



## **JORNADA ESCOLAR COMPLEMENTARIA**

**ESTRATEGIA EMPRENDEDORA: PENSAMIENTO DE DISEÑO**



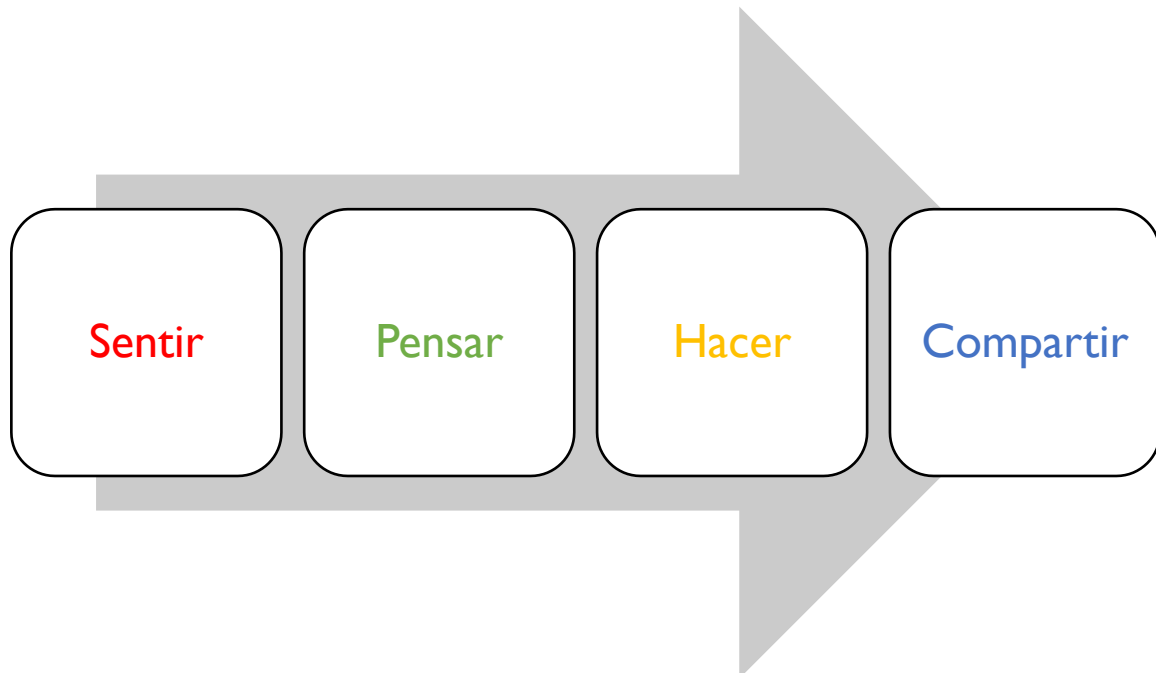
# **PIENSO VERDE**

**ENRIQUE MONTENEGRO LUNA**

**2021**

El pienso verde, es un proyecto que usa la metodología de pensamiento de diseño para poder desarrollar iniciativas que generen una genuina transformación en la comunidad.

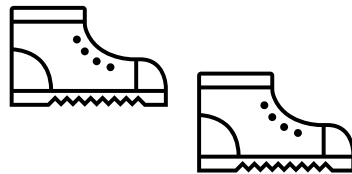
Este consta de cuatro etapas, que se irán desarrollando con un numero de actividades determinadas.



**SENTIR**

Sentir, es la primera etapa de este proceso. Esta consiste en identificar y definir cuáles son los problemas que afectan nuestro entorno.

Las actividades que se realizan en esta etapa permitirán desarrollar una empatía puesto que debemos “caminar en los zapatos de otros”.



Clave: Escuchar más; hablar menos y tener mucha curiosidad.

### ACTIVIDAD 1. Entrevistas.

Observa y pregúntales a tus padres, hermanos o familiares ¿Cuáles son los principales problemas que tiene la comunidad?

Escucha atentamente lo que tienen para contarte y puedes complementar toda esa información con lo que tu has observado o vivido del problema.

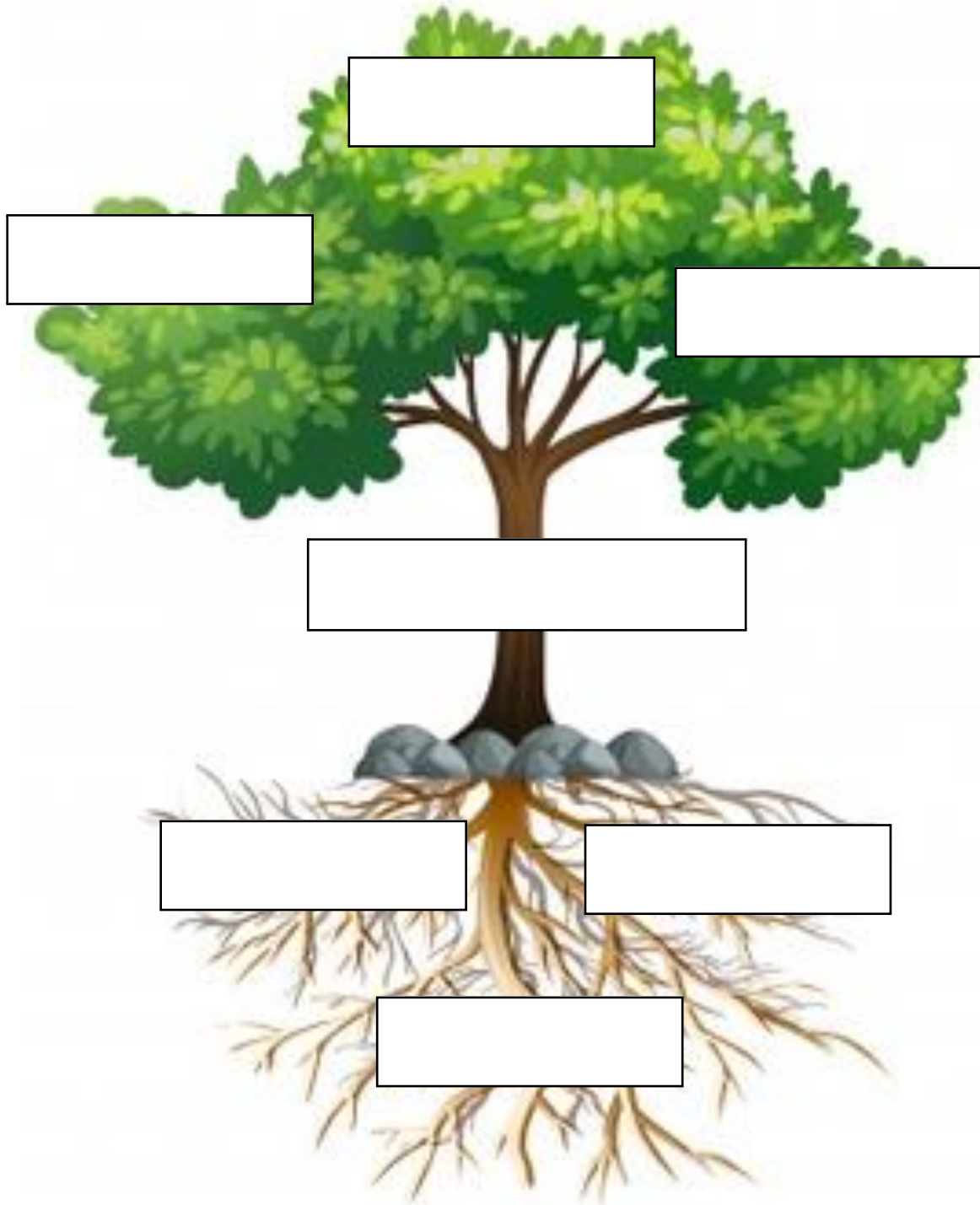
### ACTIVIDAD 2. Tabla de problemas.

Después de haber realizado las entrevistas; es momento de que llenes el cuadro, tratando de simplificar la información lo más que puedas.

¿Cuál es el problema?					
¿A quiénes afecta el problema?					
¿Cuál es el origen del problema?					
¿Por qué es un problema?					
¿Dónde está afectando ese problema?					

### ACTIVIDAD 3. Árbol de problemas.

Selecciona uno de los problemas en los que quieras trabajar. En el tronco del árbol escribirás el problema, en las raíces cuales son las posibles causas y en las ramas, los efectos de ese problema en la comunidad.



## Sopa de letras

L	V	E	K	A	J	H	I	G	O	P	F
C	O	M	U	N	I	D	A	D	I	R	D
Z	T	P	X	C	V	B	Y	P	G	O	U
S	C	A	U	S	A	S	O	S	D	B	P
F	M	T	E	G	N	L	M	M	B	L	V
T	A	I	Q	S	O	T	C	E	F	E	I
E	L	A	U	I	F	P	Q	U	P	M	O
A	C	G	O	R	V	U	B	M	Y	A	U
S	O	L	U	C	I	O	N	B	N	K	Q
X	Q	P	M	N	V	C	X	D	U	Y	Y
A	L	O	R	L	B	S	E	N	T	I	R
V	N	F	H	J	K	T	Q	S	R	L	T
T	B	C	U	R	I	O	S	I	D	A	D

EMPATIA

PROBLEMA

SOLUCIÓN

ESCUCHAR

SENTIR

CAUSAS

EFFECTOS

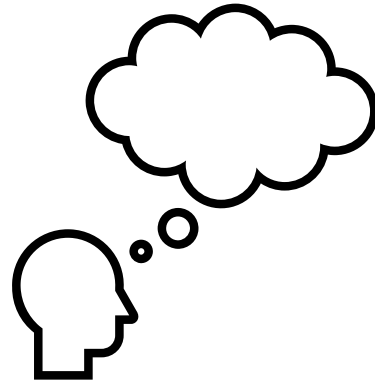
COMUNIDAD

CURIOSIDAD

**PENSAR**



La etapa de pensar, tiene como objetivo la generación de cuantas más opciones, mejor. No debemos quedarnos con la primera idea que se nos ocurra. En esta fase, las actividades favorecen el pensamiento expansivo, no hay límites, todo puede valer y en muchas ocasiones las ideas más raras son las que generan las soluciones más innovadoras.



Clave: Deja que tu imaginación tome el control y así encontraras la mejor idea.

ACTIVIDAD 4. Lluvia de ideas.

Escribe al menos 10 las soluciones a la problemática elegida.

Recomendación: Deja que tu imaginación te ayude

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_

7. \_\_\_\_\_

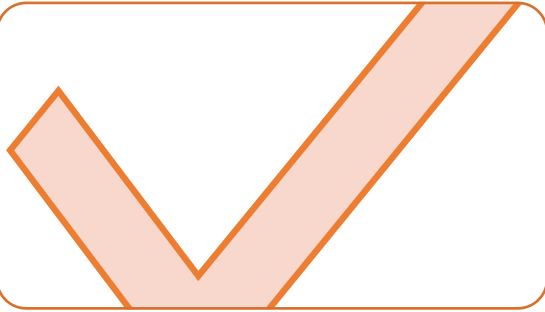
8. \_\_\_\_\_

9. \_\_\_\_\_

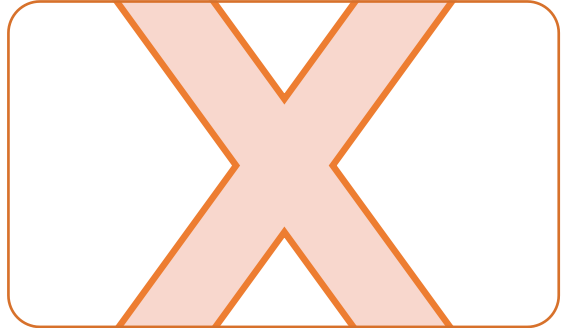
10. \_\_\_\_\_

ACTIVIDAD 5. La mejor idea.

Debes analizar de tu lluvia de ideas, cuales de ellas se pueden realizar en un futuro y de las ideas aprobadas, selecciona cuál de todas es la mejor solución para el problema que afecta a tu comunidad.



**IDEAS  
APROBADAS**

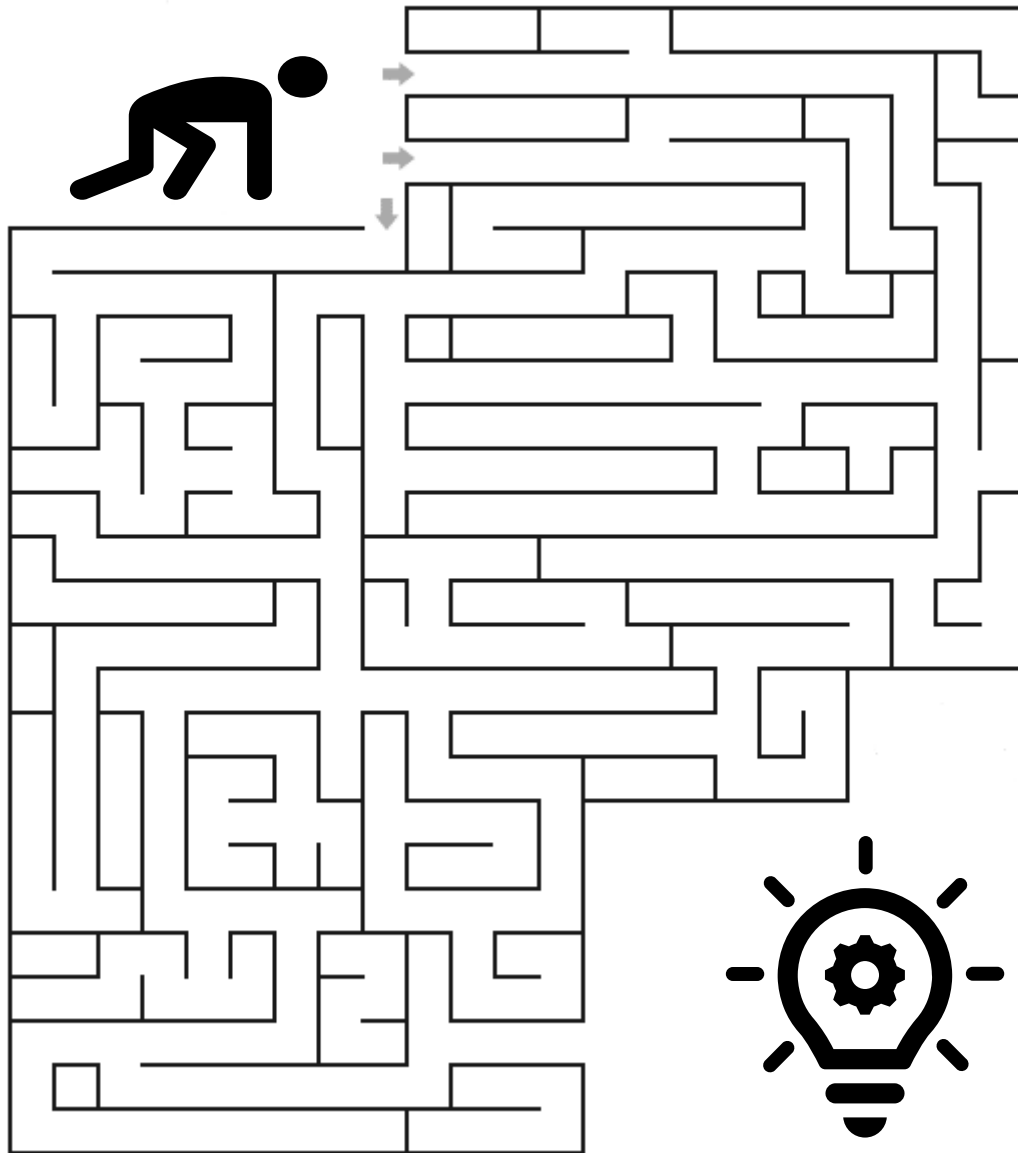


**IDEAS  
RECHAZADAS**

**LA MEJOR IDEA:**

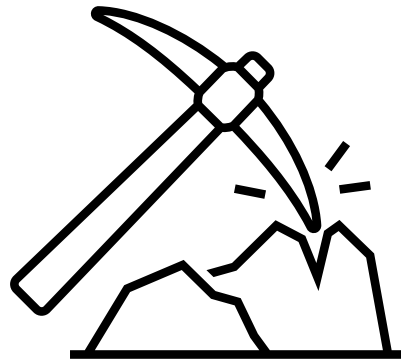
# LABERINTO

Recorre el camino correcto para llegar a la idea.



HACER

En esta etapa HACER, se construye un modelo “rápido” que nos ayudará a dar forma a lo que hasta ahora era una idea o concepto. También, se desarrollará un plan de acción para poder llevar a desarrollar esa idea que permita traer una solución al problema antes analizado.



Clave: dedicación y disciplina.

## ACTIVIDAD 6. Definir.

Debes definir en que consiste la idea contestando las siguientes preguntas:

¿En qué consiste la idea? ¿Cómo puede ser una solución al problema? ¿Por qué elegiste esta idea como mejor solución? ¿A quiénes beneficiaría esta idea?

¿Cuánto tiempo tardaría en llevarse a cabo? ¿Necesitas otras personas que te ayuden?

## ACTIVIDAD 7. Dibuja tu idea.

Esta actividad consiste en dibujar la idea que permita darle solución al problema que afecta tu comunidad.



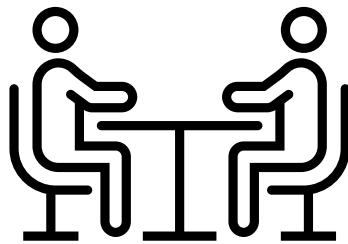


Colorea a tu gusto.



**COMPARTIR**

Esta es la ultima etapa del proceso, en donde se compartirán las experiencias y se conocerán los aspectos a mejorar del proyecto y así poder seguir apoyando a la comunidad.



Clave: Comunicación, para compartir lo que hacemos y recibir recomendaciones.

## ACTIVIDAD 9. Evidencias.

Mediante fotos o videos comparte todo el proceso del pensamiento de diseño en el que has trabajado y a la vez invita a otras personas a ayudarte a seguir trabajando por la solución a la problemática de tu comunidad.

## ACTIVIDAD 10. Evaluación.

Al hacer compartido tu experiencia puedes pedir la opinión de tu trabajo a tus compañeros, familiares, maestros, vecinos y tú mismo; y así responder los siguientes interrogantes:

¿Qué es lo mejor del proyecto?

¿Ha ayudado a resolver el problema?

¿Qué aspectos a mejorar hay en el proyecto?

¿Qué necesita el proyecto para que siga creciendo?

Une los puntos

