

Compromiso, innovación e impacto de mujeres referentes del siglo XXI

Guía para trabajar en el aula.
FP Básica

Créditos y financiación

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

Presentación

Créditos y financiación ... 2
Introducción ... 4
Otro capítulo, otro reto · Cómo usar este documento ... 6

Primera parte · Guía docente ... 7

1. Presentación y justificación ... 7
2. Ficha técnica ... 8
3. Objetivos y encaje curricular ... 8
4. Medidas de atención a la diversidad (NEAE) ... 9
5. Los cuatro itinerarios (A1, A2, E1 y E2) ... 11
   A1 · Adaptada en una sesión ... 11
   A2 · Adaptada en dos sesiones ... 11
   E1 · Exprés en una sesión ... 12
   E2 · Exprés en dos sesiones ... 13

Segunda parte · Materiales ... 15

M1 · Normas del aula segura del error (cartel) ... 15
M2 · Agenda visual ... 15
M3 · Encuesta inicial con caritas ... 17
M4 · Capítulo 6 en lectura fácil ... 17
M5 · Preguntas sobre el capítulo ... 20
M6 · Glosario y frases con doble sentido ... 21
M7 · Fichas de las Innovactoras en lectura fácil ... 23
M8 · Ficha de personaje «¿Quién soy?» adaptada ... 28
M9 · Tarjetas de reto y parejas Innovactora–reto ... 29
M10 · Mapa del reto y banco de errores ... 32
M11 · Guion de viñetas y banco de frases ... 33
M12 · Kit de prensa, roles y alternativas de producto ... 35
M13 · Dark CV del aula y muro de errores ... 36
M14 · Evaluación ... 38
M15 · Guía docente para trabajar el error ... 40
M17 · Lista de preparación ... 41
M18 · Carné «Innovactora del error» ... 41

Cierre y anexos

Más allá: premios y oportunidades · Fuentes y enlaces ... 42
Anexo · Capítulo 6 original ... 42
Plantillas del cómic (4 y 6 viñetas) y ficha «¿Quién soy?» ... 43
Tarjetas de reto (para imprimir y recortar) ... 46
Fichas ilustradas de las Innovactoras ... 57
Guion para leer en voz alta del capítulo 6 ... 68

Introducción

Guía para el aula · Compromiso, innovación e impacto de mujeres referentes del siglo XXI · FP Básica

¿Por qué esta guía?

Esta guía nace del libro ***Innovactoras***, una serie de cuentos en los que a través de viajes por el mundo nuestras Innovactoras con la ayuda del Hada Madrina se descubren las trayectorias reales de mujeres referentes de la innovación. El proyecto global de Innovactoras (www.innovactoras.eu) recibió en 2020 el premio del World Summit on the Information Society, de las Naciones Unidas, y cada 21 de abril, Día Mundial de la Innovación y la Creatividad, entrega los Premios Innovactoras, de donde salen buena parte de estas referentes.

Aquí se lleva al aula de FP Básica el capítulo 6, *Visita sorpresa en el London Eye*, en el que dos universitarias se preguntan "¿y si nos equivocamos de especialidad?" y el Hada Madrina no responde con certezas, sino con nueve mujeres reales que muestran que no hay una única forma de acertar. La actividad, *Otro capítulo, otro reto*, pide a cada equipo que continúe la historia con una Innovactora y un reto sorteado, en un cómic-collage en el que siempre aparece un error y un aprendizaje.

Esta versión está pensada para un alumnado que a menudo llega con trayectorias escolares en las que equivocarse ha significado un suspenso, una etiqueta o un abandono. Por eso incluye lectura fácil, apoyos visuales, medidas para alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE) y cuatro itinerarios de distinta duración, incluida una versión exprés.

Qué queremos conseguir

Convertir el error en el hilo conductor. Las Innovactoras hablan con naturalidad de sus equivocaciones y de lo que aprendieron. La actividad sigue una escalera de seguridad: primero se mira el error de otras personas reales, después el de un personaje inventado y, solo si cada persona quiere, uno propio. Se aprende a distinguir entre error, golpe o barrera y cambio de camino.

Sacar a la luz posibles vocaciones. Ver a mujeres reales con itinerarios distintos y poco lineales ayuda a ampliar lo que el alumnado se imagina para su futuro, justo cuando afronta decisiones sobre sus estudios y su trabajo, y a entender que cambiar de camino no es fracasar.

Desarrollar habilidades STEAM. El cómic parte de retos reales que requieren ciencia, tecnología, ingeniería, arte y datos, y trabaja la lectura crítica de la prensa, la creatividad, la resolución de problemas y la comunicación.

Trabajar en equipo y pedir ayuda. Cada equipo funciona con roles fijos (guion, dibujo, recorte y montaje) y con una persona adulta cerca cuando hace falta. Pedir ayuda se valora como un valor, no como una debilidad.

Garantizar la inclusión. Los objetivos son los mismos para todo el grupo y lo que cambia es el acceso: cómo se lee, cómo se produce y cómo se responde. Se valora el proceso y la historia, nunca la destreza del dibujo.

Otro capítulo, otro reto

Versión FP Básica (NEAE) y versión exprés · Cómic-collage para aprender desde el error
Guía de aula de Innovactoras 2026

Cómo usar este documento

Este documento reúne todo lo necesario para llevar "Otro capítulo, otro reto" a un aula de FP Básica en Navarra, incluyendo medidas para alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE) y con el error como hilo conductor de toda la actividad.

Hay cuatro itinerarios. Elige según el tiempo y el grupo:

Itinerario	Tiempo	Cuándo elegirlo
A1 · Adaptada, 1 sesión	55 min	Grupo con buen ritmo o con poco tiempo; cómic de 4 viñetas.
A2 · Adaptada, 2 sesiones	55 + 55 min	Más calma, cómic de 6 viñetas y trabajo a fondo del error.
E1 · Exprés, 1 sesión	40 min	Una tutoría o una clase corta; cómic de 3 viñetas con pareja Innovactora–reto ya sorteada.
E2 · Exprés, 2 sesiones	25 + 25 min	Grupos que se cansan pronto o que necesitan micro-sesiones; mismo cómic de 3 viñetas, con más pausa.

Qué encontrarás.

- Primera parte: guía docente (apartados 1 a 5).
- Segunda parte: materiales numerados de M1 a M18, listos para copiar, imprimir o proyectar.
- Anexo: el capítulo 6 original, sin cambios para lectura del docente.

(1) La lectura fácil está hecha siguiendo las pautas habituales (frases cortas, una idea por frase, vocabulario sencillo, glosario).

(2) Las referencias curriculares son orientativas.

Primera parte · Guía docente

1. Presentación y justificación

El capítulo 6, “Visita sorpresa en el London Eye”, pone voz a dudas que el alumnado de FP Básica conoce bien: “¿Y si nos equivocamos de especialidad?”, “¿Y si no somos lo suficientemente buenas?”. El Hada Madrina no responde con certezas. Convoca a mujeres reales que comparten una idea sencilla: no hay una única forma de acertar, y equivocarse forma parte del camino.

En esta adaptación el error deja de ser un detalle del capítulo y pasa a ser el eje. Cada equipo continúa la historia (el “séptimo capítulo”) con una Innovactora real y un reto sorteado, y en su cómic-collage tiene que aparecer siempre un error y un aprendizaje.

Una parte del alumnado de FP Básica llega con trayectorias escolares en las que el error ha significado suspenso, etiqueta o abandono. Por eso la actividad sigue una **escalera de seguridad**:

1. Primero, el error de otras personas reales (las Innovactoras).
2. Después, el error de un personaje que inventamos en el cómic.
3. Solo si cada persona quiere, y nunca por obligación, un error propio.

Principios de diseño

- **Seguridad antes que rendimiento.** Se valora el proceso y la historia, nunca la destreza del dibujo.
- **Acceso para todas las personas.** Lectura fácil, apoyos visuales y varias formas de producir y de responder.
- **Menos pasos, más claros.** Cada decisión se toma de una en una y con modelo.
- **El error se nombra, se mira y se transforma.** Tiene viñeta propia, vocabulario propio y valoración propia.
- **Distinguir error de golpe.** No todo lo que sale mal es culpa de quien lo vive.
- **El profesorado participa como un equipo más,** sin dirigir el contenido creativo, dinamizando y participando en la actividad.

2. Ficha técnica

Apartado	Descripción
Destinatarios	Alumnado de FP Básica y profesorado participante (con apoyo de PT, AL y orientación cuando proceda).
Duración	A1: 55 min · A2: 55 + 55 min · E1: 40 min · E2: 25 + 25 min.
Agrupamiento	Parejas o equipos de 3-4 con rol fijo (guion, dibujo, recorte, montaje). Con alumnado que necesite apoyo, equipos de 3 y una persona adulta cerca.
Espacio	Aula con mesas agrupables, buena luz, un rincón tranquilo (opcional) y una pared o corcho para la exposición final.
Producto	Un cómic-collage por equipo (3, 4 o 6 viñetas) que cuenta cómo su Innovactora afronta el reto, se equivoca y aprende. Formatos alternativos.
Enfoque	Situación de aprendizaje con tarea compleja y cooperativa, producción oral y escrita, recursos analógicos y digitales, y diseño pensado para todo el grupo desde el principio.

3. Objetivos y encaje curricular

1. Conocer trayectorias reales de mujeres innovadoras e identificar un error y un aprendizaje en cada una.
2. Comprender el capítulo 6 y explicar con palabras propias por qué equivocarse puede formar parte del aprendizaje.
3. Transferir la trayectoria de una Innovactora a un reto nuevo que no se ha elegido.
4. Contar una historia en viñetas que incluya un error y lo que se aprende de él.
5. Practicar la lectura crítica de la prensa al usarla como material visual y textual.
6. Colaborar en equipo y pedir ayuda cuando haga falta.

Dónde encaja. Puede liderarse desde Tutoría y desde los módulos de Comunicación y Sociedad o de Ciencias Aplicadas, y apoyarse en Plástica o Tecnología según el reto; la correspondencia exacta con resultados de aprendizaje depende del perfil profesional del ciclo.

Competencias clave que trabaja: comunicación lingüística, personal, social y de aprender a aprender, emprendedora, ciudadana, digital y conciencia y expresión culturales. **ODS:** 4, 5 y 9 (los tres vinculados a Innovactoras) y, según el reto, 10, 12 y 16.

4. Medidas de atención a la diversidad (NEAE)

Antes de empezar. Consulta con orientación el informe y las medidas de cada alumna o alumno. Esta tabla no sustituye al plan individualizado: las medidas se activan según cada caso, no por etiqueta. La actividad está pensada con medidas de acceso (cómo se lee, cómo se produce, cómo se responde); los objetivos son los mismos para todo el grupo.

Necesidad que puede aparecer	Ajustes en esta actividad
Dificultades de lectura (dislexia, nivel lector bajo)	Versión en lectura fácil (M4, M7); letra sin serifas de 14 pt o más, interlineado 1,5, texto alineado a la izquierda, sin cursivas; lectura en voz alta por el docente o audio previo; regla o marcador de línea; respuestas orales o con opciones (M5).
Discapacidad intelectual o dificultades de comprensión	Versión mini del capítulo (M4) y «En 30 segundos» de cada ficha; agenda visual con pictogramas (M2); una instrucción cada vez; modelo hecho como ejemplo; guion con frases de inicio (M11); criterios mínimos (M14); itinerarios exprés.
Trastorno del espectro del autismo	Anticipar la sesión con la agenda visual y avisar de los cambios; explicar el sorteo de antemano (puede elegir entre dos tarjetas si el azar le genera ansiedad); lenguaje literal, y revisar las metáforas del cuento en el glosario (M6); rol claro en el equipo; rincón tranquilo; sin exposición oral obligatoria.
TDAH o dificultades de atención	Bloques cortos con temporizador visible; pausa activa (A2); rol con movimiento (repartir material, cronometrar); instrucciones escritas en la mesa; objetivo parcial por tramo; respuesta inmediata del adulto.
Motricidad fina o discapacidad motora	Recortes previos en el kit (M12); pegamento de barra grande, tijeras adaptadas o rasgar el papel; dictar la viñeta a un compañero o hacerla en digital; soporte inclinado; formato A3 y más tiempo.
Discapacidad visual	Materiales ampliados o en braille según necesidad; descripción oral de las imágenes; contraste alto; collage táctil con texturas; coordinación con el servicio de apoyo especializado.
Discapacidad auditiva	Lectura también en pantalla; audios subtitulados; intérprete o apoyo si lo tiene; situarse de frente; roles de lectura por escrito.
Desconocimiento del castellano o incorporación tardía	Lectura fácil y glosario con imágenes (M6); pareja de apoyo; bocadillos en su lengua con traducción; emojis y pictogramas.

Necesidad que puede aparecer	Ajustes en esta actividad
Ansiedad ante el error o baja autoestima académica	Escalera de seguridad (apartado 1); error siempre en tercera persona; no calificar el dibujo como «bien» o «mal»; elegir entre dos retos; comentarios sobre el proceso; guía M16.

Ajustes para todo el grupo

- Agenda visual siempre a la vista y temporizador visible.
- Instrucciones dadas de una en una, por voz y por escrito.
- Opción de producir en papel o en digital, y de contar la historia por escrito, en voz alta o con audio.
- Parejas o equipos elegidos con intención, con rol fijo y rotación en la segunda sesión.
- Tarjeta de ayuda en cada mesa: verde («voy bien»), naranja («tengo una duda») y roja («necesito ayuda ya»).
- Nunca se corrige delante del grupo una respuesta equivocada: se pregunta «¿qué te ha hecho pensar eso?».

5. Los cuatro itinerarios

En todos, el orden de decisiones es el mismo: primero se elige la Innovactora y después se sortea el reto (en exprés, se sortea una pareja ya emparejada). Las viñetas siempre incluyen un error y un aprendizaje.

A1 · Adaptada en una sesión (55 min, cómic de 4 viñetas)

Min	Momento	Qué se hace	Material
0-5	Acogida	Se presentan las normas del aula segura (M1) y la agenda (M2). Encuesta rápida con caritas (M3).	M1, M2, M3
5-13	Lectura por roles	Lectura del capítulo 6 en lectura fácil, con voces y roles (M4).	M4
13-17	Conversación	Tres preguntas orales: qué les preocupa a Nadia y Aintzane, qué hace el Hada, qué cuenta Teresia (M5).	M5
17-24	Elegir Innovactora	Cada equipo elige o recibe una Innovactora, lee su ficha en lectura fácil y completa «¿Quién soy?» (M7, M8).	M7, M8
24-27	Sorteo	Cada equipo saca una tarjeta de reto (M9).	M9
27-33	Guion	Guion de 4 viñetas: reto, intento, error, aprendizaje (M10, M11).	M10, M11
33-48	Cómic-collage	Dibujo y collage con el kit de prensa (M12).	M12
48-55	Exposición	Cada equipo presenta en 1 minuto. Cierre: «el error del día» y cuestionario con caritas (M15).	M15

A2 · Adaptada en dos sesiones (55 + 55 min, cómic de 6 viñetas)

Sesión 1: entender, elegir y planificar

Min	Momento	Qué se hace	Material
0-5	Acogida	Normas (M1), agenda (M2) y encuesta con caritas (M3).	M1, M2, M3
5-15	Lectura por roles	Capítulo 6 en lectura fácil, con roles (M4).	M4

Min	Momento	Qué se hace	Material
15-25	Comprensión y error	Preguntas de comprensión y de error (M5). Diálogo: ¿por qué el Hada no da respuestas, solo ejemplos? ¿Qué es un Dark CV?	M5
25-30	Pausa activa	Estirarse, beber agua, respirar.	Temporizador
30-40	Elegir Innovactora	Lectura de la ficha en lectura fácil y ficha «¿Quién soy?» con su error y su aprendizaje (M7, M8).	M7, M8
40-45	Sorteo	Tarjeta de reto (M9).	M9
45-55	Mapa y guion	Mapa del reto con «¿qué puede salir mal?» y guion de 6 viñetas (M10, M11).	M10, M11

Sesión 2: del guion al cómic

Min	Momento	Qué se hace	Material
0-5	Recordatorio	Revisión del guion. Pregunta: ¿en qué viñeta está el error?	Guion
5-35	Taller de cómic-collage	Dibujo y collage con el kit de prensa; rotación de roles a mitad.	M12
35-42	Montaje final	Título, nombre de la Innovactora, reto y cartel «Lo que aprendió».	M12
42-50	Galería de errores y aprendizajes	Los cómics se cuelgan. Lectura cruzada entre equipos.	Pared o corcho
50-55	Muro de errores y cierre	Nota anónima en el muro (M13), autoevaluación y cuestionario con caritas (M14, M15).	M13, M14, M15

E1 · Exprés en una sesión (40 min, cómic de 3 viñetas)

Min	Momento	Qué se hace	Material
0-3	Acogida	Una sola norma: «Aquí equivocarse está permitido». Agenda visual.	M1 (cartel), M2
3-8	Lectura mini	El docente lee el capítulo mini con dos voces mientras el grupo lo sigue (M4).	M4 mini

Min	Momento	Qué se hace	Material
8-12	Pareja Innovactora–reto	Cada equipo saca una tarjeta doble ya emparejada (M9) y lee «En 30 segundos» de su ficha (M7).	M7, M9
12-16	Guion de 3 viñetas	Reto, error, aprendizaje, con frases de inicio (M11).	M11
16-33	Cómic-collage	Dibujo y collage sobre la cartulina.	M12
33-40	Exposición relámpago	30 segundos por equipo y una pregunta: ¿qué error ha aparecido y qué aprendió?	Pared o corcho

E2 · Exprés en dos sesiones (25 + 25 min, cómic de 3 viñetas)

Sesión 1 (25 min)

Min	Momento	Qué se hace	Material
0-3	Acogida	Norma única y agenda visual.	M1, M2
3-9	Lectura mini	Capítulo mini con dos voces (M4).	M4 mini
9-15	Pareja y ficha	Tarjeta doble y «En 30 segundos» (M9, M7).	M7, M9
15-22	Mapa y guion	«¿Qué puede salir mal?» y guion de 3 viñetas (M10, M11).	M10, M11
22-25	Cierre	Cada persona dice una cosa que ha entendido.	—

Sesión 2 (25 min)

Min	Momento	Qué se hace	Material
0-2	Recordatorio	Revisión rápida del guion.	Guion
2-17	Cómic-collage	Dibujo y collage.	M12
17-22	Galería	Cómics colgados y lectura cruzada.	Pared o corcho
22-25	Cierre	Cuestionario con caritas y nota en el muro de errores (M13, M15).	M13, M15

Para alargar cualquier itinerario: una sesión de Tutoría para que cada equipo presente su cómic en 2 minutos, un fanzine de aula con todos los «séptimos capítulos», o una candidatura al premio de centros de Innovactoras (el cómic puede presentarse tal cual).

Segunda parte · Materiales

M1 · Normas del aula segura del error (cartel)

Imprimir en A3 y colgar a la vista durante toda la actividad, se pueden poner en la pizarra. Leerlas en voz alta al empezar.

1. Aquí equivocarse está permitido.
2. Nadie se ríe de un error.
3. Un error nos da información: nos dice qué cambiar.
4. Pedir ayuda es de valientes.
5. Primero hablamos del error de los personajes. Los nuestros, solo si queremos.

Puede implementarse, según el perfil del alumnado una tarjeta de ayuda para cada mesa (cartulina verde, naranja y roja, o un semáforo dibujado):

- Verde: «Voy bien».
- Naranja: «Tengo una duda».
- Roja: «Necesito ayuda ya».

M2 · Agenda visual

Prepara una tira con los pasos del día, en el orden del itinerario elegido, y ve tachando o girando cada paso al terminarlo. Para pictogramas gratuitos puedes usar los de ARASAAC (arasaac.org); si no, sirven los emojis de esta tabla.

Paso	Icono	Texto para la agenda
Empezamos	👋	Normas y caritas
Leemos	📖	Leemos el capítulo
Hablamos	🗣️	Hablamos del error
Pausa	🧘	Pausa para respirar
Elegimos	🔎	Elegimos Innovactora
Sorteo	🎲	Sacamos el reto
Mapa	🧭	Pensamos el reto
Guion	✏️	Escribimos el guion
Cómic	✂️	Dibujamos y pegamos
Exponemos	🖼️	Mostramos el cómic

Paso	Icono	Texto para la agenda
Cerramos	⭐	Muro de errores y caritas

Orden por itinerario

- **A1:** 👋 → 📖 → 🗣️ → 🔎 → 🎲 → ✏️ → ✂️ → 🖼️ y ⭐.
- **A2, sesión 1:** 👋 → 📖 → 🗣️ → 🧘 → 🔎 → 🎲 → 🧭 y ✏️. **Sesión 2:** ✏️ (repaso) → ✂️ → 🖼️ → ⭐.
- **E1:** 👋 → 📖 → 🎲 (pareja) → ✏️ → ✂️ → 🖼️.
- **E2, sesión 1:** 👋 → 📖 → 🎲 → 🧭 y ✏️. **Sesión 2:** ✂️ → 🖼️ → ⭐.

M3 · Encuesta inicial con caritas

Se hace a mano alzada, de pie en una línea del aula o con tarjetas. Es anónima. El docente apunta el recuento para comparar con el cuestionario final (M15). Nos sirve para romper el hielo, el docente puede poner su propio error, sentimiento, preocupación como ejemplo para animar al resto.

1. **Cuando me equivoco, me siento…** 😀 contento o contenta · 😐 normal · 😟 mal · 😡 enfadado o enfadada.
2. **¿Te has equivocado alguna vez y has aprendido algo?** Sí · Un poco · No lo sé.
3. **Me preocupa elegir mal mi futuro (estudios o trabajo).** Del 1 (nada) al 5 (mucho).

M4 · Capítulo 6 en lectura fácil

El capítulo original está en el Anexo y se reparte tal cual a quien quiera leerlo. Esta versión cuenta lo mismo con frases cortas y mantiene las ideas, los nombres y las frases clave sobre el error.

Cómo se usa. Se reparten los roles antes de leer. Si hay menos personas que roles, una persona lee varios. Quien no quiera leer en voz alta puede sostener el cartel de su personaje, leer una sola frase o hacer de pasador de página. El docente lee NARRADOR/A si el grupo lo prefiere.

Roles: NARRADOR/A · NADIA · AINTZANE · HADA MADRINA · TERESIA · ANA ORMAECHEA · DIANA · ANA MONREAL · CHARO · SONIA · DANIELLA · PRISCILA · ROCÍO.

Versión completa

Capítulo 6. Visita sorpresa en el London Eye

NARRADOR/A: Aintzane y Nadia son amigas. Han viajado a Londres para pasar un fin de semana juntas. Aintzane estudia Medicina. Nadia estudia Biotecnología. Ya no se ven tanto como cuando eran compañeras de instituto.

NARRADOR/A: Han visto el cambio de guardia en el Palacio de Buckingham. Se han hecho fotos en las cabinas de teléfono. Han llegado al Big Ben y han cruzado el puente de Westminster.

NARRADOR/A: Ahora están en el London Eye. Es una noria muy grande. Hay mucha cola. Tienen que esperar más de una hora. Mientras esperan, hablan de la vida, de la universidad y del Premio Innovactoras que ganaron en 2024. Y hablan de sus miedos.

NADIA: ¿Y si es difícil encontrar trabajo?

AINTZANE: ¿Y si lo encontramos, pero no nos hace felices?

NADIA: ¿Y si nos hemos equivocado de estudios? ¿Y si lo que nos gusta de verdad es otra cosa?

NARRADOR/A: Por fin se suben a la noria. La noria gira sobre el río Támesis. Aintzane habla muy bajito.

AINTZANE: ¿Y si no somos lo bastante buenas? Hay tanta gente brillante…

NARRADOR/A: De pronto aparece el Hada Madrina.

HADA MADRINA: ¡Pero bueno, chicas! Nadie dijo que fuera fácil. Pero, aunque tengáis miedo, tenéis que seguir vuestros sueños. Si hacéis lo que os gusta y sois fieles a vuestros valores, acertaréis. Esta cabina está un poco vacía. ¡Dadme diez segundos!

NARRADOR/A: De repente aparecen nueve mujeres en la noria. Son las Innovactoras. Cada una cuenta algo que ha aprendido.

TERESIA: Yo perdí mi trabajo con 37 años. Pensé que había fracasado. Pero eso me ayudó a crear mi propio negocio y a ayudar a mi comunidad en Ghana.

ANA ORMAECHEA: ¿Conocéis el Dark CV? Es el currículum de nuestros fracasos. Una profesora me aconsejó tenerlo siempre al día. Así aprendemos de nuestros errores.

DIANA: También es de valientes dejar un proyecto que ya no va con lo que creemos.

ANA MONREAL: ¡Y podéis cambiar de opinión! Yo quería ser médica y al final estudié ingeniería. Nunca imaginé que emprender me haría tan feliz.

CHARO: También podéis romper moldes: hacer cosas que nadie ha hecho antes. Yo creé Kloshletter. En España no había ninguna newsletter independiente de información general.

SONIA: Hagáis lo que hagáis, pedid consejo a vuestra familia. Las madres y los padres queremos lo mejor para vosotras.

DANIELLA: ¡Y no dejéis nunca de aprender! Mi lema es: «aprender hoy construye futuro».

PRISCILA: Os invito al proyecto Futuros Navegantes de Educadigital. Ayudamos a universitarios a tomar hoy decisiones para el futuro que quieren.

ROCÍO: Aunque os equivoquéis, aunque cambiéis de opinión, lo más importante es decidir con libertad. Cuanto más sepáis, más libres seréis.

NARRADOR/A: Esas palabras recuerdan el proyecto ganador de Innovactoras Junior 2026: «De víctima 778 a símbolo: Miguel Ángel Blanco». Lo hicieron Sara, Noa y Saioa. Nadia y Aintzane entienden que la libertad es lo más valioso. Con libertad podemos elegir un camino, defender nuestras ideas y mirar al futuro con esperanza.

NARRADOR/A: La noria se para. Ya están otra vez en tierra. Las Innovactoras desaparecen. Nadia y Aintzane se ríen y se abrazan. Siguen teniendo dudas, pero ya pesan menos. No tener todas las respuestas no es estar perdidas. Es estar empezando. Y juntas, el futuro da menos miedo.

Versión mini (para E1 y E2)

NARRADOR/A: Aintzane y Nadia estudian en la universidad. Viajan a Londres y suben al London Eye. Tienen miedo del futuro.

NADIA: ¿Y si nos equivocamos de estudios?

AINTZANE: ¿Y si no somos lo bastante buenas?

NARRADOR/A: Aparece el Hada Madrina.

HADA MADRINA: Nadie dijo que fuera fácil. Seguid vuestros sueños, aunque tengáis miedo.

NARRADOR/A: Y llegan nueve Innovactoras.

TERESIA: Perdí mi trabajo con 37 años. Pensé que había fracasado. Pero así creé mi empresa.

ANA ORMAECHEA: Haced un Dark CV: el currículum de vuestros fracasos. Se aprende de los errores.

ANA MONREAL: Podéis cambiar de opinión. Yo quería ser médica y soy ingeniera.

ROCÍO: Lo importante es decidir con libertad.

NARRADOR/A: La noria se para. Las dudas siguen, pero ya pesan menos. No tener todas las respuestas no es estar perdidas. Es estar empezando.

M5 · Preguntas sobre el capítulo

Se pueden responder oralmente, señalando una opción, con un dibujo o por escrito. El docente anota las respuestas orales en la pizarra sin corregir: se completan entre todos.

A. Comprensión (elige una opción)

1. ¿Dónde están Nadia y Aintzane? a) En Londres. b) En París. c) En Pamplona.
2. ¿Qué miedo tienen? a) Perder el avión. b) Equivocarse de estudios y no ser lo bastante buenas. c) Que llueva.
3. ¿Quién aparece para ayudarlas? a) Un policía. b) El Hada Madrina. c) Una profesora.
4. ¿Cuántas Innovactoras aparecen en la noria? a) Tres. b) Nueve. c) Veinte.

Respuestas: 1 a · 2 b · 3 b · 4 b.

B. Pensamos sobre el error

5. Teresia perdió su trabajo. ¿Fue solo algo malo? ¿Qué pasó después?
6. ¿Qué es un Dark CV? ¿Para qué puede servir?
7. Ana Monreal quería ser médica y estudió ingeniería. ¿Se equivocó? ¿O cambió de camino?
8. El Hada no da respuestas. Da ejemplos. ¿Por qué creéis que lo hace?
9. ¿Qué significa decidir con libertad?

Ideas para guiar la conversación: un mal momento puede abrir otra puerta; el Dark CV sirve para aprender de lo que salió mal; cambiar de idea no siempre es un error; los ejemplos nos dejan elegir nuestro propio camino; decidir con libertad es elegir sabiendo y sin que nos obliguen.

C. Mi vida (voluntario, se puede contestar solo pensando)

10. ¿Qué dudas tienes sobre tu futuro?
11. ¿Qué te ayuda a decidir cosas importantes?

D. Cultura general (opcional)

12. ¿Quién vive en el Palacio de Buckingham y por qué es famoso el cambio de guardia?
13. ¿Sabrías decir cuatro lugares de Londres que se ven desde la noria?

M6 · Glosario y frases con doble sentido

Publica el glosario en la pared o en una hoja por mesa. Si es necesario, añade una imagen a cada palabra utilizando (arasaac.org).

Palabra	Qué significa
Noria	Atracción muy grande y redonda que gira despacio. La de Londres se llama London Eye.
Cambio de guardia	Ceremonia en la que unos soldados relevan a otros delante de un palacio.
Biotecnología	Ciencia que usa seres vivos para crear cosas útiles, como medicinas.
Currículum	Documento donde contamos qué hemos estudiado y en qué hemos trabajado.
Dark CV	«CV oscuro». Lista de las cosas que nos salieron mal y de lo que aprendimos con ellas.
Error	Algo que hacemos y no sale bien. Nos enseña qué podemos cambiar.
Fracaso	Cuando algo no sale como queríamos. Un fracaso no dice cómo es una persona.
Emprender	Empezar un proyecto o un negocio propio.
Innovar	Hacer algo nuevo, o hacer de otra manera algo que ya existía, para mejorarlo.
Valores	Las cosas que son importantes para una persona: honestidad, respeto, solidaridad...
Libertad	Poder decidir por ti misma o por ti mismo, con información.
Memoria histórica	Recordar lo que pasó en el pasado para no olvidarlo.
Newsletter	Boletín de noticias que llega por correo electrónico.
Inteligencia artificial (IA)	Programas de ordenador que hacen tareas que antes hacían las personas, como escribir o traducir.

Frases con doble sentido del cuento

Frase	Qué quiere decir
«Manos a la obra»	Vamos a empezar a trabajar.

Frase	Qué quiere decir
«Romper moldes»	Hacer algo distinto de lo que todo el mundo espera.
«Las dudas ya no pesaban tanto»	Las dudas siguen, pero ya no les preocupan tanto.
«Estaban empezando»	Están al principio de su camino.
«El futuro daba menos miedo»	Pensar en el futuro les daba menos miedo.
«Mirar al futuro con esperanza»	Pensar en el futuro con confianza en que irá bien.

M7 · Fichas de las Innovactoras en lectura fácil

Las biografías originales (págs. 135-155) se reparten tal cual a quien quiera leerlas. Estas fichas cuentan lo mismo en versión corta. Cada una empieza con En 30 segundos, que es el texto para los itinerarios exprés. Las frases entre comillas son palabras de ellas, tomadas de las biografías.

Nota para el docente. En las fichas de Diana González y de Noa, Sara y Saioa he dejado fuera algunos detalles (disciplinas de tacto y bienestar, y un episodio de terrorismo explicado con detalle) para no desviar la atención del tema del error con un grupo de 15-17 años. Puedes recuperarlos de la biografía original si el grupo lo pide. La ficha de Sonia Nolasco no recoge un error suyo, sino una barrera, y es una buena ocasión para distinguir ambas cosas (ver M16).

1. Ana Ormaechea

En 30 segundos: Es periodista y le gusta la tecnología. Enseñó a estudiantes de periodismo a crear empresas. Tiene un Dark CV con sus fracasos.

Quién es: Siempre quiso ser periodista. Estudió en la Universidad de Navarra. Después estuvo en la Universidad de Stanford (Estados Unidos) y en Nueva York.

Qué hace: Crea empresas nuevas (start-ups) para contar noticias de formas nuevas. Creó en España Hacks & Hackers, un grupo donde trabajan juntos periodistas y programadores. Llevó el emprendimiento a los estudios de periodismo.

Su error y lo que aprendió: Tenía mucha prisa por empezar proyectos. A veces empujaba demasiado a las personas que trabajaban con ella. Aprendió a cuidar más a su equipo. Su profesora de Stanford le enseñó el Dark CV: un currículum con los fracasos de los que aprendemos.

Su frase: «Ver cómo tus ideas pueden convertirse en realidad es una sensación increíble».

Su consejo: Confía en ti y entiende la tecnología para convertir tus ideas en proyectos reales.

2. Rocío Guijarro Saucedo

En 30 segundos: Es de Venezuela y estudió Filosofía. Ayuda a jóvenes a aprender y a decidir con libertad. Aprendió que hay que repartir las tareas.

Quién es: Su país es Venezuela. Estudió Filosofía y un máster de gerencia, que es aprender a dirigir organizaciones. Sigue estudiando porque cree que se aprende toda la vida.

Qué hace: Trabaja en CEDICE Libertad, una institución de Venezuela. Forma a jóvenes y a líderes para que decidan y actúen en libertad. Para ella, innovar es «el Arte de Rediseñar el Futuro».

Su error y lo que aprendió: No delegaba a tiempo: quería hacerlo todo ella. Aprendió que repartir tareas y confiar en otras personas ayuda a crecer. Dice: «El delegar también es una práctica para lograr éxitos».

Su frase: «Innovar es crear el espacio seguro para aprender permanentemente a pesar de los errores».

Su consejo: Antes de actuar, pregúntate: «¿Esto genera valor real o solo genera ruido o consumo?».

3. Daniella García

En 30 segundos: Es ingeniera de sistemas y trabaja en Bolivia. Enseña tecnología a niños y jóvenes. Antes tenía mucho miedo a fallar.

Quién es: Estudió Ingeniería de Sistemas. De pequeña soñaba con ser empresaria y bailarina profesional.

Qué hace: Creó Elemental, la primera escuela de tecnología de Bolivia. Más de 1500 estudiantes han participado en sus programas. Desde los siete años aprenden ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas (STEAM). En 2012 promovió Héroes Digitales, un concurso para que niños y adolescentes crearan una aplicación que resolviera un problema de su comunidad.

Su error y lo que aprendió: Durante mucho tiempo tuvo miedo a fallar. Ahora piensa que sentir miedo antes de decidir es «una buena señal».

Su frase: «Los cambios más grandes vienen cuando uno es capaz de enfrentar el miedo».

Su consejo: Empieza cuanto antes: «la programación da super poderes».

4. Diana González

En 30 segundos: Es comunicadora. Ayuda a escuelas y familias a usar bien la tecnología. Cree que ser quienes somos es la mayor innovación.

Quién es: De pequeña escribía cuentos y poesías. Estudió Publicidad y Relaciones Públicas en la Universidad de Navarra. Después estudió tecnología, identidad digital y redes sociales.

Qué hace: Ha trabajado en empresas, asociaciones y proyectos sociales en España y Latinoamérica. Acompaña a profesorado, familias y alumnado para usar la tecnología con seguridad. Impulsó la Escuela de Tecnología del Planetario de Pamplona y el proyecto Planeta STEM. Creó el Canvas de Identidad Digital, una herramienta para pensar cómo nos mostramos en internet.

Su error y lo que aprendió: No cuenta un error concreto. Dice que de los errores sigue aprendiendo cada día. Aprendió a escuchar su intuición para decidir, y a ser coherente aunque a veces eso lleve a contradecirse.

Su frase: «Quizá, ser quienes realmente somos sea la mayor innovación».

Su consejo: «Escuchaos y escuchad honestamente. Sed coherentes».

5. Teresia Nyoiabi's

En 30 segundos: Perdió su trabajo con 37 años. Creó una empresa de recogida de basura. Dio trabajo a jóvenes que vivían en la calle.

Quién es: Nació y creció en Kenia. De niña quería ser ingeniera. Estudió contabilidad y trabajó como contable desde 1991. Sacó adelante a sus tres hijos como madre soltera.

Qué hace: En 2005 perdió su empleo. En las entrevistas le decían que buscaban personas menores de 35 años. Entonces creó su empresa, Windsted Environment, para recoger basura en Ghana. Empezó con una carretilla. En tres meses tenía cuatro veces más clientes. Contrató a jóvenes que vivían en la calle y les paga un salario.

Su error y lo que aprendió: Perder el trabajo no fue un error suyo: fue un golpe, y además encontró una barrera por su edad. De ahí nació algo nuevo. Después sí cometió errores en su negocio y aprendió poco a poco a organizarlo.

Su frase: «Si te has comprometido a hacer algo, hazlo. Hazlo bien y hazlo de buena fe».

Su consejo: Aunque sea algo pequeño, hazlo bien y de buena fe.

6. Ana Monreal

En 30 segundos: Quería ser médica y es ingeniera. Creó una empresa de inteligencia artificial para fábricas. Dice que casi todos los días se comete algún error.

Quién es: De pequeña quería ser médica. Estudió Ingeniería Industrial en la Universidad Pública de Navarra. Dice que la medicina es su «asignatura pendiente».

Qué hace: Con sus socios Miguel Ángel y Jon creó iAR, una empresa que usa inteligencia artificial para que las fábricas trabajen mejor. Para ella, innovar es «buscar una solución ingeniosa a un problema».

Su error y lo que aprendió: «Son pocos los días en los que no se comete algún error». Todas las personas empiezan siendo novatas. Aprendió a escuchar las opiniones de los demás sin perder de vista su objetivo.

Su frase: «Lo que siempre va a estar ahí es la familia y los amigos».

Su consejo: Persigue tus sueños con una actitud abierta y optimista. El miedo no debe decidir por ti.

7. Priscila Gonsales

En 30 segundos: Es de Brasil. Soñaba con ser periodista viajera. Trabaja para que la educación sea más abierta y más humana.

Quién es: Quería conocer culturas, hablar con la gente y escribir historias. Hoy trabaja en educación digital.

Qué hace: Fundó en Brasil el Instituto Educadigital. Durante más de ocho años ha hecho talleres con profesorado, estudiantes y responsables públicos. Creó REliA, un lugar con recursos educativos abiertos que cualquiera puede usar. Defiende que «el conocimiento es un bien común».

Su error y lo que aprendió: Mucho tiempo quiso controlar los planes y los resultados. Aprendió que no se puede controlar todo. Hoy cree que el error es una parte esencial del aprendizaje y de la creatividad.

Su frase: «La belleza está justamente en dejar fluir y en lidiar con lo impredecible».

Su consejo: Confía en ti, estudia, aprende idiomas y aprovecha las oportunidades con curiosidad.

8. Charo Marcos

En 30 segundos: Es periodista. Creó Kloshletter, una newsletter que llega todos los días laborables. Aprendió a no tener tanta prisa.

Quién es: Desde joven quería ser periodista y también «buena persona». Estudió Periodismo en la Universidad de Navarra. Hoy es directora editorial de Mujer Hoy.

Qué hace: Creó Kloshletter, la primera newsletter de información general que se edita en España. Es un resumen de prensa que llega por correo electrónico de lunes a viernes a las siete de la mañana.

Su error y lo que aprendió: La prisa. Aprendió a pararse a pensar antes de actuar o de hablar.

Su frase: «El tiempo me ha enseñado a reposar más las cosas».

Su consejo: Estudia, lee y prepárate, y hazlo también por el placer de aprender.

9. Aintzane Mauleón y Nadia Rastrollo

En 30 segundos: Aintzane estudia Medicina y Nadia, Biotecnología. Investigaron cómo conservar mejor la piña. Aprendieron que una investigación vale la pena aunque no salga como esperaban.

Quiénes son: Nadia eligió Biotecnología porque le apasiona investigar. Aintzane estudia Medicina en la Universidad de Navarra y quiere dedicarse a la oncología pediátrica, es decir, al cáncer en la infancia.

Qué hacen: Ganaron el Premio Innovactoras 2024. Investigaron cómo alargar la vida de alimentos preparados, con piña y un proceso llamado dipping. Fue su primera investigación científica de verdad.

Su error y lo que aprendieron: Se organizaban mal y dejaban las tareas para el final. Aprendieron a gestionarse mejor y a apoyarse. Aintzane pensaba que, si ninguna hipótesis se cumplía, el proyecto no valía la pena. Descubrió que sí vale la pena. Entendieron que equivocarse no es fracasar.

Su frase: «Todo comienzo da un poco de vértigo».

Su consejo: Aprovecha cada curso, no pierdas la curiosidad y pregúntate siempre el porqué de las cosas.

10. Noa Vallejo, Sara Oroz y Saioa García

En 30 segundos: Tienen 17 años. Ganaron el Premio Innovactoras Junior 2026. Investigaron cómo reaccionó la sociedad a un hecho muy grave para que no se olvide.

Quiénes son: Tres amigas. Noa sueña con ser enfermera.

Qué hacen: En julio de 1997, la banda terrorista ETA secuestró y asesinó a Miguel Ángel Blanco. Ellas quisieron entender qué pasó y que no se olvide. Leyeron 102 cartas enviadas a su familia desde Navarra y estudiaron cómo contaron el caso tres periódicos. Concluyeron: «La sociedad reaccionó». Su proyecto está relacionado con el ODS 16: paz, justicia e instituciones sólidas.

Su error y lo que aprendieron: Aprendieron que el mayor obstáculo puede ser «no confiar en nosotras mismas».

Su frase: «Innovar es poner todo nuestro empeño en lograr un cambio».

Su consejo: Elegid siempre el camino que os haga verdaderamente felices.

11. Sonia Nolasco

En 30 segundos: Vive en Guatemala. Es madre de una joven con discapacidad. Ganó un premio por su labor como madre referente.

Quién es: Vive en una zona rural de Quetzaltenango, en Guatemala. Ganó el Accésit CompetencIA del Sur.

Qué hace: Es un ejemplo para avanzar hacia una sociedad más inclusiva. En su historia ayuda la ONG FUNDAP, con su programa de Educación y su proyecto de Formación Técnica «El Refugio». Allí cambian la vida de cientos de personas con discapacidad. En Guatemala, alrededor del 10,2 % de la población tiene alguna discapacidad, según la encuesta ENDIS 2016.

Su error y lo que aprendió: Su ficha no cuenta un error suyo. Cuenta una barrera: faltan apoyos en educación, salud, transporte o empleo, sobre todo en zonas rurales. Esa barrera no la crean las familias.

Su frase (del capítulo): «Hagáis lo que hagáis, buscad siempre el consejo de vuestra familia».

Su consejo: Pedir consejo a la familia, que quiere lo mejor para nosotras.

Errores y aprendizajes de un vistazo

Innovactora	Su error o dificultad	Lo que aprendió
Ana Ormaechea	Prisa y empujar demasiado al equipo	Cuidar a las personas y mantener un Dark CV
Rocío Guijarro	No delegar a tiempo	Repartir tareas y confiar en otras personas
Daniella García	Miedo a fallar	El miedo puede ser una buena señal
Diana González	Aprende de errores cada día	Escuchar su intuición y ser coherente
Teresia Nyoiabi's	Golpe: perder el trabajo. Errores en su negocio	Emprender y organizar el negocio poco a poco
Ana Monreal	«Casi todos los días hay algún error»	Escuchar sin perder el objetivo
Priscila Gonsales	Querer controlarlo todo	Dejar fluir y aceptar lo impredecible
Charo Marcos	La prisa	Reposar las cosas antes de actuar
Aintzane y Nadia	Dejar las tareas para el final	Organizarse y apoyarse; equivocarse no es fracasar
Noa, Sara y Saioa	No confiar en ellas mismas	Confiar en sí mismas y trabajar en equipo
Sonia Nolasco	Barrera: faltan apoyos	Pedir apoyo y consejo; las barreras no son culpa de las familias

M8 · Ficha de personaje «¿Quién soy?» adaptada

Una ficha por equipo. Se puede rellenar escribiendo, dibujando, con frases de inicio o a mano alzada con el docente tomando nota. Se imprime en A4, una por equipo.

Apartado	Qué escribir o dibujar
Mi nombre	_____
Mi campo (a qué me dedico)	Me dedico a…
Una frase mía	«…»
Mi error o mi dificultad	Un día me equivoqué (o me encontré una barrera) porque…
Lo que aprendí	Lo que aprendí fue…
Mi valor (elige uno)	curiosidad · valentía · paciencia · constancia · honestidad · solidaridad · libertad · creatividad

Ejemplo resuelto

Apartado	Ejemplo
Mi nombre	Charo Marcos
Mi campo	Soy periodista y creé una newsletter.
Una frase mía	«El tiempo me ha enseñado a reposar más las cosas».
Mi error o mi dificultad	Tenía mucha prisa y a veces actuaba o hablaba sin pensar.
Lo que aprendí	A pararme a pensar antes de actuar.
Mi valor	Paciencia

M9 · Tarjetas de reto en lectura fácil y parejas Innovactora–reto

Preparación. Imprime la tabla, recorta cada reto y dóblalo en dos caras: en la cara A, el icono y el título; en la cara B, el texto. Guárdalas en una bolsa para el sorteo. Añade en la parte de abajo de cada tarjeta: **«Tu historia tiene que tener un error».**

Cómo se sortea

- **A1 y A2 (sorteo en dos pasos):** primero cada equipo elige o recibe su Innovactora; después saca una tarjeta de reto sin mirar. Si el reto no encaja a primera vista, no se cambia: se adapta con las pistas de la cuarta columna. Para alumnado al que el azar le genera ansiedad, se puede dejar elegir entre dos tarjetas.
- **E1 y E2 (sorteo de parejas):** se sortea la tarjeta doble de la última columna, que ya lleva Innovactora y reto emparejados.

N.º	Reto (cara A)	Texto (cara B)	Con qué puede afrontarlo su Innovactora	Pareja exprés
1	**La noticia que escribió una máquina**	Un periódico publica noticias escritas por inteligencia artificial. No dice que las ha escrito una máquina. ¿Cómo podemos defender una información honesta?	Su oficio de periodista; su interés por cómo nos relacionamos con las máquinas; el análisis de datos.	Ana Ormaechea
2	**El dato que nadie quiere ver**	Una organización descubre un dato incómodo. Si lo publica, puede perder dinero. ¿Lo publica o lo calla?	Su idea de mantener la institución como «un faro de datos objetivos»; su ética y su pensamiento crítico.	Rocío Guijarro
3	**Un pueblo sin wifi**	Hay que enseñar programación y tecnología en un pueblo sin internet. ¿Cómo enseñar tecnología sin tecnología?	Enseñar con pocos recursos; talleres presenciales; empezar con lo que se tiene a mano.	Daniella García

N.º	Reto (cara A)	Texto (cara B)	Con qué puede afrontarlo su Innovactora	Pareja exprés
4	📱 **El aula que mira el móvil**	Todo un instituto está enganchado a las redes sociales. Mucha gente se siente mal por compararse con los demás. ¿Qué podemos proponer?	Comunicar con conciencia; pensar cómo nos mostramos en internet; poner a las personas en el centro.	Diana González
5	🏖️ **La playa de plástico**	Una playa está llena de plástico y nadie lo recoge. ¿Qué negocio o proyecto social podemos montar?	Empezar con poco (una carretilla); crear empleo para quien lo necesita; investigar la ley y pedir asesoramiento.	Teresia Nyoiabi's
6	🏭 **La fábrica que despide personas**	Una empresa quiere automatizarlo todo con inteligencia artificial y despedir a toda la plantilla. ¿Cómo innovar sin dejar a nadie atrás?	Usar la inteligencia artificial para optimizar procesos; escuchar sin perder el objetivo; trabajo en equipo.	Ana Monreal
7	📚 **Los apuntes que nadie puede compartir**	En un centro, el alumnado tiene miedo de compartir materiales por los derechos de autor. ¿Cómo crear un banco de recursos libres?	Recursos educativos abiertos; licencias Creative Commons; compartir y construir entre todas las personas.	Priscila Gonsales
8	🔗 **La cadena de bulos**	Un bulo sobre salud se hace viral en el barrio y asusta a la gente. ¿Cómo comprobar la información rápido?	Resumir y contrastar la información; formatos ágiles; contar las cosas con claridad.	Charo Marcos
9	💊 **La receta que caduca**	Un centro de salud de un pueblo no tiene frío para guardar medicamentos. ¿Qué solución podemos investigar?	Su investigación sobre alargar la vida de alimentos; formular hipótesis; aprender aunque la hipótesis falle.	Aintzane Mauleón y Nadia Rastrollo

N.º	Reto (cara A)	Texto (cara B)	Con qué puede afrontarlo su Innovactora	Pareja exprés
10	👵 **La abuela que no habla**	Una persona mayor del barrio vivió un episodio histórico que se silenció. ¿Cómo recuperar su memoria antes de que se pierda?	Escuchar testimonios; leer cartas y prensa; trabajar con respeto y en equipo.	Noa Vallejo, Sara Oroz y Saioa García
11	♿ **El instituto sin rampa**	En un instituto, el alumnado con discapacidad no puede participar en algunas actividades. ¿Qué solución de accesibilidad podemos proponer?	La mirada de una madre referente; la inclusión; el apoyo de organizaciones como FUNDAP.	Sonia Nolasco

Aviso para el docente. Los retos 4 y 10 pueden tocar temas personales (ansiedad, memoria familiar). Si ves que a alguien le afecta, deja que cambie de tarjeta sin dar explicaciones.

M10 · Mapa del reto y banco de errores

El mapa se rellena antes del guion. Ayuda a no empezar el cómic en blanco y obliga a pensar qué puede salir mal.

Pregunta	Frase para empezar	¿Va en el exprés?
1. ¿Quién es mi Innovactora?	Mi Innovactora es… y se dedica a…	Sí
2. ¿Cuál es mi reto?	El problema es que…	Sí
3. ¿Qué sabe hacer mi Innovactora?	Puede usar… (su oficio, su tecnología, las personas que la apoyan)	No
4. ¿Cuál es su primer intento?	Lo primero que hace es…	No
5. ¿Qué puede salir mal? (el error)	Pero se equivoca porque…	Sí
6. ¿Qué aprende y qué hará distinto?	Ahora sabe que… La próxima vez…	Sí

Banco de errores posibles. Están sacados de errores reales de las Innovactoras. El equipo elige uno o inventa otro.

- Tener prisa y actuar sin pensar (Charo Marcos, Ana Ormaechea).
- Querer hacerlo todo una misma y no repartir tareas (Rocío Guijarro).
- Querer controlarlo todo (Priscila Gonsales).
- Dejar las cosas para el último momento (Aintzane y Nadia).
- No confiar en una misma (Noa, Sara y Saioa).
- Tener miedo a empezar (Daniella García).
- Escuchar tantas opiniones que se pierde el objetivo (Ana Monreal).
- Empujar demasiado al equipo (Ana Ormaechea).
- No comprobar la información antes de compartirla.
- No pedir ayuda a tiempo.

M11 · Guion de viñetas y banco de frases

Se mantienen las plantillas gráficas del PDF original (cuadrícula de 4 y de 6 viñetas). Para el exprés, dibuja 3 viñetas en una cartulina A4 horizontal.

Guion de 3 viñetas (E1 y E2)

Viñeta	Qué ocurre	Frase para empezar
1 · El reto	Dónde está el problema y quién lo vive	«En… hay un problema: …»
2 · El error	La Innovactora lo intenta, pero algo sale mal	«Lo intenta con…, pero…»
3 · El aprendizaje	Qué aprende y qué hará distinto	«Ahora sabe que…»

Guion de 4 viñetas (A1)

Viñeta	Qué ocurre	Frase para empezar
1 · El reto	Dónde está el problema	«El problema es que…»
2 · El intento	Usa lo que sabe hacer	«Usa su…»
3 · El error	Algo sale mal	«Pero se equivoca porque…»
4 · El aprendizaje	Qué aprende	«Ahora sabe que…»

Guion de 6 viñetas (A2)

Viñeta	Qué ocurre	Frase para empezar
1 · Dónde estamos	Lugar y problema	«Todo empieza en…»
2 · Qué le preocupa	El reto y cómo se siente	«Le preocupa que…»
3 · Primer intento	Usa lo que sabe hacer	«Prueba a…»
4 · El error	Algo sale mal	«Pero…»
5 · La ayuda	Cómo se siente y a quién pide ayuda	«Se siente… y llama a…»
6 · El aprendizaje	Aprendizaje y nueva idea	«Aprende que… La próxima vez…»

Banco de frases para bocadillos

- **Reto:** «¿Y ahora qué hacemos?» · «Esto no puede seguir así.» · «Tenemos un problema.»
- **Intento:** «Vamos a probar esto.» · «Yo sé hacer…» · «Empezamos por lo pequeño.»

- **Error:** «Me he equivocado.» · «Esto no ha salido como pensaba.» · «Con las prisas no he pensado.»
- **Ayuda:** «¿Me ayudas?» · «Necesito otra mirada.» · «Juntas es más fácil.»
- **Aprendizaje:** «La próxima vez voy a…» · «Equivocarme me ha enseñado…» · «Ahora lo veo distinto.»

Revisión antes de exponer (poner en la mesa)

☐ ¿Se entiende la historia sin que nadie la explique?

☐ ¿Aparece un error?

☐ ¿Aparece un aprendizaje?

☐ ¿Un recorte de prensa aporta algo a la historia, aunque sea pequeño?

☐ ¿Están el título, el nombre de la Innovactora y el reto?

M12 · Kit de prensa, roles y alternativas de producto

Kit de prensa (lo prepara el docente antes de la sesión). Reúne periódicos y revistas de las semanas anteriores (muchos centros guardan la prensa que reciben) y recorta cinco sobres por equipo, con 15-20 recortes en cada uno:

Sobre	Contenido
1 · Titulares	Titulares recortados que se puedan usar como «prueba» del problema
2 · Fotos	Personas, lugares y objetos
3 · Palabras	Palabras sueltas y tarjetas hechas por el docente: error, prisa, miedo, ayuda, aprender, idea, equipo
4 · Fondos	Colores y texturas para el fondo de las viñetas
5 · Números y datos	Cifras, gráficos y porcentajes

Añade pegatinas o recortes de emojis y bocadillos ya hechos. Revisa la prensa antes de repartirla y retira fotografías de violencia o de sucesos explícitos.

Roles del equipo (rotan a mitad de A2; en equipos de 3 se combinan dos):

Rol	Qué hace
Guionista	Apunta qué pasa en cada viñeta y quién habla
Dibujante	Dibuja personajes, escenarios y bocadillos
Recortador o recortadora	Busca en el kit lo que sirve y lo recorta
Montador o montadora	Pega, ordena y pone título

Alternativas de producto (mismos objetivos y misma historia con error y aprendizaje):

- Cómic en digital: en cualquier aplicación de cómic o de presentaciones (por ejemplo Canva).
- Fotonovela: el equipo se hace fotos posando cada viñeta y añade bocadillos.
- Audio-cómic: cada viñeta se cuenta en voz alta y se graba.
- Cómic dictado: una persona cuenta la historia y otra la dibuja o la escribe.
- Teatro de recortes: se representa la historia con figuras de papel y se graba en vídeo.

Material de aula: tijeras (algunas adaptadas), pegamento de barra grande, rotuladores, lápices de colores, cinta adhesiva, cartulina A3 o A4, cronómetro o temporizador visible y un corcho o pared para la exposición.

M13 · Dark CV del aula y muro de errores

Para qué sirve. Es la actividad que convierte el error en algo que se puede mirar y de lo que se puede hablar. Se hace en A2 (sesión 2, cierre) y, en versión corta, en E1 y E2 (solo el muro). Funciona porque va por escalones: primero el error de las Innovactoras, después el de un personaje y solo después, si quiere, el propio.

Normas del muro. No se ponen nombres. Nadie se ríe. No se cuentan errores que hayan hecho daño a otras personas. Nadie está obligado a participar. Si aparece algo grave, el docente habla en privado con esa persona (ver M16).

Paso 1 · El docente va primero. Cuenta un error pequeño y real suyo, con lo que aprendió. Da permiso sin pedir nada.

Paso 2 · El Dark CV de la Innovactora (por equipos). Con la ficha M7, cada equipo rellena la tabla de su personaje:

Qué pasó (error o dificultad)	Qué aprendió (aprendizaje)	Qué hizo distinto (cambio)

Ejemplo: Charo Marcos · Tenía prisa y hablaba o actuaba sin pensar · Aprendió a pararse a pensar · Ahora reposa las cosas antes de decidir.

Paso 3 · Mi nota en el muro (voluntario). En un papel pequeño, sin nombre, tres líneas: Pasó… / Aprendí… / Ahora…. Se pegan en una pared. Si hay permiso, el docente lee en voz alta alguna.

Cierre. El docente apunta cinco aprendizajes que se repiten en un cartel: «Lo que hemos aprendido de los errores».

Juego opcional de 5 minutos: ¿error, golpe o cambio de camino? Se leen estas situaciones y el grupo decide en cuál encaja cada una:

Situación	Respuesta posible
Teresia pierde su trabajo con 37 años y le dicen que buscan menores de 35.	Golpe y barrera (no es culpa suya)
Aintzane y Nadia dejan las tareas para el final y no llegan.	Error (se puede arreglar con otra forma de organizarse)
Ana Monreal quería ser médica y estudia ingeniería.	Cambio de camino
Rocío quiere hacerlo todo ella y no reparte tareas.	Error
Una familia en una zona rural no encuentra apoyos para su hija con discapacidad.	Barrera (la crea el entorno, no la familia)
Diana deja un proyecto que ya no va con lo que cree.	Cambio de camino

Idea clave: no todo lo que sale mal es un error nuestro. Cuando es un error, tiene arreglo. Cuando es un golpe o una barrera, lo importante es pedir apoyo.

M14 · Evaluación

La evaluación es formativa: mira el proceso y la historia, nunca la destreza del dibujo. Se puede usar desde las distintas materias que participen.

Rúbrica de observación (3 niveles)

Criterio	Empiezo	Voy bien	Lo tengo
1. Entiende el capítulo y a su Innovactora	Con ayuda cuenta quién es su Innovactora	Cuenta quién es y a qué se dedica	Además explica su error y qué aprendió
2. Usa la trayectoria real en el reto	El reto y la Innovactora van separados	Usa una herramienta de su Innovactora	Usa varias y explica por qué
3. **Representa el error y el aprendizaje** (criterio clave)	Aparece el error o el aprendizaje	Aparecen los dos	El error es creíble y el aprendizaje cambia algo en la historia
4. Combina dibujo y prensa	Usa una técnica	Usa las dos	El recorte aporta algo (dato, prueba, ambiente)
5. Trabaja en equipo y pide ayuda	Trabaja con apoyo del adulto	Cumple su rol	Cumple su rol, ayuda y pide ayuda cuando la necesita
6. Cuenta su cómic	Señala las viñetas	Explica con frases cortas	Explica el error y el aprendizaje con sus palabras (en voz alta, por escrito o en audio)

Criterios mínimos (para alumnado con adaptación curricular significativa u otras medidas):

- Escucha o lee el capítulo (versión mini) y dice quién es su Innovactora.
- Hace al menos una viñeta de **error** y una de **aprendizaje**, con dibujo, recorte o dictado.
- Cuenta su cómic de una forma que le resulte cómoda.

Autoevaluación con caritas (😀 😐 😟 en cada frase)

1. He entendido la historia.
2. He participado en mi equipo.
3. He pedido ayuda cuando la necesitaba.

4. Mi cómic tiene un error y un aprendizaje.
5. Me he sentido a gusto equivocándome.

Hoja de observación del docente (por equipo)

Equipo	Innovactora y reto	Apoyos usados	¿Habló del error con naturalidad?	¿Pidió ayuda?	Observaciones

M15 · Guía docente para trabajar el error

Frases que ayudan y frases que no ayudan

Mejor evitar	Mejor decir
«Eso está mal.»	«¿Qué querías conseguir? Vamos a ver qué se puede cambiar.»
«Ya te lo había dicho.»	«Gracias por probarlo. ¿Qué has aprendido?»
«Es fácil, ¿cómo no lo ves?»	«Es difícil al principio. Lo hacemos paso a paso.»
«Qué bien dibujas» o «qué mal dibujas»	«Se entiende muy bien lo que le pasa a tu personaje.»
«No pasa nada» (cuando sí importa)	«Entiendo que te moleste. ¿Qué necesitas ahora?»

Error, golpe y cambio de camino. Muchas personas con una trayectoria escolar difícil sienten que todo lo que sale mal es culpa suya. Ayuda distinguir tres cosas: error (algo que hice y se puede arreglar), golpe o barrera (algo que me pasó y no depende de mí, como perder un empleo o no tener apoyos) y cambio de camino (decidir otra cosa, que no es fracasar). En las fichas, Teresia y Sonia permiten trabajar la diferencia.

Si alguien se bloquea (se queda parado, rompe el trabajo o se enfada)

1. Acércate sin prisa y a su altura. No le exijas que hable.
2. Nombra lo que ves: «Parece que esto está siendo difícil».
3. Ofrece dos opciones concretas: cambiar de tarjeta, hacer solo la viñeta del error, o salir cinco minutos al rincón tranquilo.
4. Al volver, valora lo que sí hizo y retoma desde un paso pequeño.

Temas sensibles de esta actividad. El terrorismo y las víctimas (Noa, Sara y Saioa), la discapacidad (Sonia), la ansiedad y las redes (reto 4), la pérdida de empleo (Teresia) y la memoria familiar (reto 10). Habla con calma, sin morbo, y con respeto a las personas protagonistas. Si alguien en el aula está viviendo algo parecido, es posible que le afecte.

Si alguien cuenta algo personal o grave. Escucha sin interrumpir y sin juzgar. No prometas un secreto absoluto. Habla con la persona en privado y sigue el protocolo del centro, derivando a tutoría u orientación cuando proceda.

Tu propio error, en directo. Si algo falla en la sesión (una fotocopia, un tiempo, una explicación), dilo en voz alta con naturalidad: «Me he equivocado, vamos a corregirlo». Es el mejor ejemplo que puedes dar.

Tu papel. Como en la guía original, participas como un equipo más y ayudas a encontrar recortes o a desbloquear ideas, sin dirigir el contenido creativo.

M17 · Lista de preparación

Una semana antes

☐ Elegir itinerario (A1, A2, E1 o E2) y hablar con orientación sobre las medidas NEAE del grupo.

☐ Reservar el aula y buscar el espacio de exposición.

☐ Pedir al centro la prensa de las semanas anteriores si se va a realizar collage.

☐ Decidir si se usa formato en papel, digital o mixto.

Dos o tres días antes

☐ Imprimir y recortar: normas (M1), agenda (M2), fichas de lectura fácil (M7), ficha «¿Quién soy?» (M8), tarjetas de reto (M9), mapa y guion (M10, M11).

☐ Preparar los cinco sobres del kit de prensa por equipo y revisar que no haya imágenes violentas (M12).

☐ Imprimir el capítulo en lectura fácil (M4) y el original (Anexo), con letra de 14 pt o más.

☐ Preparar las tarjetas de ayuda (verde, naranja y roja) y el temporizador visible.

☐ Preparar los equipos y los roles teniendo en cuenta las medidas NEAE.

El día de la sesión

☐ Colgar las normas del aula segura y la agenda visual.

☐ Tener las tijeras, el pegamento, los rotuladores y la cartulina en cada mesa.

☐ Llevar la rúbrica o la hoja de observación y los cuestionarios finales (M14, M15).

☐ Preparar tu propio ejemplo de error pequeño para el comienzo (M13).

M18 · Carné «Innovactora del error»

Se entrega a cada equipo al terminar la exposición. Imprime una por persona o una por equipo.

CARNÉ DE INNOVACTORA DEL ERROR

Nombre: _____

Hemos continuado la historia de: _____

Nuestro reto fue: _____

Un error que aparece en nuestro cómic: _____

Lo que hemos aprendido: _____

Fecha: _____ *Firma del equipo:* _____

Más allá: premios y oportunidades

Innovactoras convoca cada curso un premio con categoría de centros educativos. El cómic-collage nacido en esta sesión puede presentarse tal cual o ampliarse en Tutoría o Plástica a un fanzine de aula con varios «séptimos capítulos». Como ocurrió con el proyecto premiado de Leire Vera y Onyeka Igbolomi (IES Plaza de la Cruz) sobre la soledad no deseada, una investigación que empieza como ejercicio de aula puede llegar a una candidatura real si se lleva más allá.

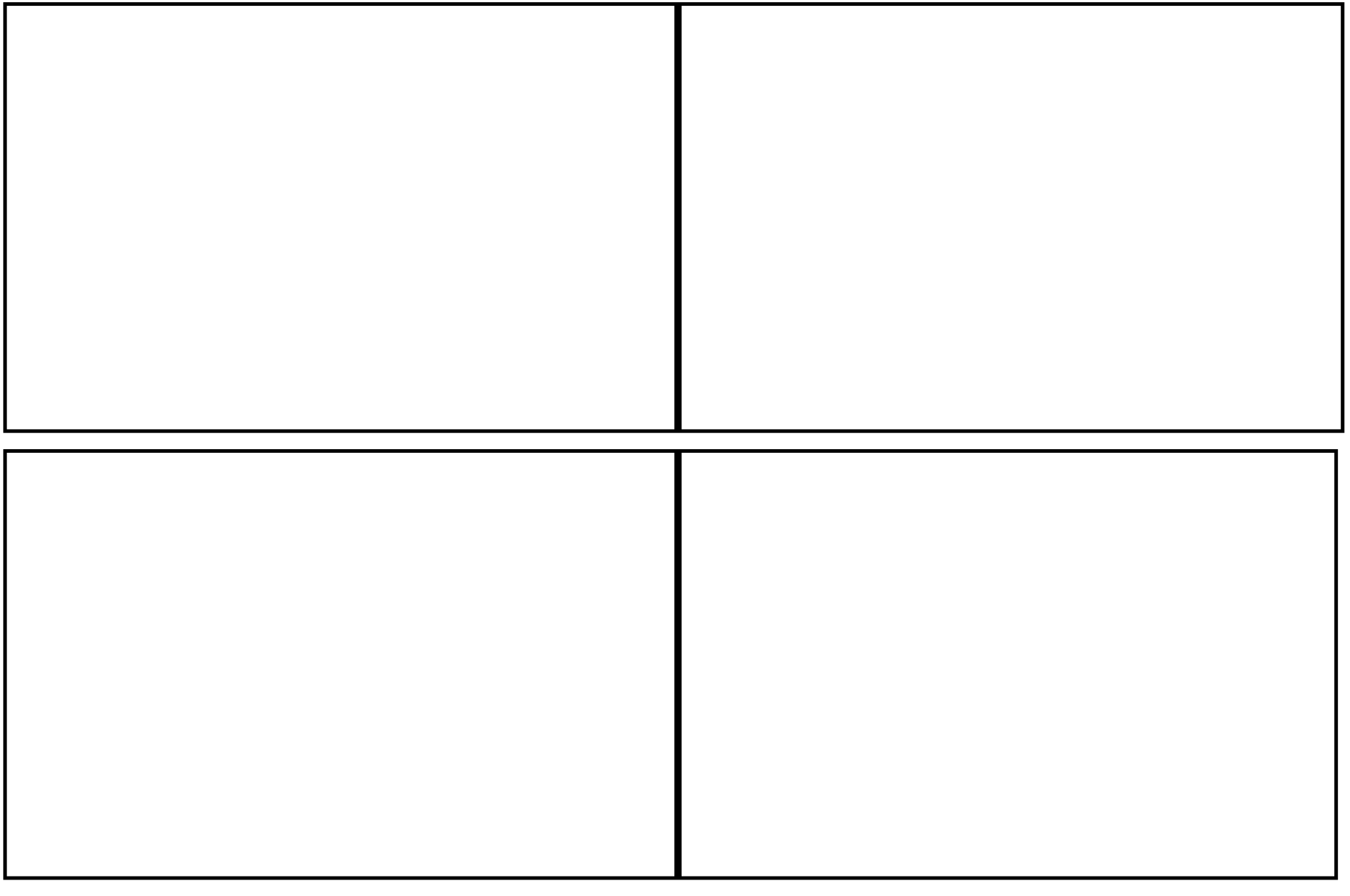
Fuentes y enlaces

- Asociación Innovactoras: https://innovactoras.eu
- Currículos de Navarra: https://sites.google.com/educacion.navarra.es/curriculos-de-navarra
- Premios Innovactoras y eTwinning Navarra: https://etwinning.educacion.navarra.es
- Pictogramas gratuitos: https://arasaac.org

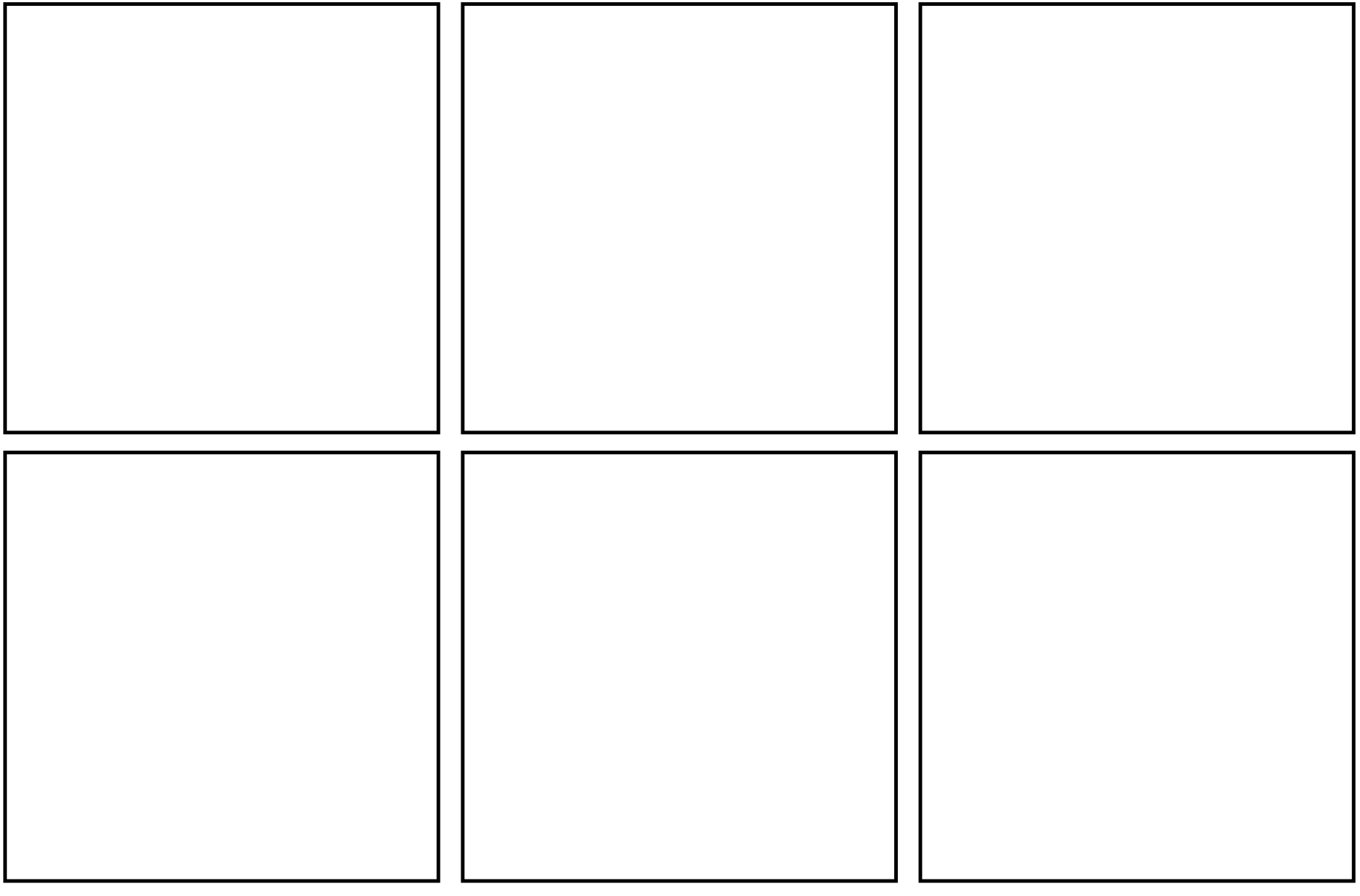
Anexo · Capítulo 6 original (sin cambios)

Capítulo 6. Visita sorpresa en el London Eye

OTRO CAPÍTULO, OTRO RETO



OTRO CAPÍTULO, OTRO RETO



¿Quién soy?

Nombre

¿Qué estudió o qué hace?

Rodea el icono: 📰 periodismo · 🔬 ciencia · 💻 tecnología · ⚕️ medicina · 📊 gestión · 🎓 educación

Una frase suya

Logro principal

INNOVACTORAS

Error

Un consejo suyo



«La noticia que escribió una máquina»



Un periódico publica noticias escritas por inteligencia artificial. No dice que las ha escrito una máquina. ¿Cómo podemos defender una información honesta?

«El dato que nadie quiere ver»



Una organización descubre un dato incómodo. Si lo publica, puede perder dinero. ¿Lo publica o lo calla?

«Un pueblo sin wifi»



Hay que enseñar programación y tecnología en un pueblo sin internet. ¿Cómo enseñar tecnología sin tecnología?

«El aula que mira el móvil»



Todo un instituto está enganchado a las redes sociales. Mucha gente se siente mal por compararse con los demás. ¿Qué podemos proponer?

«La playa de plástico»



Una playa está llena de plástico y nadie lo recoge. ¿Qué negocio o proyecto social podemos montar?

«La fábrica que despide personas»



Una empresa quiere automatizarlo todo con inteligencia artificial y despedir a toda la plantilla. ¿Cómo innovar sin dejar a nadie atrás?

«Los apuntes que nadie puede compartir»



En un centro, el alumnado tiene miedo de compartir materiales por los derechos de autor. ¿Cómo crear un banco de recursos libres?

«La cadena de bulos»



Un bulo sobre salud se hace viral en el barrio y asusta a la gente. ¿Cómo comprobar la información rápido?

«La receta que caduca»



Un centro de salud de un pueblo no tiene frío para guardar medicamentos. ¿Qué solución podemos investigar?

«La abuela que no habla»



Una persona mayor del barrio vivió un episodio histórico que se silenció. ¿Cómo recuperar su memoria antes de que se pierda?

«El instituto sin rampa»



En un instituto, el alumnado con discapacidad no puede participar en algunas actividades. ¿Qué solución de accesibilidad podemos proponer?

Fichas ilustradas de las Innovactoras

1 • Ana Ormaechea

Periodista tecnológica

EN 30 SEGUNDOS

Es periodista y le gusta la tecnología. Enseñó a estudiantes de periodismo a crear empresas. Tiene un Dark CV con sus fracasos.

QUIÉN ES

Siempre quiso ser periodista. Estudió en la Universidad de Navarra, después en la Universidad de Stanford (Estados Unidos) y en Nueva York.

QUÉ HACE

Crea empresas nuevas (start-ups) para contar noticias de formas nuevas. Creó en España Hacks & Hackers, un grupo donde trabajan juntos periodistas y programadores. Llevó el emprendimiento a los estudios de periodismo.

SE EQUIVOCÓ... Y APRENDIÓ

Tenía mucha prisa por empezar proyectos y a veces empujaba demasiado a su equipo. Aprendió a cuidar más a las personas con las que trabaja. Su profesora de Stanford le enseñó el Dark CV: un currículum con los fracasos de los que aprendemos.

SU FRASE

«Ver cómo tus ideas pueden convertirse en realidad es una sensación increíble.»

SU CONSEJO PARA TI

Confía en ti y entiende la tecnología para convertir tus ideas en proyectos reales.

2 · Rocío Guijarro Saucedo

Formadora de jóvenes · Venezuela

EN 30 SEGUNDOS

Es de Venezuela y estudió Filosofía. Ayuda a jóvenes a aprender y a decidir con libertad. Aprendió que hay que repartir las tareas.

QUIÉN ES

Su país es Venezuela. Estudió Filosofía y un máster de gerencia, que es aprender a dirigir organizaciones. Sigue estudiando porque cree que se aprende toda la vida.

QUÉ HACE

Trabaja en CEDICE Libertad, una institución de Venezuela. Forma a jóvenes y a líderes para que decidan y actúen en libertad. Para ella, innovar es «el Arte de Rediseñar el Futuro».

SE EQUIVOCÓ... Y APRENDIÓ

No delegaba a tiempo: quería hacerlo todo ella. Aprendió que repartir tareas y confiar en otras personas ayuda a crecer. Dice: «El delegar también es una práctica para lograr éxitos».

SU FRASE

«Innovar es crear el espacio seguro para aprender permanentemente a pesar de los errores.»

SU CONSEJO PARA TI

Antes de actuar, pregúntate: «¿Esto genera valor real o solo genera ruido o consumo?».

3 · Daniella García

Ingeniera de sistemas · Bolivia

EN 30 SEGUNDOS

Es ingeniera de sistemas y trabaja en Bolivia. Enseña tecnología a niños y jóvenes. Antes tenía mucho miedo a fallar.

QUIÉN ES

Estudió Ingeniería de Sistemas. De pequeña soñaba con ser empresaria y bailarina profesional.

QUÉ HACE

Creó Elemental, la primera escuela de tecnología de Bolivia. Más de 1500 estudiantes han participado en sus programas. Desde los siete años aprenden ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas (STEAM). En 2012 promovió Héroes Digitales, un concurso para que niños y adolescentes crearan una aplicación que resolviera un problema de su comunidad.

SE EQUIVOCÓ... Y APRENDIÓ

Durante mucho tiempo tuvo miedo a fallar. Ahora piensa que sentir miedo antes de decidir es «una buena señal».

SU FRASE

«Los cambios más grandes vienen cuando uno es capaz de enfrentar el miedo.»

SU CONSEJO PARA TI

Empieza cuanto antes: «la programación da super poderes».

4 · Diana González

Comunicadora y tecnología segura

EN 30 SEGUNDOS

Es comunicadora. Ayuda a escuelas y familias a usar bien la tecnología. Cree que ser quienes somos es la mayor innovación.

QUIÉN ES

De pequeña escribía cuentos y poesías. Estudió Publicidad y Relaciones Públicas en la Universidad de Navarra. Después estudió tecnología, identidad digital y redes sociales.

QUÉ HACE

Ha trabajado en empresas, asociaciones y proyectos sociales en España y Latinoamérica. Acompaña a profesorado, familias y alumnado para usar la tecnología con seguridad. Impulsó la Escuela de Tecnología del Planetario de Pamplona y el proyecto Planeta STEM. Creó el Canvas de Identidad Digital, una herramienta para pensar cómo nos mostramos en internet.

SE EQUIVOCÓ... Y APRENDIÓ

No cuenta un error concreto. Dice que de los errores sigue aprendiendo cada día. Aprendió a escuchar su intuición para decidir, y a ser coherente aunque a veces eso lleve a contradecirse.

SU FRASE

«Quizá, ser quienes realmente somos sea la mayor innovación.»

SU CONSEJO PARA TI

Escuchaos y escuchad honestamente. Sed coherentes.

5 · Teresia Nyoiabi's

Empresaria de Kenia

EN 30 SEGUNDOS

Perdió su trabajo con 37 años. Creó una empresa de recogida de basura. Dio trabajo a jóvenes que vivían en la calle.

QUIÉN ES

Nació y creció en Kenia. De niña quería ser ingeniera. Estudió contabilidad y trabajó como contable desde 1991. Sacó adelante a sus tres hijos como madre soltera.

QUÉ HACE

En 2005 perdió su empleo. En las entrevistas le decían que buscaban personas menores de 35 años. Entonces creó su empresa, Windsted Environment, para recoger basura en Ghana. Empezó con una carretilla y en tres meses tenía cuatro veces más clientes. Contrató a jóvenes que vivían en la calle y les paga un salario.

SE EQUIVOCÓ... Y APRENDIÓ

Perder el trabajo no fue un error suyo: fue un golpe, y además encontró una barrera por su edad. De ahí nació algo nuevo. Después sí cometió errores en su negocio y aprendió poco a poco a organizarlo.

SU FRASE

«Si te has comprometido a hacer algo, hazlo. Hazlo bien y hazlo de buena fe.»

SU CONSEJO PARA TI

Aunque sea algo pequeño, hazlo bien y de buena fe.

6 · Ana Monreal

Ingeniera e innovadora

EN 30 SEGUNDOS

Quería ser médica y es ingeniera. Creó una empresa de inteligencia artificial para fábricas. Dice que casi todos los días se comete algún error.

QUIÉN ES

De pequeña quería ser médica. Estudió Ingeniería Industrial en la Universidad Pública de Navarra. Dice que la medicina es su «asignatura pendiente».

QUÉ HACE

Con sus socios Miguel Ángel y Jon creó iAR, una empresa que usa inteligencia artificial para que las fábricas trabajen mejor. Para ella, innovar es «buscar una solución ingeniosa a un problema».

SE EQUIVOCÓ... Y APRENDIÓ

«Son pocos los días en los que no se comete algún error». Todas las personas empiezan siendo novatas. Aprendió a escuchar las opiniones de los demás sin perder de vista su objetivo.

SU FRASE

«Lo que siempre va a estar ahí es la familia y los amigos.»

SU CONSEJO PARA TI

Persigue tus sueños con una actitud abierta y optimista. El miedo no debe decidir por ti.

7 · Priscila Gonsales

Educadora digital · Brasil

EN 30 SEGUNDOS

Es de Brasil. Soñaba con ser periodista viajera. Trabaja para que la educación sea más abierta y más humana.

QUIÉN ES

Quería conocer culturas, hablar con la gente y escribir historias. Hoy trabaja en educación digital.

QUÉ HACE

Fundó en Brasil el Instituto Educadigital. Durante más de ocho años ha hecho talleres con profesorado, estudiantes y responsables públicos. Creó REliA, un lugar con recursos educativos abiertos que cualquiera puede usar. Defiende que «el conocimiento es un bien común».

SE EQUIVOCÓ... Y APRENDIÓ

Mucho tiempo quiso controlar los planes y los resultados. Aprendió que no se puede controlar todo. Hoy cree que el error es una parte esencial del aprendizaje y de la creatividad.

SU FRASE

«La belleza está justamente en dejar fluir y en lidiar con lo impredecible.»

SU CONSEJO PARA TI

Confía en ti, estudia, aprende idiomas y aprovecha las oportunidades con curiosidad.

8 · Charo Marcos

Periodista y creadora de Kloshletter

EN 30 SEGUNDOS

Es periodista. Creó Kloshletter, una newsletter que llega todos los días laborables. Aprendió a no tener tanta prisa.

QUIÉN ES

Desde joven quería ser periodista y también «buena persona». Estudió Periodismo en la Universidad de Navarra. Hoy es directora editorial de Mujer Hoy.

QUÉ HACE

Creó Kloshletter, la primera newsletter de información general que se edita en España. Es un resumen de prensa que llega por correo electrónico de lunes a viernes a las siete de la mañana.

SE EQUIVOCÓ... Y APRENDIÓ

La prisa. Aprendió a pararse a pensar antes de actuar o de hablar.

SU FRASE

«El tiempo me ha enseñado a reposar más las cosas.»

SU CONSEJO PARA TI

Estudia, lee y prepárate, y hazlo también por el placer de aprender.

9 · Aintzane Mauleón y Nadia Rastrollo

Jóvenes investigadoras · Premio Innovactoras 2024

EN 30 SEGUNDOS

Aintzane estudia Medicina y Nadia, Biotecnología. Investigaron cómo conservar mejor la piña. Aprendieron que una investigación vale la pena aunque no salga como esperaban.

QUIÉN ES

Nadia eligió Biotecnología porque le apasiona investigar. Aintzane estudia Medicina en la Universidad de Navarra y quiere dedicarse a la oncología pediátrica, es decir, al cáncer en la infancia.

QUÉ HACE

Ganaron el Premio Innovactoras 2024. Investigaron cómo alargar la vida de alimentos preparados, con piña y un proceso llamado dipping. Fue su primera investigación científica de verdad.

SU ERROR Y LO QUE APRENDIERON

Se organizaban mal y dejaban las tareas para el final. Aprendieron a gestionarse mejor y a apoyarse. Aintzane pensaba que, si ninguna hipótesis se cumplía, el proyecto no valía la pena. Descubrió que sí vale la pena. Entendieron que equivocarse no es fracasar.

SU FRASE

«Todo comienzo da un poco de vértigo.»

SU CONSEJO PARA TI

Aprovecha cada curso, no pierdas la curiosidad y pregúntate siempre el porqué de las cosas.

10 · Noa Vallejo, Sara Oroz y Saioa García

Premio Innovactoras Junior 2026

EN 30 SEGUNDOS

Tienen 17 años. Ganaron el Premio Innovactoras Junior 2026. Investigaron cómo reaccionó la sociedad a un hecho muy grave para que no se olvide.

QUIÉN ES

Tres amigas. Noa sueña con ser enfermera.

QUÉ HACE

En julio de 1997, la banda terrorista ETA secuestró y asesinó a Miguel Ángel Blanco. Ellas quisieron entender qué pasó y que no se olvide. Leyeron 102 cartas enviadas a su familia desde Navarra y estudiaron cómo contaron el caso tres periódicos. Concluyeron: «La sociedad reaccionó». Su proyecto está relacionado con el ODS 16: paz, justicia e instituciones sólidas.

SE EQUIVOCÓ... Y APRENDIÓ

Aprendieron que el mayor obstáculo puede ser «no confiar en nosotras mismas».

SU FRASE

«Innovar es poner todo nuestro empeño en lograr un cambio.»

SU CONSEJO PARA TI

Elegid siempre el camino que os haga verdaderamente felices.

11 · Sonia Nolasco

Madre referente · Guatemala

EN 30 SEGUNDOS

Vive en Guatemala. Es madre de una joven con discapacidad. Ganó un premio por su labor como madre referente.

QUIÉN ES

Vive en una zona rural de Quetzaltenango, en Guatemala. Ganó el Accésit CompetencIA del Sur.

QUÉ HACE

Es un ejemplo para avanzar hacia una sociedad más inclusiva. En su historia ayuda la ONG FUNDAP, con su programa de Educación y su proyecto de Formación Técnica «El Refugio». Allí cambian la vida de cientos de personas con discapacidad. En Guatemala, alrededor del 10,2 % de la población tiene alguna discapacidad, según la encuesta ENDIS 2016.

UNA BARRERA, NO UN ERROR

Su ficha no cuenta un error suyo. Cuenta una barrera: faltan apoyos en educación, salud, transporte o empleo, sobre todo en zonas rurales. Esa barrera no la crean las familias.

SU FRASE

«Hagáis lo que hagáis, buscad siempre el consejo de vuestra familia.»

SU CONSEJO PARA TI

Pedir consejo a la familia, que quiere lo mejor para nosotras.

Guion para leer en voz alta del capítulo 6

Visita sorpresa en el London Eye · Capítulo 6

Cómo se usa

Se reparten los roles antes de leer. Si hay menos personas que roles, una persona lee varios. Quien no quiera leer en voz alta puede sostener el cartel de su personaje, leer una sola frase o hacer de pasador de página. El docente lee NARRADOR/A si el grupo lo prefiere.

Quién es quién

Rol	Quién es	¿En la versión mini?
NARRADOR/A	Cuenta lo que pasa entre una intervención y otra. Puede leerlo el docente	Sí
NADIA	Amiga de Aintzane. Estudia Biotecnología	Sí
AINTZANE	Amiga de Nadia. Estudia Medicina	Sí
HADA MADRINA	Aparece en la noria para animarlas a seguir sus sueños	Sí
TERESIA	Perdió su trabajo con 37 años y creó su propia empresa	Sí
ANA ORMAECHEA	Periodista. Habla del Dark CV, el currículum de los fracasos	Sí
DIANA	Comunicadora. Habla de dejar un proyecto que ya no va con lo que creemos	No
ANA MONREAL	Quería ser médica y es ingeniera. Dice que se puede cambiar de opinión	Sí
CHARO	Periodista. Creó Kloshletter	No
SONIA	Madre de una joven con discapacidad. Aconseja pedir consejo a la familia	No
DANIELLA	Ingeniera de sistemas. Dice que hay que seguir aprendiendo	No
PRISCILA	Educadora de Brasil. Invita al proyecto Futuros Navegantes	No
ROCÍO	Habla de decidir con libertad	Sí

Versión completa

Escena 1 · La cola del London Eye

NARRADOR/A Aintzane y Nadia son amigas. Han viajado a Londres para pasar un fin de semana juntas. Aintzane estudia Medicina. Nadia estudia Biotecnología. Ya no se ven tanto como cuando eran compañeras de instituto.

NARRADOR/A Han visto el cambio de guardia en el Palacio de Buckingham. Se han hecho fotos en las cabinas de teléfono. Han llegado al Big Ben y han cruzado el puente de Westminster.

NARRADOR/A Ahora están en el London Eye. Es una noria muy grande. Hay mucha cola. Tienen que esperar más de una hora. Mientras esperan, hablan de la vida, de la universidad y del Premio Innovactoras que ganaron en 2024. Y hablan de sus miedos.

NADIA ¿Y si es difícil encontrar trabajo?

AINTZANE ¿Y si lo encontramos, pero no nos hace felices?

NADIA ¿Y si nos hemos equivocado de estudios? ¿Y si lo que nos gusta de verdad es otra cosa?

NARRADOR/A Por fin se suben a la noria. La noria gira sobre el río Támesis. Aintzane habla muy bajito.

AINTZANE ¿Y si no somos lo bastante buenas? Hay tanta gente brillante…

NARRADOR/A De pronto aparece el Hada Madrina.

Escena 2 · Las Innovactoras en la noria

HADA MADRINA ¡Pero bueno, chicas! Nadie dijo que fuera fácil. Pero, aunque tengáis miedo, tenéis que seguir vuestros sueños. Si hacéis lo que os gusta y sois fieles a vuestros valores, acertaréis. Esta cabina está un poco vacía. ¡Dadme diez segundos!

NARRADOR/A De repente aparecen nueve mujeres en la noria. Son las Innovactoras. Cada una cuenta algo que ha aprendido.

TERESIA Yo perdí mi trabajo con 37 años. Pensé que había fracasado. Pero eso me ayudó a crear mi propio negocio y a ayudar a mi comunidad en Ghana.

ANA ORMAECHEA ¿Conocéis el Dark CV? Es el currículum de nuestros fracasos. Una profesora me aconsejó tenerlo siempre al día. Así aprendemos de nuestros errores.

DIANA También es de valientes dejar un proyecto que ya no va con lo que creemos.

ANA MONREAL ¡Y podéis cambiar de opinión! Yo quería ser médica y al final estudié ingeniería. Nunca imaginé que emprender me haría tan feliz.

CHARO También podéis romper moldes: hacer cosas que nadie ha hecho antes. Yo creé Kloshletter. En España no había ninguna newsletter independiente de información general.

SONIA Hagáis lo que hagáis, pedid consejo a vuestra familia. Las madres y los padres queremos lo mejor para vosotras.

DANIELLA ¡Y no dejéis nunca de aprender! Mi lema es: «aprender hoy construye futuro».

PRISCILA Os invito al proyecto Futuros Navegantes de Educadigital. Ayudamos a universitarios a tomar hoy decisiones para el futuro que quieren.

ROCÍO Aunque os equivoquéis, aunque cambiéis de opinión, lo más importante es decidir con libertad. Cuanto más sepáis, más libres seréis.

Escena 3 · Otra vez en tierra

NARRADOR/A Esas palabras recuerdan el proyecto ganador de Innovactoras Junior 2026: «De víctima 778 a símbolo: Miguel Ángel Blanco». Lo hicieron Sara, Noa y Saioa. Nadia y Aintzane entienden que la libertad es lo más valioso. Con libertad podemos elegir un camino, defender nuestras ideas y mirar al futuro con esperanza.

NARRADOR/A La noria se para. Ya están otra vez en tierra. Las Innovactoras desaparecen. Nadia y Aintzane se ríen y se abrazan. Siguen teniendo dudas, pero ya pesan menos. No tener todas las respuestas no es estar perdidas. Es estar empezando. Y juntas, el futuro da menos miedo.

Versión mini (para E1 y E2)

NARRADOR/A Aintzane y Nadia estudian en la universidad. Viajan a Londres y suben al London Eye. Tienen miedo del futuro.

NADIA ¿Y si nos equivocamos de estudios?

AINTZANE ¿Y si no somos lo bastante buenas?

NARRADOR/A Aparece el Hada Madrina.

HADA MADRINA Nadie dijo que fuera fácil. Seguid vuestros sueños, aunque tengáis miedo.

NARRADOR/A Y llegan nueve Innovactoras.

TERESIA Perdí mi trabajo con 37 años. Pensé que había fracasado. Pero así creé mi empresa.

ANA ORMAECHEA Haced un Dark CV: el currículum de vuestros fracasos. Se aprende de los errores.

ANA MONREAL Podéis cambiar de opinión. Yo quería ser médica y soy ingeniera.

ROCÍO Lo importante es decidir con libertad.

NARRADOR/A La noria se para. Las dudas siguen, pero ya pesan menos. No tener todas las respuestas no es estar perdidas. Es estar empezando.


INNOVACTORAS