

1R-3R ESO · EMC · UNITAT 5

Decidir sense certeses

Emocions en emprendre, risc i incertesa, matriu de decisió, error com a aprenentatge i demanar ajuda

5

PER COMENÇAR

En aquesta unitat aprendràs a...

- Reconèixer les emocions que apareixen quan emprens i gestionar-les sense que decideixin per tu.
- Distingir el risc de la incertesa i provar una idea amb un pas petit i barat.
- Decidir amb una matriu senzilla de criteris i pesos, i detectar-hi dos biaixos que la poden distorsionar.
- Fer servir l'error com a informació: validar, fallar aviat i portar un diari d'aprenentatges.
- Saber quan i a qui demanar ajuda, dins i fora de l'institut.

SITUACIÓ DE PARTIDA · CAS FICTICI

Una situació de partida



És desembre a 3r B de l'Institut Ribera Nord i falten pocs dies per a les vacances. L'equip necessita un logotip i en Hugo s'ha ofert a fer-lo. La tarda anterior va dibuixar tres propostes amb una aplicació de disseny. L'endemà, la classe les va votar i cap no va aconseguir la majoria necessària. Ningú no sap si ha de continuar, canviar d'idea o començar de zero. La Inés no diu què cal fer: pregunta què s'ha provat ja i quant ha costat provar-ho. Un projecte, com una cafeteria, ha de provar les seves idees abans d'invertir.

❓ Quan alguna cosa et surt malament davant d'altres persones, què notes primer i què fas després?

❓ Si has de decidir entre tres opcions i no saps quina sortirà bé, com tries?

❓ Què és millor: gastar molt en una idea que no has provat o gastar poc per veure si funciona? Per què?

MAPA DE LA UNIDAD

Lo que vamos a ver

- **5.1** Emocions en emprendre
- **5.2** Incertesa i risc
- **5.3** Prendre decisions
- **5.4** L'error com a aprenentatge
- **5.5** Demanar ajuda

Emocions en emprendre



Il·lusió

L'energia dels primers dies: tot sembla possible.



Por

Apareix si hi ha alguna cosa a perdre: quedar malament o gastar diners.



Frustració

Alguna cosa surt pitjor del que esperaves o no es nota el que has fet bé.



Resiliència

Adaptar-te i recuperar-te, buscant suport: com una molla.

CLAVE

Gestionar una emoció és **posar-li nom, mirar què l'ha provocada i triar què en fas**. Sentir alguna cosa no t'obliga a actuar de cop.

El que ha passat i el que pensem



Fet (es comprova)

- Cap dels tres dibuixos no ha aconseguit els dotze vots
- El primer va tenir 6 vots de 22

VS



Pensament (es pregunta)

- «No serveixo per a això»
- Pregunta útil: quina prova tinc que és veritat?

CLAVE

Separa **fets, pensaments i emocions**: els fets es poden comprovar.

Risc o incertesa



Risc

- No saps què passarà, però sí quantes vegades sol passar
- Exemple: cara o creu amb una moneda equilibrada, 50 %
- Es pot calcular

VS

Incertesa

- No tens aquesta informació o no és fiable
- Exemple: vendre una cosa que ningú no ha venut al teu barri
- Només ho saps provant

CLAVE

Una bona prova té **una pregunta, una versió mínima i un senyal** per decidir.

Provar abans de gastar



Torneig juvenil

La impremta cobra 25 € per 100 cartells, al mateix preu per cartell. Es proposa imprimir-ne només 5.

1. **Preu.** 25 / 100 = 0,25 € per cartell; la prova amb 5 costa 5 × 0,25 = 1,25 €.
2. **Si el disseny falla.** S'eviten 25 − 1,25 = 23,75 €, el 95,0 % de la comanda inicial.
3. **Si funciona.** 1,25 + 95 × 0,25 = 25,00 €: el mateix que comprar-ne 100 de cop.

✔ **La prova és gairebé gratuïta quan s'encerta i molt útil quan falla, però cinc cartells no són una enquesta.**

Matriu de decisió: tres logotips

LOGOTIP	ES LLEGEIX (40 %)	AGRADA (35 %)	COSTA POC (25 %)	PUNTUACIÓ
A	4	3	2	3,15
B	3	5	3	3,70
C	5	2	5	3,95

CLAVE

Amb aquests pesos guanya el **logotip C (3,95)**: A = 4 × 0,40 + 3 × 0,35 + 2 × 0,25 = 3,15.

Canvien els pesos, canvia el resultat



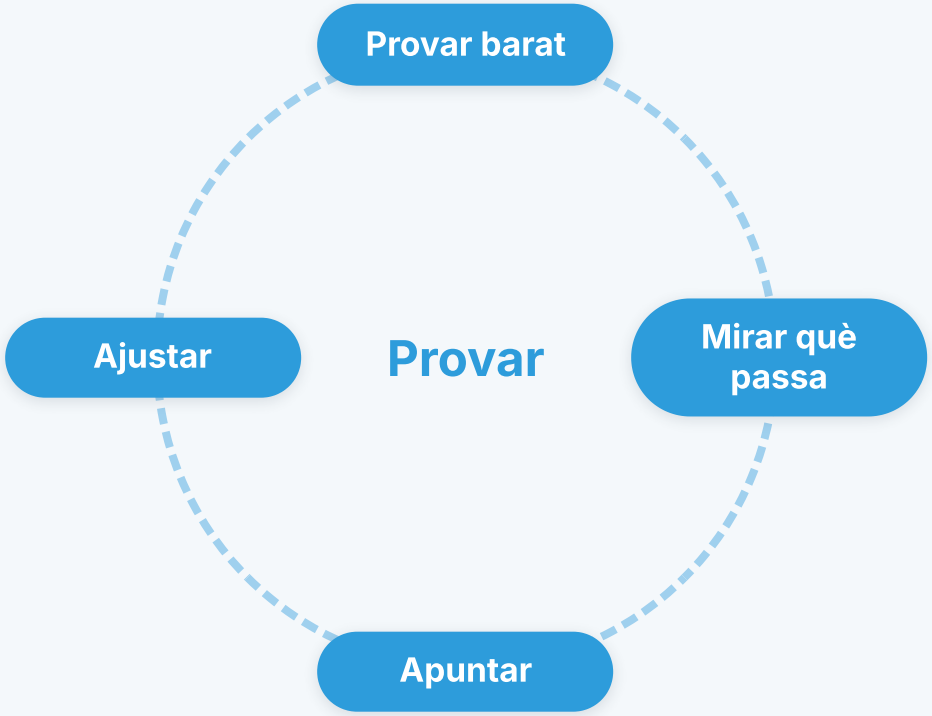
Les mateixes notes, uns altres pesos

Es llegeix 45 %, agrada 45 % i cost 10 %.

1. **Noves puntuacions.** A, 3,35; B, 3,90; C, 3,65.
2. **Guanyador.** Ara guanya el B, no el C.
3. **Biaixos.** Confirmació i excés de confiança: demana a algú que defensi una altra opció.

✔️ **La matriu ordena la discussió, però no decideix sola: els pesos es pacten abans i es mostren.**

L'error com a aprenentatge



🧩 **Validar:** posar a prova la idea amb persones reals i comparar-la amb el senyal fixat.

🔄 **Fallar aviat:** descobrir el que no funciona amb el cost més baix possible.

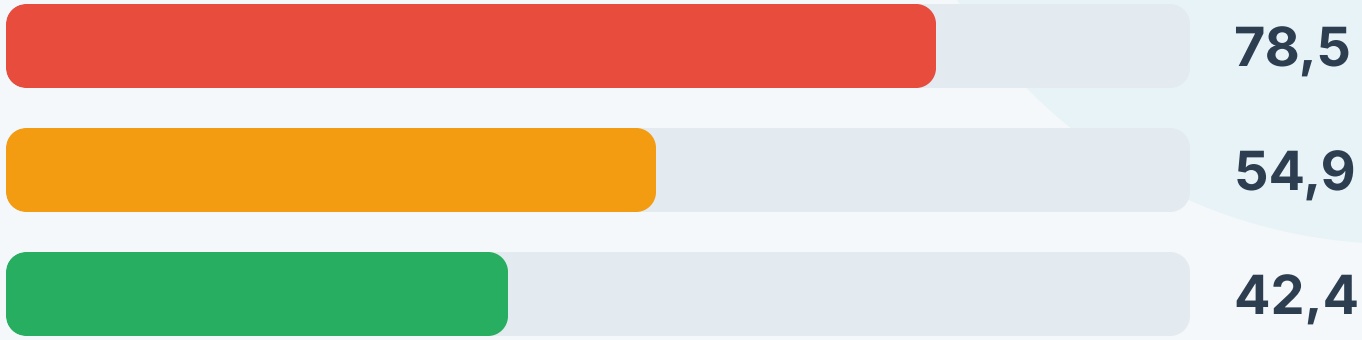
🌱 **Diari d'errors:** què va passar, què esperàveu, què heu après i què canvieu.

CLAVE

Un error petit i a temps dona informació; un de gran i tardà dona pèrdues.

Tancar no és fracassar

Empreses actives de cada cent nascudes el 2019.



Font: INE, Demografía Armonizada de Empresas 2024 (consulta: 11/2026).

CLAVE

La baixada més gran és la del primer any (**21,5 punts**). L'estadística no distingeix entre tancament forçat i triat.

REPASO

Idees clau

- **Emocions.** Il·lusió, por i frustració, fets, pensaments i emocions: no són el mateix, posar-los nom i triar què fer, compartir el que sents amb l'equip.
- **Incertesa.** Risc davant incertesa, provar barat, pregunta, versió mínima i senyal.
- **Decidir.** Criteris i pesos, matriu de decisió, biaix de confirmació i excés de confiança.
- **Aprendre de l'error.** Validar i fallar aviat, diari d'errors, tancar no és fracassar.
- **Demanar ajuda.** Preparar la pregunta, persones i serveis propers, continuar decidint tu.

PER ACABAR

Per pensar

1 Pensa en alguna cosa que et va sortir malament fa poc: què va ser un fet, què vas pensar i què vas sentir?

2 El teu equip dubta entre tres opcions i ningú no sap quina sortirà bé. Quina prova barata faries i quin senyal et faria continuar?

3 Quins criteris i quins pesos faries servir per decidir alguna cosa del teu projecte, i a qui demanaries ajuda si t'encallessis?



Ara et toca a tu!

Repassa, practica i comprova el que has après.

📝 **Resum**

✅ **Test**

👆 **Interactius**

Llibre, presentacions, resums i tests gratis a **josesande.com**