mental trabajando en el proyecto?

FUENTES DE CONSULTA:

- AppVizer. (2021). SCAMPER: el comodín cuando la musa de la imaginación te planta. Recuperado de https://www.appvizer.es/revista/organizacion-planificacion/gestion-proyectos/scamper?utm_source=chatgpt.com
- Colegio colombo Gales. (2024). Estrategias para desarrollar el emprendimiento en los estudiantes. Recuperado de https://colegiocolombogales.edu.co/estrategias-para-desarrollar-el-emprendimiento-en-los-estudiantes/?utm_source=chatgpt.com
- INDEED. (2026). Qué es el trabajo en equipo y colaborativo. Recuperado de https://www.indeed.com/orientacion-profesional/desarrollo-profesional/trabajo-equipo-colaboracion?utm_source=chatgpt.com
- ISPRING. (2026). ¿Qué es el aprendizaje colaborativo? Beneficios y ejemplos. Recuperado de https://www.ispring.es/blog/aprendizaje-colaborativo?utm_source=chatgpt.com
- OBS. (2024). ¡El emprendimiento colectivo también existe! Recuperado de https://www.obsbusiness.school/blog/como-contribuye-el-trabajo-en-equipo-al-emprendimiento?utm_source=chatgpt.com