

2.º ESO · ESCR · UNIDAD 3

Ver oportunidades y crear

Mirar con enfoque proactivo, detectar oportunidades, crear y puntuar ideas, decidir jugando y probar con un prototipo

3

PARA EMPEZAR

En esta unidad aprenderás a...

- Distinguir actuar de forma reactiva y de forma proactiva.
- Detectar necesidades, riesgos y oportunidades de mejora en tu entorno.
- Generar ideas y puntuarlas con una matriz de criterios.
- Usar una dinámica de votación para priorizar ideas y ver si el grupo está de acuerdo.
- Hacer un prototipo barato y probarlo con quien lo va a usar.

SITUACIÓN DE PARTIDA · CASO FICTICIO

Una situación de partida



Es noviembre en 2.º B del IES Ribera Norte de Valdelana. Andrés Mora, el orientador que da esta optativa, ha pedido a cada equipo tres ideas para el barrio. Dani se ofrece a conseguirlas «en un momento» con un asistente de IA, aunque habrá que comprobar lo que diga. Lucía prefiere ordenarlas antes de decidir. Salma quiere saber de dónde sale cada dato. Hugo recuerda que en el bar de sus padres se estropean cosas casi todas las semanas. Andrés no elige ninguna idea: pregunta qué falta en el barrio y qué sobra.

❓ Piensa en algo que en tu barrio o en tu instituto no funciona. ¿Qué se podría hacer para arreglarlo?

❓ ¿Qué haces cuando algo se te estropea: esperas a que no funcione del todo o lo revisas antes?

❓ ¿Cuál es la mejor idea que has tenido nunca? ¿Cómo se te ocurrió?

MAPA DE LA UNIDAD

Lo que vamos a ver

- **3.1** Mirar con enfoque proactivo
- **3.2** Oportunidades en tu entorno
- **3.3** Crear ideas
- **3.4** Jugar para decidir
- **3.5** Del boceto al prototipo

Reactivo o proactivo



Reactivo

- Espera a que el problema llegue
- Se apaña cuando ya ha pasado
- El freno falla, hay caída y reparación urgente

VS



Proactivo

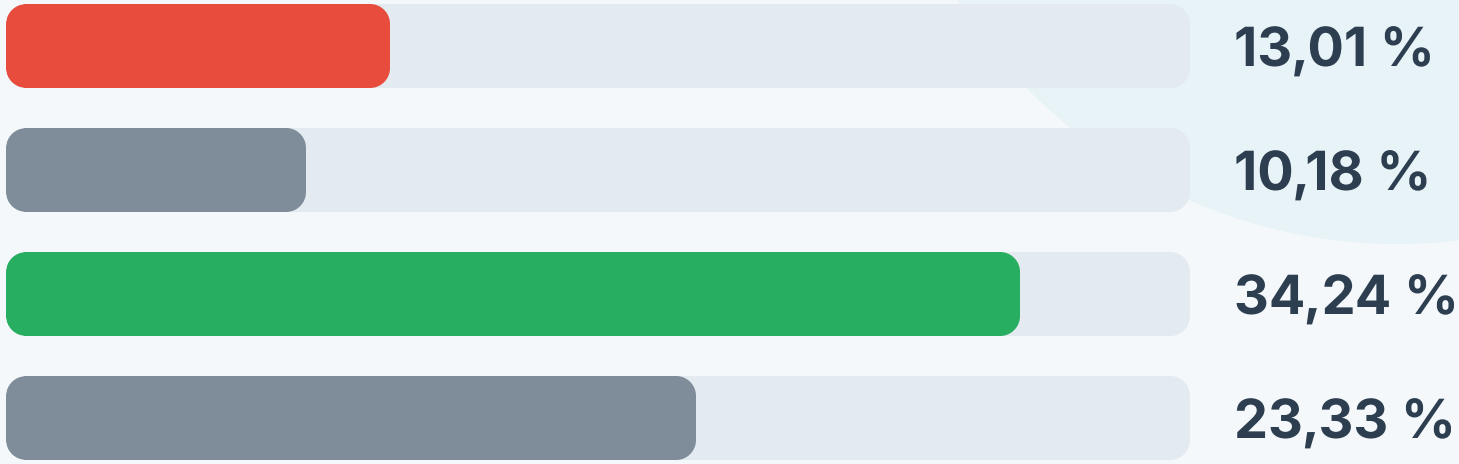
- Mira antes y prevé qué puede salir mal
- Decide con tiempo
- Comprueba los frenos antes de salir y cambia una pieza barata

CLAVE

Ser proactivo es anticiparse a los **riesgos** y buscar **oportunidades**.

El paro en la región

Tasa de paro, en porcentaje.



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

CLAVE

Diferencia con España: **2,83 puntos** en el total y **10,91 puntos** entre menores de 25. Un reto no es una condena: es una pista para investigar necesidades.

Tres gestos para ver oportunidades

👀

Observar

Mirar con calma quién usa un lugar, cuándo y qué le cuesta.

🗨️

Preguntar

Hablar con quien vive o trabaja allí, con preguntas abiertas.

🔢

Contar

Poner números: cuántas personas, cuántas veces, cuánto cuesta.

CLAVE

Una **oportunidad** es la necesidad que existe; la **idea** es una manera de cubrirla.

Las veinte ideas del asistente

Porcentaje de las 20 ideas, después de revisarlas.



CLAVE

Un asistente de IA amplía la lista, pero **hay que revisar cada idea**: solo 7 de 20 se podían usar.

La matriz de las tres ideas



Pesos 3, 2 y 1

Cuánta gente lo necesita (×3), lo sabemos hacer (×2), cuesta poco (×1).

1. **Balones.** 3×3 + 2×2 + 2×1 = 15 puntos, de 18 posibles (83,3 %).
2. **Ropa y auriculares.** Ropa: 13 puntos. Auriculares y cables: 11.
3. **Con pesos 1, 3 y 1.** Gana la ropa: 12 puntos frente a 11 y 8.

✔️ **La matriz no decide: ordena la conversación. Los pesos se acuerdan antes de puntuar.**

Tres pegatinas por persona



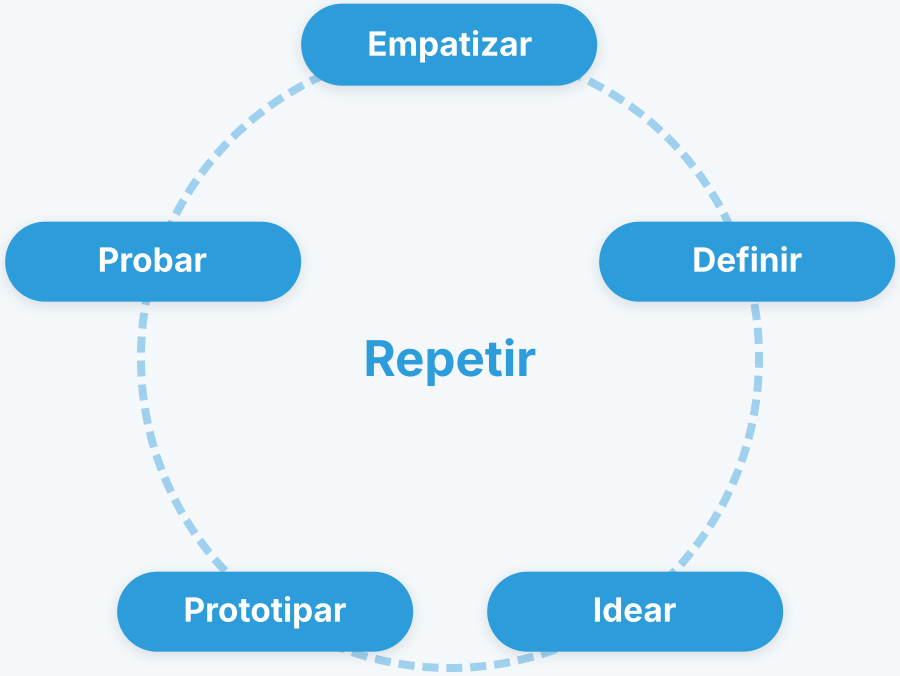
22 personas, 66 pegatinas

Votos: A 24, B 18, C 12, D 8 y E 4.

1. **Votos posibles.** 22 × 3 = 66; los votos suman 66.
2. **Idea A.** 24 / 66 × 100 = 36,4 %.
3. **Mitad.** Superar la mitad exigiría 34 pegatinas.

✔ **La idea A gana, pero las pegatinas no son personas: no prueba que la apoye la mayoría.**

De la necesidad al prototipo



🧩 Un prototipo es una versión rápida y barata de una idea.

🔄 Se prueba con las personas que van a usarla.

🌱 Un error en cartón se corrige en minutos.

CLAVE

Antes de invertir, haz una versión sencilla y pruébala con seguridad.

🙋 PREGUNTA PARA LA CLASE

Una respuesta simulada de un asistente de IA dice: «Según el informe regional de 2025, el 80 % de los jóvenes de Valdelana quiere un punto de reparación». ¿Qué harías?

A Usarla en la guía del barrio

B Pedirle la fuente y buscar el informe; si no aparece, no usar la cifra

C Redondearla a una cifra mayor

✔️ Si no se encuentra evidencia, no se afirma que exista. Una cifra sin fuente no es un dato.

REPASO

Ideas clave

- **Enfoque proactivo.** Reactivo y proactivo, riesgos y oportunidades, probabilidad y daño, retos regionales.
- **Oportunidades.** Necesidad, deseo y problema, observar, preguntar y contar, lo que falta y lo que sobra: mapa del lugar, posible oportunidad: se contrasta con quien la tiene.
- **Crear y elegir.** Lluvia de ideas y SCAMPER, ia: revisar antes de fiarse, anclaje, matriz con pesos.
- **Jugar y probar.** Reto, reglas y pegatinas, las pegatinas son votos, no personas, prototipo barato, pensamiento de diseño.

PARA TERMINAR

Para pensar

1 Piensa en algo de tu instituto que puede fallar: ¿qué riesgo ves, qué oportunidad hay y qué acción proactiva harías?

2 En la matriz de las tres ideas, cambiar un peso cambió la ganadora. ¿Qué te dice eso sobre los puntos de una matriz?

3 ¿Cómo comprobarías una idea que te ha dado un asistente de IA antes de ponerla en el proyecto?



¡Ahora te toca a ti!

Repasa, practica y comprueba lo que has aprendido.

📝 **Resumen**

✅ **Test**

👆 **Interactivos**

Libro, presentaciones, resúmenes y tests gratis en **josesande.com**