

2N D'ESO · ESCR · UNITAT 3

Veure oportunitats i crear

Mirar amb enfocament proactiu, detectar oportunitats, crear i puntuar idees, decidir jugant i provar amb un prototip

3

PER A COMENÇAR

En aquesta unitat aprendràs a...



Distingir entre actuar de manera reactiva i actuar de manera proactiva.



Detectar necessitats, riscos i oportunitats de millora en el teu entorn.



Generar idees i puntuar-les amb una matriu de criteris.



Utilitzar una dinàmica de votació per a prioritzar idees i vore si el grup està d'acord.



Fer un prototip barat i provar-lo amb qui el va a utilitzar.

SITUACIÓ DE PARTIDA · CAS FICTICI

Una situació de partida



És novembre a 2n B de l'IES Ribera Norte de Valdelana. Andrés Mora, l'orientador que dona esta optativa, ha demanat a cada equip tres idees per al barri. Dani proposa traure-les «en un moment» amb un assistent d'IA, però cada dada i cada proposta es contrastaran amb fonts fiables. Lucía preferix ordenar-les abans de decidir. Salma vol saber d'on ix cada dada. Hugo recorda que al bar dels seus pares s'espatllen coses quasi totes les setmanes. Andrés no tria cap idea: pregunta què falta al barri i què sobra.

❓ **Pensa en alguna cosa que en el teu barri o en el teu institut no funciona. Què es podria fer per a arreglar-ho?**

❓ **Què fas quan alguna cosa se t'espatlla: esperes que no funcione del tot o la revises abans?**

❓ **Quina és la millor idea que has tingut mai? Com se't va ocórrer?**

MAPA DE LA UNITAT

El que anem a vore

- **3.1** Mirar amb enfocament proactiu
- **3.2** Oportunitats en el teu entorn
- **3.3** Crear idees
- **3.4** Jugar per a decidir
- **3.5** Del esbós al prototip

Reactiu o proactiu



Reactiu

- Espera que arribe el problema
- S'apanya quan ja ha passat
- El fre falla, hi ha caiguda i reparació urgent

VS



Proactiu

- Mira abans i preveu què pot eixir malament
- Decidix amb temps
- Comprova els frens abans d'eixir i canvia una peça barata

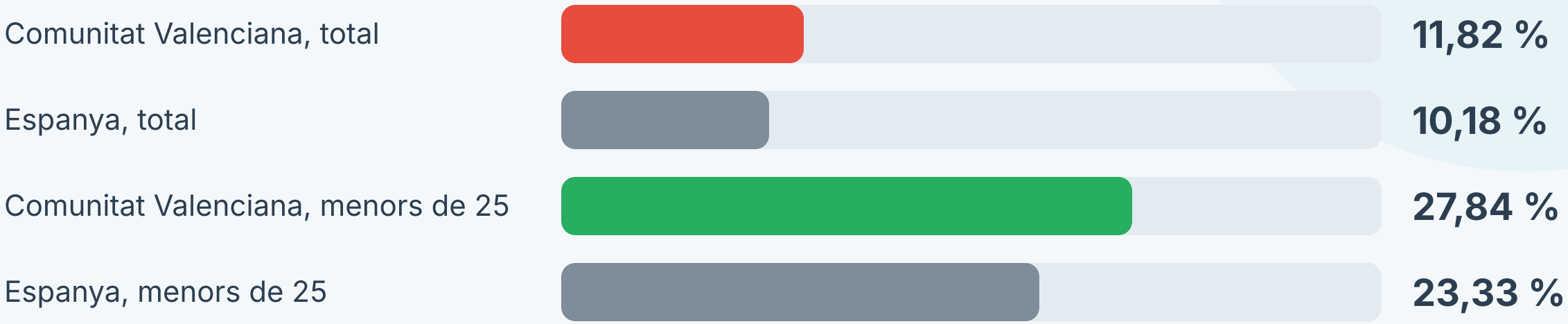
CLAU

Ser proactiu és anticipar-se als **riscos** i buscar **oportunitats**.

3.1 · DADA · INE, EPA 3T 2026

L'atur a la Comunitat Valenciana

Taxa d'atur, en percentatge.



Font: INE, Encuesta de Población Activa, tabla 65334 (consulta: 11/2026).

CLAU

Diferència amb Espanya: **1,64 punts** en el total i **4,51 punts** entre menors de 25. Un repte no és una condemna: és una pista per a investigar necessitats.

Tres gestos per a vore oportunitats

👀

Observar

Mirar amb calma qui usa un lloc, quan i què li costa.

🗨️

Preguntar

Parlar amb qui hi viu o hi treballa, amb preguntes obertes.

🔢

Contar

Posar números: quantes persones, quantes voltes, quant costa.

CLAU

Una **oportunitat** és la necessitat que existix; la **idea** és una manera de cobrir-la.

Les vint idees de l'assistent

Percentatge de les 20 idees, després de revisar-les.



CLAU

Un assistent d'IA amplia la llista, però **cal revisar cada idea**: només 7 de 20 es podien usar.

La matriu de les tres idees



Pesos 3, 2 i 1

Quanta gent ho necessita (×3), ho sabem fer (×2), costa poc (×1).

1. **Balons.** 3×3 + 2×2 + 2×1 = 15 punts, de 18 possibles (83,3 %).
2. **Roba i auriculars.** Roba: 13 punts. Auriculars i cables: 11.
3. **Amb pesos 1, 3 i 1.** Guanya la roba: 12 punts enfront d'11 i 8.

✔️ **La matriu no decidix: ordena la conversa. Els pesos s'acorden abans de puntuar.**

Tres adhesius per persona



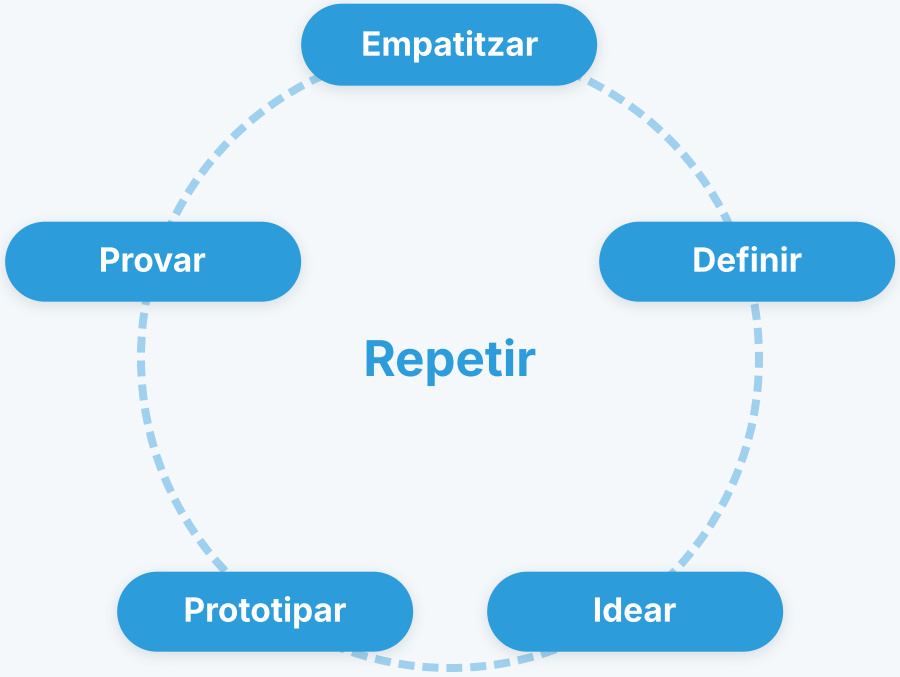
22 persones, 66 adhesius

Vots: A 24, B 18, C 12, D 8 i E 4.

1. **Vots possibles.** 22 × 3 = 66; els vots sumen 66.
2. **Idea A.** 24 / 66 × 100 = 36,4 %.
3. **Meitat.** Superar la meitat exigiria 34 adhesius.

✔️ **La idea A guanya, però els adhesius no són persones: no prova que la done suport la majoria.**

De la necessitat al prototip



🧩 Un prototip és una versió ràpida i barata d'una idea.

🔄 Es prova amb les persones que l'usaran.

🌱 Un error en cartó es corregix en minuts.

CLAU

Abans d'invertir, fes una versió senzilla i prova-la amb seguretat.

🙋 PREGUNTA PARA LA CLASE

Una resposta simulada d'un assistent d'IA diu: «Segons l'informe regional de 2025, el 80 % dels joves de Valdelana vol un punt de reparació». Què faries?

A Usar-la a la guia del barri

B Demanar-li la font i buscar l'informe; si no apareix, no usar la xifra

C Arredonir-la a una xifra major

✔️ Si no es troba evidència, no s'afirma que existisca. Una xifra sense font no és una dada.

REPÀS

Idees clau

- **Enfocament proactiu.** Reactiu i proactiu, riscos i oportunitats, probabilitat i dany, reptes regionals.
- **Oportunitats.** Necessitat, desig i problema, observar, preguntar i contar, allò que falta i allò que sobra: mapa del lloc, possible oportunitat: es contrasta amb qui la té.
- **Crear i triar.** Pluja d'idees i SCAMPER, ia: revisar abans de fiar-se, ancoratge, matriu amb pesos.
- **Jugar i provar.** Repte, regles i adhesius, els adhesius són vots, no persones, prototip barat, pensament de disseny.

PER A ACABAR

Per a pensar

1 Pensa en alguna cosa del teu institut que pot fallar: quin risc veus, quina oportunitat hi ha i quina acció proactiva faries?

2 A la matriu de les tres idees, canviar un pes va canviar la guanyadora. Què et diu això sobre els punts d'una matriu?

3 Com comprovaries una idea que t'ha donat un assistent d'IA abans de posar-la en el projecte?



Ara et toca a tu!

Repassa, practica i comprova el que has aprés.

📝 **Resum**

✅ **Test**

👆 **Interactius**

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