

3.º ESO · IAEE · UNIDAD 7

Buscar oportunidades en tu entorno

Necesidades no cubiertas, entorno general y cercano, generación de ideas y oportunidades en tu comunidad

7

PARA EMPEZAR

En esta unidad aprenderás a...



Detectar necesidades que nadie cubre bien observando, preguntando y contando.



Analizar el entorno general de una idea: factores políticos, económicos, sociales, tecnológicos, ecológicos y legales.



Analizar el entorno cercano: quién compra, quién usa, quién compite, quién suministra y quién puede colaborar.



Generar muchas ideas y filtrarlas con criterios claros.



Descubrir qué oportunidades ofrecen los territorios de tu comunidad, también los pueblos pequeños.

SITUACIÓN DE PARTIDA · CASO FICTICIO

Una situación de partida



Es enero y 3.º B ya sabe elegir con recursos escasos. Ahora toca mirar fuera del aula. Inés propone una salida autorizada por el instituto a la plaza de la Fuente, un martes por la mañana, para contar quién pasa y qué lleva. Martina y Salma se ofrecen a hacer el recuento. Nadie sabe qué van a encontrar. Inés no dice qué buscar: pregunta qué se puede contar y para qué serviría.

❓ ¿Qué es lo que más echas de menos en tu barrio o en tu pueblo? ¿Cómo sabes que no solo lo echas de menos tú?

❓ Si quisieras saber cuánta gente pasa por una plaza, ¿cómo lo averiguarías sin preguntar a nadie?

❓ ¿Qué negocios o servicios hay ya en tu zona que se parezcan a lo que se te ocurre?

MAPA DE LA UNIDAD

Lo que vamos a ver

- **7.1** Necesidades no cubiertas
- **7.2** El entorno general
- **7.3** El entorno cercano
- **7.4** Generar ideas de negocio
- **7.5** Oportunidades en tu comunidad

Tres formas de detectar una necesidad

1

Observar

Mirar con atención, sin intervenir.

→

2

Preguntar

Hablar para saber qué falta o molesta.

→

3

Contar

Convertir lo visto en números.

CLAVE

Lo que se ve da **pistas**, lo que se pregunta da **razones** y lo que se cuenta da **tamaño**.

Contar en la plaza



Martina y Salma

Cuentan, un martes por la mañana, en cuatro tramos de media hora: 21, 34, 40 y 27 pasos.

1. **Total.** 21 + 34 + 40 + 27 = 122 pasos; media, 30,5 por tramo.
2. **Porcentajes.** Mayores: 60 / 122 = 49,2 %; con bolsa de ropa: 29 / 122 = 23,8 %.
3. **Punta.** De 10:30 a 11:00 pasan 40 (32,8 %); de 10:00 a 11:00, el 60,7 %.

✔️ **Es una pista que hay que comprobar preguntando: un solo martes y un solo sitio.**

El entorno general, en seis factores



Político

Ordenanzas, ayudas, obras.



Económico

Paro, precios, gasto.



Social

Cuántas personas hay, edades, valores.



Tecnológico

Herramientas y aplicaciones nuevas.



Ecológico

Efectos sobre la naturaleza.



Legal

Normas, permisos, seguridad.

CLAVE

Para cada factor pregúntate: **¿me ayuda o me estorba? ¿puedo hacer algo o solo adaptarme?**

El entorno cercano



Clientes

Quienes pagan por lo que ofreces.



Proveedores

Quienes dan lo que necesitas: materiales, local, servicio.



Competencia

Quienes ofrecen algo parecido a las mismas personas.



Colaboradores

Quienes ayudan sin ser clientes ni proveedores.

CLAVE

Cliente paga, **usuario** utiliza y **beneficiario** recibe el beneficio: pueden ser personas distintas.

¿Quién hace ya lo que quieres?

COMPETIDOR	PRECIO	HORARIO	CERCANÍA	TOTAL (DE 15)
Tienda de segunda mano	3	5	2	10
Ropero solidario	5	2	4	11
Aplicación de segunda mano	4	5	3	12

CLAVE

La aplicación puntúa más (12 de 15, **80,0 %**), pero las notas **no dicen si hay un hueco**: hay que investigar qué no hace nadie.

Cómo generar ideas



Lluvia de ideas

Diez minutos apuntando todo, sin comentarios.



«¿Y si...?»

Parte de un problema y cambia algo.



Combinar

Une una necesidad con un recurso que ya tienes.



Copiar y adaptar

Mira lo que funciona en otro sitio y cámbialo.

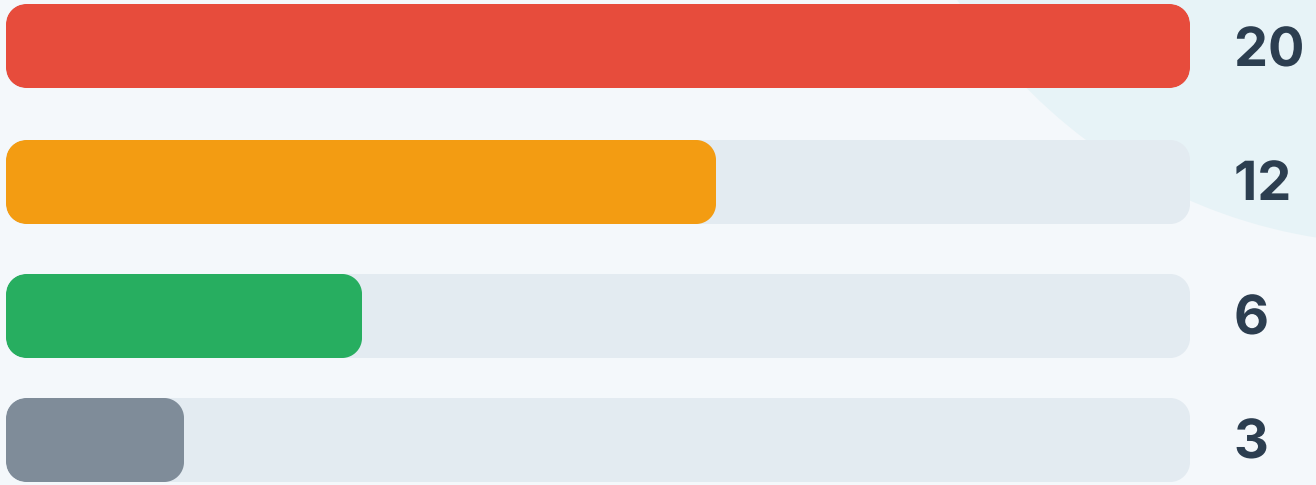
CLAVE

Primero **cantidad y sin juzgar**; después, el **filtro** con las mismas preguntas para todas.

7.4 · DE 20 IDEAS A 3

El embudo de ideas

Ideas que continúan en cada paso (datos ficticios).

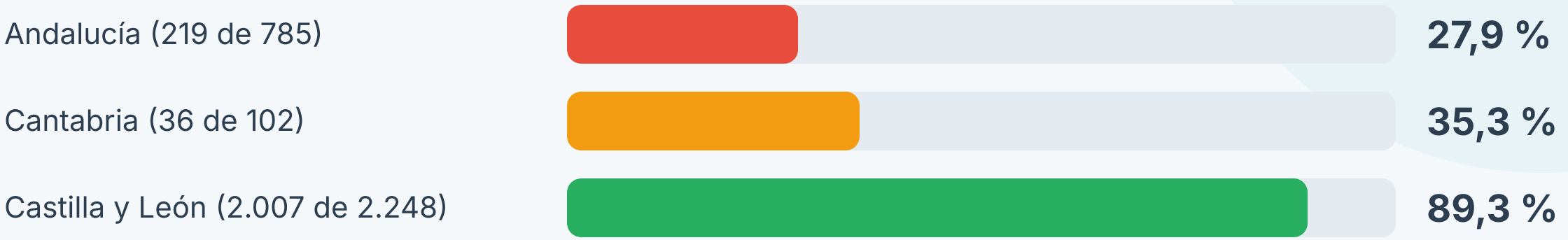


CLAVE

Llegan **3 de 20, el 15,0 %**: que se queden tantas por el camino no es un fracaso.

Municipios pequeños

Porcentaje de municipios con 1.000 habitantes o menos (1 de enero de 2021).



Fuente: INE, Cifras oficiales de población de los municipios españoles, 2021 (consulta: 11/2026).

CLAVE

Un mismo dato lleva a ideas distintas: servir a varios pueblos a la vez, trabajar en barrios, turismo local. **Un dato viejo sirve para preguntar, no para decidir.**

REPASO

Ideas clave

- **Necesidades no cubiertas.** Observar, preguntar y contar, hoja de recuento y tramos, normas de la observación, sin nombres ni fotos.
- **Entorno cercano.** Clientes, usuarios y beneficiarios, proveedores y colaboradores, competencia directa e indirecta, tabla de puntuaciones y huecos.
- **Oportunidades en tu comunidad.** Turismo, agroalimentación y energía, municipios pequeños, preguntar a quienes viven allí, datos con su fecha.
- **Entorno general.** Factores políticos, económicos, sociales, tecnológicos, ecológicos y legales, ayuda o estorba, cambia con el tiempo, cada factor, una pregunta.
- **Ideas.** Cantidad y filtro, lluvia de ideas y «¿y si...?», embudo de ideas, probar con poco dinero.

PARA TERMINAR

Para pensar

1 ¿Qué necesidad no cubierta has observado en tu barrio y cómo comprobarías, contando, que no la sientes solo tú?

2 Piensa en una idea de tu equipo: ¿quiénes son su cliente, su usuario y su competencia, y qué hueco podría quedar?

3 Una IA dice «en tu barrio no hay competencia». ¿Qué diferencia hay entre que no la haya y que no la hayas encontrado?



¡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**