

3.º ESO · IAEE · UNIDAD 5

Decidir sin certezas

Emociones al emprender, riesgo e incertidumbre, matriz de decisión, error como aprendizaje y pedir ayuda

5

PARA EMPEZAR

En esta unidad aprenderás a…

- 🎯 Reconocer las emociones que aparecen al emprender y gestionarlas sin que decidan por ti.
- 🧭 Distinguir el riesgo de la incertidumbre y probar una idea con un paso pequeño y barato.
- 🔍 Decidir con una matriz sencilla de criterios y pesos, y detectar dos sesgos que la estropean.
- 💡 Usar el error como información: validar, fallar pronto y llevar un diario de aprendizajes.
- 🛠️ Saber cuándo y a quién pedir ayuda, dentro y fuera del instituto.

SITUACIÓN DE PARTIDA · CASO FICTICIO

Una situación de partida



Es diciembre en 3.º B del IES Ribera Norte, y quedan pocos días para las vacaciones. El equipo necesita un logo y Hugo se ha ofrecido a hacerlo. La tarde anterior dibujó tres propuestas con una aplicación de diseño; al día siguiente, la clase las votó y ninguna consiguió la mayoría necesaria. Nadie sabe si seguir, cambiar de idea o empezar de cero. Inés no dice qué hacer: pregunta qué se ha probado ya y cuánto ha costado probarlo. Un proyecto, como una cafetería, debe probar sus decisiones antes de invertir.

❓ **Cuando algo te sale mal delante de otras personas, ¿qué sientes primero y qué haces después?**

❓ **Si tienes que decidir entre tres opciones y no sabes cuál saldrá bien, ¿cómo eliges?**

❓ **¿Qué es mejor: gastar mucho en una idea que no has probado o gastar poco para ver si funciona? ¿Por qué?**

MAPA DE LA UNIDAD

Lo que vamos a ver

- **5.1** Emociones al emprender
- **5.2** Incertidumbre y riesgo
- **5.3** Tomar decisiones
- **5.4** El error como aprendizaje
- **5.5** Pedir ayuda

Emociones al emprender

✨

Ilusión

La energía de los primeros días: todo parece posible.

😨

Miedo

Aparece si hay algo que perder: quedar mal o gastar dinero.

😤

Frustración

Algo sale peor de lo esperado o no se nota lo bien hecho.

Resiliencia

Adaptarte y recuperarte, buscando apoyo: como un muelle.

CLAVE

Gestionar una emoción es **ponerle nombre, mirar qué la provocó y elegir qué haces**. Sentir algo no obliga a actuar de golpe.

Lo que ha pasado y lo que pensamos



Hecho (se comprueba)

- La clase ha votado en contra de tres dibujos concretos
- El primero tuvo 6 votos de 22

VS



Pensamiento (se pregunta)

- «No valgo para esto»
- Pregunta útil: ¿qué prueba tengo de que es verdad?

CLAVE

Separa **hechos, pensamientos y emociones**: los hechos se pueden comprobar.

Riesgo o incertidumbre



Riesgo

- No sabes qué pasará, pero sí cuántas veces suele pasar
- Ejemplo: cara o cruz con una moneda equilibrada, 50 %
- Se puede calcular

VS

Incertidumbre

- No tienes esa información o no es fiable
- Ejemplo: vender algo que nadie ha vendido en tu barrio
- Solo se averigua probando

CLAVE

Una buena prueba tiene **una pregunta, una versión mínima y una señal** para decidir.

Probar antes de gastar



Torneo juvenil

La imprenta cobra 25 € por 100 carteles, al mismo precio por cartel. Se propone imprimir solo 5.

1. **Precio.** 25 / 100 = 0,25 € por cartel; la prueba con 5 cuesta 5 × 0,25 = 1,25 €.
2. **Si el diseño falla.** Se evitan 25 − 1,25 = 23,75 €, el 95,0 % del pedido inicial.
3. **Si funciona.** 1,25 + 95 × 0,25 = 25,00 €: lo mismo que comprar 100 de golpe.

✔ **La prueba es casi gratis cuando acierta y muy útil cuando falla, pero cinco carteles no son una encuesta.**

Matriz de decisión: tres logos

LOGO	SE LEE (40 %)	GUSTA (35 %)	CUESTA POCO (25 %)	PUNTUACIÓN
A	4	3	2	3,15
B	3	5	3	3,70
C	5	2	5	3,95

CLAVE

Con estos pesos gana el **logo C (3,95)**: A = 4 × 0,40 + 3 × 0,35 + 2 × 0,25 = 3,15.

Cambian los pesos, cambia el resultado



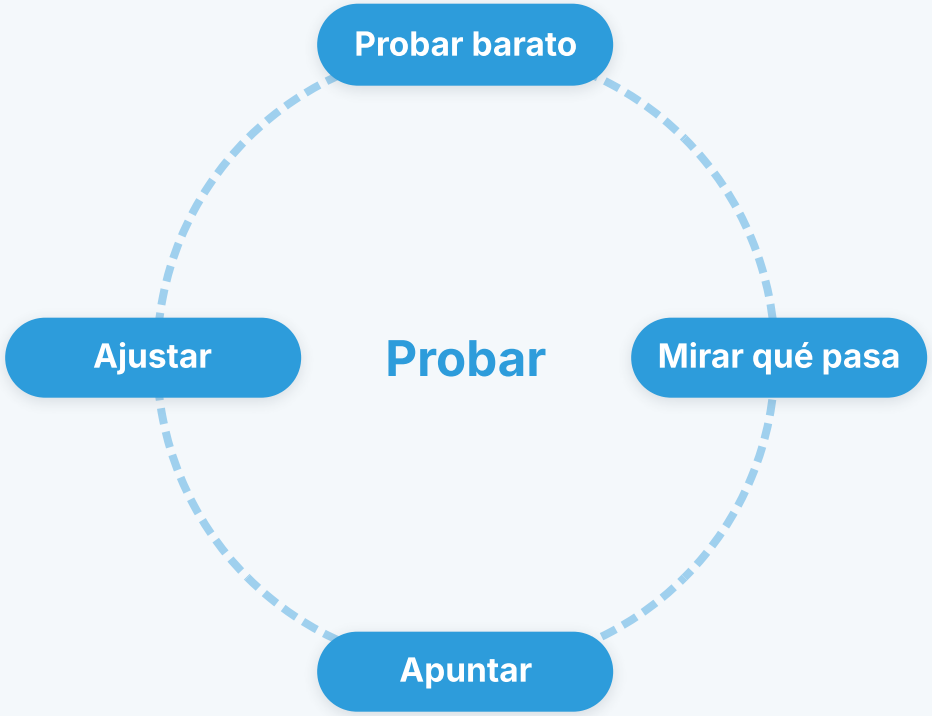
Mismas notas, otros pesos

Se lee 45 %, gusta 45 % y coste 10 %.

1. **Nuevas puntuaciones.** A, 3,35; B, 3,90; C, 3,65.
2. **Ganador.** Ahora gana el B, no el C.
3. **Sesgos.** Confirmación y exceso de confianza: pide a alguien que defienda otra opción.

✔ **La matriz ordena la discusión, pero no decide sola: los pesos se pactan antes y se enseñan.**

El error como aprendizaje



🧩 **Validar:** poner a prueba la idea con personas reales y compararla con la señal fijada.

🔄 **Fallar pronto:** descubrir lo que no funciona con el menor coste.

🌱 **Diario de errores:** qué pasó, qué esperabais, qué habéis aprendido y qué cambiáis.

CLAVE

Un error pequeño y a tiempo da información; uno grande y tardío da pérdidas.

Cerrar no es fracasar

Empresas activas de cada cien nacidas en 2019.



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

CLAVE

El mayor descenso es el primer año (**21,5 puntos**). La estadística no distingue entre cierre forzado y elegido.

REPASO

Ideas clave

- **Emociones.** Ilusión, miedo y frustración, hechos, pensamientos y emociones: no son lo mismo, ponerles nombre y elegir qué hacer, compartir lo que sientes con el equipo.
- **Incertidumbre.** Riesgo frente a incertidumbre, probar barato, pregunta, versión mínima y señal.
- **Decidir.** Criterios y pesos, matriz de decisión, sesgos de confirmación y de exceso de confianza.
- **Aprender del error.** Validar y fallar pronto, diario de errores, cerrar no es fracasar.
- **Pedir ayuda.** Preparar la pregunta, personas y servicios cercanos, seguir decidiendo tú.

PARA TERMINAR

Para pensar

1 Piensa en algo que te salió mal hace poco: ¿qué fue un hecho, qué pensaste y qué sentiste?

2 Tu equipo duda entre tres opciones y nadie sabe cuál saldrá bien. ¿Qué prueba barata harías y qué señal te haría seguir?

3 ¿Qué criterios y qué pesos usarías para decidir algo de tu proyecto, y a quién pedirías ayuda si te atascas?



¡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**