

Global Entrepreneurship Network – Propuesta de la sesión didáctica

1. Presentación de la semana

2. Actividad dinámica (20 minutos) – The Marshmellow Challenge

El principal objetivo de esta dinámica gira en torno a la planificación de los proyectos emprendedores, fomentando la persistencia y los cambios de estrategia necesarios para hacer frente a los desafíos constantes que presenta el mercado.

La actividad consiste en la construcción de una torre lo más alta posible solo con los materiales que se han dado. La torre se tiene que sostener al menos 10 segundos.

Recursos necesarios: Espagueti, Cordel, Nubes, Cinta adhesiva, Tijeras

Separar los alumnos en grupos de 4 o 5.

Conclusiones que podemos extraer de esta actividad:

- Hacer un prototipo es importante. Explicaremos como los niños hacen este tipo de dinámicas mucho mejor que los adultos porque sin perder tiempos ya empiezan a jugar y a construir. En general, los adultos dedican demasiado tiempo planificando y ejecutando, dejando muy poco de tiempo al diseño.
- Lo *marshmallow* quiere ser una metáfora de las suposiciones engañosas en un proyecto. En un principio se asume que es un elemento ligero y que la torre lo aguantará fácilmente pero cuando se ejecuta vemos que no se aguanta tan fácilmente.
- Necesitamos identificar las hipótesis de nuestro proyecto (necesidades reales del consumidor, coste del producto, duración del servicio) y testarlas lo más bien posible.
- La metodología *Lean Startup* ayuda a crear de forma ágil y mantener una mejora constante.

3. Ponencia de la persona emprendedora (25 minutos)

El docente será quien deberá contactar con la persona emprendedora. Se recomienda que sea alguien próximo a los alumnos, como por ejemplo una madre o un padre del centro. Desde Autoocupació proporcionamos un guion para que la persona emprendedora siga una línea didáctica. El guion está disponible en la web, en el apartado de recursos.

4. Selfie final de la persona emprendedora con los alumnos para colgarlo a las Redes Sociales.