

De la lluvia de ideas a la decisión: matriz impacto-esfuerzo

Ejercicio de priorización en el que el alumnado puntúa ideas creativas según impacto y esfuerzo y las ordena con una matriz para elegir cuáles ejecutar.

DURACIÓN

45 min · 1 sesión

AGRUPACIÓN

grupos pequeños (3-4)

UNIDAD 5

Diseño creativo de modelos de negocio

MATERIALES

- Lista de 10 ideas de mejora para un negocio (se entrega)
- Plantilla de matriz impacto-esfuerzo (cuadrante 2x2)
- Calculadora (opcional)

ENCAJE CURRICULAR · Saberes C.2, C.3, C.4 · Comp. específicas CE3 · Comp. clave STEM, CE, CPSAA

Planteamiento

Generar ideas es la parte fácil; lo difícil es decidir cuáles ejecutar con recursos limitados. La **matriz impacto-esfuerzo** es una herramienta sencilla y potente: ordena las ideas en cuatro cuadrantes según el valor que aportan y el coste de hacerlas. Vais a aplicarla a un negocio real, una cafetería de barrio que quiere aumentar ventas sin gastar mucho.

Partís de **diez ideas** ya generadas en una lluvia de ideas previa (carta digital con QR, programa de fidelización, terraza, repartos a domicilio, nuevos horarios, alianza con una panadería local, etc.).

Objetivos didácticos

- Comprender que priorizar es una decisión económica con recursos escasos.
- Puntuar ideas con dos criterios cuantificables: impacto esperado y esfuerzo requerido.
- Tomar decisiones justificadas con una herramienta visual.

Pasos

- 1. Lectura de las diez ideas (5 min).** El grupo lee la lista y se asegura de entender cada idea.
- 2. Puntuación (15 min).** Para cada idea asignan dos notas de 1 a 5: impacto en ventas/beneficio y esfuerzo (dinero + tiempo). Cada nota debe justificarse en una frase.
- 3. Colocación en la matriz (15 min).** Sitúan las diez ideas en el cuadrante 2x2:
 - **Quick wins** (alto impacto, bajo esfuerzo): ejecutar ya.
 - **Apuestas** (alto impacto, alto esfuerzo): planificar.
 - **Rellenos** (bajo impacto, bajo esfuerzo): si sobra tiempo.
 - **Trampas** (bajo impacto, alto esfuerzo): descartar.
- 4. Plan de acción (10 min).** Eligen las tres ideas a ejecutar primero (priorizando *quick wins*) y justifican la selección en un párrafo.

Pistas para la corrección

- No hay una única solución correcta: lo que se evalúa es la coherencia entre la puntuación, la posición en la matriz y la decisión final.
- Una buena señal: las tres ideas elegidas deben ser mayoritariamente *quick wins*, no *trampas* atractivas pero costosas.

Criterios de evaluación

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PESO
Justificación de las puntuaciones	Cada nota razonada, no arbitraria	35 %
Colocación coherente en la matriz	Las posiciones encajan con las notas	30 %
Plan de acción	Selección coherente con la matriz	25 %
Trabajo en grupo	Reparto y debate interno	10 %

Variantes y extensiones

- **Variante con ideas propias:** el grupo genera primero sus diez ideas en una lluvia de ideas de 10 min y luego las prioriza.
- **Conexión con la Unidad 7:** estimar el coste real de las tres ideas elegidas con cifras aproximadas.

Material abierto de profedeeconomia.es · Licencia Creative Commons BY-NC-SA · Currículo LOMLOE