

3.º ESO · ESCR · UNIDAD 4

Emprender para la comunidad

Las tres dimensiones de emprender, el valor social, experiencias de la región, encuestas sin sesgo y la ficha de una idea

4

PARA EMPEZAR

En esta unidad aprenderás a…

- Analizar una iniciativa desde tres dimensiones: personal, social y productiva.
- Explicar qué valor social aporta una iniciativa a su comunidad.
- Citar tipos de entidades de economía social que existen en Castilla-La Mancha.
- Diseñar una encuesta y detectar su sesgo.
- Pasar de un problema a una idea con una ficha.

SITUACIÓN DE PARTIDA · CASO FICTICIO

Una situación de partida



Es noviembre en 3.º B del IES Ribera Norte de Valdelana. Los equipos han elegido como propuesta inicial un punto de reparación, y falta confirmar que responde a una necesidad. Salma quiere saber si de verdad hace falta y ha pasado cinco preguntas a gente de la plaza. Hugo cree que las respuestas se ven «a ojo». Lucía prefiere contarlas. Andrés Mora, el orientador que da esta optativa, no dice si hay que hacerlo o no: pregunta a quién han preguntado.

❓ **Piensa en una persona de tu barrio o de tu familia que haya puesto en marcha algo para otras personas: una actividad, un negocio, una ayuda. ¿Qué necesidad cubría?**

❓ **¿Qué diferencia hay entre emprender para ganar dinero y emprender para que a otras personas les vaya mejor? ¿Pueden ir juntas?**

❓ **Si quisieras saber qué piensa tu barrio de una idea, ¿a quién preguntarías? ¿A quién no se te ocurriría preguntar?**

MAPA DE LA UNIDAD

Lo que vamos a ver

- **4.1** Tres dimensiones
- **4.2** El valor social del emprendimiento
- **4.3** Experiencias en Castilla-La Mancha
- **4.4** Escuchar al barrio
- **4.5** Del problema a la idea

Las tres dimensiones de emprender



Personal

Lo que ganas tú: confianza, aprendizaje y saber qué se te da bien.



Social

Lo que gana la comunidad: una necesidad cubierta.



Productiva

Lo que se hace: un servicio o producto, con medios y coste.

CLAVE

Emprender no es solo ganar dinero. Si falta una dimensión, la idea se queda en **buena intención** o en **cosas sin usar**.

El valor social se nota

ÁMBITO	QUÉ CAMBIA EN LA COMUNIDAD	EJEMPLO EN UN BARRIO
Empleo	Más personas con trabajo o con formación	Un taller con empleo legal y formación
Cuidado	Menos soledad y más apoyo	Acompañar a vecinos mayores a hacer gestiones
Cultura	Más actividades y más gente que participa	Un cineclub en el centro cívico
Medio ambiente	Menos residuos y más cuidado del entorno	Un punto donde arreglar objetos en vez de tirarlos

CLAVE

Se comprueba con **preguntas y hechos**: ¿a cuántas personas llega?, ¿qué cambia para ellas?, ¿qué pasaría si no existiera?

Un voto por persona



Seis personas deciden

Cooperativa: un voto por persona. Sociedad de capital: un voto por euro, con cinco aportaciones de 100 € y una de 600 €.

1. **Cooperativa.** Cada persona pesa 1 / 6 = 16,7 %.
2. **Sociedad de capital.** La aportación de 600 € pesa 600 / 1.100 = 54,5 %.
3. **Comparación.** En la cooperativa decide la persona; en la otra, el capital.

✔️ **La forma jurídica cambia quién decide, quién recibe el beneficio y cómo se financia.**

La encuesta de Salma



84 personas, dos rondas

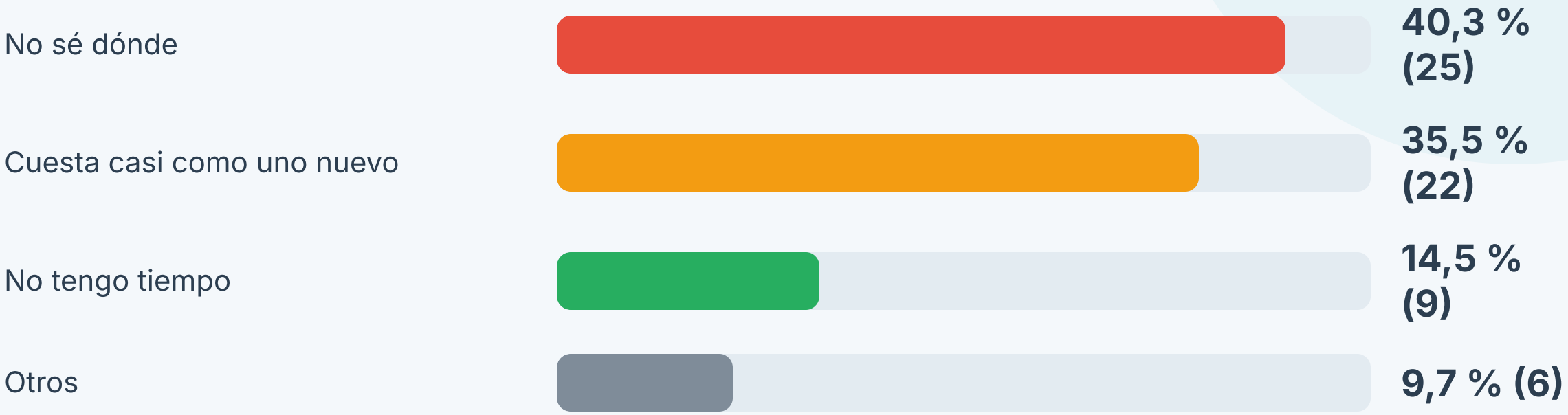
Plaza: 42 de 54 dicen sí.
Puerta del instituto: 20 de 30.

1. **Plaza.** 42 / 54 = 77,8 %.
2. **Puerta.** 20 / 30 = 66,7 %.
3. **Total.** 62 / 84 = 73,8 %, ponderado por el tamaño de cada ronda.

✔ **Hay una necesidad repetida. Límite: 84 personas no elegidas al azar; casi todas las de la plaza eran mayores que paseaban por la mañana.**

Por qué no lo han arreglado

Motivo principal declarado, en porcentaje de las 62 personas.



CLAVE

Dos causas: **no saber dónde** y **el precio**. Una simulación de IA no puede sustituir a la gente.

Del problema a la ficha

1

Necesidad

Lo que le falta a alguien, con observaciones que la apoyen.

→

2

Idea

Una manera de cubrirla, entre varias posibles.

→

3

Ficha

Qué se hace, para quién, cómo, con qué y quién.

CLAVE

Una buena idea es **útil** para las personas y **viable** con los recursos disponibles.

¿Cuánto se ahorra arreglando?



62 objetos sin reparar

Uno nuevo cuesta 45 € y arreglarlo, 12 €.

1. **Por objeto.** 45 − 12 = 33 €.
2. **Total.** 62 × 33 = 2.046 €.
3. **Comparación.** Comprar nuevos: 2.790 €; arreglar: 744 €. Ahorro: 73,3 %.

✔️ **Es una hipótesis: no todo se puede arreglar. Arreglar aporta además menos residuos y más encuentro entre vecinos.**

🙋 PREGUNTA PARA LA CLASE

Una respuesta simulada de un asistente de IA dice: «He simulado 200 respuestas de vecinos de Valdelana: el 81 % tiene algo estropeado. No hace falta hacer más encuestas». ¿Qué piensas?

A Sirve como dato del barrio

B Una simulación no es una encuesta: no hay nadie al otro lado

C Solo hay que pedir más respuestas simuladas

✔️ Sus porcentajes describen un escenario hipotético y no prueban nada sobre Valdelana. Hay que preguntar a personas reales.

REPASO

Ideas clave

- **Tres dimensiones.** Personal, social y productiva, emprendedor y empresario, asociación, cooperativa y empresa.
- **Valor social.** Empleo y cuidado, cultura y medio ambiente, actores del barrio.
- **En Castilla-La Mancha.** Economía social, entidades de la ley 5/2011, cooperativas y leyes de la región.
- **Escuchar al barrio.** Muestra y sesgo, encuesta anónima y con permiso, media y total ponderado, ia: una simulación no es una encuesta.
- **De la necesidad a la idea.** Necesidad, idea y ficha, utilidad social y viabilidad, ahorro: una hipótesis.

PARA TERMINAR

Para pensar

1 Piensa en una iniciativa de tu barrio: ¿qué aporta en cada dimensión, personal, social y productiva?

2 En la encuesta de Salma, ¿a quién no se preguntó y cómo podría cambiar el resultado?

3 Una idea sale barata en el cálculo, pero nadie la conoce: ¿es útil, es viable o las dos cosas? ¿Qué cambiarías?



¡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**