

3.º ESO · TDE · UNIDAD 2

Emprender en equipo

DAFO personal, equipos, comunicación, creatividad e innovación social

2

PARA EMPEZAR

En esta unidad aprenderás a...

- 🔍 Reconocer tus fortalezas, aspectos por mejorar y oportunidades del entorno, y usarlos en un análisis personal sencillo.
- 👥 Repartir tareas y roles en un equipo de forma justa, con igualdad entre todas las personas.
- 💬 Comunicarte con escucha activa y resolver un conflicto sin dañar a nadie.
- 💡 Generar ideas con distintas técnicas de creatividad y elegir entre ellas con criterio.
- 🌱 Valorar tu esfuerzo y el del equipo, y proponer mejoras.

SITUACIÓN DE PARTIDA · CASO FICTICIO

Una situación de partida



Es noviembre en 3.º B del IES Ribera Norte. Inés Varela ha pedido a cada equipo que se organice para empezar el servicio para el barrio. Hay trabajo para todos, pero nadie ha dicho todavía quién hace qué. Martina ha llegado con un montón de pósits de colores y ha empezado a repartir. Iker quiere saber cómo se ha decidido. Salma prefiere preguntar a cada cual qué se le da bien. Hugo sugiere echarlo a suertes. Todavía no saben quién hará qué ni cómo se tomarán las decisiones. Al terminar la unidad sabrás cómo organizar un equipo de manera que todas las personas puedan aportar y el resultado mejore: cómo repartir tareas con equidad, cómo hablar y escuchar cuando surge un conflicto y cómo elegir entre muchas ideas la que más ayuda.

❓ **Piensa en un trabajo en grupo que te saliera bien y en otro que te saliera mal. ¿Qué diferencia hubo entre uno y otro?**

❓ **¿Qué se te da bien y qué se te da peor cuando estudias? ¿Y cuando trabajas con otras personas?**

❓ **Si en tu equipo una persona hace casi todo el trabajo, ¿es un problema solo de ella o de todo el equipo? ¿Por qué?**

MAPA DE LA UNIDAD

Lo que vamos a ver

2.1 Conócete: fortalezas y debilidades

2.2 Trabajar en equipo

2.3 Emociones, comunicación y liderazgo

2.4 Técnicas de creatividad

2.5 Innovar al servicio de la sociedad

El DAFO personal



Fortalezas

Lo que se te da bien (interno).



Debilidades

Lo que te frena (interno).



Oportunidades

Lo que te ayuda desde fuera.



Amenazas

Lo que te complica desde fuera.

CLAVE

Un DAFO sirve cuando cada apartado se convierte en una **decisión**.

El plan de Dani



Dani

Examen en dos semanas con seis temas.

1. **Acciones.** Esquemas con la aplicación y bloques cortos con descansos.
2. **Tiempo.** 3 × 1,5 = 4,5 h por semana; 9 h en dos semanas.
3. **Reparto.** 9 : 6 = 1,5 h por tema (una media).

✔️ **No dice «soy malo estudiando»: dice qué hacer. Es planificar, no quejarse.**

Cinco roles en un equipo



Coordinador/a

Cuida que todos participen.



Secretario/a

Toma notas y guarda lo acordado.



Portavoz

Cuenta lo que hace el equipo.



Tiempos

Vigila los plazos.



Material

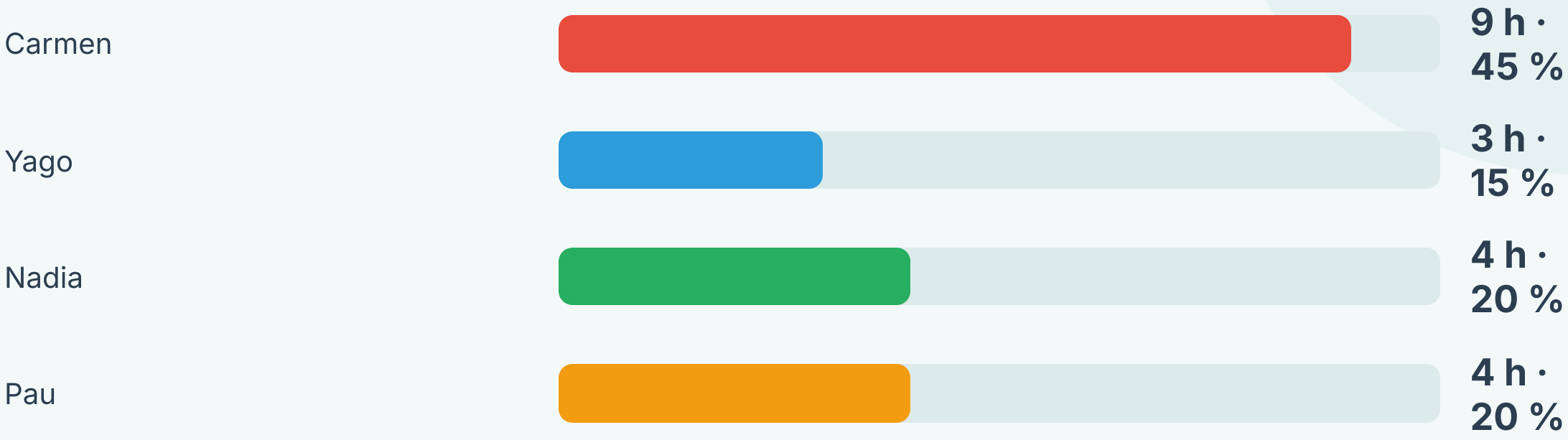
Cuida el material y los datos.

CLAVE

Los roles se pueden **rotar** para que todas las personas prueben todas las funciones.

Un reparto que no es equilibrado

Horas de trabajo de un equipo ficticio de cuatro personas (total: 20 h).



Datos inventados. Con un reparto igual, cada persona habría hecho 5 h (25 %).

CLAVE

Apuntar las tareas y el tiempo de cada persona evita el sesgo de «**yo hago más que nadie**».

De reproche a mensaje «yo»

REPROCHE	MENSAJE «YO»
«Siempre llegas tarde»	«Me preocupo cuando empezamos sin ti y me gustaría que avisaras»
«No escuchas a nadie»	«Cuando me interrumpen, me cuesta explicar mi idea; ¿puedo terminar?»

CLAVE

Un mensaje «yo» describe un hecho, expresa una emoción y propone una solución.

Cuatro pasos ante un conflicto

1. **Parar** y calmarse.
2. **Escuchar** a cada parte.
3. **Buscar** varias soluciones.
4. **Acordar** una que todos acepten.

CLAVE

Los conflictos son normales: lo difícil es discutir sin humillar.

Matriz de impacto y esfuerzo

IDEA	IMPACTO	ESFUERZO	PUNTOS
Botellas reutilizables	4	2	2
Fiambreras en lugar de papel	4	2	2
Charla a los cursos pequeños	3	2	1
Cambiar el sistema de la cantina	5	5	0

CLAVE

Es solo una regla de priorización: revisad también coste, urgencia y a quién beneficia.

Lluvia de ideas o SCAMPER



Lluvia de ideas

- Para empezar
- Cantidad antes que calidad
- Después se seleccionan

VS



SCAMPER

- Para mejorar algo que existe
- Sustituir, combinar, adaptar...
- Eliminar o invertir

CLAVE

Muchos equipos las combinan: primero sacan ideas y después las ponen a prueba.

🙋 PREGUNTA PARA LA CLASE

Con un reparto igual entre cuatro personas, ¿cuántas horas habría hecho cada una de un trabajo de 20 horas?

A 4 h

B 5 h

C 9 h

✔️ 20 : 4 = 5 horas. Carmen hizo 4 más.

🙋 PREGUNTA PARA LA CLASE

Un punto de trámites para mayores tiene impacto 5 y esfuerzo 3. ¿Qué puntuación obtiene?

A 8

B 2

C 15

✔️ Puntuación = impacto − esfuerzo = 5 − 3 = 2.

REPASO

Ideas clave

- **Conocerte.** Fortalezas y debilidades, dafo personal, hábitos de estudio y trabajo.
- **Trabajar en equipo.** Equipo y roles, normas acordadas, cooperar y competir, equidad, coeducación e igualdad.
- **Comunicación y liderazgo.** Inteligencia emocional, escucha activa y mensajes «yo», liderazgo compartido, resolver conflictos.
- **Creatividad.** Lluvia de ideas y SCAMPER, seis sombreros, mapa mental, matriz de impacto y esfuerzo.
- **Innovar para la sociedad.** Iniciativa emprendedora, innovación social, diario de equipo.

PARA TERMINAR

Para pensar

1 Escribe una fortaleza y una debilidad tuyas. ¿Qué decisión tomas con cada una?

2 Piensa en el último trabajo en grupo: ¿quién hizo qué y cómo lo habríais repartido con equidad?

3 ¿Qué asociación de tu barrio podría colaborar con vuestro servicio y qué ganaríais las dos partes?



¡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**