

3.º ESO · IAEE · UNIDAD 2

Conócete para emprender

Conocerte, el DAFO personal, la creatividad, la iniciativa y el feedback

2

PARA EMPEZAR

En esta unidad aprenderás a…

- Describir tus intereses, habilidades y valores y buscar pruebas de lo que se te da bien.
- Construir un DAFO personal sin mezclar lo interno con lo externo.
- Aplicar técnicas sencillas de creatividad para generar muchas ideas distintas.
- Dar un pequeño paso para convertir una idea en una acción.
- Pedir y dar opiniones útiles sin ofender y sin quedarte solo con lo que te gusta oír.

SITUACIÓN DE PARTIDA · CASO FICTICIO

Una situación de partida



Es octubre en 3.º B del IES Ribera Norte. Inés Varela ha pedido a cada alumno que escriba sus fortalezas y sus debilidades antes del viernes. Hugo ha escrito siete debilidades y ninguna fortaleza. Lucía ha traído una lista con casillas y quiere revisarla con él en el recreo largo. Dani dice que siempre encuentra la herramienta adecuada para todo. Inés le pide un ejemplo y da una norma a todos: cada afirmación necesita una prueba.

❓ Escribe tres cosas que se te dan bien y una prueba de cada una (algo que hayas hecho).

❓ ¿Qué es más difícil, decir lo que se te da bien o lo que se te da mal? ¿Por qué?

❓ ¿Se puede ser creativo sin saber dibujar ni tocar un instrumento? Pon un ejemplo.

MAPA DE LA UNIDAD

Lo que vamos a ver

- **2.1** Autoconocimiento
- **2.2** Fortalezas y debilidades
- **2.3** Creatividad
- **2.4** Iniciativa
- **2.5** Aprender de los demás

Tres cosas que mirar en ti

🎮

Intereses

Lo que te atrae y te da ganas de aprender.

🛠️

Habilidades

Lo que sabes hacer, con las manos, la cabeza o las personas.

💛

Valores

Lo que te importa de verdad.

CLAVE

Cada habilidad necesita una **prueba**: algo que hayas hecho y se pueda contar. Y nadie te ve entero: **pregunta a otras personas**.

Las cuatro casillas del DAFO

CASILLA	ORIGEN	EJEMPLO DE MARTINA
Fortaleza	Interno	Organizo al equipo
Debilidad	Interno	Me cuesta hablar en público
Oportunidad	Externo	Hay un concurso de proyectos en el instituto
Amenaza	Externo	El calendario de partidos

CLAVE

Si depende de ti, es **interna**; si depende de otros o del entorno, es **externa**.

El DAFO de Martina



Martina

Juega al balonmano, le gusta organizar y le cuesta hablar en público. Su borrador tiene ocho anotaciones.

1. **Interna o externa.** «El calendario» y «mi club necesita capitanas» dependen de otros.
2. **Errores.** 2 de 8 en la casilla equivocada; 8 − 2 = 6 bien colocadas.
3. **Porcentaje.** 6 / 8 × 100 = 75,0 % bien; 25,0 % mal.

✔️ **Los dos errores eran cosas externas puestas como internas. Un DAFO es una foto del momento y cada anotación necesita su prueba.**

Siete preguntas del SCAMPER

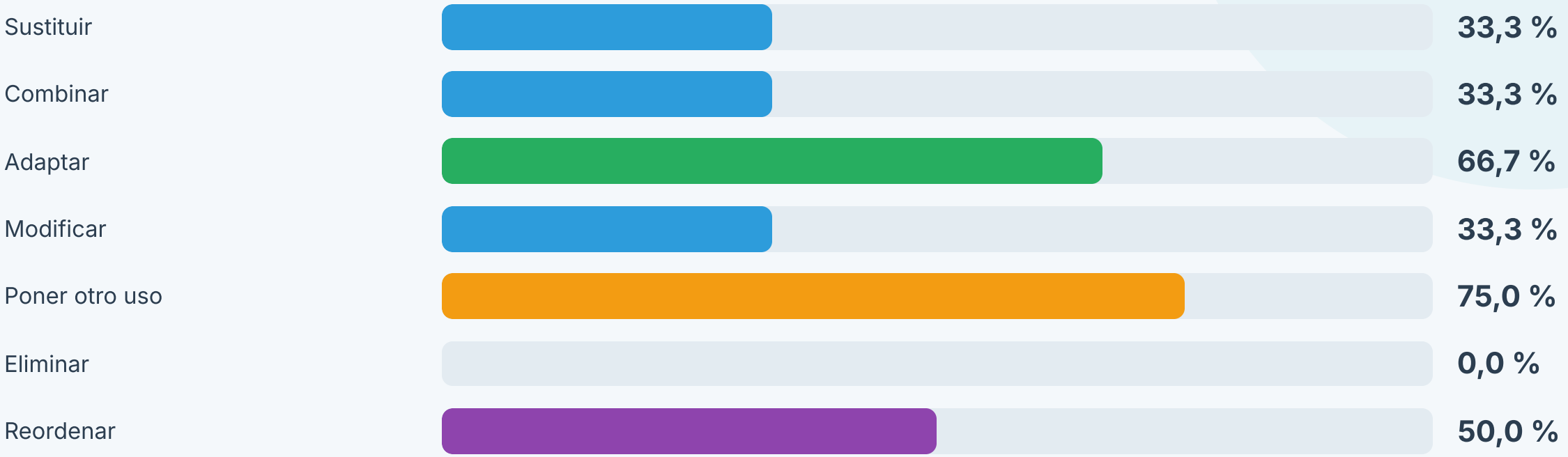
1. **Sustituir** — ¿Qué puedo cambiar por otra cosa?
2. **Combinar** — ¿Qué puedo unir?
3. **Adaptar** — ¿Qué puedo ajustar a otro caso?
4. **Modificar** — ¿Qué puedo cambiar de forma o tamaño?
5. **Poner otro uso** — ¿Para qué más sirve?
6. **Eliminar** — ¿Qué puedo quitar?
7. **Reordenar** — ¿Qué cambia si altero el orden?

CLAVE

Primero se **produce** y después se **juzga**: quien critica cada idea según sale se queda sin ideas.

Ideas útiles por pregunta

Porcentaje de ideas útiles en cada pregunta del SCAMPER (20 ideas, 9 útiles).



Datos ficticios de un equipo.

CLAVE

Con SCAMPER salieron 20 ideas y 9 útiles (45,0 %); sin él, 6 ideas y 2 útiles (33,3 %). Es un solo equipo: **no demuestra que funcione siempre**.

Un experimento con cuatro partes

1. **Qué averiguar**
   ¿Habrá interés por un club de ajedrez?
2. **Qué hacer**
   Llevar dos tableros un jueves al recreo.
3. **Cuánto tiempo**
   Un recreo.
4. **Cómo sabrás si ha ido bien**
   Seguir si vienen al menos cinco personas.

CLAVE
Vinieron seis: se sigue. **Fijar el número antes** evita decidir según el ánimo.

Feedback inútil o útil



Inútil

- «Tu presentación ha sido un rollo»
- No dice qué pasó
- No propone nada

VS



Útil

- Describe lo ocurrido: la tabla se explicó muy despacio
- Habla de lo hecho, no de la persona
- Termina con una propuesta: resume en dos frases

CLAVE

Fórmula de tres partes: algo que **ha funcionado**, algo que **se puede mejorar** y una **propuesta**.

🙋 PREGUNTA PARA LA CLASE

En un DAFO, ¿en qué casilla va «el calendario de partidos»?

A Debilidad, porque a Martina le cuesta

B Amenaza, porque depende de otros y es desfavorable

C Fortaleza, porque está organizado

✔️ Lo que depende de otros o del entorno es externo: las amenazas y las oportunidades.

REPASO

Ideas clave

- **Autoconocimiento.** Intereses, habilidades y valores, una prueba para cada habilidad, tres fuentes de información.
- **DAFO personal.** Interno: fortalezas y debilidades, externo: oportunidades y amenazas, cinco pasos: de la lista a la acción, errores típicos: mezclar lo interno con lo externo.
- **Creatividad.** Ni investigación ni innovación, bloqueos, lluvia de ideas, scamper y «¿y si...?».
- **Iniciativa.** Experimentos pequeños, confianza creativa.
- **Feedback.** Concreto y con propuesta, ventana de johari.

PARA TERMINAR

Para pensar

1 Hugo decía que lo del bar «no cuenta». ¿Qué argumentos le darías tú?

2 ¿Qué habilidad tuya crees que no cuenta y qué prueba tienes de que sí?

3 ¿Qué experimento de diez minutos harías esta semana con una idea que tengas guardada?



¡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**