

Compromiso, innovación e impacto de mujeres referentes del siglo XXI

Guía para trabajar en el aula.
5º y 6º Primaria

Esta guía es una herramienta para trabajar el nuevo libro ***Innovactoras, referentes del siglo XXI del Norte y del Sur***, que forma parte un movimiento global sobre el que puedes encontrar más información en la página web www.innovactoras.eu y que en 2020 recibió el reconocimiento mundial del **Word Summit on the Information Society**, de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), en la categoría de "Cooperación regional e internacional".

La realización de este proyecto ha sido posible gracias a la colaboración del **Programa Innova**, impulsado por Fundación Caja Navarra y Fundación "La Caixa", en el marco del proyecto denominado "CompetencIA: Deporte adaptado femenino Norte-Sur e Inteligencia Artificial para fomentar competencias socioemocionales", realizado en partenariado con la Asociación SAMAY y HUMAN AI Tech.

La redacción y difusión tanto del libro ***Innovactora, referentes del siglo XXI del Norte y del Sur***, como de esta guía educativa para trabajar en el aula en diversos centros educativos ha sido posible gracias a la financiación de Gobierno de Navarra en el marco de la convocatoria de "Ayudas al fomento de la cultura científica, la difusión de la I+D+i realizada en Navarra y al fomento de las vocaciones STEAM. Cosmos 2026". Proyecto "Innovactoras en centros educativos de Navarra: Mujeres referentes del siglo XXI para fomentar vocaciones STEAM (meta ODS 9.5)".

Índice. Guía para trabajar en el aula. 5º y 6º Primaria.

INTRODUCCIÓN **4**

Actividad 1. El equipo de Koati **6**

1. Presentación y justificación 7
2. Ficha técnica y objetivos 7
3. Desarrollo de la sesión 8
4. Evaluación 8
5. Relación con el currículo de Navarra 9
6. Materiales y tareas 10
7. Fuentes y enlaces 10
8. Más allá, premios y oportunidades 10

Anexo I. Guía para crear tu pieza del mural 10

Anexo II. Tarjetas de las Innovactoras del capítulo 11

Actividad 2. Koati vuelve a respirar **27**

1. Presentación y cómo usar este material 28
2. Ficha técnica y objetivos 28
3. Reparto y roles 29
4. Plan de la sesión de 40 minutos 30
5. Guion base (6 escenas) 30
6. Ideas para que el alumnado amplíe y recree la obra 33
7. Escenografía y atrezo con materiales sencillos 34
8. Orientaciones, evaluación y currículo 34

Anexo I. Plantilla “Escribe tu escena” 35

Anexo II. Tarjetas “¿Y si…?” 35

Introducción

Guía para el aula
Compromiso, innovación e impacto de mujeres referentes del siglo XXI
5.º y 6.º de Primaria

¿Por qué esta guía?

Esta guía nace del libro Innovactoras, un conjunto de cuentos en los que a través de viajes por el mundo nuestras Innovactoras acompañadas por el Hada Madrina y se encuentran con problemas reales: una isla dañada por las inundaciones, una huelga de transportes, una comunidad que necesita ser escuchada. Cada cuento tiene algo en común: los problemas no se resuelven con magia, sino con el conocimiento, la creatividad y el esfuerzo de mujeres reales que trabajan en ciencia, tecnología, ingeniería, arte y emprendimiento.

Esas mujeres no son personajes inventados. Son las Innovactoras: referentes identificadas gracias a los Premios Innovactoras, que se celebran cada año con motivo del Día Mundial de la Innovación y la Creatividad (21 de abril). El proyecto global de Innovactoras (www.innovactoras.eu) recibió en 2020 el reconocimiento del World Summit on the Information Society, de las Naciones Unidas, en la categoría de «Cooperación regional e internacional».

Esta guía lleva ese libro al aula. Parte del capítulo 3, Un desayuno en el Altiplano boliviano, y propone dos actividades para 5.º y 6.º de Primaria: un mural colectivo y un teatro. Las dos pueden hacerse por separado o encadenarse como una pequeña situación de aprendizaje.

Qué queremos conseguir

Desarrollar habilidades STEAM desde edades tempranas. Ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas no son compartimentos separados: los problemas reales se resuelven combinándolas. En la isla de Koati, capitulo trabajado en estas actividades, hace falta quien entienda el lago, quien cuide el agua de los huertos, quien diseñe casas seguras y quien cuente al mundo lo que pasa. Todas las aportaciones cuentan, y mostrarlo ayuda a que el alumnado se vea capaz de participar en ellas.

Sacar a la luz posibles vocaciones. Es difícil querer ser lo que no se conoce. Conocer a mujeres cercanas con trayectorias distintas y a veces nada lineales, amplía el abanico de lo que niñas y niños pueden imaginar para su futuro. Algunas de ellas descubrieron su vocación en unas prácticas, en un verano o ya en plena carrera, y eso también es un mensaje importante. Además, esta guía contribuye a fomentar las vocaciones STEAM y conecta con la meta 9.5 de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Aprender de los errores. Las Innovactoras hablan con naturalidad de lo que les salió mal y de lo que aprendieron de ello. Equivocarse forma parte de innovar. En el aula, esto se traduce en no pedir dibujos perfectos ni respuestas “correctas”, sino ideas, preguntas y ganas de probar y mejorar.

Trabajar en equipo y escuchar. Ninguna Innovactora resuelve sola el problema de Koati, y ninguna lo hace sin escuchar antes a la comunidad. Por eso las dos actividades reparten roles para que todas las personas participen y ponen la escucha en el centro: se ayuda con la comunidad, no para la comunidad.

Fomentar la igualdad y la inclusión. Visibilizar referentes femeninos contribuye a la igualdad de género, y trabajar con roles, normas compartidas y materiales accesibles permite que cada alumna y cada alumno encuentre su lugar en el grupo.

Esperamos que esta guía sea útil para el profesorado y que sirva de punto de partida para que el alumnado puede ampliar las escenas, inventar otras nuevas y, quien sabe si proponer a una mujer de su entorno como futura Innovactora o seguir los pasos a convertirse en una de ellas.

EL EQUIPO DE KOATI

Mural de aula sobre inclusión, trabajo en equipo y referentes STEAM a partir de las Innovactoras.

Actividad de 40 minutos · Destinada a 5.º y 6.º de Educación Primaria.

Contenido

- Presentación y justificación
- Ficha técnica y objetivos
- Desarrollo de la sesión (40 minutos)
- Evaluación
- Relación con el currículo de Navarra
- Materiales y tareas
- Fuentes
- Más allá, premios y oportunidades
- Anexo I. Guía para crear tu pieza del mural
- Anexo II. Tarjetas de las Innovactoras del capítulo 3

1. Presentación y justificación

En el capítulo 3 de Innovactoras, «Un desayuno en el Altiplano boliviano», dos amigas llegan a la isla de Koati, en el lago Titicaca, y la encuentran muy dañada tras unas inundaciones: el agua está sucia, los peces sufren, los cultivos se estropean y las casas están dañadas. El Hada Madrina no lo arregla con magia: llama a un equipo de mujeres con trabajos muy distintos (ciencia, ingeniería, diseño y arte) y cada una ayuda con lo suyo.

Esa es la idea de la sesión, y es muy sencilla:

- **Inclusión:** para ayudar a una comunidad hay que escucharla antes de proponer soluciones (es una de las preguntas del propio libro). Y en un equipo, cada persona aporta algo distinto.
- **STEAM:** hay soluciones que vienen de la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas, y todas hacen falta.

Resultado visible: un mural de aula con un dibujo de la isla de Koati en el centro y, alrededor, las piezas de cada equipo explicando cómo ayuda su Innovactora.

2. Ficha técnica y objetivos

Destinatarios	Alumnado de 5.º y 6.º de Educación Primaria.
Duración	Una sesión de 40 minutos.
Agrupamiento	Equipos de 4-5 personas. Cada persona tiene un rol: lee, dibuja, escribe y presenta.
Espacio	Aula con mesas juntas y una pared o un papel continuo para el mural.
Producto	Un mural colectivo con una pieza por equipo (dibujo + frase + letra STEAM).
Preparación	15 minutos: imprimir las tarjetas del Anexo II y preparar el papel del mural.

Objetivos:

- Comprender el problema de Koati y cómo ayudan las Innovactoras.
- Entender por qué hay que escuchar a una comunidad antes de ayudarla.
- Descubrir que la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas colaboran.
- Trabajar en equipo respetando los distintos papeles de cada persona.

3. Desarrollo de la sesión (40')

Min.	Momento	Qué se hace	Materiales
0-8	Lectura y comprensión	Se lee en voz alta el capítulo 3 (págs. 65-66). Dos preguntas del libro: ¿qué problema tenía Koati? ¿qué soluciones aportaron las Innovactoras?	Capítulo 3
8-12	Escuchamos antes de ayudar	Pregunta a toda la clase: «¿Por qué es importante escuchar a las personas de Koati antes de proponer soluciones?». Cada equipo escribe en un post-it una pregunta que haría a la comunidad (por ejemplo: «¿Qué necesitáis primero?»).	Post-its
12-16	Reparto de tarjetas	Cada equipo recibe una tarjeta de una Innovactora (Anexo II) y la lee.	Tarjetas
16-30	Hacemos la pieza	Cada equipo hace su pieza del mural (Anexo I): un dibujo, una frase y una letra STEAM.	Cartulina A4, rotuladores
30-37	Montamos el mural	Se pega cada pieza en la zona de Koati que ayuda: Agua y peces, Cultivos, Casas o Arte y mensaje. Se pegan también los post-its con las preguntas en el centro.	Mural, cinta
37-40	Cierre	Cada portavoz dice una frase: «Nuestra Innovactora ayuda a Koati porque...». Pregunta final para toda la clase: «¿Qué pasaría si faltara una de ellas?».	—

Orientaciones para quien dinamiza

- **Con la comunidad, no para la comunidad.** Koati es una comunidad con voz propia. Evitar el lenguaje de pena o de superioridad.
- **No hace falta dibujar bien.** Se valora la idea y la explicación, no la técnica.
- **Todas las voces cuentan.** Se pueden repartir las tareas (leer, dibujar, escribir, presentar) para que cualquier alumno o alumna participe sin sentirse señalado. Si hay alumnado con necesidades específicas, conviene consultarlo antes con Orientación.

4. Evaluación

Se propone una observación sencilla con cuatro preguntas para el profesorado:

- ¿Explica con sus palabras qué problema tenía Koati?
- ¿Sabe decir qué aporta su Innovactora?

- ¿Ha participado en el equipo y ha dejado participar?
- ¿Recuerda por qué hay que escuchar a la comunidad antes de ayudar?

Al final, el alumnado también puede completar en un post-it: «Hoy he aprendido que…».

Se valorará la autoevaluación por parte del alumnado de la actividad a través de un formulario. Los docentes también realizarán una evaluación de la actividad.

5. Relación con el currículo de Navarra

Marco de referencia: Decreto Foral 67/2022 (currículo de Educación Primaria en Navarra), Anexo I (Perfil de salida), Anexo II (áreas y competencias específicas) y Anexo III (situaciones de aprendizaje).

Competencia clave	Aportación de la actividad
CCL – Comunicación lingüística	Comprensión del cuento, frase escrita y presentación oral.
STEM – Matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería	Identificar qué aportan la ciencia, la tecnología y la ingeniería a un problema real.
CPSAA – Personal, social y de aprender a aprender	Trabajo en equipo con roles.
CC – Ciudadana	Escucha a la comunidad, inclusión e igualdad de género.
CCEC – Conciencia y expresión culturales	Dibujo y mural colectivo.

- **Competencias específicas relacionadas:** Conocimiento del Medio (CE6 y CE8), Lengua Castellana y Literatura (CE3 y CE4), Educación Artística (CE4) y Educación en Valores Cívicos y Éticos (CE2).
- **Áreas desde las que puede liderarse:** Lengua, Conocimiento del Medio, Educación Artística, Valores y Tutoría.
- **ODS con los que conecta:** ODS 5 (igualdad de género), ODS 6 (agua limpia), ODS 10 (reducción de desigualdades) y ODS 13 (acción por el clima).

6. Materiales y tareas

☐ Material o tarea	Qué debe contener
☐ 1. Capítulo 3	Págs. 65-67 del libro.
☐ 2. Tarjetas de Innovactoras	Impresas del Anexo II (una por equipo; se pueden repetir).
☐ 3. Material de aula	Cartulinas A4, rotuladores, cinta y post-its.
☐ 4. Soporte del mural	Papel continuo con un dibujo sencillo de la isla en el centro y cuatro zonas rotuladas: Agua y peces, Cultivos, Casas, Arte y mensaje.

Tiempo de preparación estimado: 15 minutos.

7. Fuentes y enlaces

- Asociación Innovactoras y libro Innovactoras (Ediciones Eunate): https://www.innovactoras.eu
- Currículos de Navarra, Educación Primaria: sites.google.com/educacion.navarra.es/curriculos-denavarra

8. Más allá, premios y oportunidades

Innovactoras convoca cada curso unos premios con categoría de centros educativos y de Innovactora Junior. El mural puede fotografiarse y presentarse, o ampliarse proponiendo a una mujer cercana al alumnado (familiar, vecina, profesora) como futura Innovactora a través de la web.

Anexo I. Guía para crear tu pieza del mural

El docente dinamizador de la actividad guía a cada equipo en la búsqueda de los elementos necesarios para completar la actividad.

Paso 1. Lee tu tarjeta. ¿Qué hace tu Innovactora?

Paso 2. Haz tu pieza en una cartulina A4 con tres cosas:

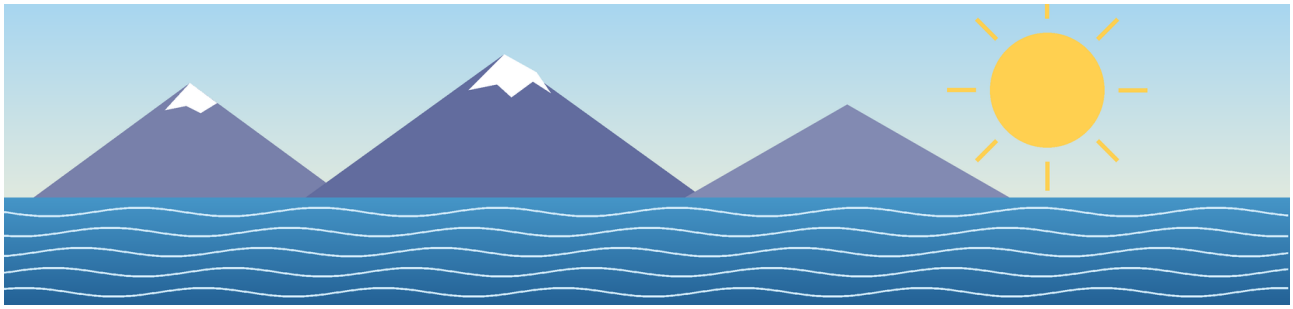
- Un dibujo de lo que hace o de cómo ayuda a Koati.
- Una frase: «Ayuda a Koati porque…».
- Una letra STEAM (S, T, E, A o M) con un círculo, según lo que más usa.

Paso 3. Elige tu zona del mural: Agua y peces, Cultivos, Casas o Arte y mensaje.

Paso 4. Revisa: ¿Se entiende sin explicarlo? ¿Ha participado todo el equipo?

Anexo II. Tarjetas de las Innovactoras del capítulo 3

Innovactora	Qué hace por Koati	Zona	STEAM
Verónica Iriarte (bióloga marina)	Diseña un plan para recuperar el ecosistema del lago y trabaja con los pescadores para pescar de forma más sostenible.	Agua y peces	S Ciencia
Nora Alonso (agrobiotecnología)	Ayuda a las familias a recuperar sus cultivos y a mejorar su producción.	Cultivos	S Ciencia
Camila Beltrán (ingeniería y datos)	Pone sistemas de riego inteligente que usan sensores y tecnología para cuidar el agua en los huertos.	Cultivos	T Tecnología
Sofía Leal (Innovactora Junior)	A los 16 años diseñó NEIGLOO, una vivienda barata, reciclable y fácil de montar para zonas de catástrofes.	Casas	E Ingeniería
Constanza Rossel y Macarena Valdés (diseño y arte)	Alegran las fachadas con azulejos y decoran el interior de las casas con sus obras.	Arte y mensaje	A Arte
Sofía Márquez y Juliana Mejía (Innovactoras Junior)	Sensibilizan sobre el cambio climático con su empresa escolar BIOACTION.	Arte y mensaje	S Ciencia y comunicación



EL EQUIPO DE KOATI

Cada persona aporta algo distinto.
¡Juntas y juntos hacemos que Koati vuelva a respirar!



Agua y peces



Cultivos



Casas



Arte y mensaje

Para decorar el aula

Imprime esta página en A4 o A3 y úsala como cartel de entrada. Las páginas siguientes son los materiales para trabajar: plantilla de pieza, carteles de zona, preguntas a la comunidad, roles, normas, «hoy he aprendido» y diplomas.

MI PIEZA DEL MURAL

Equipo de Koati

Nuestro equipo: _____

Nuestra Innovactora: _____

1. Mi dibujo

Dibuja lo que hace tu Innovactora o cómo ayuda a Koati.

2. Mi frase

_____ ayuda a Koati porque…

_____

3. Mi letra STEAM (rodea la que más usa)

S	T	E	A	M
Ciencia	Tecnología	Ingeniería	Arte	Matemáticas

4. Mi zona del mural (marca con ✔)



☐ Agua y peces



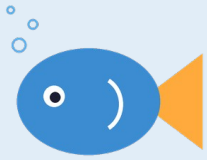
☐ Cultivos



☐ Casas



☐ Arte y mensaje



AGUA Y PECES

Aquí pegamos a las Innovactoras que cuidan el lago y a los peces.



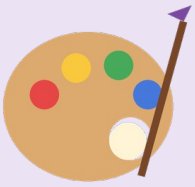
CULTIVOS

Aquí pegamos a las Innovactoras que ayudan a los huertos y a las plantas.



CASAS

Aquí pegamos a las Innovactoras que construyen casas seguras.



ARTE Y MENSAJE

Aquí pegamos a las Innovactoras que dan color y cuentan lo que pasa.

✂ Recorta los carteles y pégalos en el papel del mural.

ANTES DE AYUDAR, PREGUNTAMOS

Para ayudar a una comunidad, primero hay que escucharla. ¿Qué preguntaríais a las personas de Koati?

Nosotras y nosotros preguntaríamos a Koati... Equipo: _____	**Nosotras y nosotros preguntaríamos a Koati...** Equipo: _____
Nosotras y nosotros preguntaríamos a Koati... Equipo: _____	**Nosotras y nosotros preguntaríamos a Koati...** Equipo: _____
Nosotras y nosotros preguntaríamos a Koati... Equipo: _____	**Nosotras y nosotros preguntaríamos a Koati...** Equipo: _____

✂ Recorta cada pregunta y pégala en el centro del mural, alrededor de la isla.

ASÍ TRABAJA NUESTRO EQUIPO

Cada persona tiene un papel. Se pueden cambiar entre vosotros y vosotras.

Lectora o lector	Lee la tarjeta en voz alta y ayuda a entender las palabras nuevas.
Dibujante	Hace el dibujo de la pieza con las ideas de todo el equipo.
Escritora o escritor	Escribe la frase y revisa que se entienda.
Portavoz	Cuenta al resto de la clase por qué su Innovactora ayuda a Koati.
Cuidador o cuidadora del tiempo y los materiales	Mira el reloj, reparte los rotuladores y recoge al final.

Nuestras 4 normas

Escuchamos	Primero escuchamos, luego hablamos.
Todas las voces cuentan	Cada persona aporta una idea.
Nos ayudamos	Si alguien necesita ayuda, se la damos.
Respetamos	Nadie se ríe de un dibujo o de una idea.

HOY HE APRENDIDO QUE...

Termina la frase y pégala en el mural. ¡Cada una vale!

Hoy he aprendido que... Nombre: _____	**Hoy he aprendido que...** Nombre: _____
Hoy he aprendido que... Nombre: _____	**Hoy he aprendido que...** Nombre: _____
Hoy he aprendido que... Nombre: _____	**Hoy he aprendido que...** Nombre: _____
Hoy he aprendido que... Nombre: _____	**Hoy he aprendido que...** Nombre: _____

DIPLOMA

Equipo de Koati

Este diploma es para

_____

por escuchar, colaborar y ayudar a que Koati vuelva a respirar.

Fecha: _____ Firma de la profesora o del profesor: _____

DIPLOMA

Equipo de Koati

Este diploma es para

_____

por escuchar, colaborar y ayudar a que Koati vuelva a respirar.

Fecha: _____ Firma de la profesora o del profesor: _____

TARJETAS DE LAS INNOVACTORAS DE KOATI

Para el mural «El equipo de Koati»

Cómo usar estas tarjetas

1. Recibe la tarjeta de tu equipo. Leedla en voz alta por turnos: cada persona lee un trozo.
2. Buscad en la tarjeta qué hace vuestra Innovactora por Koati y subrayad la idea más importante.
3. Haced vuestra pieza del mural en una cartulina A4: un dibujo, una frase y la letra STEAM. En cada tarjeta tenéis ideas para empezar.
4. Pegad la pieza en su zona del mural y contad por qué ayuda a Koati.

Las cuatro zonas de Koati



Agua y peces



Cultivos



Casas



Arte y mensaje

Las letras STEAM

S Ciencia · **T** Tecnología · **E** Ingeniería · **A** Arte · **M** Matemáticas

Los textos de las tarjetas resumen las fichas del libro «Innovactoras» con palabras sencillas. Para saber más, podéis leer la ficha completa en el libro.

Verónica Iriarte

Bióloga marina

S

Ciencia

¿Quién es?

Verónica estudió Biología en Uruguay y un máster de Biología Marina en México. De pequeña le fascinaban los mamíferos marinos, como las ballenas, y soñaba con trabajar rodeada de ellas. Hoy usa la ciencia para resolver problemas reales.

¿Qué hace por Koati?

Diseña un plan para recuperar el ecosistema del lago (un ecosistema es como una gran casa donde viven peces, plantas y personas, y todo está conectado). Además, trabaja con los pescadores para que pesquen de forma más sostenible, es decir, sin dañar el lago para que siga dando peces en el futuro.

En la vida real

Ha creado puertas de escape en las redes de los barcos que pescan calamar, para que los lobos y leones marinos no queden atrapados.

Una idea suya

Para ella, innovar es «generar métodos prácticos y eficientes para solucionar problemas».

¿Sabías que...?

En su ficha del libro la llaman «una vieja loba del mar». ¿Por qué crees que le pega ese nombre?

Para tu pieza del mural

- ☐ Dibuja el lago con peces sanos y a Verónica hablando con una pescadora o un pescador.
- ☐ Escribe la frase: «Verónica ayuda a Koati porque...».
- ☐ Rodea la letra S de Ciencia.

Palabras nuevas

- **Ecosistema:** Todos los seres vivos de un lugar y lo que necesitan para vivir.
- **Sostenible:** Que se puede hacer hoy sin gastar ni dañar lo que necesitaremos mañana.
- **Mamíferos marinos:** Animales del mar que respiran aire, como ballenas, delfines o lobos marinos.

Nora Alonso

Bióloga y experta en agrobiotecnología

S

Ciencia

¿Quién es?

Nora estudió Biología en la Universidad de Navarra y se doctoró investigando cómo funcionan las plantas por dentro. Es una persona muy curiosa: le gusta estudiar y dice que sigue aprendiendo cada día, también de temas muy distintos al suyo.

¿Qué hace por Koati?

Es experta en agrobiotecnología: usa la ciencia de los seres vivos para ayudar a que las plantas crezcan mejor. En Koati ayuda a las familias a recuperar sus pequeñas plantaciones y a mejorar su producción.

En la vida real

Es cofundadora de una empresa de biotecnología que crea productos biológicos para cultivar de forma sostenible, ética y humana.

Una idea suya

Para ella, innovar significa hacer las cosas de forma diferente y buscar otros caminos para resolver los retos.

¿Sabías que…?

Nora empezó a descubrir su vocación en unas prácticas en una empresa del campo: ¡aprendió muchísimo y descubrió un sector nuevo para ella!

Para tu pieza del mural

☐ Dibuja una planta o un huerto recuperándose, con Nora observándolo con una lupa.

☐ Escribe la frase: «Nora ayuda a Koati porque…».

☐ Rodea la letra S de Ciencia.

Palabras nuevas

- **Agrobiotecnología:** Usar la ciencia de los seres vivos para mejorar los cultivos.
- **Plantación:** Terreno donde se cultivan plantas.
- **Sostenible:** Que cuida el medio ambiente para que dure en el tiempo.

Camila Beltrán

Ingeniera y experta en datos

T
Tecnología

¿Quién es?

Camila estudió Ingeniería en Automatización en la Universidad del Bío-Bío, en Chile, y se formó en ciencia de datos. Siempre sintió curiosidad por cómo la tecnología puede resolver problemas reales, sobre todo en el campo.

¿Qué hace por Koati?

Instala riego inteligente en los huertos de las familias: sensores y tecnología que ayudan a saber cuándo y cuánta agua necesitan las plantas, para no desperdiciar ni una gota.

En la vida real

Es cofundadora y directora de Permacultura Tech, una empresa que usa sensores conectados e inteligencia artificial para cuidar el agua en la agricultura y en los bosques.

Una idea suya

Para ella, innovar es «transformar una necesidad real en una solución útil y sostenible».

¿Sabías que…?

Su consejo para quien viene detrás: no esperes a tener todas las respuestas; atrévete a aprender haciendo.

Para tu pieza del mural

☐ Dibuja un huerto con un sensor en la tierra y a Camila revisando los datos.
☐ Escribe la frase: «Camila ayuda a Koati porque…».
☐ Rodea la letra T de Tecnología.

Palabras nuevas

- **Sensor:** Aparato que mide algo, por ejemplo cuánta humedad hay en la tierra.
- **Riego:** Echar agua a las plantas para que crezcan.
- **Inteligencia artificial:** Programas que aprenden de los datos para ayudar a tomar decisiones.

Sofía Leal

Innovactora Junior · Inventora de viviendas

E

Ingeniería

¿Quién es?

Con solo 16 años, Sofía diseñó una vivienda pensada para ayudar a las personas que lo han perdido todo tras una catástrofe natural. Fue premiada como Innovactora Junior.

¿Qué hace por Koati?

Su modelo de casa, llamado NEIGLOO, podría ayudar a que las familias de Koati tengan un hogar seguro después de las inundaciones.

En la vida real

NEIGLOO es barata, fácil de montar y resistente. Está hecha de materiales ligeros, que no dejan pasar el agua, que aíslan del frío y del calor y que se pueden reciclar. Se puede reutilizar y dura unos 12 años.

Una idea suya

Sofía espera que las personas puedan «resurgir» después del momento más duro de sus vidas, como el ave Fénix.

¿Sabías que…?

Su invento ha salido en radio y televisión de varios países y se ha presentado ¡ante la ONU!

Para tu pieza del mural

☐ Dibuja la casita NEIGLOO y a varias personas montándola juntas.

☐ Escribe la frase: «Sofía ayuda a Koati porque…».

☐ Rodea la letra E de Ingeniería.

Palabras nuevas

- **Catástrofe natural:** Un suceso de la naturaleza que causa mucho daño, como una inundación.
- **Impermeable:** Que no deja pasar el agua.
- **Reciclable:** Que se puede volver a usar para hacer cosas nuevas.

Constanza Rossel

Diseñadora

A

Arte

¿Quién es?

Constanza descubrió que quería dedicarse al diseño el verano antes de su último año de colegio, cuando se dio cuenta de que todo lo que nos rodea fue pensado y diseñado por alguien. De pequeña quería ser de todo: chef, actriz, científica o astrónoma.

¿Qué hace por Koati?

Alegra las fachadas (las paredes de fuera) de las casas de Koati con azulejos decorados.

En la vida real

Tiene su propio estudio de diseño. Ha pintado murales en el proyecto Sígueme y cuenta que a las personas de Pamplona les alegra el día ver un lugar más bonito.

Una idea suya

Dice que «no hay nada más hermoso que hacer feliz a las personas».

¿Sabías que...?

Aprendió de un error: creyó que lo rápido y fácil daba buenos resultados. Ahora sabe que la perfección está en las cosas pequeñas y que todo lleva tiempo y esfuerzo.

Para tu pieza del mural

- ☐ Dibuja una fachada con azulejos de colores y a Constanza pintando con niñas y niños de Koati.
- ☐ Escribe la frase: «Constanza ayuda a Koati porque...».
- ☐ Rodea la letra A de Arte.

Palabras nuevas

- **Fachada:** La parte de fuera de un edificio o casa.
- **Azulejo:** Pieza fina de cerámica, normalmente decorada, que se usa para cubrir paredes.
- **Mural:** Pintura grande hecha sobre una pared.

Macarena Valdés

Artista y empresaria

A

Arte

¿Quién es?

Macarena une el arte con el mundo de la empresa. Estudió negocios en Boston y arte en Italia, y ahora estudia un máster en pintura. Muchas de sus obras las hizo aprendiendo técnicas en internet y en YouTube.

¿Qué hace por Koati?

Decora el interior de las casas con sus obras, para que sean lugares agradables donde sentirse bien.

En la vida real

Colaboró con Operación Sonrisa en Bolivia, apoyando a niños con labio leporino, y da talleres de arteterapia a niños con síndrome de Down, inspirados en artistas como Picasso, Monet o Kandinsky.

Una idea suya

Cree que «un buen ánimo es la base para un buen trabajo».

¿Sabías que…?

Para ella el arte es un lenguaje que entiende todo el mundo: puede emocionar y expresar lo que a veces no se puede decir con palabras.

Para tu pieza del mural

- ☐ Dibuja el interior de una casa con cuadros y a Macarena colgando una obra.
- ☐ Escribe la frase: «Macarena ayuda a Koati porque…».
- ☐ Rodea la letra A de Arte.

Palabras nuevas

- **Arteterapia:** Usar el arte para sentirnos mejor y expresar emociones.
- **Interior:** La parte de dentro de una casa.
- **Obra de arte:** Una pintura, una escultura u otro trabajo creado por una persona artista.

Sofía Márquez y Juliana Mejía

Innovactoras Junior 2021 · Colombia

S

Ciencia y comunicación

¿Quién es?

Sofía y Juliana son dos amigas de Colombia. Cuando estaban en el colegio, innovaron en una asignatura de STEAM y emprendimiento, y fueron premiadas como Innovactoras Junior en 2021.

¿Qué hace por Koati?

Cuentan al mundo lo que pasa y hablan del cambio climático para que más gente se entere y ayude a Koati.

En la vida real

Crearon BIOACTION, una empresa para combatir los problemas del cambio climático. Su idea no es solo vender: quieren que la gente cuide el planeta. Usan Instagram para llegar a más personas.

Una idea suya

Saben que adaptarse y usar la tecnología es clave para afrontar el presente y el futuro.

¿Sabías que…?

Su referente en innovación es Joanna Hoffman, que trabajó con Steve Jobs y hoy se dedica a empresas que desarrollan inteligencia artificial.

Para tu pieza del mural

- ☐ Dibuja a Sofía y Juliana con un megáfono o un móvil contando lo que pasa en Koati.
- ☐ Escribe la frase: «Sofía y Juliana ayudan a Koati porque…».
- ☐ Rodea la letra S de Ciencia.

Palabras nuevas

- **Cambio climático:** Cambios en el clima de la Tierra que afectan a personas, animales y plantas.
- **Concienciar:** Hacer que la gente se dé cuenta de un problema y quiera ayudar.
- **Empresa:** Un proyecto en el que un grupo de personas ofrece algo útil a los demás.

KOATI VUELVE A RESPIRAR

Teatrillo de aula sobre inclusión, escucha y referentes STEAM a partir de las Innovactoras.

Guion, reparto, ensayo y propuestas para ampliarlo

Destinado a 5.º y 6.º de Educación Primaria

Basado en el capítulo 3, «Un desayuno en el Altiplano boliviano».

Contenido

- 1. Presentación y cómo usar este material
- 2. Ficha técnica y objetivos
- 3. Reparto y roles (todas las personas participan)
- 4. Plan de la sesión de 40 minutos
- 5. Guion base (6 escenas)
- 6. Ideas para que el alumnado amplíe y recree la obra
- 7. Escenografía y atrezo con materiales sencillos
- 8. Orientaciones, evaluación y currículo
- Anexo I. Plantilla «Escribe tu escena»
- Anexo II. Tarjetas «¿Y si…?»

1. Presentación y cómo usar este material

El capítulo 3 cuenta cómo Antonella Broglia y Gabriela Molina llegan a la isla de Koati, en el lago Titicaca, y la encuentran muy dañada tras unas inundaciones: agua sucia, peces que sufren, cultivos estropeados y casas dañadas. El Hada Madrina reúne a un equipo de Innovactoras y cada una ayuda con lo suyo.

Este teatrillo convierte el cuento en seis escenas muy cortas (de 1 minuto cada una). El guion es una base para que el alumnado lo cambie: pueden añadir personajes, escenas, finales y hasta cambiar de cuento usando la misma plantilla (apartado 6).

Ideas que recorren toda la obra:

- **Inclusión:** antes de ayudar hay que escuchar, y la comunidad puede corregir las ideas (en el guion lo hace). Además, todas las personas del aula tienen un papel.
- **STEAM:** cada Innovactora aporta ciencia, tecnología, ingeniería, arte o comunicación, y la obra lo muestra con gestos y pequeñas demostraciones.

Nota: los diálogos son inventados a partir del cuento y de las fichas del libro. Las Innovactoras reales no dijeron estas frases; los habitantes de Koati (pescadora, agricultor, abuela, niña o niño) son personajes ficticios que se representan con respeto.

2. Ficha técnica y objetivos

Destinatarios	Alumnado de 5.º y 6.º de Educación Primaria.
Duración	40 minutos para repartir, ensayar y representar. Si hay más tiempo, una segunda sesión de 40 minutos para ampliar y ensayar de nuevo.
Agrupamiento	6 grupos de 4-5 personas: cada grupo prepara una escena. Un grupo técnico opcional (sonido, carteles y escenografía) puede salir de cada grupo.
Espacio	Aula con un espacio libre al frente como escenario y sillas en U.
Producto	Representación de la obra ante el resto de la clase o de otro curso, y una escena nueva inventada por el alumnado.
Preparación	15 minutos: imprimir el guion (una escena por grupo) y preparar los objetos de personaje (apartado 7).

Objetivos:

- Comprender el cuento y reconocer el problema y las soluciones.
- Practicar la lectura expresiva, la voz y el gesto en un trabajo en equipo.
- Entender por qué hay que escuchar a una comunidad antes de ayudarla.
- Reconocer las aportaciones de la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas.
- Crear colectivamente una escena propia o un final alternativo.

3. Reparto y roles

Truco para que todo el mundo pueda participar: un personaje puede interpretarlo distinta gente en distintas escenas. Se identifica con un objeto que pasa de mano en mano (pañuelo, gorra, varita…), y el grupo de cada escena lo recoge. Así no hace falta que nadie memorice toda la obra.

Personaje	Objeto que lo identifica	Escenas
Narrador/a (1 o 2 voces)	Libro grande o atril de cartulina	Todas
Antonella	Pañuelo rojo	1, 2 y 3
Gabriela	Gorra	1, 2 y 3
Hada Madrina	Varita de cartón	3 y 6
Habitantes de Koati: pescadora, agricultor, abuela, niña o niño	Pañuelo azul, sombrero, bastón de cartón, mochila	2, 4, 5 y 6
Verónica Iriarte (bióloga marina)	Pez de cartulina	4
Nora Alonso (agrobiotecnología)	Planta o maceta	4
Blanca Rojas (materiales y semillas)	Bolsita de semillas	4
Camila Beltrán (riego inteligente)	Regadera o botella agujereada	4
Sofía Leal (vivienda NEIGLOO)	Casita de cartón	5
Verónica Ágreda (arquitectura e IA)	Plano o planos en cartulina	5
Constanza Rossel (azulejos)	Azulejo de cartulina	5
Macarena Valdés (arte)	Pincel	5
Sofía Márquez y Juliana Mejía	Megáfono de cartón	6

Roles sin texto o con poco texto (igual de importantes):

- **Dirección o regiduría:** da la entrada a cada escena y cuida los tiempos.
- **Sonido y música:** campanilla del Hada, olas, lluvia (con una caja de arroz), percusión corporal.
- **Carteles y escenografía:** pancartas con el nombre de cada escena y letreros de «Agua», «Huertos», «Casas».
- **Coro de Koati:** repite frases clave y hace los gestos del final.
- **Apuntador/a:** sigue el guion y ayuda si alguien se bloquea.

4. Plan de la sesión de 40 minutos

Min.	Momento	Qué se hace	Materiales
0-5	Calentamos	Se recuerda el cuento en dos frases. Juego de calentamiento: «Respirar juntos» (todos respiran hondo y levantan los brazos despacio: es el gesto final de la obra).	—
5-10	Reparto	Se forman los 6 grupos y cada uno recibe su escena y su objeto de personaje. Se asignan los roles de cada grupo (apartado 3).	Guion, objetos
10-27	Ensayo por escenas	Cada grupo lee su escena, decide movimientos, entradas y gestos, y ensaya dos veces. El docente pasa por los grupos.	Guion, atrezo
27-37	Representación	Las seis escenas se representan seguidas, con el narrador presentando cada una. Si hay otra clase, pueden invitarla.	Espacio libre
37-40	Cierre	Aplausos y dos preguntas: «¿Qué ha cambiado en la obra por escuchar a la comunidad?» y «¿Qué escena nos gustaría añadir?».	—

5. Guion base

Cada escena dura cerca de un minuto. Las partes entre paréntesis son indicaciones para actuar. Los grupos pueden cambiar las palabras si mantienen la idea.

El atrezzo se puede preparar si se tiene más de una sesión para realizar la actividad, desarrollando esta propuesta como una situación de aprendizaje.

Escena 1. El desayuno en la montaña

Grupo 1 · Narrador/a, Antonella y Gabriela

Ejemplo de atrezzo: Un jeep de cartulina. Antonella y Gabriela sentadas, con una taza de cartón.

Narrador/a: Amanece en lo alto del Altiplano. Antonella y Gabriela han trabajado con jóvenes de una comunidad quechua para que hablen sin miedo en público.

Antonella: (abre los brazos) ¡Sorpresa! Pan con queso y café caliente.

Gabriela: (mira al horizonte) Qué paisaje. Nos sentimos afortunadas.

Antonella: Y mira lo que han conseguido los jóvenes: ahora hablan sin miedo.

Gabriela: Ahora toca descansar un fin de semana junto al lago Titicaca. ¡Vamos!

Narrador/a: Pero el descanso tendría que esperar.

Escena 2. Koati, una isla que pide ser escuchada

Grupo 2 · Narrador/a, Antonella, Gabriela y habitantes de Koati

Ejemplo de atrezzo: Telas (cartulinas) azules y verdes arrugadas en el suelo (agua sucia). Los habitantes miran con tristeza, sin dramatizar en exceso.

Gabriela: (mira alrededor) ¿Qué ha pasado aquí?

Pescadora: Hubo inundaciones. El agua se llenó de suciedad y unas manchas verdes ahogan a los peces.

Agricultor: Los cultivos se estropean con el agua contaminada.

Abuela: Y las casas están llenas de barro y humedad.

Niña o niño: Y casi nadie fuera de la isla lo sabe. Las noticias no hablan de nosotros.

Antonella: (se sienta con ellos) Antes de proponer nada, queremos escuchar. ¿Qué necesitáis?

Todos los habitantes (coro): ¡Agua limpia, huertos, casas seguras… y que el mundo lo sepa!

Gabriela: Entonces necesitamos ayuda. ¡Hay que llamar al Hada Madrina!

Escena 3. La llamada al Hada Madrina

Grupo 3 · Hada Madrina, Antonella y Gabriela

Ejemplo de atrezzo: Suena una campanilla. El Hada entra con la varita.

Hada Madrina: ¿Alguien está en apuros?

Antonella: Necesitamos una experta en el lago y los peces, otra en cultivos, otra en riego inteligente, otra en viviendas y otra que cuente lo que pasa al mundo.

Gabriela: Y también quien alegre las casas con arte.

Hada Madrina: (levanta la varita) Me pongo a trabajar. Pero recordad: ellas ayudan; la isla decide.

Todos: ¡La isla decide!

Se oye un «chas» de varita y el grupo técnico cambia el cartel de escena.

Escena 4. Agua y cultivos

Grupo 4 · Narrador/a, Verónica Iriarte, Nora, Blanca, Camila, pescadora y agricultor

Cada Innovactora entra y hace un gesto breve: Iriarte «nada», Nora «planta», Blanca «siembra», Camila «riega».

Verónica Iriarte: Soy bióloga marina. Si los peces respiran, el lago se recupera. Haremos un plan con los pescadores.

Pescadora: Conocemos cada rincón del lago. Os lo enseñamos.

Verónica Iriarte: Eso es lo que necesitamos: vuestro conocimiento y nuestra ciencia, juntos.

Nora Alonso: Yo trabajo con biotecnología y plantas. Vamos a recuperar vuestras plantaciones.

Blanca Rojas: Y buscaremos semillas de tomate. Podemos hacerlo con lo que tengamos a mano.

Camila Beltrán: Con riego inteligente, unos sensores nos dirán cuándo regar. No malgastaremos ni una gota.

Agricultor: (levanta la mano) ¿Y si aquí no siempre hay electricidad ni internet?

Camila Beltrán: ¡Buena pregunta! Buscaremos una solución que funcione en Koati, y la probaremos con vosotros.

Escena 5. Casas y arte

Grupo 5 · Narrador/a, Sofía Leal, Verónica Ágreda, Constanza, Macarena, abuela y niña o niño

Una casita de cartón en el centro. Las Innovactoras la rodean.

Sofía Leal: Con 16 años diseñé NEIGLOO, una vivienda barata, reciclable y fácil de montar para zonas de catástrofes.

Verónica Ágreda: Yo soy arquitecta. Con mi alumnado podemos hacer casas inteligentes.

Abuela: ¿Y se pueden montar entre vecinos? Aquí nos ayudamos todos.

Sofía Leal: Es fácil de armar entre varias personas. ¡Será un trabajo de equipo!

Abuela: (firme) Hay quien no sabe leer. Las instrucciones tienen que ser con dibujos.

Constanza Rossel: ¡Pictogramas! Os ayudo a dibujarlos. Y vuestras fachadas tendrán azulejos pintados.

Niña o niño: ¿Podemos pintar nosotros los azulejos?

Constanza Rossel: ¡Claro! Serán vuestros.

Macarena Valdés: Y yo llevaré arte al interior de las casas. El arte también ayuda a sentirnos mejor.

Escena 6. El mundo se entera

Grupo 6 · Narrador/a, Hada Madrina, Sofía Márquez, Juliana Mejía y coro de Koati

Ejemplo de atrezzo: Todo el elenco forma un semicírculo. Dos Innovactoras con megáfono de cartón.

Sofía Márquez: Nosotras contaremos lo que pasa aquí y por qué el cambio climático nos afecta a todas.

Niña o niño: ¿Y lo contaréis con nuestras palabras?

Juliana Mejía: Contaremos lo que vosotros decidáis contar.

Hada Madrina: Recordad: las palabras convencen y el ejemplo arrastra.

Final: todo el elenco respira hondo y levanta despacio las telas azules, que ahora se ven limpias.

Todos (coro): ¡Koati vuelve a respirar!

6. Ideas para que el alumnado amplíe y recree la obra

La obra funciona como un esquema que se puede repetir con cualquier problema:

Paso	Qué pasa
1. Problema	Alguien llega a un lugar y descubre que algo va mal.
2. Escuchar	Antes de ayudar, se pregunta a las personas afectadas qué necesitan.
3. Llamar al equipo	Se reúne a personas con conocimientos distintos.
4. Cada una aporta	Cada Innovactora explica y demuestra su ayuda con un gesto.
5. La comunidad corrige	Alguien dice «Esto no nos sirve así» y se mejora la idea.
6. Final compartido	Todos celebran con un gesto común.

Propuestas para ampliar

- **Escena nueva: «La asamblea de Koati».** La comunidad se reúne y decide, votando, qué hacer primero.
- **Añadir personajes:** una periodista que cuenta lo que pasa («las noticias no se habían hecho eco»), un meteorólogo, un grupo de peces o plantas que hablan.
- **Cambiar el final:** ¿qué pasaría si la comunidad dijera que no a una idea? ¿Y si la ayuda tardara en llegar?
- **Cambiar la época o el lugar:** representar el mismo problema en un río, una playa o un barrio de Navarra.
- **Cambiar de cuento:** usar el mismo esquema con otro capítulo del libro (la huelga de transportes de Nueva York, la conferencia en las orquídeas de Ecuador, la visita de la ONU a Pamplona…).
- **Versiones del teatrillo:** teatro de sombras con una sábana y una linterna, títeres de palo con las Innovactoras dibujadas en cartulina, radioteatro grabado solo con voces y sonidos, o teatro con gestos y sin palabras.
- **Versión plurilingüe:** que cada escena empiece con un saludo en las lenguas del aula (castellano, euskera, inglés u otras que haya en la clase).
- **Canción o ritmo final:** una percusión corporal que acompañe al «¡Koati vuelve a respirar!».
- **Nuevas Innovactoras:** el alumnado puede investigar a otra del capítulo o a una mujer de su entorno y escribirle una intervención.

7. Escenografía y atrezo con materiales sencillos

Elemento	Cómo hacerlo
Agua sucia / agua limpia	Dos telas o papeles/cartulinas: uno gris-verdoso arrugado y otro azul liso. Se cambian al final.
Jeep	Una caja de cartón grande o dos sillas con un cartel.
Casa NEIGLOO	Caja de zapatos o cartón doblado.
Peces y plantas	Recortes de cartulina pegados en palos.
Campanilla del Hada	Una campanilla o unas llaves.
Lluvia	Una caja o botella con arroz.
Carteles de escena	Folios grandes con letras claras y un dibujo.

8. Orientaciones, evaluación y currículo

Orientaciones para quien dinamiza

- **Con la comunidad, no para la comunidad.** Koati no debe representarse con pena ni con acentos o gestos exagerados. Son personas con conocimiento propio que deciden.
- **Todas las voces cuentan.** Los roles sin texto, la lectura con guion en la mano, los carteles y el coro permiten participar a todo el alumnado. Se pueden repartir las líneas largas entre varias personas.
- **Sin presión de «actuar bien».** Se valoran la escucha, el trabajo en equipo y la comprensión del cuento.
- **Cuidado con la sensibilidad del aula.** Si hay alumnado con vínculos con comunidades indígenas o con Latinoamérica, o con alguna discapacidad, conviene consultar antes cómo desea participar.

Evaluación sencilla

- ¿Explica con sus palabras el problema de Koati y cómo se resolvió?
- ¿Ha cumplido su rol y ha dejado participar a los demás?
- ¿Sabe decir por qué hay que escuchar a la comunidad antes de ayudar?
- ¿Ha aportado alguna idea para ampliar la obra?

Relación con el currículo de Navarra

Marco: Decreto Foral 67/2022 (currículo de Educación Primaria en Navarra). **Competencias específicas relacionadas:** Lengua Castellana y Literatura (CE3, producir textos orales; CE4, comprender textos escritos), Educación Artística (CE3 y CE4, expresión y producción colectiva), Educación en Valores Cívicos y Éticos (CE2, convivencia inclusiva), Conocimiento del Medio (CE6 y CE8, intervención humana en el entorno, diversidad y empatía). **Competencias clave:** CCL, CPSAA,

CC, CE y CCEC. **ODS:** 5, 6, 10 y 13. Conviene concretar los saberes básicos y los criterios de evaluación según el curso.

Anexo I. Plantilla «Escribe tu escena»

Rellenad esta ficha en equipo para crear una escena nueva y añadirla a la obra.

Título de la escena	
¿Dónde pasa?	
¿Qué problema aparece?	
¿A quién escuchamos antes de ayudar?	
¿Qué Innovactora o personaje ayuda y cómo? (ciencia, tecnología, ingeniería, arte o matemáticas)	
¿Qué corrige la comunidad?	
Tres frases de diálogo	1. 2. 3.
Gesto final del grupo	

Anexo II. Tarjetas «¿Y si…?»

Recortad las tarjetas, sacad una al azar y usadla para improvisar una escena de 1 minuto o para cambiar el final.

¿Y si no hubiera electricidad ni internet en Koati?	¿Y si una de las Innovactoras no pudiera llegar?
¿Y si la comunidad dijera que no a una idea?	¿Y si el problema pasara en nuestro barrio?
¿Y si hubiera que explicarlo a quien no habla nuestro idioma?	¿Y si alguien no pudiera moverse con facilidad por la isla?
¿Y si una persona mayor aportara el mejor consejo?	¿Y si los niños y las niñas de Koati fueran quienes dirigieran el plan?

ANEXO I

ESCRIBE TU ESCENA

Equipo de Koati

Rellenad esta ficha en equipo para crear una escena nueva y añadirla a la obra.

Nuestro equipo: _____

Título de nuestra escena: _____

1. ¿Dónde pasa?

Marcad con ✔ el lugar de Koati donde ocurre la escena.



☐ Agua y peces



☐ Cultivos



☐ Casas



☐ Arte y mensaje

Otro lugar: _____

2. ¿Qué problema aparece?

Contad en una frase qué le pasa a Koati.

3. ¿A quién escuchamos antes de ayudar?

Para ayudar, primero se escucha. ¿A quién preguntamos y qué le preguntamos?

4. ¿Qué Innovactora o personaje ayuda y cómo?

Elegid quién ayuda y contad cómo lo hace.

Se llama _____

Ayuda a Koati porque...

Rodead la letra STEAM que más usa:

S	T	E	A	M
Ciencia	Tecnología	Ingeniería	Arte	Matemáticas

ANEXO I

ESCRIBE TU ESCENA

Equipo de Koati · segunda parte

5. ¿Qué corrige la comunidad?

Al final de la escena, ¿qué cambia o qué mejora en Koati?

6. Tres frases de diálogo

Escribid tres frases que dicen los personajes de la escena.

1

2

3

7. Gesto final del grupo

¿Qué hacemos todas y todos juntos al terminar? Un aplauso, una pose, un saludo…

Para terminar: ¡dibujad vuestra escena!

Antes de ensayar, comprobamos

☐ Todas las voces han aportado ☐ Tenemos tres frases ☐ Sabemos quién hace cada papel

ANEXO II

TARJETAS «¿Y SI...?»

Equipo de Koati

1 · SACAD	2 · LEED	3 · ELEGID
Recortad las tarjetas, ponedlas boca abajo y sacad una al azar.	La lectora o el lector la lee en voz alta. ¡Si os hace falta, usad la pista!	A) Improvisad una escena de 1 minuto. B) O cambiad el final de vuestra escena.

Recordad nuestras normas: escuchamos, todas las voces cuentan, nos ayudamos y respetamos.

1	**¿Y si no hubiera electricidad ni internet en Koati?** ***Pista:*** *¿Cómo avisaríamos a todo el mundo sin pantallas?*	2	**¿Y si la comunidad dijera que no a una idea?** ***Pista:*** *¿Qué preguntaríamos para entender por qué?*
3	**¿Y si hubiera que explicarlo a quien no habla nuestro idioma?** ***Pista:*** *¿Podemos usar dibujos, gestos o mímica?*	4	**¿Y si una persona mayor aportara el mejor consejo?** ***Pista:*** *¿Qué le preguntaríamos? ¿Qué nos enseñaría?*
5	**¿Y si una de las Innovactoras no pudiera llegar?** ***Pista:*** *¿Quién del equipo podría ayudar en su lugar?*	6	**¿Y si el problema pasara en nuestro barrio?** ***Pista:*** *¿Cómo sería? ¿A quién escucharíamos?*
7	**¿Y si alguien no pudiera moverse con facilidad por la isla?** ***Pista:*** *¿Qué cambiaríamos para que todas y todos lleguen?*	8	**¿Y si los niños y las niñas de Koati fueran quienes dirigieran el plan?** ***Pista:*** *¿Qué ideas tendrían? ¿Cómo las escucharíamos?*
★	**¡Inventad la vuestra!** ¿Y si	★	**¡Inventad la vuestra!** ¿Y si

✂ Recortad las tarjetas por las líneas de puntos.


INNOVACTORAS