

# VentureLab

## Las Mentalidades Emprendedoras



# Girl Scout Daisies



## Acerca de nosotros

*Creando la siguiente generación de **emprendedoras** e **innovadoras** del cambio.*

En VentureLab, creemos que el espíritu emprendedor no solo se trata de iniciar empresas. Es una serie de habilidades y una mentalidad. Involucra identificar necesidades, aportar ideas creativas, tomar riesgos medidos, aprender del fracaso, y perseverar a pesar de contratiempos. En breve, se trata de tener una visión y hacerla realidad.

Somos apasionados por empoderar a niñas para que innoven, creen, y descubran su potencial. Por eso hemos creado un currículum, entrenamiento y programas innovadores y divertidos sobre el espíritu emprendedor -los vehículos perfectos para ayudar a estudiantes, y especialmente niñas, a desarrollar el estado de mente y de corazón que pueden utilizar por toda su vida, sin importar que escojan por hacer. Juntos, desarrollaremos jóvenes resistentes, seguros de si mismos listos para los desafíos de hoy y de mañana.

De acuerdo con el Foro Económico Mundial, el 65% de niños entrando a la primaria hoy probablemente trabajarán en empleos que actualmente no existen. Nuestro reto es de dos partes: no podemos anticipar las “competencias esenciales” y empleos del futuro y nuestro sistema de educación no está preparando a estudiantes para un mundo y un mercado de empleo rápidamente cambiantes. Para que nuestros jóvenes tengan éxito, creemos que ellos deben de desarrollar la habilidad de conectarse con su creatividad innata para crear sus propias oportunidades y poder confrontar los problemas que son apasionados por resolver. Por eso nos enfocamos en fomentar un estado de mente con espíritu emprendedor -la habilidad de aprender del fracaso, de ser ingenioso y seguro de si mismo, y trabajar bien con otra gente para poder realizar sus ideas.

Para aprender más sobre el currículo de espíritu emprendedor de VentureLab, y de libretos para padres e hijos, y sobre nuestros entrenamientos para educadores y la comunidad, visite [venturelab.org](http://venturelab.org).

# LA MENTALIDAD EMPRENDEDORA

Ser emprendedor no solo se trata de tener un negocio, sino es una manera de ser y pensar que se puede aprender y practicar.



## 1. FRACASAR ES APRENDER

Redefine los fracasos como oportunidades para el aprendizaje y el descubrimiento.



## 2. MENTALIDAD DE CRECIMIENTO

Reconoce tu potencial para aprender, lograr cualquier cosa, y aumentar tu capacidad mental.



## 3. VALENTÍA

Sé audaz y sal de tus áreas de confort para realizar tus ideas.



## 4. PERSISTENCIA

Aprende a sobrepassar retos para crear soluciones para los problemas que te apasiona resolver.



## 5. BUSCA OPORTUNIDADES

Observa activamente para identificar problemas u oportunidades de innovar.



## 6. RESOLVER PROBLEMAS

Sé proactivo/a en idear soluciones creativas que resuelven problemas.



## 7. CURIOSIDAD

Siempre haz muchas preguntas y busca maneras nuevas y creativas de aprender y hacer.



## 8. OPTIMISMO

Ten confianza y mantente lleno/a de esperanzas en tu habilidad para innovar y tu capacidad para impactar al mundo.



## 9. INGENIOSIDAD

Desarrolla ideas rápidas e ingeniosas para vencer los obstáculos (y no te preocupes, siempre puedes refinarlas).



## 10. ADAPTABILIDAD

Cuando enfrentes retos, haz cambios inteligentes sin desesperarte.



## 11. EMPATÍA

Piensa en los sentimientos y gustos de otros y tómalos en cuenta cuando resuelvas problemas.

# LAS DESTREZAS EMPRENDEDORAS

Las Destrezas Emprendedoras y Empresariales son las herramientas necesarias para realizar tus ideas.

## 1. CREATIVIDAD

Ser creativo significa ser audaz e imaginativo. Significa pensar sin límites y más allá de lo que ya existe.

## 2. TRABAJAR EN EQUIPO

Muy pocos logros se realizan por una sola persona. Forma un equipo con diversas perspectivas, destrezas y talentos.

## 3. GENERACIÓN DE IDEAS

Entre más IDEAS, mejor. No hay malas ideas— abandona la crítica. Las ideas absurdas son bienvenidas.

## 4. ANALISIS DE OPORTUNIDADES

Los emprendedores observan y analizan patrones y tendencias para ver si su idea es viable y evaluar si es el tiempo oportuno para empezar.

## 5. ESTUDIO DE MERCADO Y VALIDACIÓN DEL CONSUMIDOR

Es importante llegar a conocer los gustos de sus usuarios futuros para asegurarte que tu producto o servicio sea útil y deseado.

## 6. “DESIGN THINKING”

Para diseñar una solución eficaz, necesitas siempre tomar en cuenta a tu usuario y solicitar sus comentarios.

## 7. PROTOTIPO

Los emprendedores crean prototipos que son modelos simples para expresar sus ideas, buscar comentarios sobre ellas, probarlas, y mejorarlas.

## 8. MODELO DE NEGOCIO

Un Modelo de Negocio te ayuda a responder preguntas importantes sobre diferentes aspectos de un negocio.

## 9. EL “PITCH”

Es importante emocionar a personas para que se apasionen de su idea. El “pitch” es una exposición clara, breve, y persuasiva.

## 10. LA ORATORIA

Cuando se presentan oportunidades para compartir tus ideas o iniciativas, hay que expresarlas de una manera eficaz e impactante.

**Girl Scouts of Central Texas y VentureLab están orgullosos de  
presentarles el Programa de Parche  
VentureLab - Espíritu Emprendedor**

LOGO

**VENTURELAB  
ESPÍRITU EMPRENDEDOR**

Las jóvenes involucradas con nosotros son reconocidas por su espíritu emprendedor durante la Temporada de Venta de Galletas, pero, ¿Qué pasa después de que la última caja de vende?

**Girl Scouts of Central Texas/GSCTX** se ha asociado con VentureLab, una organización que está ayudando a desarrollar las innovadoras de la siguiente generación, a traer nuestras niñas a un nuevo programa emprendedor que se enfoca en cómo inculcar esa mentalidad a través de todo el año. La Fundadora/CEO de VentureLab, Cristal Glanchai, PHD, es una científica, emprendedora, y consejera apasionada por desarrollar la siguiente generación de líderes creativos. Como emprendedoras, niñas ganan capacidades esenciales y trabajan en equipo para lograr metas comunes y resolver problemas, mientras desarrollan la seguridad que necesitan para destacarse como niñas y mujeres jóvenes, y como futuras líderes. Y, ¿mencionamos la diversión? También tienen mucho de eso en el camino.

# Pasos Para Ganarse el Parche de VentureLab-Mentalidades Emprendedoras

Paso Uno:

1. Completa esta [forma](#).

Paso Dos:

2. Lee las actividades.
3. Busca las conexiones con otros parches.
4. Completa una actividad por unidad.

Paso Tres:

5. Llena el [Cuestionario](#). *Si completas todas las actividades en 5 unidades o más, avísanos en el formulario para comentarios y recibirás un reconocimiento adicional con el Parche VentureLab-Espíritu Emprendedor.*
6. Ordena tu Parche de *VentureLab-Espíritu Emprendedor*.

# La Experiencia Liderazgo con Niñas Girl Scouts

Niñas en cada nivel de Niñas Exploradoras/ Girl Scouts participan en “la *experiencia de liderazgo*.” Una experiencia de liderazgo es una manera emocionante de trabajar con niñas en una serie de actividades enfocadas en desarrollar habilidades de liderazgo. Al utilizar los tres elementos claves de liderazgo (*Descubrir, Conectar, y Tomar Acción*) niñas aprenden que pueden tomar las riendas para hacer una diferencia en su comunidad y en el mundo. Los tres elementos claves llegan al corazón de la filosofía de liderazgo de las Niñas Exploradoras/ Girl Scouts.

## **Descubrir**

Niñas se entienden ellas mismas y sus valores y usan su conocimiento y habilidades para explorar el mundo.

## **Conectar**

Niñas tienen interés en otras personas e inspiran y se unen a ellas localmente y globalmente.

## **Tomar Acción**

Niñas toman acción para hacer el mundo un lugar mejor

No es solo lo que hacen las niñas, pero como. Cuando niñas se involucran esto crea una experiencia de alta calidad de liderazgo de Niñas Exploradoras/ Girls Scouts. Todas las experiencias de Girls Scouts son construidas de tres procesos (Dirigido por Niñas, Aprendizaje Cooperativo, Aprendizaje Mediante la Práctica) que hacen la experiencia Niñas Exploradoras/ Girls Scouting diferente a la escuela y a otras actividades extraescolares. Cuando se usan juntos, estos procesos aseguran la calidad y promocionan la diversión y amistad que son tan integrales a la experiencia de Niñas Exploradoras/ Girls Scouts.

## **Dirigido por Niñas**

Niñas ocupan un rol activo en la planificación e implementación de actividades mientras adultos proveen facilitación apropiada para su edad, asegurando que los planes, la organización, montaje, y evaluación de todas las actividades se hacen en conjunto con las niñas.

## **Aprendizaje Cooperativo**

Todos los miembros del grupo trabajan juntos hacia una meta común que solo se puede lograr con la ayuda de otras personas.

## **Aprendizaje Mediante la Práctica**

Un proceso activo de aprendizaje que involucra a niñas en ciclos de acción y reflexión que resultan en entendimiento más profundo de conceptos y dominio de habilidades prácticas.

Cuando actividades de Descubrir, Conectar y Tomar Acción son dirigidos por niñas e involucran aprendizaje mediante la práctica, y aprendizaje cooperativa, niñas logran los resultados de liderazgo esperados y anhelados que, a fin de cuentas, resultan en lograr las metas de la misión de participación en Niñas Exploradoras/ Girls Scouts.

## CUADERNO DE IDEAS (15 minutos)

### Introducción

Antes de sumergirnos en las actividades de VentureLab, las niñas empezarán por hacer su propio Cuaderno de Ideas, el cual se convertirá en el lugar que le dará a las niñas oportunidad de escribir sus pensamientos libremente y comenzar a juntar ideas maravillosas para como cambiar el mundo. El cuaderno provee una manera abierta donde niñas pueden expresarse libremente, como todas las buenas emprendedoras tienen que encontrar alguna manera de documentar sus pensamientos e ideas. Anima a las niñas a llevar sus Cuadernos de Ideas a todas las actividades VentureLab!

### Materiales y Recursos

- Cuadernos para cada estudiante- puede ser de cualquier tamaño y color
- Marcadores, cinta de color, pegamento, brillo para decorar el cuaderno (Opcional)
- Guía de [La Mentalidad y las Habilidades](#) (2 pages)

### Preparación

1. Revisa la actividad completa.
2. Junta materiales
3. Imprime una copia o demuestra el Paquete sobre La Mentalidad y Las Habilidades para referencia durante todas las actividades de parche.

### Instrucciones

#### Cuaderno de Ideas

1. Distribuye cuadernos a las niñas. Explica que estos son para coleccionar sus pensamientos, ideas, fotos, y preguntas. Todas las grandes emprendedoras comienzan por hacer preguntas, mantener su curiosidad, y observar el mundo a su alrededor.
2. Diles a las niñas que tendrán que mantenerlo cerca para anotar ideas por todo el día.
3. Permite que las niñas decoran la portada de su cuaderno como ellas quieran. Esto les ayudará a conectar con el cuaderno y crear un verdadero deseo de documentar sus pensamientos en el libro.
4. Los Cuadernos de Ideas de las niñas pueden ser utilizados en cualquier momento durante las actividades de parche (en grupos o individualmente) cuando necesite dibujar.

5. Lo más importante es que el Cuaderno de Ideas puede ser utilizado por las niñas de una manera que les funcione.
6. Ya que están decorados los cuadernos, dirige a las niñas a tomar unos minutos para dibujarse ellas mismas, sus familias, mascotas o cualquier cosa que les sea importante. Estos cuadernos pueden ser bien organizados o en desorden, todo depende del estilo de las niñas y su preferencia.
7. Saca los cuadernos con frecuencia, y asegura que las niñas sepan que pueden escribir o dibujar en ellos cuando se les ocurra una gran idea. Hasta puedes incorporar el intercambio de ideas al cierre de la sesión o durante tiempo de transición si tienes algunos minutos extra.

#### CONSEJOS:

- Mantén visible el Guía de La Mentalidad y Las Habilidades durante las actividades de parche VentureLab. Puedes escoger 1 or 2 como enfoque con cada actividad. Algunas actividades ya lo tienen integrado, y en algunas, puedes escoger sobre cual enfocarte. Estas dos páginas son el corazón de nuestro currículum y deberían ayudar a guiar todas sus discusiones. Pon tu ejemplo de las mentalidades y de tu propio aprendizaje. Hablando sobre cómo te sientes y cómo sobrellevas el fracaso y éxito es una manera poderosa de enseñarle a tus jóvenes el proceso emprendedor.

# Lección Daisy: La Creatividad

- Yo Espío con Cinco Sentidos (15 Min)
- Esto No Es... (20 Min)
- Pajarillos Garabateados (20 Min)

La Creatividad se trata de nuevas imaginativas ideas. Queremos que las niñas entiendan que emprendedoras tienen que ser creativas cuando buscan oportunidades para crear nuevas cosas y establecer nuevos negocios.

La mayoría de niños pequeños son juguetones, creativos, y tienen mucha curiosidad. Desarrollamos estas habilidades naturales en estas actividades al traer más conocimiento sobre los cinco sentidos y al permitir que las niñas creen dibujos usando su imaginación. Este conocimiento de uno mismo y cómo se relacionan al mundo, permite que las niñas tengan más intención en su enfoque y sean más observadoras de lo que sucede a su alrededor. Explorando los cinco sentidos y reforzando su vocabulario le ceda el paso a mentalidad creativa y abra a las niñas a nuevas experiencias donde pueden encontrar nuevas ideas y oportunidades.

En **Yo Espío con Cinco Sentidos**, niñas jugarán una versión creativa de “Yo Espío” usando los cinco sentidos para activamente observar sus alrededor.

En **Esto No Es...**, niñas transformarán objetos cotidianos en creaciones nuevas inusuales usando su imaginación.

En **Pajarillos Garabateados**, niñas crearán pájaros de sus dibujos Garabateados!

## Metas

Para que las niñas:

- Entiendan que emprendedoras son creativas.
- Usen la observación para ayudar a promover una mentalidad creativa.
- Usen sus cinco sentidos para observar e intercambiar con diferentes objetivos.

Mentalidad Empresarial:

- La Curiosidad
- Observación
- Empatía
- Imaginación
- Aprender del fracaso

Habilidades Empresariales:

- Mentalidad Creativa
- Trabajo en Equipo
- Resolver Problemas
- La Curiosidad
- Buscar Oportunidad
- Adaptabilidad
- Empatía
- Optimismo

# YO ESPÍO CON CINCO SENTIDOS (15 minutos)

## Introducción

Ahora que las niñas tienen un entendimiento de sus cinco sentidos y los han usado para caminar la cuerda floja en juegos de roles, jugarán un corto juego de “Yo Espío” usando sus sentidos. Esta es una manera divertida de conseguir que piensen, hablen, y observen objetos que ven todos los días como si fuera por primera vez.

## Materiales y Recursos

- Pizarrón blanco/marcadores si son deseados
- Paquete Visual de 5 Sentidos

## Preparación

1. Lee la actividad completa
2. Imprime el Paquete Visual de 5 Sentidos
3. Junta materiales si se utilizará pizarrón/marcadores.

## Instrucciones

1. Explícales a las niñas que van a jugar, “Yo Espío” (se puede jugar adentro o afuera)! Muchas niñas probablemente han jugado esto antes pero diles que esta es una versión nueva y que usarán sus cinco sentidos para involucrar a otras compañeras en adivinar lo que están pensando.
2. Si algunas niñas no han jugado, “Yo Espío” explícales que es un juego donde uno escoge un objeto en el salón y di, “Yo Espío algo rojo, pequeño, gigante, etc.” y todas las demás tienen que adivinar que escogí. Normalmente “Yo Espío” solo utiliza el sentido de vista. Pasa por el Paquete Visual de 5 Sentidos para que las niñas puedan ver y escuchar diferentes palabras para cada sentido.
3. Presenta el Paquete Visual de 5 Sentidos para que las niñas puedan ver los cinco sentidos.

4. Enseña cómo jugar el juego al demostrar el objeto que vas a describir y apunta al sentido en el cartel mientras hablas. Por ejemplo, puedes escoger una cinta adhesiva. Podrías decir, *“Yo Espío algo que hacer un sonido de clic cuando lo desenredas.”* mientras apuntas a la oreja. O, *“Yo Espío algo que se siente liso.”* mientras apuntas a la mano.

Consejo: Continúa dando las pistas hasta que las niñas adivinen el objeto. Puede que tengas que ser “it” por unos cuantos turnos para darles ideas a las niñas sobre qué decir. Puede ser un poco difícil que nombren todos los cinco sentidos para un objeto sin tener que revelar que es!

5. Hazles saber a las niñas que antes de adivinar, tendrán que hacer que la persona quien es “It” pase por tantos sentidos que se puedan, y la persona quien es “it” solo puede tomar adivinanzas de niñas que alzan la mano (no gritar respuestas). La persona que adivine correctamente será “it” enseguida.

6. Repite que las niñas sean creativas cuando detallen un objeto usando los sentidos.

### **Consejos y Notas Adicionales**

- Si esta actividad es muy difícil para tu grupo de niñas, ponlas a trabajar en parejas. Pueden idear sobre objetos juntas y los cinco sentidos para el objeto y luego invitar a otra pareja a adivinar su objeto..
- Para animar participación de todo el grupo, las niñas pueden tener pizarrones blancos con marcadores u hojas de papel para dibujar sus adivinanzas. De esta manera, no solo algunas niñas adivinan cada vez y no hay presión si alguna niña se equivoca -de menos lo escribieron y activaron sus habilidades de observación.
- Si tus niñas necesitan apoyo extra en pensar en palabras que pueden usar para describir un objeto, pueden hacer una lista de palabras “descriptivas” usando los 5 sentidos antes de iniciar el juego (opcional). Haz una tabla en algún lado que las niñas puedan ver. En el paquete, hay lista de ideas para palabras que coinciden con cada sentido por si se atorán las niñas.
- Escribe el nombre de cada sentido y pregúntales a las niñas cuáles palabras van con cada una de ellas.
- Esta actividad puede ser usada fuera del contexto de actividades de VentureLab - en cualquier momento, a cualquier hora cuando estás tratando de animar a las niñas durante transiciones o momentos cuando necesitan mantener sus cuerpos quietos.

## ESTO NO ES... (20 minutos)

### Introducción

En esta actividad, niñas usan sus imaginaciones para transformar objetos. En turnos en el grupo, cada persona agrega su idea sobre en qué se puede convertir el objeto. El objeto se puede transformar en cualquier cosa tan fuera de serie como gusten las niñas -deberían de divertirse con esto y no limitar sus ideas a lo que se les hace posible. El jugar lleva a jóvenes a la mentalidad creativa y de resolver problemas.

### Materiales y Recursos

- Una copia del libro, Not a Box (2011), escrito e ilustrado por Antoinette Portis, o usa este video donde lo leen en voz alta: <https://www.youtube.com/watch?v=Nif94VQ4Xsc>.
- Algunos ejemplos de objetos que las niñas pueden transformar pueden ser:
  - Bufanda
  - Sombrero
  - Caja
  - Vela
  - Sujetapapeles
  - Tenedor
  - Zapato
  - Cepillo
  - Chicle
  - Comida (totopos, manzana, etc)
  - Lapiz
  - Canasta
  - Tazón
  - Libro

### Preparación

1. Lee la actividad completa
2. Busca copia del libro o video.
3. Junta los objetos.

### Instrucciones

1. Introduce la actividad diciéndoles a las niñas que van a escuchar una historia sobre un conejito muy creativo. Lee Not a Box /No Una Caja o enseña el video de YouTube. En el libro, el conejito transforma una caja en diferentes objetos y para el conejito, ya ni es una caja! El libro demuestra el poder de la imaginación y el no limitar la creatividad.
2. Cuando acaben, pregúntales a las niñas como fue creativo el conejito del video.
3. Ahora guía a todos a pararse en un círculo. Escoge uno de los objetos. Diremos que es una bufanda. Tu le dirias a grupo, *“Esto no es una bufanda. Es una cuerda para saltar.”* Actúa como si la bufanda fuera cuerda (o demuestra con otro objeto).
4. Demuestra otro ejemplo. Di *“Esto no es bufanda. Es un sombrero.”* Demuestra ponerte la bufanda como un sombrero.
5. Anima a las niñas a pensar sobre sus ideas para que puede ser la bufanda. Diles que TODAS las ideas son bienvenidas y no existen malas o locas ideas.
6. Demuestra ser amable y di lo valientes y seguras que son las niñas cuando comparten ideas.
7. Ahora, pasa la bufanda a una niña con una idea. Esa niña se la pasará a alguien que tenga una idea. Niñas pueden alzar la mano si tienen una idea. No las presiones a compartir si no tienen una idea. Cuando tu grupo ya no tenga ideas para la bufanda, escoge un nuevo objeto y transfórmalo en algo nuevo.
8. Pídeles a algunas niñas que compartan su idea favorita de otra niña.

# PAJARILLOS GARABATOS (20 minutos)

## Introducción

La actividad de Pajarillos Garabatos animará a las niñas a pensar sobre el uso de imágenes para estimular generación de ideas. El propósito de esta actividad es que hasta los objetos y patrones conocidos pueden ser vistos de nueva manera cuando uno pone la intención de resolver problemas de manera creativa.

## Materiales y Recursos

- Video de Pajarillos Garabatos /“Squiggle Birds”:  
<https://www.youtube.com/watch?v=vK3yQBouzNs>
- Papel blanco (una página para cada niña) o Cuadernos de Ideas
- Lápices, plumas, marcadores, etc.

## Preparación

1. Lee la actividad completa
2. Prepara acceso al video
3. Colecta los materiales

## Instrucciones

1. Reparte los papeles blancos a cada niña.
2. Explícales que quieres que todas dibujen libremente, sin estructura en su papel -de 12 a 16 formas es suficiente! Demuestra que es un “squiggle”, para las niñas.
3. Cuando todas han terminado, diles a las niñas que van a convertir sus dibujos en pájaros. De nuevo, demuestra con algunos dibujos en el pizarrón para ayudar a todas a comenzar. Quizás sugiere que algunas cosas pueden ser agregadas, como el pico, alas, colita, pies, etc. Enseña el video de YouTube en “Materiales y Recursos” si crees que tu grupo necesita más apoyo.
4. Dáles 2-3 minutos a las niñas para terminar de hacer los Pajarillos Garabateados y luego pídeles que compartan sus pájaros con otra persona. Dales tiempo a las niñas para disfrutar de sus garabatos!
5. Las niñas siempre deben sentir que pueden agregar cualquier cosa a sus obras -algunas palabras, flechas, diagramas- para desarrollar sus dibujos.

6. Conversa con las niñas sobre cómo se sintieron al convertir sus dibujos en pájaros. Pregúntales si fue difícil o sencillo. Explica que cada niña demostró su creatividad hoy al convertir sus garabatos en imágenes!

# Lección Daisy: Introducción a la Mentalidad Emprendedora

- ¡Emprendedora! ¡Emprendedora! (20 Min)
- Cartelón de Emprendedora (20 Min)
- ¡Cuando los Cerdos Vuelen! (20 Min)

En VentureLab, queremos que niñas sepan que emprendedoras son más que solo personas que desarrollan y dirigen empresas. Queremos que niñas también desarrollen una forma emprendedora de pensar y actuar sobre ideas.

Las actividades abajo proveerán niñas con experiencias que les ayudarán a desarrollar conocimiento fundamental que se requiere para que se consideren ellas mismas emprendedoras verdaderas. Los movimientos y el cartelón se convertirán en referencias que puedes usar a través las actividades de VentureLab que quedan para animar a tus niñas usando movimiento (cinético), imágenes (visual), y sonido (auditorio).

En ¡Emprendedora! ¡Emprendedora!, niñas ensayarán como decir la palabra grande, “emprendedora”, con unos juegos de movimiento y aprenderán sobre emprendedoras.

En el Cartelón de Emprendedora, las niñas decorarán un cartel con su imagen rodeada de formas de pensar empresariales.

En, Cuando los Cerdos Vuelen!, las niñas aprenderán las reglas básicas de aportar ideas al idear distintas maneras de hacer cerdos volar!

## **Metas**

### **Que las niñas:**

- Puedan decir la palabra, “emprendedora”
- Entiendan las habilidades básicas y las mentalidades emprendedoras
- Aprendan lo que significa ser una emprendedora

### **Mentalidad Empresarial**

- Mentalidad de Crecimiento
- La Curiosidad  
Aprender del fracaso
- Resolver problemas
- Optimismo
- Ingeniosidad
- Adaptabilidad

### **Habilidades Empresariales**

- Creatividad
- Trabajo en equipo
- Generación de ideas
- Mentalidad de Diseño

# ¡EMPREENDEDORA! ¡EMPREENDEDORA! (20 minutos)

## Introducción

La niñas ensayarán como decir la palabra, “emprendedora” y aprenderán un poco sobre emprendedoras

## Materiales y Recursos

- Pelota (¡cualquier tipo!)

## Preparación

1. Lee la actividad entera (y ¡busca una pelota!).

## Instrucciones

1. Reúne a las niñas en un círculo y diles que van a aprender una palabra MUY GRANDE! Anímales a aplaudir y gritar con entusiasmo por aprender una nueva palabra! Di la palabra, “emprendedora.” Luego dila una vez más, en voz muy alta y luego en voz muy suave.
2. Ahora dirige a las niñas a decir la palabra “emprendedora.” Pídeles que la digan en voz muy bajita, gritando, y en voz chistosa.
3. Pídeles a las niñas que alcen la mano si han ido de compras. ¿A donde fueron? Toma algunas respuestas de las niñas con las manos alzadas. Diles que emprendedoras son personas que crean nuevas y geniales ideas para negocios -incluyendo para productos que han visto en las tiendas.
4. Pregúntales qué tipo de productos o cosas en venta, vieron en las tiendas. Ofrece algunos ejemplos semejantes para guiar lo que comparten.
5. Mantén el círculo y dile a las niñas que van a jugar en juego y ensayar cómo decir la palabra emprendedora otra vez.
6. Modela como va el juego y gira la pelota hacia las niñas, y que la giren de regreso hacia ti. Cuando tengas la pelota en tus manos, di la palabra “emprendedora.” Explica que cada vez que la pelota gire hacia alguien, que la levante y diga, “emprendedora,” y la rueden hacia alguien

más quien hará lo mismo. Pasa la pelota hasta que cada niña tome un turno. Si a una niña se le olvida la palabra, anima a las demás a apoyarla y decir, “emprendedora.”

7. Ahora, dirige las niñas a pararse (si no están paradas). Diles que van a aprender mucho sobre emprendedoras y hasta van a convertirse en emprendedoras! Dirigirlas en más gritos de entusiasmo!
8. Díles a las niñas que tienen un reto para ellas. Cada vez que escuchen la palabra emprendedora, van a hacer un movimiento. Puede ser saltar para arriba o para abajo mientras mueven sus brazos, darse vueltas, sentarse con las piernas cruzadas, etc. (Escoge un movimiento que las niñas pueden hacer fácil y seguramente uno que podrán repetir a través de las actividades de parche VentureLab).
9. A través de lo que quedan de las actividades, cuando digas “emprendedora,” dirige a las niñas a hacer el movimiento y decir la palabra.

# CARTELÓN DE EMPRENDEDORA (20 minutos)

## Introducción

Niñas decorarán un cartelón con su imagen y palabras que representan una mentalidad emprendedora, para que consideren que ellas tienen esas características mientras aprenden más sobre quienes son emprendedoras y que hacen.

## Materiales y Recursos

- [Cartelón de Emprendedoras](#) Folleto
- Colores, marcadores, lápices de color
- (Opcional) Brillo, lentejuelas, ojitos, pegamento

## Preparación

1. Leé la actividad completa.
2. Imprime un Folleto de Cartelón de Emprendedoras -1 copia por niña.
3. Prepara materiales para pintar y tenlos listos para que las niñas lo usen.

## Instrucciones

1. Dile a las niñas que ahora que pueden decir la super grande palabra “emprendedora” (haz el movimiento de la otra actividad), van a *convertirse* en emprendedoras.
2. Demuestra al Cartelón de Emprendedora y explica que van a recibir su propio cartelón para decorarlo.
3. Preguntales a las niñas que ven alrededor de la emprendedora en este cartelón y que piensen que significan las imágenes. Toma respuestas.
4. Al hablar sobre la imagen, platiquen sobre su significado y conecta un movimiento a ello. Modela y dirige las niñas a hacer el movimiento contigo. Por ejemplo, señala la imagen de nubes y que las niñas digan, “emprendedoras sueñan en grande!” mientras alzan los brazos y hacen un círculo.
5. Esta tabla indica la imagen, lo que significa la imagen, y que movimiento las niñas podrían hacer con cada imagen (¡Se creativa e inventa nuevos movimientos!)

IMAGEN	SENTIDO	MOVIMIENTO
Signo de interrogación	Haz preguntas	Manos al lado como preguntando, “¿Que?”
Bloques para construir	Crear y construir	Mueve las manos como al apilar bloques
Dibujo de nubes	Sueña en grande	Alza los brazos para arriba y para hacia afuera, al lado para hacer un círculo
Corazón en las manos	Ayudar al ajeno	Haz como que das un abrazo
Rompecabezas	Resolver problemas	Mueve las manos como si estuvieras armando un rompecabezas
Foco	Tener ideas	Toca el lado de tu cabeza
Manos en grupo	Trabajar juntas	Dale la mano a otra gente

6. Cuando se ha platicado sobre todas las imágenes, guía un resumen al señalar a cada una y dirigir a las niñas que digan el sentido mientras hacen el movimiento.
7. Dale un cartelón a cada niña y diles que estas cosas son muy importantes para emprendedoras, y cómo ellas son emprendedoras también, van a pintar la persona en el centro del cartelón como ellas mismas.
8. Recuérdales que quizás aún no puedan hacer todas estas cosas, pero no hay problema. ¡Con práctica pueden ensayar y mejorar! Utilizando este tipo de lenguaje promueve una manera de pensar enfocada en el crecimiento.
9. Dales unos 10 minutos a las niñas para decorar. (¡Tu puedes hacer uno también!)
10. Cuando todas o casi todas las niñas han terminado, guía las niñas a dirigir un resumen de las imágenes, su sentido, y movimiento. Dirige a las niñas a tocar el símbolo en su propio cartelón y a hacer el movimiento. Por ejemplo, todas apuntan el rompecabezas y dicen, “¡Yo resuelvo problemas! ¡Yo soy emprendedora!” mientras mueven sus manos como al armar un rompecabezas.

11. Presenta y revisa los cartelones lo más posible para recalcar los distintos elementos de la mentalidad empresarial.

## CUANDO LOS CERDOS VUELEN! (20 minutos)

### Introducción

En esta actividad, las niñas pensarán sobre maneras de hacer que vuelen los cerdos! Esto les ayudará a expandir sobre la posición que no hay malas ideas, y ayudarles a entender que no tienen que limitar sus ideas a lo que es sensato o posible.

### Materiales y Recursos

- Cartelones de emprendedoras terminados (de la actividad previa)
- Papel (y una superficie para escribir) o cuaderno de ideas
- Marcadores

### Preparación

1. Lee toda la descripción de la actividad
2. Colecta papel y marcadores para idear posibilidades.

### Instrucciones

1. Dirige a las niñas a trabajar en grupos de 3 a 5. Hay flexibilidad en tamaño de grupos. Vas a querer que suficientes personas generen diferentes ideas pero no tantas que algunas se relajen y no participen.
2. Dale papel y lápiz a cada grupo para que dibujen sus ideas.
3. Pregúntales si han escuchado la expresión, *"Tu puedes hacer eso cuando vuelen cerdos!"* y si saben lo que quiere decir.
4. Explica que como cerdos no pueden volar, la frase implica que la persona nunca va a poder hacer algo. Ahora diles que hoy van a pensar sobre como hacerle para que vuelen!
5. Escribe, *"Como podriamos hacer que cerdos vuelen?"* en el pizarrón y dibuja un cerdo sencillo. Puedes ofrecer una pista como, *"El cerdo no tiene que estar vivo o ser cerdo en realidad."*

6. Dale cinco minutos a los grupos para formar ideas sobre como hacer un cerdo volar. Ellas pueden dibujar sus ideas en el papel (o en su Cuaderno de Ideas).
7. Recuérdales que al aportar ideas no importa cómo se ven sus dibujos.
8. Mientras los grupos trabajan, enfatiza las reglas cuando se aportan ideas:
  - ¡Cuantas más ideas mejor!
  - No hay malas ideas.
  - ¡Ideas locas estan bienvenidas!
  - Documenta TODAS las ideas sin prejuicio.
9. Observe a las niñas trabajando juntas e identifica puntos positivos o cualquier cosa - estos se pueden usar en la conversación al terminar la actividad.
10. Cuando se termine el tiempo, dirige a las niñas a contar rápidamente el número de ideas que documentaron.
11. Pídeles a cada grupo que compartan sus ideas. Dependiendo de las ideas que dieron -puede que quieras preguntarles cómo podrían ellas ser más creativas. Por ejemplo, ¿alguna niña sugirió algo como, “podrias poner tocino en un avión”?
12. Explica que emprendedoras a menudo se les ocurren ideas que pueden aparentar raras o no posibles pero a través del tiempo estas pueden ser soluciones maravillosas. Vehículos sin conductores se pronunciaron hace más de 50 años mucho más antes de que fueran posible!
13. ¿Se les ocurre alguna otra manera de hacer que vuelen los cerdos? Dirige a las niñas a agregar las ideas a sus listas (o que las agreguen a sus Cuadernos de Ideas).

# Lección Daisy: Piensa Como Emprendedora

- Mentalidad de Crecimiento (20 Mins)
- La Empatía (20 Mins)
- Persistencia y Aguante (20 Mins)
- Adaptabilidad (20 Mins)
- La Curiosidad (20 Mins)

Emprendedoras son personas que encuentran un problema y lo resuelven, buscan alguna necesidad y la satisfacen, e identifican desafío y lo sobrellevan. Tienen empatía por la gente y el mundo que las rodea. Sus ideas son desarrolladas para servir al ajeno y crear valor para ellos. emprendedoras no nomás inician negocios; hacen una diferencia. emprendedoras exitosas tienen cierta manera de considerar las cosas que les ayuda a tratar problemas de manera diferente. En VentureLab le nombramos a estas formas de pensar, la “mentalidad empresarial.” En esta lección, niñas comenzarán a utilizar la mentalidad empresarial.

En **Mentalidad de Crecimiento**, las niñas aprenderán nuevas capacidades, reflexionarán sobre una tarea que ya completaron, y luego fijar una meta de adquirir una nueva habilidad. Mentalidad de Crecimiento es la creencia que siempre puedes aprender y crecer. Esto les ayudará a reconocer que pueden aprender cosas nuevas.

En **La Empatía**, las niñas relacionarán la empatía a emociones y entonces tendrán empatía con alguien al crear “cupones para empatía”, buenos para una acción que hacer a alguna persona sonreír.

En **Persistencia y Aguante**, las niñas practicarán las mentalidades claves de emprendedoras de la persistencia y aguante cuando compiten para librar juguetes encerrados dentro de hielos y luego harán una comparación entre su experiencia y la de un personaje de un libro que se leerá en voz alta.

**Adaptabilidad** les presenta a las niñas una tarea de dibujar cinco círculos y transformarlos en cualquier cosa de su imaginación y luego les pide que adapten al desafío de hacer la misma cosa sin usar sus manos!

**La Curiosidad** se trata de tener curiosidad; las niñas observarán su alrededor y usarán las preguntas de inicio, “*Quisiera saber...*” y “*Que tal si...*” para convertir su curiosidad en innovación!

## **Metas**

### **Para que las niñas:**

- Aprendan sobre varias mentalidades que emprendedoras deben tener para poder innovar
- Entiendan cada mentalidad y puedan aplicar esa mentalidad de conocimiento en una actividad divertida

### **Mentalidad Empresarial**

- Mentalidad de Crecimiento
- Persistencia y Aguante
- La Curiosidad
- adaptabilidad
- La Empatía

### **Habilidades Empresariales**

- Creatividad
- Generación de Ideas

# MENTALIDAD DE CRECIMIENTO (20 minutos)

## Introducción

Emprendedoras saben que pueden practicar y mejorar porque sus cerebros crecen al aprender nuevas habilidades. Esta idea es llamada la mentalidad de crecimiento. En esta actividad las niñas cultivan la mentalidad de crecimiento mientras aprenden una nueva habilidad, reflexionan sobre algo que ya aprendieron, y luego fijar una meta de adquirir una nueva habilidad.

## Materiales y Recursos

## Preparación

1. Lee la actividad completa.

## Instrucciones

1. Dile al grupo que van a jugar un juego para ensayar como tener una mentalidad de crecimiento.
2. Explica que les vas a dar instrucciones para seguir. Después de cada ronda, agregarás una nueva instrucción.
3. Comienza con decirles a las niñas que brinquen.
4. Ahora diles a las niñas que brinquen y salten con un pie.
5. Ahora diles a las niñas que brinquen, salten con un pie, y aplaudan.
6. Ahora diles que brinquen, que salten con un pie, que aplaudan, y que toquen los dedos de sus pies.
7. Finalmente, diles que brinquen, salten aplaudan, toquen los dedos de sus pies, y digan en voz alta, "El ensayo me ayuda a aprender!"
8. Avísales que tienen que seguir ensayando hasta que puedan hacer los 5 pasos rápidamente sin pedir ayuda. Pero, si necesitan ayuda, pueden pedirla!
9. Cuando se equivoquen, anima a las niñas a intentarlo de nuevo y seguir intentándolo hasta que lo consigan. Asegura que las niñas entiendan que están creciendo sus mentes al aprender cosas

nuevas!

10. Ahora dirige a las niñas a jugar en parejas. Una persona dará las instrucciones mientras la otra hace las acciones hasta que lo puedan hacer sin pedir ayuda.
11. Ellas pueden inventar sus propias instrucciones o pueden repetir las de arriba en orden diferente. Pueden dar más o menos de 5 pasos dependiendo de su habilidad.
12. Luego cambian de rol y la otra persona da instrucciones a su compañera.
13. Dáles a las niñas una página de papel en blanco o sus Cuadernos de Ideas y pídeles que dividan el papel en 3 partes iguales. Apoyalas si es necesario.
14. Explícales a las niñas que van a estar pensando sobre cosas que no sabían cómo hacer pero aprendieron. Habla de cómo su cerebro es un músculo, y que para que este crezca, tienen que siempre trabajar por aprender lo más que puedan. Esto es llamado mentalidad de crecimiento.
15. Que todas digan, “mentalidad de crecimiento.”
16. Pon el ejemplo y dibuja en la columna de la izquierda como fue antes de aprender, en el centro dibuja como fue mientras aprendes, y en la columna de la derecha dibuja como se ve después de que aprendieron. Incluye sonrisas sencillas estilo emoji, caras fruncidas y serias para demostrar tus emociones durante cada paso.
17. Algunos ejemplos pueden ser andar en bicicleta, caminar, amarrar los zapatos, escribir tu nombre, contar al número 10, gatear, brincar, etc.
18. Haz dibujos algo semejante a los de tus estudiantes para que no se preocupen de cómo se ven en comparación.
19. Ahora pídeles a las niñas que piensen sobre algo que han aprendido a hacer y dirígeles a hacer los mismos tres dibujos que tu hiciste.
20. Alternativamente, las niñas podrían hacer el rol de antes de que supieran cómo hacer la habilidad, aprender la habilidad, y cómo se sintieron después.

21. Por ejemplo, una niña podría simular el no saber como andar en bicicleta, luego aprendiendo cómo andar la bicicleta, y por fin ella podría estar brincando para arriba y para abajo porque estaba tan animada por aprender la nueva habilidad.
  
22. Consigue que las niñas sientan entusiasmo por el espíritu emprendedora y por creer que ellas pueden aprender cualquier cosa si ensayan y mantienen su crecimiento! Pídele a cada niña que comparta su dibujo y la historia de cómo aprendieron a hacer algo nuevo.

# LA EMPATÍA (20 minutos)

## Introducción

Emprendedoras tienen que tener empatía por sus clientes. Ya que entiendan cómo se sienten, pueden desarrollar soluciones para resolver problemas. No siempre es fácil identificar cómo siente otra gente, entonces en esta actividad, niñas aprenderán lo que es empatía y porque las emprendedoras tienen que demostrarla.

## Materiales y Recursos

- [Imagen de Gato](#)
- [Tablón de la Emoción, Empatía](#) (imprime una y ponla en frente del salón para que todas las niñas lo puedan ver)
- Papel en blanco o Cuaderno de Ideas
- Marcadores o lápices

## Instrucciones

1. Diles a las niñas que digan en voz bajita la palabra “empatía” para ensayar cómo decirlo. Diles que las emprendedoras tienen empatía cuando piensan en cómo sienten otras personas y luego crean soluciones para resolver el problema que les está causando sentir de esa manera.
2. Para demostrar lo que es la empatía, enseña la imagen del gato en el árbol y preguntale a las niñas como piensan que se siente el gato.
3. Puedes referir al tablón de emociones para darles ideas, o crear tus propios emojis cuando las niñas respondan con diferentes emociones.
4. Diles a las niñas que están demostrando empatía para el gato porque están tratando de entender cómo se siente.
5. Ahora diles que como son emprendedoras, van a inventar algunas opciones para solucionar el problema del gato.
6. Toma todas las respuestas sin prejuicio.
7. Ahora, pídeles a las niñas que nombren a cada persona en su familia, sus maestras, y sus amigas y las cosas que hacen feliz a esa persona. Quizás a su hermano o a su hermana les gusta cuando

juegan con ellos. Quizás a su mamá o papá les gusta cuando son buenas gentes con sus hermanos y hermanas.

8. Anota sus respuestas. Puedes usar el tablón como el de abajo.

Persona	Lo que les hace feliz

9. Díles a las niñas que van a hacer un cupón para empatía bueno para una cosa que les hace feliz, y se lo darán a alguien en su tablón.

10. Estos cupones serán acciones que las niñas prometen hacer para esas personas. Estas acciones demuestran que ellas entienden los sentimientos de esa persona y lo que les hace sentir bien.

11. Las niñas pueden ser creativas en diseñar y decorar su cupón. Abajo está un ejemplo de lenguaje que se puede usar en el cupón:

*Este Cupón de Empatía es para \_\_\_\_\_ (nombre de la persona) de \_\_\_\_\_ (nombre de niña). Es bueno para \_\_\_\_\_ (descripción de lo que estás dando) porque \_\_\_\_\_ (razón porque lo dás).*

## PERSISTENCIA Y AGUANTE (20 minutos)

### Introducción

Emprendedoras siguen tratando de resolver problemas hasta cuando **enfrentan momentos difíciles y el fracaso**. Hacen esto porque están comprometidos con encontrar una solución, satisfacer una necesidad o sobrellevar algún desafío. Al intentar una y otra vez, le llamamos “persistencia” y el compromiso requiere “aguante.” Las niñas usarán estas mentalidades en esta actividad cuando compiten para liberar juguetes de a dentro de hielos y luego comparar esa experiencia con la de un personaje de un libro que se leerá en voz alta.

### Materiales y Recursos

- Bandeja de hielo
- Pequeñas cosas que pueden ser heladas dentro del hielo (por ejemplo un dulce pequeño, una moneda, borrador) -1 para cada niña
- La semilla de zanahoria (escrito por Ruth Krauss e ilustrado por Crockett Johnson en 1993) o el video “La semilla de zanahoria (leído en voz alta)”: <https://www.youtube.com/watch?v=5ngfYbMrYKY>
- Toallas de papel

### Preparación

1. Lee la actividad.
2. Colecta los materiales.
3. El día o la tarde antes de la actividad usa una bandeja de hielo para congelar suficientes hielos para que cada niña del grupo tenga uno. Cuando sirvas el agua en la bandeja de hielo, pon un juguetito en cada sección de la bandeja. Congela los cubitos de hielo hasta que estén sólidos.

### Instrucciones

1. Díles a las niñas que ¡van a tener una competencia! Dáde un cubito de hielo con el objeto adentro a cada niña.
2. Díles que la primera persona que saque el objeto de su cubito de hielo sin ponerlo en su boca o pegarle con algo es la ganadora. Dáde una toalla de papel a cada niña para secar el agua cuando se derrita su cubo de hielo.

3. Habla con las niñas cuando los cubos de todas se hayan derretido y cada uno tiene su objeto. Pregúntales si fue difícil esperar que se derritieran los cubos. ¿A alguien se le ocurrió alguna idea para como hacer que se derritiera el cubo más rápido? Alguien quiso abandonar la actividad? ¿Hubiera sido más rápido quebrar las reglas y meterse el cubito de hielo a la boca? ¿Te hubiera hecho feliz ganar quebrando las reglas?
4. Explica que las niñas tuvieron que demostrar persistencia y aguante al intentar diferentes maneras de derretir su cubo de hielo y no abandonar la actividad. Pídeles que repitan las palabras “persistencia” y “aguante” despues de ti.
5. Explica que ahora la niñas van a escuchar una historia sobre un niño que demuestra persistencia y aguante al negarse a rendirse!
6. Lee o enseña el video de la Semilla de zanahoria. Pídeles a las niñas que mientras lees , escuchen la historia, que griten “persistencia y aguante” cada vez que el niño demuestra las mentalidades emprendedoras.
7. Habla con las niñas sobre cómo el niño demostró persistencia y aguante (aunque todos le dijeron que su semilla no crecería una zanahoria, él siguió dándole agua y creyendo que crecería).
8. Pídeles a las niñas que comparen su experiencia de derretir los cubos de hielo con la del niño esperando que crezca la planta.

## ADAPTABILIDAD (20 minutos)

### Introducción

Emprendedoras no siempre saben cuales desafíos enfrentarán. Tienen que buscar nuevas maneras de hacer sus ideas funcionar cuando ocurren problemas. A esto se le dice adaptabilidad. En esta actividad, se les pedirá a las niñas que rápidamente dibujen 5 círculos y que los conviertan en cualquier cosa que puedan imaginar. Entonces se les presentará el reto de hacer la misma cosa sin usar las manos.

### Materiales y Recursos

- Papel para cada niña o su Cuaderno de ideas
- Lápiz/color/marcador
- Cronómetro/reloj

### Preparación

1. Lee la actividad
2. Colecta los materiales.

### Instrucciones

1. Dale a cada niña una página de papel o su Cuaderno de Ideas y algo con que escribir.
2. Díles que tienen de 1 a 3 minutos para dibujar 5 círculos y usar su imaginación para convertir el círculo en cualquier cosa que se les ocurra.
3. Demuestra esto dibujando un círculo y convirtiéndolo en un árbol, un extraterrestre, o algo de tu imaginación. Recuérdales que la meta no es hacer un dibujo perfecto, sino una imagen que de veras use su imaginación.
4. Cuando pase un minuto, dirige a las niñas a compartir sus dibujos con el grupo y en lo que estaban pensando.
5. Ahora, díles a las niñas que les vas a dar una meta y que deben de adaptarse a buscar una manera cómo sobrellevarla.
6. Díles a las niñas que repitan la palabra “adaptar” para ensayar como decir la palabra.

7. Díles que las emprendedoras no siempre saben cuales desafíos enfrentarán. Tienen que hacer cambios, o adaptarse, cuando problemas surgen para encontrar nuevas maneras de hacer funcionar sus ideas. A esto le dicen, ADAPTABILIDAD.
8. Presenta la meta de dibujar 5 círculos de nuevo y, usando su imaginación, convertir el círculo en cualquier cosa que se imaginen *sin usar las manos!*
9. Puede que usen su boca, los dedos de sus pies, o les puedes proveer papel, cinta adhesiva, y tijeras.
10. Pueden usar sus manos para construir, pero no pueden usar sus manos de ninguna manera mientras dibujan.
11. Dáles 5-10 minutos para trabajar. Dé una vuelta y nota en voz alta cómo se adaptan al uso de su pie o de los materiales para concluir la meta.
12. Pide que cada niña presente sus 5 círculos y explique las diferentes maneras en que se adaptaron a dibujar sin usar sus manos.

# LA CURIOSIDAD (20 minutos)

## Introducción

Emprendedoras hacen preguntas sobre cosas que observan o notan. A esto le llamamos La Curiosidad. La curiosidad nos lleva a buscar nuevas y creativas maneras de aprender y de hacer al crear soluciones, servir alguna necesidad, y sobrellevar desafíos.

## Materiales y Recursos

- Papel o Cuaderno de ideas
- Colores, marcadores, lápices

## Preparación

1. Lee la actividad
2. Colecta los materiales.

## Instrucciones

1. Díles a las niñas que son emprendedoras cuando hagan preguntas y piensen sobre nuevas maneras de hacer las cosas.
2. Demuestra la curiosidad y usa las frases, *“Veo que.... o ¿Porque será.....?”* seguido por *“Y que tal si.....”*
3. Por ejemplo, *“Veo que el reloj es redondo. Y ¿que tal si fuera cuadrado?”* o *“¿Porque será que siempre estamos sentados en clase? ¿Que pasa si nos paramos mientras trabajamos?”*
4. Pídeles a las niñas que comiencen una frase con *“Veo que...”* o *“Y ¿que tal si?...”* Puedes ayudar que inicien con una pregunta sobre algo que noten en su alrededor y que lo describan. Esto las llevará a cuestionar porque las cosas son como son.
5. Demuestra y guía a las niñas hasta que ella solas comiencen a crear las preguntas *“¿Que tal si?”*. Deja que trabajen en grupos y generen tantas ideas como sea posible.
6. Guía a las niñas en escoger una observación, o algo que notaron y que lo dibujen rápidamente en su cuaderno de ideas o en un papel. Recuérdales que no importa como se vea.

7. Cuando han terminado, pídeles que dibujen como se viera la frase, “¿Que tal si...?” enseguida del otro dibujo.
8. Otra opción es que las niñas construyan or actúen sus ideas. Pueden construir un reloj cuadrado hecho de cartón y cinta adhesiva con números y manos de reloj dibujados o pararse en los momentos cuando normalmente estuvieran sentadas.
9. Explica que las emprendedoras no solo preguntan “¿Qué tal si...?”, sino trabajan hacia hacer sus ideas una realidad.

# Lección Margaritas: Mentalidad de Diseño

- Atrapador de Pan de Jengibre (60 Min)

En estas actividades, las niñas aplicarán el proceso de la mentalidad de diseño. El proceso de la mentalidad de diseño es basado en la empatía y es una forma de abordar soluciones a problemas a través de entender las necesidades del usuario y desarrollar soluciones para satisfacer esas necesidades. Es un proceso centrado en el contacto, la observación, y la empatía con usuarios finales (estos usuarios finales pueden ser clientes o grupos de personas que están tratando de ayudar). En VentureLab, definimos los pasos para el proceso como: Ten Empatía, Idear, Prueba de Prototipo, Comentario, Reafirmar. La actividad principal será las niñas construyendo prototipos para resolver un problema. Un prototipo es un modelo aproximado, casi como un ejemplo, que se puede cambiar las veces que se necesite, basado en el comentario de otra gente.

Estas actividades introducen las niñas a una versión abreviada del proceso de la mentalidad de diseño. Para la mayoría de emprendedoras, este proceso puede tomar días, semanas, o hasta años. Puede que las niñas se sienten presionadas por el horario, pero recuérdalas que su enfoque principal es demostrar empatía y trabajar juntas como equipo para crear soluciones al problema.

**Atrapador de Pan de Jengibre** es dividido tres secciones diferentes: parte 1, 2 y 3. Llevarán los equipos por cada paso del proceso de la mentalidad de diseño mientras las niñas trabajan por resolver el problema de los dos viejitos en la historia de El Hombre de Pan de Jengibre.

## Metas

Que las niñas:

- Entiendan el proceso de la mentalidad de diseño como una manera de abordar como buscar soluciones a problemas, que se enfoca en el usuario.
- Ganar entendimiento de cada paso y reconocer como los pasos trabajan juntos
- Empatizar con personajes enfrentando desafíos en la historia.
- Aportar ideas y entender el beneficio de compartir ideas.
- Crear prototipos.
- Recibir comentarios sobre prototipos.
- Iterar (hacer cambios a los prototipos).
- Destacar productos.

## Mentalidad Empresarial

- Buscar oportunidades
- Resolver problemas
- Empatía
- Ingenuidad
- Adaptabilidad
- Aprender del fracaso
- Mentalidad de Crecimiento
- Valor
- Persistencia y Aguante

## Habilidades Empresariales

- Trabajo en equipo
- Análisis de oportunidad
- Investigación del Mercado
- Mentalidad de Diseño
- Haciendo Prototipos
- Creatividad
- Aportar Ideas/Generar Ideas

## PROTOTIPO DE ATRAPADOR DE PAN DE JENGIBRE (60 minutos)

## Introducción

Atrapador de Pan de Jengibre es dividido en tres actividades diferentes para conveniencia. Cada actividad de 20 minutos se puede hacer en el mismo periodo de tiempo, o a diferente hora o día. En las actividades que quedan, las niñas trabajarán todo el proceso de mentalidad de diseño. Aprenderán de un reto que enfrentaron los personajes en la historia que muchos niños reconocerán. Luego van a:

- ensayar empatizar con los personajes
- aportar ideas
- crear prototipos (dibujos borradores rápidos o modelos de 3 dimensiones (3D) de sus ideas) de soluciones posibles a los retos
- recibe comentario sobre ideas y finalmente,
- Iterar (hacer cambios a los prototipos).

Una de las partes del proceso de mentalidad de diseño es iterando -- el proceso cuando emprendedoras hacen pequeños cambios a ideas y prototipos para poder alcanzar una meta. Después de iterar, niñas presentarán su producto al resto del grupo.

## Materiales y Recursos

- El libro Hombre de Pan de Jengibre (Hay muchas versiones buenas de esta historia pero asegura que no es el Hombre Ninja de Jengibre o El Niño de Jengibre) porque son demasiado diferente).
- Video “Cuento de hadas: El Hombre de Pan de Jengibre leído por John Krasinski por Speakaboos”: <https://www.youtube.com/watch?v=7NjDUMeBaUo>
- Cartelón de **Proceso** de la Mentalidad de Diseño
- Papel gráfico
- Marcadores, lápices, colores, lápices de color
- Cinta adhesiva o pegamento
- Tijeras
- Surtido de materiales de 3D (lo que tengas a la mano!) como:
  - Tubos de papel
  - Cartón
  - Periodico
  - Cajas
  - Bolitas de algodón
  - Palitos de madera
  - Vasijas usadas
  - Cuerda/estambre
- Muñequita o un peluche pequeño para probar el prototipo

## Preparación

1. Lee toda la actividad.
2. Colecta los materiales
3. Imprime el Cartelón del Proceso de la Mentalidad de Diseño y presentalo a las niñas (pon el cartelón en una pared o en tu computadora/pantalla mientras describes cada paso en el proceso).
4. Extiende el material para prototipo.

## Instrucciones

*Nota:* Siempre es bueno modelar cada paso del proceso, para que las niñas vean cada paso y compartas cómo te sientes. Recomendamos que tengas tu propio prototipo hecho previamente.

## Parte 1 (20 minutos)

### Empatía

1. Demuestra el Cartelón del Proceso de la Mentalidad de Diseño. Tenlo visible y refiere a el durante el resto de las actividades de Atrapador de Pan de Jengibre. Diles a las niñas que hoy van a trabajar cada paso del proceso de la mentalidad de diseño como emprendedoras!
2. Ahora diles a las niñas que van a escuchar una historia El Hombre de Pan de Jengibre y luego van a repasar el proceso de la mentalidad de diseño.
3. Lee la historia (o enseña el video), y luego pregúntales a las niñas cómo se sentirán los señores cuando se escapó el hombre de pan de jengibre.
4. Toma respuestas y asegura que las niñas entiendan que la viejita probablemente se sintió muy triste porque ella nomas estaba tratando de hacer un postre para sus esposo, que es una tarea difícil hacer el postre y que ella sabía que le gustaría a su esposo.
5. Luego pregúntales si alguna vez a alguien le pasó que trabajaron mucho por algo pero lo perdieron.
6. Señala el Cartelón de la Mentalidad de Diseño y diles a las niñas que tratando de entender cómo se sienten otras personas se le llama “empatía.” ¡Esto es lo que hacen las

emprendedoras!

### **Aportar Ideas**

7. Junta el grupo y díles a las niñas que el siguiente paso es aportar ideas sobre maneras en que la pareja pueda atrapar al hombre de pan de jengibre.
8. Señala hacia el Cartelón de la Mentalidad de Diseño y díles a las niñas que emprendedoras aportan soluciones a problemas. Los viejitos necesitan de su ayuda.
9. Enséñales a las niñas los materiales disponibles para prototipos. ¡Recuérdales que pueden usar su imaginación para convertir los materiales en cualquier cosa!
10. Luego muestra el papel gráfico para que lo vean las niñas y pídeles a las que se ofrezcan a dibujar delante de todas alguna idea para atrapar el hombre de pan de jengibre. Por ejemplo: lo pueden tentar con un dulce o lanzar una red de un árbol o poner papel pegajoso en el piso donde camine y se atore, etc.
11. Demuéstralo al dibujar una idea y explica cómo funcionaría y cuales materiales utilizarías de la mesa.
12. No olvides decirles a las niñas que NO HAY malas ideas, y que cuantas más ideas hagan, es mejor.

### **Parte 2 (20 minutos)**

#### **Prueba/Prototipo**

1. Ten los materiales para prototipos accesibles y mucho espacio para que trabajen las niñas.
2. Señala el cartelón del Proceso de la Mentalidad de Diseño y díles a las niñas que van a escoger UNA idea de su cartelón y harán un prototipo usando los materiales que ven. Luego lo van a probar para ver como funciona en comparación con lo que se imaginan en su mente.
3. Díles que prototipos son modelos que construyen las emprendedoras para demostrar como se ve y se siente una idea. No hay problema si no se parece a lo ven en su imaginación. Recalca que ellas saben que ya que lo construyan, se debe de cambiar!
4. Dirige una o dos niñas a la vez para señalar la idea que escojan para prototipo del cartelón. Luego pídeles a esas niñas que escojan materiales y se los lleven a su área de trabajo.

5. Dale 10 minutos a las niñas para que construyan un prototipo. Si se sienten apresuradas, recuerdales que un prototipo no debe parecerse exactamente a lo que se están imaginando.
6. Cuando terminen su prototipo, las niñas le harán una prueba a su prototipo usando una muñeca o animal de peluche (se está disponible) para ver si su atrapador funcionaría.
7. Si funciona el atrapador, pregúntales a las niñas que hicieran para mejorarlo. Si el atrapador no funciona, pregúntales qué cambiarían para que sí trabaje.
8. Permite que las niñas hagan cambios a su prototipo mientras quede tiempo.

### **Comentarios**

9. Señala el cartelón del Proceso de la Mentalidad de Diseño y díles a las niñas que ahora van a recibir comentarios sobre el prototipo que crearon.
10. Compartirán su diseño con una compañera (o con diferente persona si trabajaron en equipo para hacer su prototipo).
11. Habla sobre las cualidades de una persona quien es buena para escuchar mientras alguien más presenta (una persona atenta no habla mientras alguien hace su presentación, mantiene sus manos quietas, y mira a la persona que está hablando).
12. Asigna parejas para las niñas y pídeles que presenten sus prototipos una a la otra.
13. Cuando todas terminen, reúne todo el grupo y pregunta si alguien puede compartir algún comentario sobre el prototipo de alguien más (primero pon ejemplo -A me gusto el prototipo de \_\_\_\_\_ porque es creativo y pienso que definitivamente atraparía al Hombre de Pan de Jengibre).
14. Pregunta si alguien tiene idea para hacer cambios a su prototipo.

### **Parte 3 (10 minutos)**

#### **Iterar**

1. Señala el Cartelón del Proceso de la Mentalidad de Diseño (círculo con flechas) y pídeles a las niñas que repitan la palabra “iterar” y la palabra “cambio” para ayudarles a entender la conexión. Emprendedoras le hacen cambios a sus ideas.
2. Díles a las niñas que ahora que han visto otros prototipos y compartieron los suyos, van a “iterar,” o hacer cambios a sus prototipos.
3. Recuérdales que quizás ya han iterado cuando hicieron cambios después de probar sus prototipos,
4. Dáles 5-10 minutos para hacer cambios a su prototipo.
5. Si hay tiempo, pídeles a las niñas que presenten esta siguiente iteración de sus prototipos de la misma manera que antes, con comentarios y otra iteración.
6. Dirige a las niñas que tomen otra mirada al Cartelón de la Mentalidad de Diseño para ver cada paso que acaban de trabajar en esta lección.

# Lección Daisy: Nuestro Negocio

- Investigación de Mercado y Generación de Ideas ( 20 Min)
- Crearlo (20 Min)
- Abierto para Negocio (20 Min)

## Introducción

Esta sección reúne todas las ideas que las niñas han aprendido en sus previas actividades y les enseña cómo realizar un negocio. Para crear un negocio, las niñas jugarán creativamente con materiales, trabajarán con la mentalidad de diseño, observarán lo que los clientes quieren y necesitan, y generarán ideas para hacer productos basados en lo que saben sobre sus clientes.

El nuevo tema presentado aquí es el modelo para un negocio: un plan que negocios crean para ser exitosos (el cual, en varios casos, quiere decir que generan ganancias!). Un modelo de negocio ayuda a solucionar por cuestiones prácticas que realizan tu negocio y lo mantiene exitosamente: ¿Cuanto costará hacer tu producto/servicio? ¿A quién le venderás tu producto/servicio? ¿A cuanto venderás tu producto/servicio? ¿Se generarán ganancias?

En **Investigación de Mercado y Generación de Ideas**, las niñas llevarán a cabo una investigación de mercado a través de entrevistas entre ellas mismas y usarán esa información para aportar ideas y elegir para crear un juguete y luego venderlo.

Durante **Crearlo**, las niñas pedirán comentario sobre su idea para un producto y crearán un objeto para vender a \$1 (en dinero de mentiritas llamado, “VentureBucks.”

Las niñas venderán los objeto(s) que hicieron en Crearlo durante **Abierto para Negocio**.

**Nota: Se recomienda hacer todas las actividades en orden, porque están conectadas una con la siguiente.**

## Metas

Que las niñas:

- Vean un modelo de negocio.

- Trabajen cada paso del modelo juntas.
- Crean y vendan productos como parte de una agrupación empresarial.
- Entiendan que importante crear un producto que es diferente a otros.
- Aprendan lo que es el mercado.
- Aprendan porque las emprendedoras tienen que crear un plan.

### **Habilidades Empresariales**

- Creatividad
- Trabajo en equipo
- Generación de ideas
- Investigación de mercado
- Mentalidad de Diseño
- Modelo de empresa

### **Mentalidad Empresarial**

- Aprender del fracaso
- Valentía
- Persistencia y Aguante
- Búsqueda de oportunidades
- Resolver problemas
- Ingenio con recursos
- Adaptabilidad

# INVESTIGACIÓN de MERCADO y GENERACIÓN de IDEAS (20 minutos)

## Introducción

En esta actividad, las niñas harán entrevistas entre ellas mismas como investigación. Usarán esta información para intercambiar ideas para productos en una empresa de tienda de juguetes y seleccionarán una que desarrollarán.

## Materiales y Recursos

- Papel gráfico/hojas grandes de papel y marcadores o pizarron blanco/ marcadores borrables.
- Cuaderno de Ideas o papel.
- Algo para escribir.
- Modelo de Negocios Simplificado creado en Negocios 101

## Preparación

1. Lee la actividad entera.
2. Colecta los materiales.
3. Revisa la actividad “Abierto para Negocio” y decide si vas a dirigir a las niñas en vender a otros adultos, sus familiares, u otras niñas (opción 1), o entre ellas (opción 2).

## Instrucciones

1. Dibuja una línea bajo la información grabada en el modelo de negocio de la previa actividad o desarrolla un nuevo modelo de negocio si no hay espacio.
2. Díles a las niñas que ahora es su turno como emprendedoras de diseñar un producto para un cliente. ¡Avísales que van a vender lo que hagan en la última actividad!
3. Sus clientes son niñas como ellas a quienes les gustan los juguetes. ¡Su tarea es hacer un juguete!

## Investigación de Mercado

4. Para saber que tipo de juguetes pudieran hacer, las niñas les van a preguntar a las otras niñas del grupo que clase de juguetes *ellas* comprarían en una tienda.
5. Asigna compañeras a cada niña y pídeles que se pregunten entre ellas con qué clase de juguete prefiere la otra jugar. Dáles 2-3 minutos para cada entrevista.

6. Deben de anotar las respuestas de sus compañeras con dibujos en sus Cuadernos o en papel. Demuestra ejemplo de este paso si es necesario.
7. Dirige a las niñas que hagan de menos 2 entrevistas. ¡Si tienen tiempo extra es mejor hacer más entrevistas!
8. También les puedes dar tiempo para pensar y dibujar con juguetes que prefieren jugar sus familiares.

### **Generación de Ideas**

9. Explica que ahora es tiempo de aportar varias ideas para juguetes que puedan vender. Su meta es llegar con cuantas ideas sea posible! Recuérdales que el juguete debe de ser algo que aún no existe - algo nuevo e interesante!
10. Dirige a las niñas a revisar todas las ideas para juguetes que dibujaron cuando hicieron entrevistas para ayudarles a pensar en ideas. Pueden dibujar cualquier nueva idea que tengan.
11. Para iniciar, pregúntales como pueden combinar dos ideas para hacer algo nuevo. Por ejemplo, si una niña quisiera una bicicleta y la compañera un acuario, ¿pueden crear una bicicleta submarina!
12. Pídeles a las niñas que compartan sus ideas favoritas al grupo. El compartir también puede generar más ideas.
13. Si les cuesta trabajo pensar en ideas para productos, dáles unos ejemplos: gafas que te dejan ver como diferentes animales ven, un libro sin fin que la usuaria puede terminar, o una bola que se abre como un libro.
14. Díles a las estudiantes que elijan un producto que van a construir y que pongan un dibujo de este en la columna de modelo de negocio. El dibujo puede ser un borrador que hacen directamente en el modelo de negocio mostrado o puede ser de la investigación de mercado y de la aportación de ideas que atan al modelo con cinta adhesiva.
15. Pídeles a las estudiantes que dibujen la cliente que piensan más probable a comprar su producto. Pueden pensar en alguna persona en particular o simplemente en “niños” en general.
16. Dirige las niñas a colocar sus dibujos de sus clientes en la columna Cliente en seguida de la imagen de su producto de la columna Producto.

17. Recuérdales a las niñas que sus dibujos son para demostrar sus ideas y esta bien si no se ve exáctamente como se lo imaginan en su mente.
18. Pídeles a las niñas que compartan su producto, quien es su cliente, y porque su cliente quiere o necesita su producto y de qué manera su producto es especial para hacer el cliente querer comprarlo.

## ¡CREALO! (20 minutos)

### Introducción

Las niñas usarán diferentes materiales para hacer productos que “venderán” por dinero de mentiritas en la actividad “Abierto para Negocio”.

### Materiales y Recursos

- Una variedad de materiales para crear productos -algunas ideas son: cartón, palitos de madera, papel de colores, papel con líneas, cinta adhesiva, tijeras, pegamento, colores, marcadores, papel tisú, bolitas de algodón, plumas, tubos de cartón, cuerda/estambre, periodico, marcadores, crayones, lapices

### Preparación

1. Lee la actividad completa.
2. Colecta materiales para crear productos.
3. Extiende los materiales en frente del salón para que las niñas puedan alcanzarlas fácilmente.

### Instrucciones

1. Dáles oportunidades a las niñas de revisar los materiales e informales que ¡van a construir su juguete!
2. Díles a las niñas que pueden y deben usar su imaginación para transformar los materiales básicos que tienen en frente en cualquier cosa (sus clientes en la actividad “Abierto para Negocio) también usarán su imaginación y visualizar los juguetes como las niñas los describan).
3. Por ejemplo, pueden hacer gafas submarinos con tubos de papel y alambres, que se pueden convertir en lentes indestructibles con una tira de durable de hule.
4. Explícales a las niñas que los materiales para hacer sus productos cuestan dinero. En actividad después de que vendan sus productos, van a tener que pagar por los materiales que están usando.
5. Llama a las niñas varias a la vez para escoger algunos materiales y regresar a su área de trabajo (las niñas pueden trabajar donde quieran - extendidas en el piso, en la mesa, sentadas, paradas, etc.).

6. Habla con las niñas sobre solo tomar los materiales que necesitan y dejar materiales para las otras niñas.
7. Dáles aproximadamente 15 minutos para crear su objeto (dáles más tiempo si se puede y si lo necesitan las niñas).
8. Las niñas deben de terminar esta actividad por lo menos con un juguete para vender pero pueden hacer más de uno si hay tiempo y recursos.
9. Asegura que todas ayuden a guardar los materiales.

## ABIERTO PARA NEGOCIO (20 minutos)

### Introducción

Las niñas venderán sus productos por un \$1 de mentiritas (en “VentureBucks”) cada uno para experimentar lo que hacen los empresarios cuando vende sus productos como parte de su empresa. Esta actividad de mercado puede ser organizada de dos maneras distintas:

**OPCIÓN MERCADO 1:** Todas las niñas venden sus productos al mismo tiempo y un grupo de gente (familiares, voluntarios, otras niñas) ocupan el rol de compradores.

**OPCIÓN MERCADO 2:** El grupo de niñas se separan en dos grupos: compradoras y vendedoras. La mitad del grupo primero serán compradores, y la otra mitad vendedores. Luego las niñas cambian de rol.

Algunas de las niñas puede que vendan sus productos rápidamente, y otras no los vendan, y ¡no hay problema con esto! Esto es un gran ensayo para emprendedoras del futuro.

### Materiales y Recursos

- [VentureBucks](#) (suficiente para que cada niña o persona que llega a la tienda tenga un \$1 en “VentureBucks”).
- Productos hechos en la actividad “Crealo”.
- Campana o algo que suene como campana (como tu teléfono) (opcional)

### Preparación para Opción Mercado 1

1. Lee la actividad entera.
2. Imprime y corta suficiente VentureBucks (el dinero de mentiritas de VentureLab) para tu grupo (ve la nota en la sección Materiales y Recursos)
3. Prepara el espacio para que las niñas armen su muestra de productos de venta. Puede que quieras extender escritorios o mesas (si los tienes) o removerlos -lo que funcione mejor en tu espacio!
4. Prepara el grupo de niñas o adultos a quienes les toca el rol de compradores en el mercado. Asegura que:
  - a. les digas que pasen a varias tiendas distintas para revisar productos antes de hacer su compra.

- b. les animes a hacerles preguntas a las niñas sobre sus productos, como, ¿Que es? y ¿Como funciona?
- c. les pidas que usen su imaginación para “ver” y aceptar lo que la niña les describa sobre como es su juguete.

### **Instrucciones para Opción Mercado 1**

1. Díles a las niñas que es tiempo de vender sus productos!
2. Explica que los compradores van a venir y puede que compren el producto que hicieron. Si alguien compra su producto, se pueden quedar con el producto y las niñas deben sentarse con el dólar de mentiritas (VentureBuck) que ganaron en frente del salón.
3. Explica que las niñas están ganando dinero juntas para toda la tienda de todo el grupo, para que, al final, te den el dólar y puedas ver cuanto dinero ganaron todas juntas.
4. Si nadie compra el producto de alguna niña, decide si lo quieres comprar con VentureBucks extra o utilizarlo como una lección de negocios para las niñas (que, muchas veces, empresarias no hacen dinero inmediatamente y especialmente en el primer producto que venden). Recuerdales que pueden usar persistencia y aguante y otras mentalidades empresariales que han aprendido de las actividades de VentureLab para que no se desanimen por el retraso).
5. Invita a los compradores al espacio y dales a cada uno un \$1 en VentureBucks para usar. Explica que todo en la tienda cuesta \$1 y que pueden comprar cualquier producto que les guste con su \$1.
6. Prepara el grupo de niñas que tomarán el rol de compradores en el mercado. Asegura que:
  - a. les digas que pasen a varias tiendas distintas para revisar productos antes de hacer su compra.
  - b. les animes a hacerles preguntas a las niñas sobre sus productos, como, ¿Que es? y ¿Como funciona?
  - c. les pidas que usen su imaginación para “ver” y aceptar lo que la niña les describa sobre como es su juguete.
7. Suenas una campana (si la tienes) y di, “Estamos abiertas para negocio.” Rodea el salón para apoyar el grupo.
8. Permite 7-8 minutos para ir de compras. Asegura darle a todos unos minutos de aviso antes de cerrar el mercado.

9. Después de 7-8 minutos, suena la campana y di, "Se cerró el negocio."
10. Dirige a las niñas que no están en frente del salón que pasen para en frente. Colecta todos los dólares ganados durante la actividad para que puedas contar las ganancias (en la siguiente actividad).
11. Pídeles a algunas niñas que compartan como fue la experiencia para ellas. ¿Como se sintieron al vender su producto? ¿Cuanto tiempo les llevó venderlo? Pídeles a los compradores que se queden y hablen sobre sus experiencias también si se puede. Ellos pueden hablar sobre algunas productos geniales que compraron y como se sintieron mientras iban de compras.

### **Preparación de Opción Mercado 2**

1. Lee la actividad entera.
2. Imprime y corta suficiente VentureBucks (el dinero de mentiritas de VentureLab) para tu grupo (ve la nota en la sección Materiales y Recursos)
3. Divide el grupo en dos grupos: uno comprará primero y uno venderá primero.
4. Prepara el espacio para que las niñas armen su muestra de productos de venta. Puede que quieras extender escritorios o mesas (si los tienes) o removerlos -lo que funcione mejor en tu espacio.

### **Instrucciones para Opción Mercado 2**

1. Díles a las niñas que es tiempo de vender sus productos y ganar dinero! Explica que las niñas están ganando dinero juntas para toda la tienda de todo el grupo, para que, al final, te den el dólar y puedas ver cuanto dinero ganaron todas juntas (en la siguiente actividad).
2. Separa las niñas en dos grupos usando la lista de compradoras y vendedoras creada en la preparación para esta actividad.
3. Dirige las compradoras a sentarse en un lado del salón y las vendedoras en el otro
4. Explica que las vendedoras van a vender sus productos mientras las compradoras caminan por el mercado y compran los productos que les gusten.

5. Ahora dásles \$1 a cada compradora en VentureBucks. Explícales que todo en la tienda cuesta \$1 y que pueden comprar cualquier producto que les guste con su \$1.
6. Prepara el grupo de niñas a quien les toca el rol de compradoras en el mercado. Asegura que:
  - A. les digas que pasen a varias tiendas distintas para revisar productos antes de hacer su compra.
  - B. les animes a hacerles preguntas a las niñas sobre sus productos, como, ¿Que es? y ¿Como funciona?
  - C. les pidas que usen su imaginación para “ver” y aceptar lo que la niña les describa sobre como es su juguete
7. Cuando una niña compre un producto, se puede ir hacia el frente del salón y esperar con paciencia hasta que las otras niñas terminen o pueden continuar a ver los otros productos. No olvides decirles a las niñas que guarden el producto que compren porque ¡se lo van a llevar a casa!
8. Dásles oportunidad a las compradoras de pararse y dales unos minutos para extenderse con su producto en el salón.
9. Cuando estén listas las vendedoras, pídeles a las compradoras que se paren y recuérdales que van a cambiar de rol en 7 minutos.
10. Suena la campana (si tienes una) y di, “Estamos abiertas para negocio.” Rodea el salón para apoyar las niñas que lo necesiten. Si nadie compra el producto de alguna niña, decide si lo quieres comprar con VentureBucks extra o utilizarlo como una lección de negocios par las niñas (que, muchas veces, empresarias no hacen dinero inmediatamente y especialmente en el primer producto que venden). Recuérdales que pueden usar persistencia y aguante y otras mentalidades empresariales que han aprendido de las actividades de VentureLab para que no se desanimen por el retraso).
11. Permite unos 7 minutos para ir de compras. Asegura darle a todos unos minutos de aviso antes de cerrar el mercado.
12. Después de 7 minutos, suena la campana y di, “Se cerró el negocio.”
13. Díles a las vendedoras que tomen su VentureBuck (si vendieron su producto) y se sienten en un lado, en frente del salón juntas. Pídeles a las compradoras que pongan el producto que

compraron en un sitio seguro para llevarlo a casa y que se sienten juntas en el otro lado del salón. Colecta todos los billetes de VentureBucks de las vendedoras.

14. El salón se debe ver como se vió en el Paso 2 cuando separaste el grupo en dos.
15. Explica que los grupos cambiarán de rol. Las compradoras ahora son vendedoras y las vendedoras son compradoras.
16. Repite los pasos 4 a 13.
17. Pídeles a algunas niñas que compartan como fue la experiencia para ellas. ¿Como se sintieron al vender su producto? ¿Cuanto tiempo les llevó venderlo? Pídeles a las compradoras que se queden y hablen sobre sus experiencias también si se puede. Ellas pueden hablar sobre algunos productos geniales que compraron y como se sintieron mientras iban de compras.

# ¡FELICIDADES!

¡LO LOGRASTE!

# Glosario

**IDEAR** es cuando un individuo o grupo de gente aportan cuantas ideas sean posibles sobre un tema o problema específico.

Un **NEGOCIO** es un individuo o una organización que vende bienes (productos) o servicios.

Un **MODELO DE NEGOCIO** es un plan por escrito que demuestra los detalles de un negocio que le ayudan a la emprendedora tener un negocio exitoso para hacer ganancia.

El **PROCESO DE MENTALIDAD DE DISEÑO** es una manera de resolver problemas a través de entender las necesidades de la usuaria y de desarrollar conocimiento para satisfacer esas necesidades.

**EMPATÍA** es tener entendimiento de, y compartir en los sentimientos de otra gente.

**ESPÍRITU EMPRESARIAL** no solo se trata de iniciar compañías; es un conjunto de habilidades y de cierta mentalidad. El centro del espíritu empresarial es el desarrollar una solución a un problema, tener una visión, y realizarla.

**EMPRENDEDORAS** reconocen una oportunidad y desarrollan una visión para un nuevo producto, negocio o solución y juntar todos los recursos necesarios para realizar sus ideas.

**IDEAR (APORTAR IDEAS)** es cuando un individuo o grupo de gente aportan cuantas ideas sean posibles para un tema o problema específico.

**GENERACIÓN DE IDEAS** es el proceso de forma, editar, considerar, y compartir nuevas ideas.

**ITERACIÓN** es el proceso cuando emprendedoras hacen pequeños cambios a ideas y prototipos para poder lograr sus metas. Iteración puede ocurrir cuantas veces se necesite.

Un **MERCADO** es un grupo de personas a quienes les gusta o necesitan las mismas cosas. Negocios competitivos le venden productos o servicios similares a este grupo.

**INVESTIGACIÓN DE MERCADO** es como emprendedoras aprenden lo que quieren los clientes, cuales problemas existen para clientes, y les ayuda descubrir las mejores maneras de resolver necesidades. Investigación de mercado ayuda a emprendedoras averiguar si tienen una gran idea nueva que funcionará y si gente comprará su producto.

**OBSERVACIÓN** significa adquirir información sobre el mundo a tu alrededor basado en tus cinco sentidos: vista, sonido, tacto, olfato, y sabor.

**LANZAMIENTOS** son cortos discursos o presentaciones (formal e informal) fijados en potenciales inversionistas u otros tipos de clientes o apoyantes.

**PRODUCTOS** son objetos vendidos por negocios.

**GANANCIAS** son dinero que se gana en un negocio después de que se pagan todos los gastos.

**PROTOTIPO** se desarrolla cuando emprendedores crean representaciones visuales y físicas de sus ideas para ver como funcionarían.

**PRUEBAS** se hacen para mostrar sus prototipos a usuarios para recibir comentarios sobre ellos. Con estos comentarios, puedes averiguar si debes llevar tu producto a un mercado más grande.

# Fin de la Libreta