

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA



METODOLOGÍA DESIGN THINKING PARA MEJORAR LA
COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO
ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA
HUAMACHUCO 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN:
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

AUTORES

Br. Luis Janson Torres Caballero

Br. Julio César Valdivia Chilon

ASESOR

Dr. Reemberto Cruz Aguilar

<https://orcid.org/0000-0003-2362-2147>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO, PERÚ

2023

Informe Torres Caballero

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	20%	1%	4%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	5%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.upagu.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
7	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	pirhua.udep.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Autoridades Universitarias

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Miranda Diaz Luis Orlando

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Vicerrectora Académica

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Decana de la Facultad de Humanidades

Dra. Obando Peralta Ena

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Reategui Marin Teresa Sofia

Secretaria General

Conformidad del asesor

Yo, Dr. Reemberto Cruz Aguilar identificado con DNI 19096768. Como asesor del trabajo de investigación titulado “METODOLOGÍA DESIGN THINKING PARA MEJORAR LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA HUAMACHUCO 2023”, desarrollado por los egresados Luis Janson Torres Caballero con DNI° 73082979, y Julio César Valdivia Chilon con DNI° 43100573, egresados pertenecientes al Programa Complementación de Pedagógica Universitaria. En tal sentido, considero que el presente trabajo reúne todos los requisitos científicos como técnicos en base a las normas estipuladas en el reglamento para la titulación de la Universidad Católica Trujillo Benedicto XVI y en la normativa de trabajos de graduación pertenecientes a la Facultad Humanidades. Doy la autorización para la presentación del trabajo ante el organismo correspondiente para que sea evaluado por los jurados establecidos por la mencionada facultad.



Dr. Reemberto Cruz Aguilar

Asesor

Dedicatoria

A Dios:

Por brindarnos bienestar y fuerzas necesarias para superar los obstáculos de la vida y sabiduría a lo largo de la maestría en educación.

A nuestras familias:

Por cuidar de nuestra salud integral y ser fuente de energía para seguir alcanzando nuestros objetivos, porque sin ellos no hubiera alcanzado una meta más en nuestra vida profesional.

A nuestros maestros:

Por haber dedicado gran parte de su tiempo y por el tiempo que dedicaron para compartir los conocimientos, siendo muy importante para la realización de la investigación.

Agradecimientos

A Dios todo poderoso:

Por darnos la oportunidad de culminar con éxito nuestros estudios y brindándonos la oportunidad de obtener un grado académico más, del cual nos sentimos muy orgullosas y seguras que será de mucho provecho y prosperidad en nuestra vida profesional.

A la familia:

A cada miembro de nuestra familia, que en el camino nos han brindado la confianza necesaria, apoyo incondicional y comprensión para el crecimiento profesional.

A nuestro asesor:

Por darnos la adecuada orientación en cada capítulo del estudio que hemos realizado, haciéndonos reflexionar de cada avance y contribuyendo con su aporte en cada reunión.

Finalmente agradecemos a cada una de las personas que en el camino de la investigación estuvieron brindándonos el apoyo en todo momento.

Declaratoria de autenticidad

Nosotros, Luis Janson Torres Caballero, con DNI N°73082979 y Julio César Valdivia Chilon con DNI° 43100573, egresados del Programa de Complementación Pedagógica y Universitaria perteneciente a la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, por lo que damos fe de haber seguido los procedimientos administrativos y académicos emanados por la Universidad para la sustentación de la tesis titulada: “METODOLOGÍA DESIGN THINKING PARA MEJORAR LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA HUAMACHUCO 2023”, con un total de 90 páginas, 12 tablas y 5 figuras.

Damos constancia de autenticidad y originalidad de la investigación, por lo manifestamos bajo juramento en base a los requerimientos éticos, por lo que el estudio corresponde a nuestra autoría en cuanto a la redacción, metodología, organización y diagramación. Además, garantizamos que cada uno de los fundamentos teóricos son respaldados por lo considerado en el referencial bibliográfico, por lo que se asume un porcentaje mínimo de omisión involuntaria en relación al tratamiento de las citas de los autores, siendo de nuestra responsabilidad.

Se declara que el indicador de coincidencia o de similitud es de 20 %, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.



Luis Janson Torres Caballero
DNI N°73082979



Julio César Valdivia Chilon
DNI N°43100573

Índice general

Autoridades Universitarias.....	ii
Conformidad del asesor	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimientos	v
Declaratoria de autenticidad.....	vi
Índice general.....	vii
Índice de tablas.....	viii
Índice de figuras.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. METODOLOGÍA.....	29
2.1 Enfoque, tipo	29
2.2. Diseño de investigación.....	29
2.3. Población, muestra y muestreo	30
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	31
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	32
2.6. Aspectos éticos en investigación	32
III. RESULTADOS	33
IV. DISCUSIÓN.....	44
V. CONCLUSIONES.....	47
VI. RECOMENDACIONES	49
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
APÉNDICES Y ANEXOS.....	54
Anexo 1: Instrumentos de medición.....	54
Anexo 2: Validación de expertos	58
Anexo 3: Confiabilidad de instrumento	67
Anexo 4: Matriz de operacionalización de variables	68
Anexo 5: Autorización de la institución educativa	70
Anexo 6: Sesiones de aprendizaje de la Metodología Design Thinking	71

Índice de tablas

Tabla 1 Distribución de estudiantes del cuarto de secundaria	31
Tabla 2 Nivel de la competencia antes y después del uso de la Metodología.	34
Tabla 3 Nivel de la capacidad: Crea propuesta de valor, antes y después de la aplicación del Design Thinking.	35
Tabla 4 Nivel de la capacidad: Desempeño individual, antes y después del uso de Design Thinking	36
Tabla 5 Nivel de la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos, antes y después del uso de Design Thinking.	37
Tabla 6 Nivel de la capacidad: Mide hallazgos del emprendimiento del proyecto, antes y después del uso de Design Thinking	38
Tabla 7 Prueba de normalidad del estadístico Shapiro Wilk.....	39
Tabla 8 Prueba T de Student para HG	40
Tabla 9 Prueba T de Student para HE1	41
Tabla 10 Prueba T de Student para HE2	42
Tabla 11 Prueba T de Student para HE3	43
Tabla 12 Prueba T de Student para HE4	44

Índice de figuras

Figura 1 Nivel de la competencia antes y después del uso de Design Thinking	34
Figura 2 Nivel de la capacidad: Crea propuesta de valor, antes y después del uso de Design Thinking	35
Figura 3 Nivel de la capacidad: Desempeño individual, antes y después del uso de Design Thinking	36
Figura 4 Nivel de la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos, antes y después del uso de Design Thinking	37
Figura 5 Nivel de la capacidad: Mide hallazgos del emprendimiento del proyecto, antes y después del uso de Design Thinking	38

RESUMEN

En este trabajo de investigación se ha tenido como finalidad de estudio demostrar que al aplicar la metodología Design Thinking mejora el nivel de la competencia de gestionar los proyectos para un adecuado emprendimiento económico o de tipo social en estudiantes de cuarto de secundaria de I.E. Florencia Mora de Sandoval perteneciente a Huamachuco 2023. Se ha desarrollado bajo el enfoque cuantitativo, nivel explicativo y aplicado, con diseño pre experimental y de alcance longitudinal. Se usó una muestra de 32 estudiantes de cuarto año del secundario y como instrumento para medir el pretest y postest del aprendizaje de la competencia en estudio ha sido el cuestionario conformado por 22 ítems. Luego del procesamiento de la información al hacer uso de la prueba analítica de Student se halló un valor calculado de ($t = 31.138$) y con un valor sig. encontrado ($p = 0.000$) siendo este indicador menor en relación al margen del error máximo estipulado de 0.05; lo que permitió la aceptación de H_1 , se puede afirmar que la aplicación Design Thinking como metodología que influye significativamente en el nivel de la competencia en estudiantes de cuarto de secundaria del colegio en estudio, perteneciente a Huamachuco en el año 2023.

Palabras clave:

DesignThinking, Gestión de proyectos, Metodología educativa.

ABSTRACT

In this research work, the purpose of the study has been to demonstrate that applying the Design Thinking methodology improves the level of competence to manage projects for an adequate economic or social entrepreneurship in fourth-year students of I.E. Florencia Mora de Sandoval belonging to Huamachuco 2023. It has been developed under the quantitative approach, explanatory and applied level, with a pre-experimental design and longitudinal scope. A sample of 32 fourth-year high school students was used and the questionnaire made up of 22 items was used as an instrument to measure the pretest and posttest of learning the competence under study. After processing the information by using the Student's analytical test, a calculated value of ($t = 31,138$) was found, with a sig value. found ($p = 0.000$) being this indicator lower in relation to the stipulated maximum error margin of 0.05; which allowed the acceptance of H1, it can be affirmed that the Design Thinking application as a methodology that significantly influences the level of competition in fourth-year high school students of the school under study, belonging to Huamachuco in the year 2023.

Keywords

Design Thinking, Project management, Educational methodology.

I. INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia mundial, se ha observado la existencia del trabajo en colaboración como un factor destacado en los procesos históricos. Esto implica que los diferentes grupos sociales han cooperado juntos para atender sus demandas y aspiraciones, como la alimentación, vivienda, sistemas de gobierno y sobre las expresiones culturales. A pesar de la aparición de rangos sociales, se mantuvo la práctica del trabajo colaborativo a través de organizaciones sociales como el poder militar o religioso, que buscaron maximizar las actividades colectivas en los distintos espacios de convivencia. En momentos de inestabilidad socioeconómica a lo largo del tiempo, las personas y las familias han buscado alternativas para cubrir sus necesidades. Por lo tanto, el desarrollo de las circunstancias de vida de los grupos sociales ha promovido diferentes maneras de trabajo independiente, como el comercio, que ha servido como una referencia correcta en esta dinámica laboral (Valencia, Gutiérrez y Montoya, 2019).

Hoy en día, cuando se busca definir la palabra emprendimiento, no debe interpretarse simplemente como una forma informal de comercio, ya que su enfoque representa un modelo significativo para optimizar la economía a través de la capacidad y la fortaleza para impulsar actividades autónomas e independientes con el objetivo de generar cambios empresariales. Por lo tanto, el emprendimiento no debe considerarse como una acción desorganizada que nace de manera espontánea y en donde su duración depende del momento. No obstante, es responsabilidad del entorno educacional, ya sea en la educación básica regular como en la educación superior, el desarrollo de la formulación de emprendimientos viables y su adaptación a la competitividad comercial actual. Esto se debe a que se abordan destrezas y habilidades cognitivas y actitudinales que deben ser cultivadas por las personas a través de su proceso de formación y que están estrechamente vinculadas con los atributos del emprendimiento (Nuñez y Canal, 2020).

A pesar de que en los últimos años emergieron los enfoques pedagógicos activos, son menos las organizaciones en América Latina que han prestado atención a estos estrategias para examinarlos, adaptarlos y aplicarlos. El Design Thinking fomenta a los estudiantes a razonar en lugar de solo limitarse a recibir información, y las estrategias se implementan de forma diversa de acuerdo a las condiciones específicas de cada grupo. Todo esto tiene como objetivo entrenar la mente, permitir la exploración de diferentes perspectivas sobre un mismo problema, fomentar la paciencia y la tolerancia al escuchar, y resolver desafíos de la

misma manera en que lo hacen las grandes organizaciones actuales, es decir, mediante la colaboración en equipos. Lo más fundamental es que este enfoque no solo convierte a los alumnos en pensadores de ideas innovadoras, sino también en agentes de cambio en el contexto moderno en que se encuentra (Mejía et al., 2019).

Doce años atrás, el enfoque pedagógico del Design Thinking tuvo sus orígenes en "The Riverside School" como método de enseñanza-aprendizaje, en uno de los colegios más destacados de la India hoy en día. Este impulso se dio gracias a la iniciativa de Kiran BirSethi, quien se desilusionó con el sistema educativo del que eran parte sus hijos. Nueve años atrás, Kiran ha liderado el movimiento global "Design for Change", con el objetivo de difundir el Design Thinking entre niños, adolescentes y docentes. Para lograrlo, ha participado de conferencias, sesiones, congresos y brindado asesoramiento a instituciones educativas. En 2016, Kiran llevó a cabo el cuarto taller de "Design Change" para niños de diferentes naciones (Hayzlett, 2021).

En América Latina, el emprendimiento social en condiciones de poca estabilidad se ha dado como resultado de las actividades económicas que han generado situaciones de escasez y desequilibrio social. Estas condiciones han sido definitivos para que parte de la comunidad busque mejoras importantes a través de iniciativas comerciales informales. Frente a los contratiempos, hombres y mujeres han logrado superarse, y muchas emprendedoras han incursionado en tareas que anteriormente se consideraban exclusivas para hombres. Ser emprendedor en este contexto representa un desafío y, al mismo tiempo, una necesidad imperiosa de fortalecer las habilidades empresariales de los emprendedores. En este sentido, la educación desarrolla un rol esencial para impulsar y consolidar planteamientos emprendedoras (Jiménez et al., 2020).

En el Perú, el centro educativo Innova Schools es un ejemplo destacado de cómo han utilizado el Design Thinking tanto para desarrollar la iniciativa de emprendimiento de negocio como para enseñarlo a sus docentes y estudiantes. Desde el cuarto grado de primaria hacia adelante, a través de su programa de innovación, se fomenta la capacidad creativa de los estudiantes. Actualmente, Innova Schools es la red de colegios líder en Perú, con más de 20,000 alumnos y más de 54 sedes. Además, han obtenido la certificación internacional Advance Edge. En 2018, inauguraron una centros de estudios en México y tienen como meta abrir 40 centros de estudios en los siguientes 5 años en ese país, convirtiéndose así en la primera cadena internacional de centros educativos peruanos (García, 2021).

Dentro del entorno educativo nacional, el emprendimiento social brinda a los alumnos la oportunidad de desarrollar aprendizajes relevantes que contribuyan a mejorar las condiciones económicas de sus familias. Esto se logra al promover la adopción de técnicas flexibles y sostenibles que se adapten a diferentes contextos. Es fundamental comprender que el emprendimiento no se debería concebirse como la actividad individual, sino como un esfuerzo colaborativo y de apertura al trabajo conjunto con personas que comparten la misma visión emprendedora. Vale la pena destacar que la innovación y la creatividad se vuelven requisitos que se vuelven indispensables para mantener estas acciones a lo largo del tiempo, ya que se enfocan en el desarrollo de habilidades óptimas para dirigir eficazmente la propuesta y tratar a los demás de manera respetuosa. El propósito es que las actividades se incentiven y sistematicen desde una visión de tolerancia, respeto y comunicación entre los integrantes involucrados en el emprendimiento (Cueva et al., 2019).

Por esta razón, la urgente necesidad que la gestión sobre el emprendimiento social esté dispuesta en las propuestas curriculares desde las instituciones educativas para que los estudiantes puedan desarrollar los primeros planteamientos factibles para que en el presente siglo se desenvuelva un entorno equilibrado y de optimización de las aptitudes empresariales que se desarrollan en emprendedores.

En la I.E. Florencia de Mora de Sandoval, ubicada en Huamachuco, se ha venido evidenciando que los estudiantes carecen de conocimientos básicos sobre la metodología Design Thinking para poder realizar emprendimiento económico o social, tanto en sus capacidades sobre crear propuesta de valor, de tal manera que se aplican las habilidades que llegan a ser técnicas, para ser trabajados cooperativamente enfocado en evaluar los hallazgos del emprendimiento en formato de proyecto. Por lo cual nace interés sobre analizar y demostrar que mediante la aplicación de la metodología mencionada líneas arriba se puede mejorar la competencia del área de educación para el trabajo.

Como problema de la investigación se estableció: ¿En qué medida la aplicación de la metodología Design Thinking mejora el nivel de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de cuarto de secundaria de la I.E. Florencia de Mora de Sandoval, Huamachuco 2023?. En cuanto a los problemas específicos se tienen los siguientes:

- ¿El uso del Design Thinking en qué medida mejora el nivel de la capacidad sobre creación de la propuesta que genera valor en estudiantes de la institución de estudio?

- ¿El uso del Design Thinking en qué medida mejora el nivel de la capacidad aplicación de habilidades técnicas en estudiantes de la institución de estudio?
- ¿El uso del Design Thinking en qué medida mejora el nivel de la capacidad trabaja en equipo para conseguir las metas en estudiantes de la institución de estudio?
- ¿El uso del Design Thinking en qué medida mejora el nivel de la capacidad analiza los resultados de la propuesta de emprendimiento en estudiantes de la institución de estudio?

Con respecto a la hipótesis de estudio se ha tenido: La aplicación del Design Thinking influye en gran fuerza el nivel de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de cuarto de secundaria de la I.E. Florencia de Mora de Sandoval, Huamachuco 2023. Sobre los hipótesis de estudio, se tienen los siguientes:

- La aplicación del Design Thinking influye fuertemente en el nivel de la capacidad sobre creación de la propuesta que genera valor en estudiantes de la institución de estudio.
- La aplicación del Design Thinking influye fuertemente en el nivel de la capacidad aplicación de habilidades técnicas en estudiantes de la institución de estudio.
- La aplicación del Design Thinking influye fuertemente en el nivel de la capacidad trabaja en equipo para conseguir las metas en estudiantes de la institución de estudio.
- La aplicación del Design Thinking influye fuertemente en el nivel de la capacidad analiza los resultados de la propuesta de emprendimiento en estudiantes de la institución de estudio.

Por objetivo general de investigación se ha establecido: Demostrar que la aplicación de la metodología Design Thinking mejora significativamente el nivel de la competencia gestionar proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de cuarto de secundaria de la I.E. Florencia de Mora de Sandoval, Huamachuco 2023. Con respecto a los objetivos específicos, se han establecido los siguientes:

- Demostrar que el uso de Design Thinking mejora fuertemente el nivel de la capacidad sobre creación de la propuesta que genera valor en estudiantes de la institución de estudio.
- Demostrar que el uso de Design Thinking mejora fuertemente el nivel de la capacidad aplicación de habilidades técnicas en estudiantes de la institución de estudio.

- Demostrar que el uso de Design Thinking mejora fuertemente el nivel de la capacidad trabaja en equipo para conseguir las metas en estudiantes de la institución de estudio.
- Demostrar que el uso de Design Thinking mejora fuertemente el nivel de la capacidad analiza los resultados de la propuesta de emprendimiento en estudiantes de la institución de estudio.

Con respecto a la justificación del presente informe de investigación, en el aspecto teórico, se sustenta en que se tuvo que realizar una revisión sistemática de diversas teorías que permitan comprender como desarrollar la metodología Design Thinking y en cuanto a la competencia se ha utilizado las teorías del desarrollo cognitivo propuesta por Jean Piaget, la teoría del procesamiento de la información planteada por Robert Gagné. Todo esto ha servido para que el constructo que resulte en el presente estudio podrá servir como referente teórico para futuras investigaciones.

Sobre la justificación práctica, la ejecución de la presente investigación obedece a la necesidad de responder el vacío en el conocimiento sobre como la metodología DesignThinking mejora la competencia enfocada en el emprendimiento empresarial para los estudiantes de nivel secundaria.

En cuanto a la justificación metodológica, el presente informe de tesis aportó resultados confiables y válidos para el contexto estudiado, que serán obtenido metódicamente utilizando instrumentos validados por expertos en educación y que podrán ser adoptados como referencia para futuros estudios que aborden las mismas variables de estudio.

Mientras que en el aspecto social, la investigación se ha ejecutado en el contexto educacional, para abordar sobre el manejo de la metodología de mejora en ciertas competencias de los alumnos, lo cual conforma un tema trascendente dado que con la adquisición de esta competencia, los alumnos serán capaces de poder afrontar desafíos y cambios que demanda la sociedad, que está en cambio constante por el avance tecnológico y conocimiento, generando que los estudiantes lleguen a responder con acierto y de forma competente, en pro de tener condiciones de vida mejores en un futuro.

Como antecedentes de ámbito internacional, tenemos a Murcia y Hernández (2019) con la tesis que ha tenido por título “El Design Thinking como estrategia didáctica para la estimulación de la creatividad en los estudiantes” expuesta en Colombia, donde se ha tenido

por propósito demostrar que mediante la implementación de la metodología Design Thinking para potenciar el proceso creativo en los estudiantes de nivel secundario en la institución en estudio. Se desarrolló cuantitativamente el estudio y a la vez explicativa con diseño pre experimental, usando como muestra a 38 estudiantes de nivel secundaria y como instrumento se aplicó una guía de observación para medir el pretest y posttest del nivel de creatividad. Luego de realizar el recojo de información y el análisis descriptivo e inferencial, se aplicó la prueba “T de Student” de donde se encontró un coef. medible ($t = 9.371$) siendo mayor al valor de tabla y como significancia estadística ($p = 0.000$) siendo inferior al valor de 0.05 como margen permitido de error, lo que permitió concluir que la implementación de la metodología Design Thinking mejora de manera significativa la creatividad en estudiantes de educación secundaria. Por lo que estos hallazgos contribuyen considerablemente como modelo o guía para definir los puntos teóricos relevantes que deben abordarse sobre la metodología académica de estudio, asimismo, los resultados cuantitativos permitirán realizar la discusión sobre diferencias o semejanzas.

Cantos y Monserrate (2018) con la tesis que titula “Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje. Propuesta: Portal Educativo” expuesta en Ecuador, con propósito en establecer la relación de la metodología Design Thinking y el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje en cuanto a la percepción que tienen los docentes de una I.E. de nivel secundaria. Se desarrolló cuantitativamente el estudio y a la vez correlacional con diseño pre experimental, usando como muestra a 238 docentes de nivel secundaria y como instrumento se hizo uso de instrumentos, específicamente cuestionarios en obtención de datos. Después del análisis descriptivo e inferencial, se aplicó la prueba “Rho de Spearman” de donde se derivando en coef. correlacional ($r = 0.637$) y de prueba una sig. se obtuvo un valor de ($p = 0.000$) siendo inferior al valor de 0.05 como margen permitido de error, lo que permitió concluir que la metodología Design Thinking se relaciona de manera significativa con el proceso de enseñanza aprendizaje en cuanto a la percepción que tienen los docentes de la institución en estudio. Por lo que estos hallazgos contribuyen considerablemente como modelo o guía para la elaboración de sesiones académicas que se han de aplicar a los alumnos con el propósito de conseguir la mejora en aprendizaje analizado.

Henao (2021) con la tesis denominada “El Design Thinking y el mapa de empatía con énfasis social en proyectos de ingeniería: Proyectos de diseño en soluciones bajo metodologías ágiles de la Institución universitaria Pascual Bravo” expuesta en Colombia, con propósito en establecer o evidenciar mediante el uso del Design Thinking en la

elaboración de mapas de empatía con énfasis social en proyectos de ingeniería. Se desarrolló cuantitativamente el estudio y a la vez explicativa con diseño pre experimental, usando como muestra a 63 estudiantes y como instrumento se aplicó pruebas objetivas para medir el pretest y posttest de la elaboración de mapas con énfasis social. Luego de realizar el recojo de información y el análisis descriptivo e inferencial, se aplicó la prueba “T de Student” de donde se encontró un coef. medible ($t = 14.573$) siendo mayor al valor de tabla y de prueba una sig. se obtuvo un valor de ($p = 0.000$) siendo inferior al valor de 0.05 como margen permitido de error, lo que permitió concluir que la implementación del Design Thinking influye en gran fuerza en la elaboración de mapa de empatía con énfasis social en proyectos de ingeniería. Por lo que estos hallazgos contribuyen considerablemente como modelo o guía para definir los puntos teóricos relevantes que deben abordarse sobre la metodología académica de estudio, asimismo, los resultados cuantitativos permitirán realizar la discusión sobre diferencias o semejanzas.

Sobre los antecedentes de ámbito nacional, se tiene a Nolzco (2022) con la investigación titulada “Metodología Design Thinking para promover el emprendimiento social en los estudiantes del nivel secundaria de una Institución Privada en Lima”, expuesta en Lima, con propósito en establecer que mediante el uso del Design Thinking mejora el emprendimiento social en los alumnos del nivel secundario de una I.E.. Se desarrolló cuantitativamente el estudio y a la vez explicativa con diseño pre experimental, usando como muestra a 40 estudiantes de nivel secundaria y como instrumento se aplicó una prueba objetiva para medir el pretest y posttest del nivel de la comprensión en cuanto a la lectura. Luego de realizar el recojo de información y el análisis descriptivo e inferencial, se aplicó la prueba “T de Student” de donde se encontró un coef. medible ($t = 12.658$) siendo mayor al valor de tabla y de prueba una sig. se obtuvo un valor de ($p = 0.00$) por lo que se apreciar ser menor de error fijado 0.05 como margen permitido de error, lo que permitió concluir que la implementación de la metodología Design Thinking mejora de manera significativa el nivel del emprendimiento social en los alumnos del nivel secundario de la institución en estudio. Por lo que estos hallazgos contribuyen considerablemente como modelo o guía para la elaboración de sesiones académicas que se han de aplicar a los alumnos con el propósito de conseguir la mejora en aprendizaje analizado.

Pérez y Mamani (2019) con la tesis titulada “Aplicación del método Design Thinking para mejorar los niveles de la comprensión en cuanto a la lectura de los estudiantes del tercer

grado de educación secundaria de la I.E. particular Virgen del Rosario, Arequipa – 2019” expuesta en Arequipa, con propósito en establecer el uso del Design Thinking influye significativamente en la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de secundaria de la I.E. en estudio. Se desarrolló cuantitativamente el estudio y a la vez explicativa con diseño pre experimental, usando como muestra a 24 estudiantes de nivel secundaria y como instrumento se aplicó una prueba objetiva para medir el pretest y posttest del nivel de la comprensión en cuanto a la lectura. Luego de realizar el recojo de información y el análisis descriptivo e inferencial, se aplicó la prueba “T de Student” de donde se encontró un coef. medible ($t = -10.608$) siendo mayor al valor de tabla y de prueba una sig. se obtuvo un valor de ($p = 0.00$) por lo que se aprecia ser menor de error fijado 0.05 como margen permitido de error, lo que permitió concluir que la implementación de la metodología Design Thinking mejora de manera significativa el nivel de la comprensión en cuanto a la lectura en estudiantes del tercer grado de secundaria. Por lo que estos hallazgos contribuyen considerablemente como modelo o guía para definir los puntos teóricos relevantes que deben abordarse sobre la metodología académica de estudio, asimismo, los resultados cuantitativos permitirán realizar la discusión sobre diferencias o semejanzas.

González (2019) con la tesis titulada “El Design Thinking y el desarrollo de la creatividad en la educación de los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria de una institución del Callao” expuesta en Lima, con propósito en establecer el uso del Design Thinking influye significativamente en la mejora de la creatividad en estudiantes de secundaria de la I.E. en estudio. Se desarrolló cuantitativamente el estudio y a la vez explicativa con diseño pre experimental, usando como muestra a 37 estudiantes de nivel secundaria y como instrumento se aplicó una prueba objetiva para medir el pretest y posttest del nivel de creatividad escolar. Luego de realizar el recojo de información y el análisis descriptivo e inferencial, se aplicó la prueba “T de Student” de donde se encontró un coef. medible ($t = -8.513$) siendo mayor al valor de tabla y de prueba una sig. se obtuvo un valor de ($p = 0.00$) por lo que se aprecia ser menor de error fijado 0.05 como margen permitido de error, lo que permitió concluir que la implementación de la metodología Design Thinking mejora de manera significativa el nivel de creatividad en estudiantes del quinto grado de nivel secundaria. Por lo que estos hallazgos contribuyen considerablemente como modelo o guía para la elaboración de sesiones académicas que se han de aplicar a los alumnos con el propósito de conseguir la mejora en aprendizaje analizado.

Lau (2019) con la tesis titulada “El Design Thinking y la creatividad de estudiantes del cuarto año de educación secundaria en la I.E. N° 81647 de Cieneguilla 2018” expuesta en Lima, donde se ha tenido por propósito demostrar que la uso del Design Thinking influye significativamente en la mejora de la creatividad en estudiantes de secundaria de la I.E. en estudio. Se desarrolló cuantitativamente el estudio y a la vez explicativa con diseño pre experimental, usando como muestra a 41 estudiantes de nivel secundaria y como instrumento se aplicó una prueba objetiva para medir el pretest y posttest del nivel de creatividad escolar. Luego de realizar el recojo de información y el análisis descriptivo e inferencial, se aplicó la prueba “T de Student” de donde se encontró un coef. medible ($t = -12.113$) siendo mayor al valor de tabla y de prueba una sig. se obtuvo un valor de ($p = 0.00$) por lo que se apreciar ser menor de error fijado 0.05 como margen permitido de error, lo que permitió concluir que la implementación de la metodología Design Thinking mejora de manera significativa el nivel de creatividad en estudiantes del cuarto grado de nivel secundaria. Por lo que estos hallazgos contribuyen considerablemente como modelo o guía para definir los puntos teóricos relevantes que deben abordarse sobre la metodología académica de estudio, asimismo, los resultados cuantitativos permitirán realizar la discusión sobre diferencias o semejanzas.

Corilla (2021) con la tesis titulada “El Design Thinking y las habilidades técnicas en estudiantes de secundaria del VII ciclo de un Politécnico de Carmen de la Legua – Reynoso, 2021” expuesta en Lima, donde se ha tenido por propósito demostrar que la uso del Design Thinking influye significativamente en la mejora las habilidades técnicas en estudiantes de secundaria de la I.E. en estudio. Se desarrolló cuantitativamente el estudio y a la vez explicativa con diseño pre experimental, usando como muestra a 28 estudiantes de nivel secundaria y como instrumento se aplicó una prueba objetiva para medir el pretest y posttest del nivel de creatividad escolar. Luego de realizar el recojo de información y el análisis descriptivo e inferencial, se aplicó la prueba “T de Student” de donde se encontró un coef. medible ($t = -17.412$) siendo mayor al valor de tabla y de prueba una sig. se obtuvo un valor de ($p = 0.00$) por lo que se apreciar ser menor de error fijado 0.05 como margen permitido de error, lo que permitió concluir que la implementación de la metodología Design Thinking mejora de manera significativa el nivel de habilidades técnicas en estudiantes del VII ciclo de nivel secundaria. Por lo que estos hallazgos contribuyen considerablemente como modelo o guía para definir los puntos teóricos relevantes que deben abordarse sobre la metodología académica de estudio, asimismo, los resultados cuantitativos permitirán realizar la discusión sobre diferencias o semejanzas.

Sobre los antecedentes de ámbito local, se tiene a Cruz (2021) con la tesis titulada “Design Thinking en la creatividad de los estudiantes de administración de empresas, en una universidad de Trujillo – 2020” expuesta en Trujillo. con el propósito en que se demuestre que al usarl Design Thinking influye en gran fuerza en la mejora de la creatividad en estudiantes de secundaria de la institución en estudio. Se desarrolló cuantitativamente el estudio y a la vez explicativa con diseño pre experimental, usando como muestra a 60 estudiantes de nivel secundaria y como instrumento se aplicó una prueba objetiva para medir el pretest y posttest del nivel de la comprensión en cuanto a la lectura. Luego de realizar el recojo de información y el análisis descriptivo e inferencial, se aplicó la prueba “T de Student” de donde se encontró un coef. medible ($t = 23.666$) siendo mayor al valor de tabla y de prueba una sig. se obtuvo un valor de ($p = 0.00$) por lo que se apreciar ser menor de error fijado 0.05 como margen permitido de error, lo que permitió concluir que la implementación de la metodología Design Thinking mejora de manera significativa el nivel de creatividad en estudiantes del tercer grado de secundaria. Por lo que estos hallazgos contribuyen considerablemente como modelo o guía para la elaboración de sesiones académicas que se han de aplicar a los alumnos con el propósito de conseguir la mejora en aprendizaje analizado.

Sobre las bases teóricas de la variable Metodología Design Thinking, tenemos a se tomó en cuenta la definición brindada por Latorre et al. (2021) quienes sostienen que, el también denominado pensamiento de diseño, es una estrategia de diseño que impacta en la sensibilidad que tiene el diseñado con las demandas o exigencias de sus consumidores, con el fin de plantear soluciones tecnológicamente viables a sus problemáticas.

De igual forma, Castillo y Álvarez (2014) menciona que es una estrategia dinámica que ayuda a elaborar planteamientos nuevos, dispuestos a la efectividad y en la atención a las demandas de las personas, este estudio explica que es la manera en que se genera una idea en una visión del pensamiento de diseño.

Por otra parte Hernández y Nuñez (2021), mencionan que el enfoque del Design Thinking se centra en el paso a paso más que en el propio producto, uniendo conocimientos técnicos y conocimientos de diversas disciplinas como ciencias sociales, negocios e ingeniería. Esto le permite comprender los conocimientos de los usuarios y las situaciones en las que se encuentran. A través de la empatía, observar de cerca a los individuos para comprender acerca de sus exigencias. Definir una consumidor típico al que se le diseña un

producto e idear a través de la etapa de ideación. Luego, se construyen prototipos reales basados en las ideas principales, los cuales se prueban y se obtienen las reacciones de los usuarios. A través de este mecanismo repetitivo, se logra obtener una nueva visión de los prototipos y, en ocasiones, incluso se replantea la problemática inicial.

También, Méndez y Álvarez (2020) mencionan que la metodología del Design Thinking es un mecanismo de diseño que brinda una visión centrada en soluciones para la resolución de problemas identificadas, para esto se guía de 4 fases: empatía, definición, ideación y prototipo.

Por ello, Maluenda y Dubó (2018), explican que el Design Thinking se define como una metodología colaborativa y enfocada en las personas que utiliza la percepción de los diseñadores para abordar problemas complejos. Este enfoque no se limita al ámbito comercial, sino que también se aplica a campos como la educación o la salud, ya que implica una demanda de innovación y una predisposición hacia la innovación como una nueva experiencia.

Asimismo, Maluenda y Dubó (2018) existen cinco fases o etapas sobre la metodología del Design Thinking, ellas son:

a. Empatizar: La fase de empatía constituye la base fundamental de esta herramienta, donde se utilizan los conocimientos previos y se establece el primer contacto con el problema a resolver. En esta fase, se busca acercarse al usuario o cliente para escuchar, entender e interpretar sus necesidades. Es crucial desempeñar el rol de observador, investigador y buen oyente, siendo parte profundamente en la problemática en estudio y determinando un reconocimiento con el consumidor y sus necesidades. Es necesario observar detenidamente, consultar fuentes y referencias, y, lo más importante, ponerse en el los zapatos del consumidor (Maluenda y Dubó, 2018).

b. Definir: En esta fase se establece el objetivo del proyecto, utilizando los datos recopilados del usuario y su entorno. Se realiza un análisis e interpretación exhaustiva de toda la data obtenida en la fase anterior, lo cual puede ser un proceso tedioso. Se debe estructurar y sintetizar la información hasta encontrar una perspectiva clara y adecuada del problema, lo cual permitirá formular posibles soluciones eficientes para el reto o problema propuesto por la persona (Maluenda y Dubó, 2018).

c. Idear: Donde se lleva a cabo la generación de opciones para abordar el problema propuesto. En esta etapa, se fomenta el pensamiento crítico, divergente, la originalidad, la creatividad y la innovación. Se elaboran ideas de forma libre, sin generar juicios o

valoraciones, simplemente anotando todas las alternativas que surjan. Se genera un entorno relajado, de confianza e innovador. El objetivo no es encontrar la idea correcta o la solución ideal, sino generar la mayor cantidad posible de solución (Maluenda y Dubó, 2018).

d. Prototipar: Se materializan las ideas generadas en la etapa anterior, seleccionando aquellas que sean lógicas, coherentes y viables. Se crea un prototipo tangible, comprensible y concreto que representa la propuesta. El uso del dibujo, la creación de maquetas o la presentación de proyectos se vuelve fundamental. Tomar notas, esquemas, crear maquetas o representaciones tridimensionales permite manejar las propuestas con mayor facilidad y someterlas a pruebas de funcionalidad y estética. En el diseño de interiores, es crucial presentar maquetas físicas o digitales, así como representaciones visuales del espacio trabajado, mostrando mobiliario y complementos. El objetivo es transmitir eficientemente la idea al consumidor o usuario (Maluenda y Dubó, 2018).

e. Testear: El objetivo de esta etapa es verificar si la solución planteada funciona en un momento cercano posible a la realidad, con el propósito de disminuir los riesgos en la implementación final. La percepción del consumidor o usuario es fundamental, ya que son ellos quienes deben realizar la prueba final. Durante esta fase, no se debe influir ni dirigir al cliente, sino permitir que pruebe el producto diseñado de manera independiente. Es fundamental que el cliente quede completamente satisfecho con la utilidad del producto y que cualquier error identificado durante esta etapa sirva como retroalimentación para que los diseñadores optimicen el prototipo (Maluenda y Dubó, 2018).

Hablar acerca de la importancia de esta metodología, Méndez y Álvarez (2020), resaltan que la Metodología Design Thinking tiene un enfoque hacia la resolución de problemas, lo cual implica activar la innovación, compartir pensamientos y negociar con las personas. El pensamiento creativo juega un papel esencial en este enfoque. El Design Thinking es un instrumento altamente útil para fomentar la innovación de manera eficaz y exitosa en las instituciones. Cada vez más, las instituciones más innovadoras utilizan esta metodología para desarrollar productos y soluciones exitosas, aprovechando el conocimiento sobre los usuarios y la importancia de la formación de equipos multidisciplinarios que brindan diferentes perspectivas durante el proceso de diseño. Es importante destacar que esta metodología tiene la premisa de observar a los clientes con el propósito de encontrar soluciones enfocadas en ellos. Se puede considerar el inicio de esta metodología como una

forma avanzada y profesional de lluvia de ideas o brainstorming, ya que proporciona una metodología sólida para el diseño (Méndez y Álvarez, 2020).

Por último, Vásquez y Rodríguez (2021), mencionan que, mediante la Metodología Design Thinking, el rol del docente va más allá de simplemente emitir contenidos, ya que se encarga de diseñar la experiencia de aprendizaje. Es fundamental establecer una conexión con los estudiantes y guiarlos a medida que continua el proceso. De esta manera, se logra un aprendizaje significativo, enfocado en resultados y al desarrollo integral de aptitudes. El enfoque del Design Thinking se centra en solucionar problemas de forma innovadora, lo cual está en línea con el aprendizaje basado en proyectos (ABP) que también se utiliza en las aulas. Mediante este método, los alumnos deben elaborar un plan de acción que les permita solucionar el problema propuesto (Vásquez y Rodríguez, 2021).

Respecto a la segunda variable, se consideró definir el término “competencia” el cual, de acuerdo con MINEDU (2014), es la capacidad de un individuo en unir una serie de habilidades con el objetivo de lograr un objetivo en específico, desarrollándose de forma pertinente y con un correcto sentido de ética.

El desenvolvimiento de las competencias de los alumnos viene a ser creación continua, deliberada y consciente, iniciada por los maestros y organizaciones, así como programas educativos. Dicho desenvolvimiento de habilidades o competencias se produce a lo largo de toda la vida y se espera que se alcancen distintos niveles en cada etapa del proceso educativo. En el marco del Currículo Nacional de la Educación Básica, las competencias establecidas tienen como objetivo lograr el perfil de egreso. Se desarrollan de manera interrelacionada las competencias, simultánea y continua durante la experiencia educativa. Además, estas competencias se extenderán y se combinarán con otras a lo largo de toda la vida.

A través de los lineamientos del Ministerio de Educación (MINEDU, 2014), el propósito está en que los alumnos sean capaces de apreciar y reconocer, desde su individualidad y su interacción ambiental y cultural, sus propias características generacionales, así como las diversas identidades que los definen. Asimismo, se busca que los estudiantes sean conscientes de las raíces históricas y culturales que les otorgan un sentido de pertenencia. Se busca fomentar la toma de decisiones autónomas, respetándose a sí mismos y a los demás, preservando el bienestar propio y el de los demás, y asumiendo los derechos y responsabilidades correspondientes. Además, se busca que los alumnos reconozcan y valoren tanto su propia diversidad como la de los demás.

En relación al término emprendimiento, según el punto de vista de Palacios (2018), se entiende que la noción de emprender es relativa y ha estado presente dentro de la historia de la humanidad, siendo adoptada por diversos grupos sociales que han sabido tomar ventaja de las oportunidades que se desarrollan en el entorno en beneficio tanto de la satisfacción individual como colectiva.

Debido a esto, al reconocer que el emprendimiento nace como respuesta a una necesidad y el esfuerzo de los individuos para satisfacerla, es fundamental generar técnicas o estrategias factibles que permitan alcanzar ese objetivo desde una visión social.

Por otra parte, Sánchez y Flórez (2017), sostienen que el emprendimiento social se enfoca en resolver conflictos contextualizadas, buscando maximizar el impacto en concordancia con la rentabilidad y los beneficios para sus miembros, con el propósito de promover metas sociales y de sostenibilidad. En este sentido, los emprendedores desarrollan un rol esencial al concretar los objetivos propuestos, mejorando la calidad, el desarrollo y el crecimiento. El comportamiento innovador, respaldado por técnicas prácticas de mercadeo estratégico, se transforma en un aspecto importante para reforzar la institución y proyectar una imagen positiva hacia la sociedad.

En el entorno educativo para el trabajo desempeñan un papel importante como aspectos estratégicos para el desarrollo económico y social de un territorio, así como para la disminución de la pobreza entre su población. Debido a esto, los países buscan establecer nexos entre la educación y el sistema productivo. En el caso de Perú, la educación secundaria ha buscado desarrollar habilidades y comportamientos que permitan a los alumnos integrarse en el mundo laboral en todas las reformas realizadas en este ámbito (Ministerio de Educación, 2014).

Con el propósito de contestar a las exigencias del sector productivo y generar una integral formación que permita a los alumnos descubrir sus habilidades y conductas vocacionales, alcanzar una perspectiva holística en lo que concierne la actividad productiva, integrarse en el entorno laboral y tener una base sólida para la constante formación y sobre la movilización laboral, el ámbito educativo para el trabajo se estructura en base a competencias, conocimientos, capacidades, y actitudes.

De acuerdo a lo mencionado por el Ministerio de Educación (2018) el área de educación para el trabajo tiene por propósito:

- Desarrollar en alumnos competencias que les sirvan para un futuro desarrollo laboral productiva y a la vez empresarial en las actividades económicas de la sociedad.

- Desarrollar las actitudes y capacidades para gestionar un emprendimiento, polivalencia y creatividad, generando egresados con la idea de negocio y que lleguen a capitalizar determinadas oportunidades que genere el mercado global.
- Brindar a los alumnos capacidades para enfrentar determinados cambios, y poder desarrollarse ante las diferentes movilizaciones del mercado laboral en un sector productivo o profesional.

Respecto a las dimensiones para evaluar el aprendizaje de la competencia en estudio, el MINEDU (2018) sostiene que esta competencia tiene como fin que el alumno desarrolle en la actividad una idea innovadora movilizándolo con efectividad los recursos, acciones y estrategias suficientes para lograr las metas tanto personales como grupales y así dar solución a las necesidades sociales o ambientales que no se encuentran satisfechas o suponen un problema económico. Implica que el alumno trabaje de manera colaborativa para desarrollar una propuesta valiosa que aborde una necesidad o problema en su ambiente. Mediante la creación de un producto o servicio, el alumno valida sus ideas con posibles consumidoras y escoge la opción más adecuada en términos de relevancia y viabilidad. Después, crea una estrategia para implementarla, definiendo los recursos y actividades necesarios. Implementa aptitudes técnicas para generar o brindar el producto o servicio concebido y mide los mecanismos y resultados con el objetivo de tomar decisiones que conduzcan a mejoras y creatividad. Todo esto se lleva a cabo actuando con ética, iniciativa, adaptabilidad y perseverancia de manera continua.

Para medir la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, se tiene cuatro dimensiones:

A. Crea propuesta de valor: Se busca que el alumno cursando el nivel secundaria, pueda recopilar datos, estructurarlos, diseñar y desarrollar prototipos, de igual manera, valida y logra reconocer el impacto del emprendimiento. De igual manera, crea opciones de solución innovadoras mediante un producto o servicio que atienda una necesidad que no se encuentra satisfecha o un problema económico, ambiental o de carácter social que rodea su ambiente; mide la pertinencia de sus opciones de solución, aceptando sus ideas con otras personas que busca favorecer o impactar las diversas alternativas que se enfocan en la solución en criterios para escoger una de ellas.

B. Aplica habilidades técnicas: En donde se intenta lograr que el alumno de nivel secundaria pueda estructurar y ordenar acciones, agendar actividades, escoger procesos, usar

recursos de tecnología de información, evalúe reglas de seguridad. De igual forma, busca escoger o vincular los instrumentos, técnicas según los requerimientos específicos, haciendo uso de lineamientos de calidad y efectividad.

C. Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas: En esta dimensión se busca que los alumnos de nivel secundario adquieran habilidades para recopilar y distribuir información, diseñar y crear prototipos, así como validar y reconocer el impacto del emprendimiento. Además, se fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, donde los estudiantes integren sus esfuerzos individuales para alcanzar un objetivo común. Se impulsa la organización del trabajo en equipo, considerando las aptitudes y capacidades únicas que cada integrante puede aportar. Asimismo, se espera que los estudiantes asuman con responsabilidad su rol en el equipo y las tareas asignadas, desempeñándose de manera eficaz.

D. Mide hallazgos del emprendimiento del proyecto: Se busca que el alumno de secundaria pueda recolectar datos, estructurar información, elaborar y llevar a cabo prototipos, de igual forma, acepta e identifica el impacto del emprendimiento.

Acerca de la definición de términos básicos, en el siguiente estudio se consideraron los siguientes conceptos:

- Design Thinking: De acuerdo con Castillo y Álvarez (2014) viene a ser una estrategia dinámica que ayuda a crear alternativas creativas eficientes para atender a las necesidades y exigencias de los individuos.
- Emprendimiento: Siendo el producto del esfuerzo de las personas mezclada con la necesidad de conseguirla y utilizar estrategias viables para el resultado desde una visión económica y social (Palacios, 2018).
- Emprendimiento social: Tiene como meta dar solución a los problemas ambientales donde el aumento en el impacto respecto a la rentabilidad y la de sus miembros de adapta a las ventajas para promover los propósitos sociales y sostenibles (Florez, 2017).
- Educación para el trabajo: Viene a ser una temática educativa que busca generar en los alumnos habilidades laborales para llevar a cabo una función productiva y empresarial en una actividad económica del país (MINEDU, 2018).
- Creatividad: Viene a ser la facultad para crear y dar soluciones únicas. Esta habilidad se enfoca en generar nuevas relaciones entre los pensamientos que creamos y los términos que conocemos de otras disciplinas. La creatividad se refiere a enlazar lo que conocemos y preservamos en nuestro cerebro.

II. METODOLOGÍA

2.1 Enfoque, tipo

La presente tesis de investigación se realizó bajo un enfoque de tipo cuantitativo, aplicada, explicativa y método hipotético deductivo.

De acuerdo con Ñaupas et al. (2014), los estudios aplicados tienen por finalidad resolver una problemática en un contexto real, donde se formularán hipótesis para ser contrastadas aplicando teorías establecidas.

Para Maya (2014) la óptica cuantitativa se basa en el uso de análisis matemático, derivados por los instrumentos de medición, comenzando por la codificación de data y procesados para llegar a conclusiones.

Para Hernández et al. (2014) mencionan que las investigaciones experimentales se caracterizan porque el estudio buscará aumentar o disminuir el nivel de la variable dependiente usando como estímulo la variable independiente.

En la presente tesis de investigación se desarrolló bajo el método hipotético y a la vez deductivo. Según con Gómez (2012) el método mencionado plantea supuestos que necesitan ser probados, deduciendo de ellas conclusiones que deben ser afrontadas con los hechos.

2.2. Diseño de investigación

En el presente estudio se utilizó un modelo de diseño pre-experimental. Para Hernández et al. (2014) en este tipo de diseño se manipulan las variables de estudio, con el objetivo de aplicar un estímulo para generar cambio de la variable dependiente. Teniendo un esquema pre experimental como es el siguiente:

$$G: O_1 \longrightarrow X \longrightarrow O_2$$

Donde:

G: Grupo experimental: Estudiantes del cuarto de secundaria de la I.E. Florencia de Sandoval de Huamachuco 2023.

O₁: Pre test del nivel de aprendizaje de la competencia

O₂: Post test del de aprendizaje de la competencia

X: Aplicación de la metodología Design Thinking

2.3. Población, muestra y muestreo

Población

Ñaupas et al. (2013) mencionan que la población integrada por el agrupado de individuos con características similares que son motivo de investigación dado un momento originado.

La población en esta tesis estuvo conformada por 32 estudiantes del cuarto de secundaria de la I.E. Florencia Mora de Sandoval, Huamachuco 2023.

Tabla 1

Distribución de estudiantes del cuarto de secundaria

Género	Cantidad de estudiantes
Hombres	19
Mujeres	13
Total	32

Nota. Nómina de matriculados en la I.E. Florencia de Mora de Sandoval

Muestra

Para Ñaupas et al. (2013) señala que la muestra es considerado el subconjunto, seleccionado por diversos criterios, teniendo en cuenta la característica de representatividad del universo de estudio.

En la presente tesis, la muestra estuvo conformada por 32 estudiantes del cuarto año de nivel secundaria de la I.E. Florencia Mora de Sandoval, Huamachuco 2023.

Muestreo

Para Maya (2014) el muestreo es considerado una herramienta que suele tener por propósito determinar qué elementos del universo deben examinarse, con el fin de realizar conclusiones acerca de dicha población.

En tal sentido, se hizo uso del muestreo censal no probabilístico, debido a que el tamaño de población llega a ser accesible y pequeña de tamaño.

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Técnicas

La técnica que se utilizó en la presente tesis de investigación fue la encuesta, para medir la variable aprendizaje en la competencia en estudio tanto en el pretest y el posttest.

De acuerdo a Maya (2014) la encuesta es considerada como el método de recojo de data recabada en la percepción de cada uno de los participantes sobre los fenómenos de estudio, lo que conllevará a una adecuada toma de las decisiones.

Se empleó la técnica de análisis documental para medir el avance de la metodología Design Thinking. Para Maya (2014) la técnica del análisis documental representa el registro de información en un documento no estructurado.

Instrumentos

Para la medición de la variable aprendizaje en la competencia se utilizó el instrumento en estudio fue el cuestionario.

Para Maya (2014) el instrumento denominado cuestionario suele ser conformado por una serie de ítems, siendo preguntas cerradas o abiertas, de acuerdo a la intervención del propio encuestador.

Validez

Con respecto a la validez del instrumentos del cuestionario que ha medido la variable aprendizaje en la competencia en estudio, se ha realizado mediante el juicio de tres expertos en educación, los cuales valoraron la amplitud, coherencia y relación de cada ítem con las dimensiones e indicadores.

Confiabilidad

En cuanto a la confiabilidad del instrumento se ha realizado mediante la prueba estadística Alfa de Cronbach de la data que se obtuvo al aplicar el cuestionario que mide el aprendizaje de la competencia en estudio, se utilizó una muestra piloto conformado por 15 estudiantes del cuarto año de secundaria de otra institución educativa de Huamachuco.

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Se procedió al llenado de datos utilizando el office Excel, el cual se importó al programa SPSS para su análisis correspondiente en tablas y gráficos.

La prueba utilizada para determinar se trata de una muestra normal, se utilizó la prueba de Shapiro Wilk, por tener una base de datos menor a 50 unidades de análisis. obteniéndose como resultado que los datos se comportan bajo una distribución normal, de la cual se desprende la decisión de emplear la prueba paramétrica T de Student.

2.6. Aspectos éticos en investigación

Se ha cumplido con cada uno de los criterios éticos de la investigación científica, por lo que se explicó los propósitos de estudio para que puedan ser aceptados mediante un consentimiento informado sobre la voluntad de apoyar al desarrollo del estudio. Asimismo, se respetó el total anonimato de los participantes de la muestra de estudio y considerando que la información consignada en el presente informe solo sea utilizado para la finalidad mencionada.

III. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

a. Nivel de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico

Tabla 2

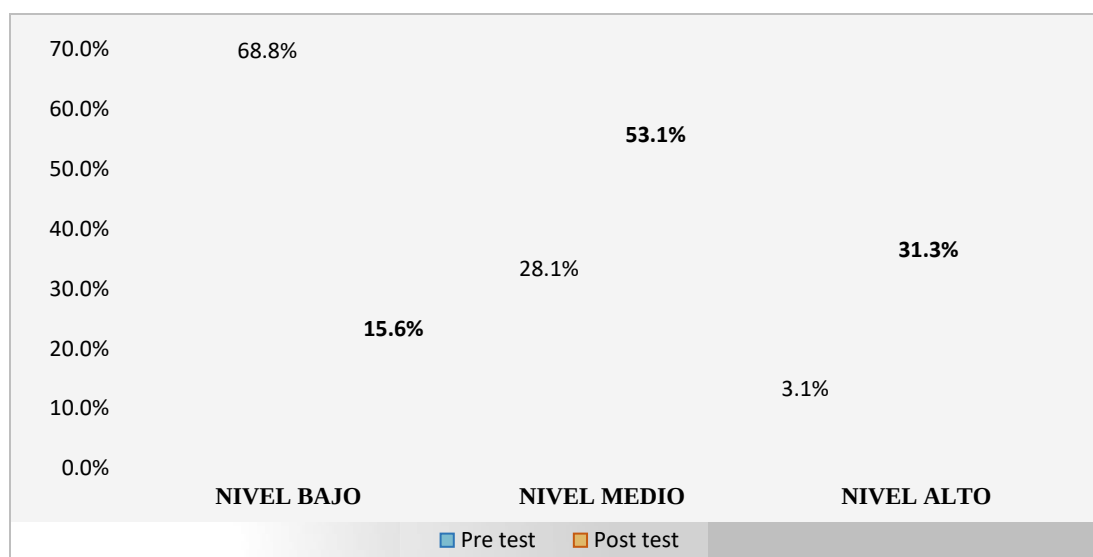
Nivel de la competencia antes y después de la Metodología

Calificación	Rango		Pre test		Post test	
	Desde	Hasta	Frec.	%	Frec.	%
N. Bajo	22	51	22	68.8%	5	15.6%
N. Medio	52	81	9	28.1%	17	53.1%
N. Alto	82	110	1	3.1%	10	31.3%
Total			32	100%	32	100%

Nota. Hallazgos obtenidos en la aplicación de instrumentos

Figura 1

Nivel de la competencia antes y después de la Metodología



Nota. Hallazgos obtenidos en la aplicación de los cuestionarios

De acuerdo a la tabla 2 y figura 1, se observa que en un inicio el 68.8% de alumnos del secundario del cuarto año, se sitúan en el nivel bajo de la competencia de estudio; seguido de un 28.1% se sitúan en el nivel medio y el 3.1% en un nivel alto. Luego del uso de cada una de las sesiones de aprendizaje de la Metodología Design

Thinking, se obtuvo que el 53.1% de estudiantes están ubicados en nivel medio de la competencia de estudio, el 31.3% se ubican en nivel alto y el 15.6% en nivel bajo.

b. Nivel de la capacidad 1: Creación de la propuesta que genera valor

Tabla 3

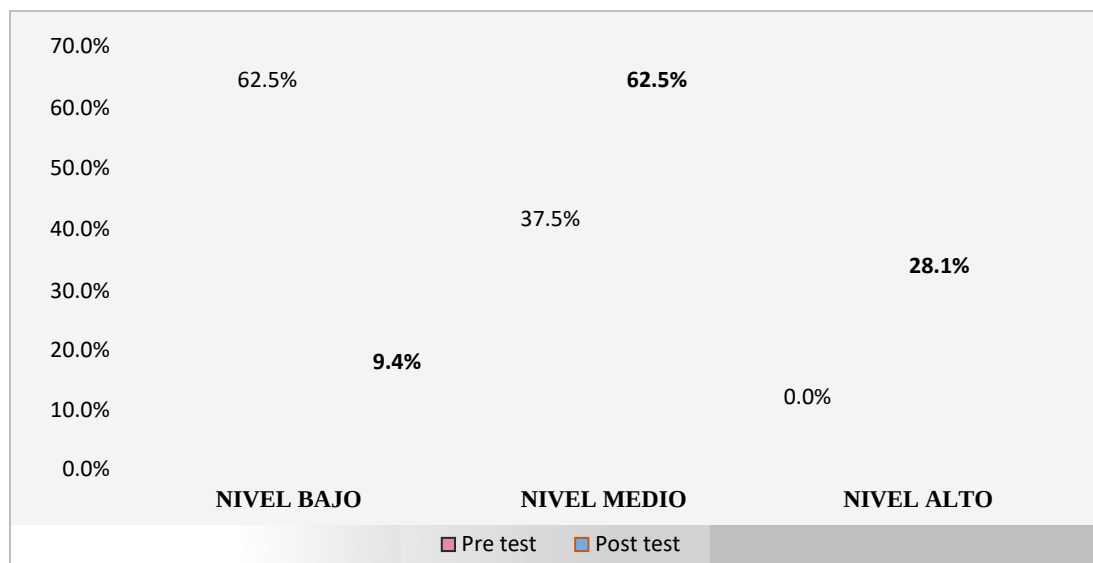
Nivel de la capacidad uno, antes y después de la Metodología

Calificación	Rango		Pre test		Post test	
	Desde	Hasta	Frec.	%	Frec.	%
Niv. Bajo	8	18	20	62.5%	3	9.4%
Niv. Medio	19	29	12	37.5%	20	62.5%
Niv. Alto	30	40	0	0.0%	9	28.1%
Total			32	100%	32	100%

Nota. Hallazgos obtenidos en la aplicación de los cuestionarios

Figura 2

Nivel de la capacidad uno, antes y después de la Metodología Design Thinking..



Nota. Hallazgos obtenidos en la aplicación de los cuestionarios

De acuerdo a la tabla 3 y figura 2, se observa que en un inicio el 62.5% de alumnos del secundario del cuarto año, se sitúan en el nivel bajo de la capacidad sobre creación de la propuesta que genera valor; seguido de un 37.5% se sitúan en el nivel medio. Luego del uso de cada una de las sesiones de aprendizaje de la Metodología Design Thinking, se obtuvo que el 62.5% de estudiantes están ubicados en nivel medio

de la capacidad sobre creación de la propuesta que genera valor, el 28.1% se ubican en nivel alto y el 9.4% en nivel bajo.

c. Nivel de la capacidad 2: Aplicación de habilidades técnicas

Tabla 4

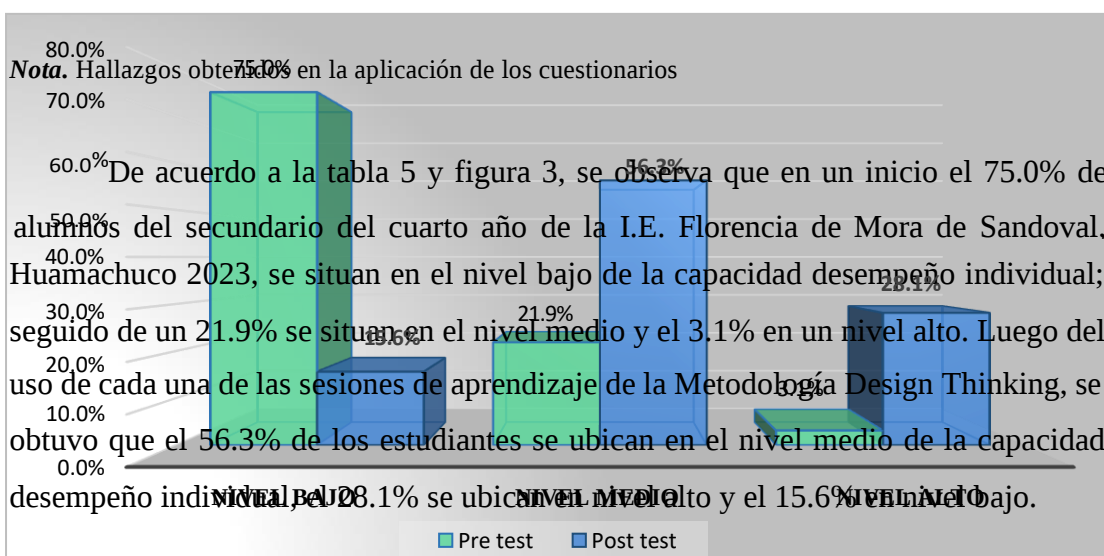
Nivel de la capacidad dos, antes y después de la Metodología

Calificación	Rango		Pre test		Post test	
	Desde	Hasta	Frec.	%	Frec.	%
Niv. Bajo	6	13	24	75.0%	5	15.6%
Niv. Medio	14	21	7	21.9%	18	56.3%
Niv. Alto	22	30	1	3.1%	9	28.1%
Total			32	100%	32	100%

Nota. Hallazgos obtenidos en la aplicación de los cuestionarios

Figura 3

Nivel de la capacidad dos, antes y después de la Metodología Design Thinking.



Nota. Hallazgos obtenidos en la aplicación de los cuestionarios

De acuerdo a la tabla 4 y figura 3, se observa que en un inicio el 75.0% de alumnos del secundario del cuarto año, se sitúan en el nivel bajo de la capacidad desempeño individual; seguido de un 21.9% se sitúan en el nivel medio y el 3.1% en un nivel alto. Luego del uso de cada una de las sesiones de aprendizaje de la Metodología Design Thinking, se obtuvo que el 56.3% de los estudiantes se ubican en el nivel medio de la capacidad desempeño individual, el 28.1% se ubican en el nivel alto y el 15.6% en el nivel bajo.

en nivel medio de la capacidad desempeño individual, el 28.1% se ubican en nivel alto y el 15.6% en nivel bajo.

d. Nivel de la capacidad 3: Trabaja en equipo para conseguir las metas

Tabla 5

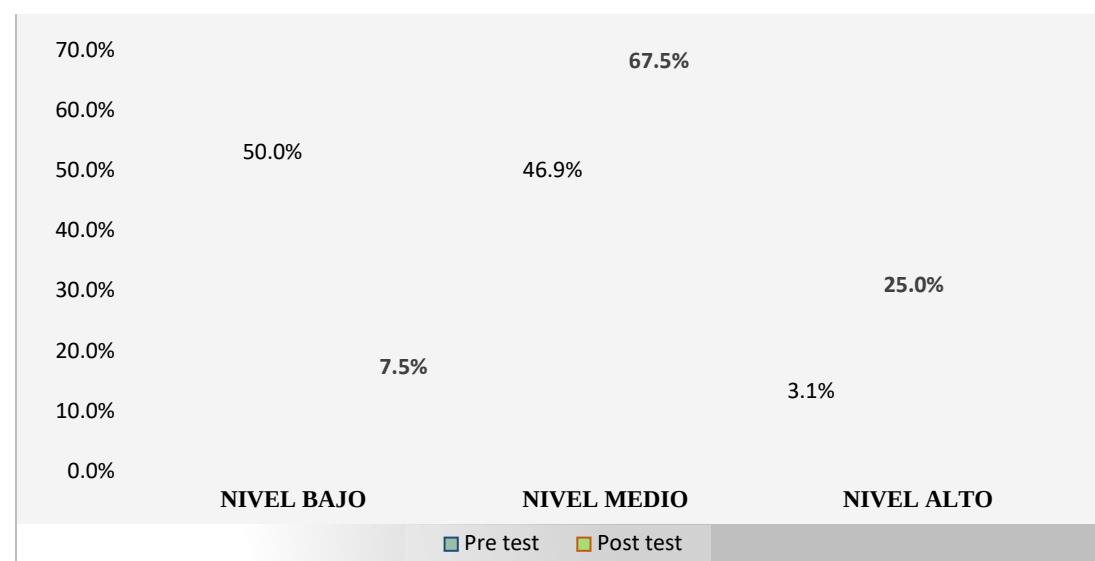
Nivel de la capacidad 3, antes y después de la Metodología

Calificación	Rango		Pre test		Post test	
	Desde	Hasta	Frec.	%	Frec.	%
Niv. Bajo	3	6	16	50.0%	3	7.5%
Niv. Medio	7	10	15	46.9%	27	67.5%
Niv. Alto	11	15	1	3.1%	10	25.0%
Total			32	100%	40	100%

Nota. Hallazgos obtenidos en la aplicación de los cuestionarios

Figura 4

Nivel de la capacidad 3, antes y después de la Metodología Design Thinking.



Nota. Hallazgos obtenidos en la aplicación de los cuestionarios

De acuerdo a la tabla 5 y figura 4, se observa que en un inicio el 50.0% de alumnos del secundario del cuarto año, se sitúan en el nivel bajo de la capacidad trabaja cooperativamente para lograr objetivos; seguido de un 46.9% se sitúan en el nivel medio y el 3.1% en un nivel alto. Luego del uso de cada una de las sesiones de aprendizaje de la Metodología Design Thinking, se obtuvo que el 67.5% de estudiantes

están ubicados en nivel medio de la capacidad, el 25.0% se ubican en nivel alto y el 7.5% en nivel bajo.

e. Nivel de la capacidad: Analiza los resultados de la propuesta de emprendimiento

Tabla 6

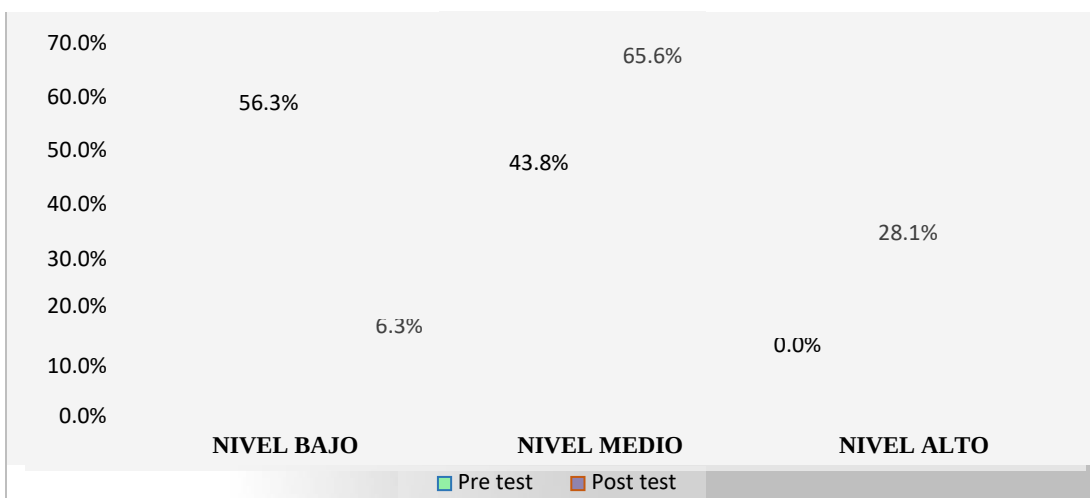
Nivel de la capacidad 4, antes y después de la Metodología

Calificación	Rango		Pre test		Post test	
	Desde	Hasta	Frec.	%	Frec.	%
Niv. Bajo	5	11	18	56.3%	2	6.3%
Niv. Medio	12	18	14	43.8%	21	65.6%
Niv. Alto	19	25	0	0.0%	9	28.1%
Total			32	100%	32	100%

Nota. Hallazgos obtenidos en la aplicación de los cuestionarios

Figura 5

Nivel de la capacidad 4, antes y después de la Metodología Design Thinking.



Nota. Hallazgos obtenidos en la aplicación de los cuestionarios

De acuerdo a la tabla 6 y figura 5, se observa que en un inicio el 56.3% de alumnos del secundario del cuarto año, se sitúan en el nivel bajo de la capacidad analiza los resultados de la propuesta de emprendimiento; seguido de un 43.8% se sitúan en el nivel medio. Luego del uso de cada una de las sesiones de aprendizaje de la Metodología Design Thinking, se obtuvo que el 65.6% de estudiantes están ubicados

en nivel medio de la capacidad, el 28.1% se ubican en nivel alto y el 6.3% en nivel bajo.

4.2. Resultados inferenciales

a) Prueba de Normalidad

Tabla 7

Prueba de normalidad del estadístico Shapiro Wilk

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pretest Creación de la propuesta que genera valor	0.923	32	0.249
Pretest Aplicación de habilidades técnicas en estudiantes	0.911	32	0.120
Pretest Trabaja en equipo para conseguir las metas	0.895	32	0.466
Pretest Analiza los resultados de la propuesta de emprendimiento	0.952	32	0.165
Pretest Competencia Gestiona proyectos de emprendimiento	0.934	32	0.149
Postest Crear propuesta de valor	0.922	32	0.123
Postest Creación de la propuesta que genera valor	0.935	32	0.086
Postest Aplicación de habilidades técnicas en estudiantes	0.959	32	0.257
Postest Trabaja en equipo para conseguir las metas	0.925	32	0.073
Postest Analiza los resultados de la propuesta de emprendimiento	0.941	32	0.081

Nota. Hallazgos obtenidos en el uso del programa SPSS V. 26

De acuerdo a la tabla 7, se observa que al aplicarse la prueba Shapiro Wilk para evaluar la posible normalidad en el comportamiento de los datos, debido a que la muestra fue menor a 50. Se tuvo por hallazgos valores de significancia mayores al valor de 0.05, lo que conlleva a la afirmación que los datos siguen una distribución de tipo normal. Por lo tanto para el contraste de las hipótesis se tiene que utilizar la prueba de tipo paramétrico T de Student.

b) Prueba de contraste de hipótesis general

Hipótesis general:

H₁: El uso de Design Thinking mejora significativamente en el nivel de la competencia en estudiantes de la I.E. de estudio en el cuarto nivel del secundario.

H₀: El uso de Design Thinking no mejora significativamente en el nivel de la competencia en estudiantes de la I.E. de estudio en el cuarto nivel del secundario.

Tabla 8

Prueba Student para el contraste de la hipótesis general

	Diferencias en las muestras que son emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. estándar	95% de la confianza establecida				
			Inferior	Superior			
Posttest Competencia Gestiona proyectos de emprendimiento - Pretest Competencia Gestiona proyectos de emprendimiento	23.906	4.343	22.340	25.472	31.138	31	0.000

Nota. Hallazgos obtenidos en el uso del programa SPSS V. 26

De acuerdo a la tabla 8, se observa que al hacer uso de la prueba Student se encontró un coef. medible de ($t = 31.138$) y con una sig. de indicador ($p = 0.000$) por lo que es menor al 0.05 fijado como error de la investigación; generando a la afirmación de la aceptación de H₁, se puede afirmar que El uso de Design Thinking mejora significativamente la competencia en estudio.

c) Prueba de contraste de hipótesis específica 1

Hipótesis específica 1:

H₁: El uso de Design Thinking mejora significativamente en la capacidad sobre creación de la propuesta que genera valor en estudiantes de la I.E. de estudio en el cuarto nivel del secundario.

H₀: El uso de Design Thinking no mejora significativamente en la capacidad sobre creación de la propuesta que genera valor en estudiantes de la I.E. de estudio en el cuarto nivel del secundario.

Tabla 9

Prueba Student para la evaluación de la capacidad 1

	Diferencias en las muestras que son emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. estándar	95% de la confianza establecida				
			Inferior	Superior			
Postest Crear propuesta de valor - Pretest Crear propuesta de valor	8.500	1.459	7.974	9.026	32.954	31	0.000

Nota. Hallazgos obtenidos en el uso del programa SPSS V. 26

De acuerdo a la tabla 9, se observa que al hacer uso de la prueba Student se encontró un coef. medible de ($t = 32.954$) y con una sig. de indicador ($p = 0.000$) por lo que es menor al 0.05 fijado como error de la investigación; generando a la afirmación de la aceptación de H_1 , se puede afirmar que El uso de Design Thinking mejora significativamente en la capacidad sobre creación de la propuesta que genera valor en alumnos de la institución analizada.

d) Prueba de contraste de hipótesis específica 2

Hipótesis específica 2:

H₁: El uso de Design Thinking mejora significativamente en la capacidad aplicación de habilidades técnicas en alumnos de la institución analizada.

H₀: El uso de Design Thinking no mejora significativamente en la capacidad aplicación de habilidades técnicas en alumnos de la institución analizada.

Tabla 10

Prueba Student para la evaluación de la capacidad 2

		Diferencias en las muestras que son emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. estándar	95% de la confianza establecida				
				Inferior	Superior			
Posttest	Aplica habilidades técnicas	6.625	1.519	6.077	7.173	24.677	31	0.000
- Pretest	Aplica habilidades técnicas							

Nota. Hallazgos obtenidos en el uso del programa SPSS V. 26

De acuerdo a la tabla 10, se observa que al hacer uso de la prueba Student se encontró un coef. medible de ($t = 24.677$) y con una sig. de indicador ($p = 0.000$) por lo que es menor al 0.05 fijado como error de la investigación; generando a la afirmación de la aceptación de H₁, se puede afirmar que El uso de Design Thinking mejora significativamente en la capacidad aplicación de habilidades técnicas en alumnos de la institución analizada.

e) Prueba de contraste de hipótesis específica 3

Hipótesis específica 3:

H₁: El uso de Design Thinking mejora significativamente en la capacidad trabaja en equipo para conseguir las metas en alumnos de la institución analizada.

H₀: El uso de Design Thinking no mejora significativamente en la capacidad trabaja en equipo para conseguir las metas en alumnos de la institución analizada.

Tabla 11

Prueba Student para la evaluación de la capacidad 3

	Diferencias en las muestras que son emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. estándar	95% de la confianza establecida				
			Inferior	Superior			
Postest Trabaja cooperativamente por los objetivos - Pretest Trabaja cooperativamente por los objetivos	3.344	0.865	3.032	3.656	21.856	31	0.000

Nota. Hallazgos obtenidos en el uso del programa SPSS V. 26

De acuerdo a la tabla 12, se observa que al hacer uso de la prueba Student se encontró un coef. medible de ($t = 21.856$) y con una sig. de indicador ($p = 0.000$) por lo que es menor al 0.05 fijado como error de la investigación; generando a la afirmación de la aceptación de H_1 , se puede afirmar que El uso de Design Thinking mejora significativamente en la capacidad trabaja en equipo para conseguir las metas en alumnos de la institución analizada.

f) Prueba de contraste de hipótesis específica 4

Hipótesis específica 4:

H₁: El uso de Design Thinking mejora significativamente en la capacidad analiza los resultados de la propuesta de emprendimiento en alumnos de la institución analizada.

H₀: El uso de Design Thinking no mejora significativamente en la capacidad analiza los resultados de la propuesta de emprendimiento en alumnos de la institución analizada.

Tabla 12

Prueba Student para la evaluación de la capacidad 4

	Diferencias en las muestras que son emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. estándar	95% de la confianza establecida				
			Inferior	Superior			
Postest Evalúa los resultados del emprendimiento - Pretest Evalúa los resultados del emprendimiento	5.438	0.982	5.084	5.791	31.333	31	0.000

Nota. Hallazgos obtenidos en el uso del programa SPSS V. 26

De acuerdo a la tabla 13, se observa que al hacer uso de la prueba Student se encontró un coef. medible de ($t = 31.333$) y con una sig. de indicador ($p = 0.000$) por lo que es menor al 0.05 fijado como error de la investigación; generando a la afirmación de la aceptación de H₁, se puede afirmar que El uso de Design Thinking mejora significativamente en la capacidad analiza los resultados de la propuesta de emprendimiento en alumnos de la institución analizada.

IV. DISCUSIÓN

En cuanto al objetivo general, demostrar que el uso del Design Thinking mejora el nivel de gestionar proyectos de emprendimiento económico o social en alumnos de la institución analizada. Luego de aplicar las sesiones de aprendizaje de la metodología de estímulo, se halló de la prueba Student se encontró un coef. medible de ($t = 31.138$) y con una sig. de dato ($p = 0.000$), lo que conllevó a que se pueda afirmar que la aplicación de la metodología influye significativamente en gestionar proyectos de emprendimiento económico o social en alumnos del colegio analizado.

Todos los hallazgos que se expusieron en líneas arriba, llegan a ser similares a la tesis realizada por Nolzco (2022), donde en una muestra de 40 estudiantes, se llegó a concluir que la implementación de la metodología Design Thinking en tal manera mejora notoriamente el nivel del emprendimiento social en los alumnos de la institución del nivel secundario, dado un valor calculado ($t = 12.658$) siendo mayor al valor de tabla y de sig. est. se generó un dato de ($p = 0.000$).

Sobre el primer objetivo específico sobre demostrar que el uso del Design Thinking mejora la capacidad sobre creación de la propuesta que genera valor en estudiantes. Luego de aplicar las sesiones de aprendizaje de la metodología de estímulo, se halló de la prueba Student se encontró un coef. medible de ($t = 32.954$) y con una sig. de dato ($p = 0.000$), lo que conllevó a que se pueda afirmar que la aplicación de la metodología influye en la capacidad sobre creación de la propuesta que genera valor en alumnos del colegio analizado.

Todos los hallazgos que se expusieron en líneas arriba, llegan a ser similares a la tesis realizada por Pérez y Mamani (2019), donde en una muestra 24 estudiantes, se llega a la conclusión que la implementación de la metodología Design Thinking en tal manera mejora notoriamente el nivel de comprensión lectora, dado un valor calculado ($t = -10.608$) siendo mayor al valor de tabla y de sig. est. se generan un dato de ($p = 0.000$).

Con respecto al segundo objetivo específico Demostrar que el uso del Design Thinking mejora la capacidad aplicación de habilidades técnicas en estudiantes. Luego de aplicar las sesiones de aprendizaje de la metodología de estímulo, se halló de la prueba Student se obtuvo un valor de ($t = 24.677$) y con una sig. hallado de ($p = 0.000$), lo que

conllevo a que se pueda afirmar que la aplicación de la metodología influyen en la capacidad de forma significativa en aplica habilidades técnicas en alumnos del colegio analizado.

Todos los hallazgos que se expusieron en líneas arriba, llegan a ser similares a la tesis realizada por González (2019), donde en una muestra de 37 estudiantes, llegando a la conclusión que la implementación de la metodología Design Thinking en tal manera mejora notoriamente el nivel de creatividad en estudiantes del quinto grado de nivel secundaria, dado un valor calculado ($t = -8.513$) siendo mayor al valor de tabla y de sig. est. se generó un dato de ($p = 0.000$).

Sobre el tercer objetivo específico sobre demostrar que el uso del Design Thinking mejora la capacidad trabaja en equipo para conseguir las metas en estudiantes de cuarto de secundaria de la I.E. Florencia Mora de Sandoval, Huamachuco 2022. Luego de aplicar las sesiones de aprendizaje de la metodología de estímulo, se halló de la prueba Student se encontró un coef. medible de ($t = 21.856$) y con una sig. de dato ($p = 0.000$), lo que conllevo a que se pueda afirmar que la aplicación de la metodología influyen en la capacidad de forma significativa en trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en alumnos del colegio analizado.

Todos los hallazgos que se expusieron en líneas arriba, llegan a ser similares a la tesis realizada por Lau (2019), donde en una muestra de 41 estudiantes se llegó a la conclusión que la metodología Design Thinking en tal manera mejora notoriamente el nivel de creatividad en estudiantes del cuarto grado de nivel secundaria, dado un valor calculado de ($t = -12.113$) siendo mayor al valor de tabla y de sig. est. se generó un dato de ($p = 0.000$).

Por último, sobre el objetivo de demostrar que el uso del Design Thinking mejora la capacidad analiza los resultados de la propuesta de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la I.E. Florencia Mora de Sandoval, Huamachuco 2022. Luego de aplicar las sesiones de aprendizaje de la metodología de estímulo, se halló de la prueba Student se encontró un coef. medible de ($t = 31.138$) y con una sig. de dato ($p = 0.000$), lo que conllevo a que se pueda afirmar que el uso del Design Thinking influyen en la capacidad de forma significativa en mide hallazgos del emprendimiento del proyecto en alumnos del colegio analizado.

Todos los hallazgos que se expusieron en líneas arriba, llegan a ser similares a la tesis realizada por Corilla (2021), donde en una muestra de 28 estudiantes se llegó a la conclusión

que la metodología Design Thinking en tal manera mejora notoriamente el nivel de habilidades técnicas en estudiantes del cuarto grado de nivel secundaria, dado un valor calculado de ($t = -17.412$) siendo mayor al valor de tabla y de sig. est. se generó un dato de ($p = 0.000$).

V. CONCLUSIONES

- La aplicación de la metodología Design Thinking mejora significativamente en el nivel de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de cuarto de secundaria de la I.E. Florencia Mora de Sandoval, Huamachuco 2023. Luego de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la Metodología Design Thinking, se obtuvo que el 53.1% de los alumnos se sitúan en el nivel medio de la competencia, el 31.3% se ubican en nivel alto y el 15.6% en nivel bajo.

- La aplicación de la metodología Design Thinking mejora significativamente en el nivel de la capacidad sobre creación de la propuesta que genera valor en estudiantes de cuarto de secundaria. Luego de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la Metodología Design Thinking, se obtuvo que el 62.5% de los alumnos se sitúan en el nivel medio de la capacidad, el 28.1% se ubican en nivel alto y el 9.4% en nivel bajo.

- La aplicación de la metodología Design Thinking mejora significativamente en el nivel de la capacidad aplicación de habilidades técnicas en estudiantes de cuarto de secundaria. Luego de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la Metodología Design Thinking, se obtuvo que el 56.3% de los alumnos se sitúan en el nivel medio de la capacidad, el 28.1% se ubican en nivel alto y el 15.6% en nivel bajo.

- La aplicación de la metodología Design Thinking mejora significativamente en el nivel de la capacidad trabaja en equipo para conseguir las metas en estudiantes de cuarto de secundaria. Luego de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la Metodología Design Thinking, se obtuvo que el 67.5% de los alumnos se sitúan en el nivel medio de la capacidad, el 25.0% se ubican en nivel alto y el 7.5% en nivel bajo.

- La aplicación de la metodología Design Thinking mejora significativamente en el nivel de la capacidad evalúa los hallazgos en los estudiantes sobre el proyecto de emprendimiento de cuarto de secundaria. Luego de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la Metodología Design Thinking, se obtuvo que el 65.6% de los alumnos se sitúan en el nivel medio de la capacidad, el 28.1% se ubican en nivel alto y el 6.3% en nivel bajo.

VI. RECOMENDACIONES

Primera. Al director de la institución de estudio, se le recomienda realizar programas de creatividad en estudiantes de secundaria, donde puedan desarrollar sus ideas de emprendimiento y mejora de negocio.

Segunda. Al director, se le recomienda fomentar la metodología Design Thinking en el uso de los alumnos con el propósito de que sean más originales, aumente la capacidad creadora para dar solución de forma fluida y rápida ante algún problema suscitado en el nivel secundario.

Tercera. A los docentes, desarrollar dentro de la institución educativa diversos talleres de multi - aprendizaje, con el propósito de que se ejecuten el Design Thinking, y así los alumnos tengan la capacidad de moldear ideas y elaborar de forma propicia para mejorar la capacidad de emprendimiento.

Cuarta. Se recomienda a los alumnos del colegio, puedan considerar con fuerza que estos sean los actores de cada uno de los fenómenos ambientales, sociales y económicos, desde el área que estipule el marco referencia CNEB sobre los desempeños a desarrollar en cada materia.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cantos, C. y Monserrate, S. (2018). *Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje. Propuesta: Portal Educativo*. Universidad de Guayaquil.
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/35348>
- Castillo, M., Alvarez, A. y Cabana, R. (2014). Design thinking: como guiar a estudiantes, emprendedores y empresarios en su aplicación. *Revista Ingeniería industrial*, 35(6), 31-51.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-59362014000300006
- Corilla, J. (2021). *El Design Thinking y las habilidades técnicas en estudiantes de secundaria del VII ciclo de un Politécnico de Carmen de la Legua – Reynoso, 2021*. Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/87205/Corilla_HJL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cruz, J. (2021). *Design Thinking en la creatividad de los estudiantes de administración de empresas, en una universidad de Trujillo – 2020*. Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/70085/Cruz_RJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cueva, M., Alfaro, L. y Alvarez, D. (2019). Fomentando la cultura del emprendimiento en los niños de 5 a 12 años en el asentamiento humano Torres de San Borja. Universidad Privada del Norte.
<https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/13527/Fomentando%20la%20cultura%20del%20emprendimiento%20en%20los%20ni%C3%B1os.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, A. (2021). Innovación en la Educación: Design Thinking. Diario Gestión.
<https://gestion.pe/blog/innovar-o-ser-cambiado/2019/02/design-thinking-innovacion-educacion.html/>
- Gomez, S. (2012). *Metodología de la investigación*. Red Tercer Milenio S.C.
- Gonzalez, J. (2019). *El Design Thinking y el desarrollo de la creatividad en la educación de los estudiantes de nivel secundaria de una institución del Callao*. Universidad

- Católica San José.
<https://repositorio.ftpcl.edu.pe/bitstream/handle/FTPCL/287/287.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hayzlett, J. (2021). Thinking Heads. 64-79.
<https://thinkingheads.com/latam/conferencistas/kiran-bir-sethi/>
- Henao, J. (2021). *El Design Thinking y el mapa de empatía con énfasis social en proyectos de ingeniería: Proyectos de diseño bajo metodologías ágiles de la I.U. Pascual Bravo*. Universidad EAFIT.
https://repository.eafi.edu.co/bitstream/handle/1074/29578/JuanDavid_HenaoSanta_2021.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Hernández, C. y Nuñez, J. (2021). Design thinking aplicado al mejoramiento de las competencias en universitarios: voto popular. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(6), 85-98.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2027-83062020000200085
- Hernández, C., Fernández, J. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill Education.
- Jiménez, A., Hernández, H. y Pitre. (2020). Emprendimiento social y su repercusión en el desarrollo económico desde negocios inclusivos (Colombia). *Revista Logos Ciencia y Tecnología*, 10(2), 198-211.
<https://www.redalyc.org/journal/5177/51758004013/html/>
- Latorre, C., Vásquez, S. y Rodríguez, A. (2021). Design Thinking: creatividad y pensamiento crítico en la universidad. 22(6), 41-61.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S107-40412020000100128
- Lau, L. (2019). *El Design Thinking y la creatividad de estudiantes del cuarto año de educación secundaria en la Institución Educativa N° 81647 de Cieneguilla 2018*. Universidad Tecnológica del Perú.
https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2812/Luis%20Lau_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Maluenda, J. y Dubó, S. (2018). Estrategia metodológica para enseñar innovación en estudiantes. *Revista Fundación Médica*, 235-237. <https://scielo.isciii.es/pdf/fem/v21n5/2014-9832-fem-21-5-235.pdf>
- Maya, E. (2014). *Métodos y técnicas de investigación*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Mejía, J., Ruiz, O. y Gaviria, L. (2019). Aplicación de metodología design thinking en el desarrollo automática CNC para MiPyME de confección. *Revista UIS Ingenierías*, 18(3), 157-168. <https://www.redalyc.org/journal/5537/553762534017/html/>
- Méndez, R. y Álvarez, A. (2020). Regulación o desregulación: una reflexión desde el design thinking. *Revista El Sur*, 12(2), 69-89. http://www.scielo.org.pe/scielo.ph?pid=S2415-095920200200365&script=sci_arttext
- Ministerio de Educación. (2010). Orientaciones para el trabajo pedagógico en el área de educación para el trabajo. Corporación Gráfica Navarrete S.A. <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/9-otpept2010.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). Programa curricular de Educación Secundaria. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>
- Murcia, A. y Hernández, C. (2019). *El Design Thinking como estrategia didáctica para la estimulación de la creatividad en los estudiantes*. Universidad Agustiniana. <https://repositorio.uniagustiniana.edu.co/bitstream/handle/123456789/713/MurciaGomez-AndresDario-2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Núñez, L. y Canal, M. (2020). Noción de emprendimiento para una formación escolar en competencia emprendedora. *Revista Latina de Comunicación Social*, 33(71), 1069-1089. <https://www.redalyc.org/pdf/819/81943468055.pdf>
- Palacios, G. (2010). Emprendimiento social: integrando a los excluidos en el ámbito rural. *Revista de Ciencias Sociales*, 1(3), 45-65. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=si_arttext&pid=S315-9518201000400002

- Pérez, C. y Mamani, A. (2019). *Aplicación del método Design Thinking para mejorar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa particular Virgen del Rosario, Arequipa – 2019*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10294>
- Sánchez, J. y Florez, J. (2017). Educación emprendedora: estado del arte. *Revista Propósitos y Representaciones*, 5(2), 47-66. <http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sciartext&pid=S2307799201700200010>
- Valencia, A., Gutiérrez, L. y Montoya, L. (2019). Consideraciones acerca del emprendimiento estratégico en la identificación de oportunidades y la creación de ventajas competitivas. *Revista Virtual Universidad Católica Norte*, 12(52), 143-159. <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194253828009.pdf>
- Zevallos, C. (2022). *Metodología Design Thinking para promover el emprendimiento social en los estudiantes de una Institución Privada en Lima*. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/254bd86f-4e9a-4a78-91fb-6ff62d7603eb/content>

APÉNDICES Y ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de medición

Cuestionario para medir la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Buen día estudiante, se espera tu gran colaboración en cuanto a responder con sinceridad el cuestionario.

Mar con un aspa (X) la opción que creas conveniente.

Valor	1	2	3	4	5
Escala	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

DIMENSIONES		Opciones				
Nº	Dimensión 1	1	2	3	4	5
1	Antes de comenzar tu proyecto sueles recabar contenido importante sobre problemas y necesidades de un grupo de usuarios en tu entorno.					
2	Previo a iniciar el proyecto comienzas a realizar preguntas para tener información relevante sobre necesidades o problemas del entorno.					
3	Sueles organizar información para tener resultados sobre los problemas detectados en el entorno.					
4	Te interesa diseñar alternativas como propuestas de valor, innovadoras y creativas.					
5	Creas un tríptico de la propuesta de valor.					
6	Comparas el prototipo de tu proyecto con otras similares					
7	Consideras cada una de las sugerencias en cuanto el prototipo para mejorarlo.					
8	Tienes presente la responsabilidad y la ética, los aspectos sociales, ambientales y también económicos.					
Nº	Dimensión 2	1	2	3	4	5
9	Ejecutas acciones para tener los recursos que se necesitan para ejecutar la propuesta de valor					
10	Programas cada una de las acciones que deben hacerse para construir la propuesta de solución en situaciones imprevistas.					

11	Sueles seleccionar procesos que ayudan a crear un bien o servicio que llega a formar parte de tu proyecto.					
12	Usas internet y software informáticos para mejorar el alcance de tu propuesta.					
13	Sueles ser responsable con evitar la contaminación ambiental, usando los recursos naturales de forma sostenible en la creación de tu propuesta.					
14	Aplicas normas de cuidados para evitar accidentes en la realización de tu propuesta.					
Nº	Dimensión 3	1	2	3	4	5
15	Sueles ser organizado con las actividades que realizaras conjuntamente con los que ayudarán, según sus prioridades y roles que tiene cada uno.					
16	Acompañas y guías a tus compañeros para que incrementen sus desempeños considerando con responsabilidad diferentes roles en el equipo de trabajo.					
17	Sueles proponer alternativas de solución a problemáticas inesperadas					
Nº	Dimensión 4	1	2	3	4	5
18	Sueles consignar los resultados de forma escrita o digital en hojas que te ayuden a evaluar los avances.					
19	Sueles ir midiendo los gastos que vas realizando en tu proyecto de valor.					
20	Analizas el grado de satisfacción de los clientes al experimentar con la propuesta de valor.					
21	Consideras los beneficios que tiene la sociedad con la propuesta de valor.					
22	Propones mejoras para dar garantía de que la propuesta de valor es sostenible con el pasar del tiempo.					

Baremo

Dimensiones	Ítems	Puntaje	Nivel
Dimensión 1:	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8	8 – 18 19 – 29 30 - 40	Bajo Medio Alto
Dimensión 2:	9, 10, 11, 12, 13 y 14	6 – 13 14 – 21 22 - 30	Bajo Medio Alto
Dimensión 3:	15, 16 y 17	3 – 6 7 – 11 12 - 15	Bajo Medio Alto
Dimensión 4:	18, 19, 20, 21 y 22	5 – 11 12 – 18 19 - 25	Bajo Medio Alto

Ficha técnica

Nombre original del instrumento:	Cuestionario para medir la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento
Autor y año:	Original: MINEDU (2018) Adaptada: Nolzco (2022)
Objetivo del instrumento:	Medir cuantitativamente el nivel de la competencia en mención.
Usuarios:	Son 32 alumnos del cuarto año del secundario de la I.E. Florencia de Sandoval de la ciudad de Huamachuco 2023.
Forma de administración o modo de aplicación:	Mediante un cuestionario integrado por 22 ítems y la aplicación ha sido realizada de forma virtual.
Validación	La valoración ha sido realizada por expertos, analizaron la vinculación de cada ítem con los indicadores y dimensiones, asimismo, la amplitud con pertinencia de cada ítem.
Confiabilidad	Se utilizó muestra piloto de 20 estudiantes pertenecientes a otra institución de Huamachuco, se usó el cuestionario sobre gestión directiva, derivando a un coeficiente de Alfa de Cronbach de valor 0.814, determinando que se acepte el instrumento como confiable para la aplicación en la población objeto de estudio.

Anexo 2: Validación de expertos

Validador 1:



PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario sobre nivel de competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, diseñado por los bachilleres Luis Janson Torres Caballero y Julio César Valdivia Chilon, cuyo propósito es medir el nivel de aprendizaje de la competencia en mención, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

METODOLOGÍA DESIGN THINKING PARA MEJORAR LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA HUMACHUCO 2023

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades, como requisito para obtener el título profesional de: Licenciado en Educación secundaria con mención en computación e informática.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO SOBRE NIVEL DE COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: CREA PROPUESTA DE VALOR							
1	Antes de iniciar tu proyecto recoges información relevante sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios observando tu entorno.	X		X		X		
2	Antes de iniciar tu proyecto utilizas entrevistas y/o encuestas para recoger información necesaria sobre problemas o necesidades del entorno.	X		X		X		
3	Organizas la información que recoges para obtener resultados sobre los problemas y/o necesidades detectadas en tu entorno.	X		X		X		
4	Diseñas alternativas de "propuesta de valor" creativas e innovadoras.	X		X		X		
5	Representas tu propuesta a través de prototipos.	X		X		X		
6	Validas el prototipo de tu propuesta con posibles usuarios.	X		X		X		
7	Tienes en cuenta las sugerencias sobre el prototipo y lo mejoras	X		X		X		
8	Tienes en cuenta en tu propuesta las implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: APLICA HABILIDADES TÉCNICAS	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Realizas acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor	X		X		X		
10	Programas las actividades que debes ejecutar para elaborar tu propuesta integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	X		X		X		
11	Seleccionas procesos de producción de un bien o servicio que forma parte de tu propuesta.	X		X		X		
12	Utilizas internet y programas informáticos para optimizar tu propuesta.	X		X		X		
13	Eres responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales en la elaboración de tu propuesta.	X		X		X		

14	Aplicas normas de seguridad en el proceso de producción del producto o servicio de tu propuesta.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Planificas las actividades de tu equipo consiguiendo que los integrantes establezcan, según sus roles, prioridades y objetivos.	X		X		X		
16	Acompañas y orientas a tus compañeros para que mejoren sus desempeños asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo.	X		X		X		
17	Propones alternativas de solución a conflictos inesperados	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: EVALÚA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO	Si	No	Si	No	Si	No	
18	Elaboras instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso del proyecto.	X		X		X		
19	Analizas la relación entre inversión y ganancia que generará tu proyecto.	X		X		X		
20	Analizas la satisfacción de los usuarios con tu propuesta de valor.	X		X		X		
21	Analizas los beneficios sociales y ambientales generados con tu propuesta de valor.	X		X		X		
22	Incorporas mejoras para garantizar la sostenibilidad de tu proyecto en el tiempo.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable | X | Aplicable después de corregir | | No aplicable | |

Apellidos y nombres del experto validador: Mtro. Vladimir Alejandro Tello Chumacero

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Mtro. Vladimir Alejandro Tello Chumacero**, con Documento Nacional de Identidad N° **26718133**, de profesión **Ingeniero de Sistemas e Informática** grado académico **Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Investigación y Docencia Universitaria**, con código de colegiatura **CIP 297731**, labor que ejerzo actualmente como **Docente** en el **Instituto superior Pedagógico Público Elorz Goicochea de Cajamarca**.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: Cuestionario sobre nivel de competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, diseñado por los bachilleres Luis Janson Torres Caballero y Julio César Valdivia Chilon, cuyo propósito es medir el nivel de aprendizaje de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable ☒ [X]

Aplicable después de corregir ☐ []

No aplicable ☐ []

Mtro. Vladimir Alejandro Tello Chumacero

DNI: 26718133

Especialidad del validador: Investigación y Docencia Universitaria

Trujillo, a los 11 días del mes de Abril del 2023

Firma del Experto Informante

Validador 2:



PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario sobre nivel de competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, diseñado por los bachilleres Luis Janson Torres Caballero y Julio César Valdivia Chilon, cuyo propósito es medir el nivel de aprendizaje de la competencia en mención, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

METODOLOGÍA DESIGN THINKING PARA MEJORAR LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA HUMACHUCO 2023

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades, como requisito para obtener el título profesional de: Licenciado en Educación secundaria con mención en computación e informática.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO SOBRE NIVEL DE COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: CREA PROPUESTA DE VALOR							
1	Antes de iniciar tu proyecto recoges información relevante sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios observando tu entorno.	X		X		X		
2	Antes de iniciar tu proyecto utilizas entrevistas y/o encuestas para recoger información necesaria sobre problemas o necesidades del entorno.	X		X		X		
3	Organizas la información que recoges para obtener resultados sobre los problemas y/o necesidades detectadas en tu entorno.	X		X		X		
4	Diseñas alternativas de "propuesta de valor" creativas e innovadoras.	X		X		X		
5	Representas tu propuesta a través de prototipos.	X		X		X		
6	Validas el prototipo de tu propuesta con posibles usuarios.	X		X		X		
7	Tienes en cuenta las sugerencias sobre el prototipo y lo mejoras	X		X		X		
8	Tienes en cuenta en tu propuesta las implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: APLICA HABILIDADES TÉCNICAS	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Realizas acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor	X		X		X		
10	Programas las actividades que debes ejecutar para elaborar tu propuesta integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	X		X		X		
11	Seleccionas procesos de producción de un bien o servicio que forma parte de tu propuesta.	X		X		X		
12	Utilizas internet y programas informáticos para optimizar tu propuesta.	X		X		X		
13	Eres responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales en la elaboración de tu propuesta.	X		X		X		

14	Aplicas normas de seguridad en el proceso de producción del producto o servicio de tu propuesta.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Planificas las actividades de tu equipo consiguiendo que los integrantes establezcan, según sus roles, prioridades y objetivos.	X		X		X		
16	Acompañas y orientas a tus compañeros para que mejoren sus desempeños asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo.	X		X		X		
17	Propones alternativas de solución a conflictos inesperados	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: EVALÚA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO	Si	No	Si	No	Si	No	
18	Elaboras instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso del proyecto.	X		X		X		
19	Analizas la relación entre inversión y ganancia que generará tu proyecto.	X		X		X		
20	Analizas la satisfacción de los usuarios con tu propuesta de valor.	X		X		X		
21	Analizas los beneficios sociales y ambientales generados con tu propuesta de valor.	X		X		X		
22	Incorporas mejoras para garantizar la sostenibilidad de tu proyecto en el tiempo.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del experto validador: Mtro. Quety Gallardo Meléndez

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Quety Gallardo Meléndez**, con Documento Nacional de Identidad N° **43284003**, de profesión **Docente**, grado académico **Maestro en Informática Educativa y Tecnologías de la Educación**, con código de colegiatura **0443431683**, labor que ejerzo actualmente como **Docente**, labor que ejerzo actualmente en la **I.E. César Vallejo Apán Alto de Hualgayoc, Cajamarca**.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: Cuestionario sobre nivel de competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, diseñado por los bachilleres Luis Janson Torres Caballero y Julio César Valdivia Chilon, cuyo propósito es medir el nivel de aprendizaje de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [☒]

Aplicable después de corregir [☐]

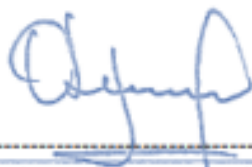
No aplicable [☐]

Mtro. Quety Gallardo Meléndez

DNI: 43284003

Especialidad del validador: Informática Educativa y Tecnologías de la Educación

Trujillo, a los 12 días del mes de Abril del 2023



Firma del Experto Informante

Validador 3:



PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario sobre nivel de competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, diseñado por los bachilleres Luis Janson Torres Caballero y Julio César Valdivia Chilon, cuyo propósito es medir el nivel de aprendizaje de la competencia en mención, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

METODOLOGÍA DESIGN THINKING PARA MEJORAR LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA HUMACHUCO 2023

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades, como requisito para obtener el título profesional de: Licenciado en Educación secundaria con mención en computación e informática.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO SOBRE NIVEL DE COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: CREA PROPUESTA DE VALOR	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Antes de iniciar tu proyecto recoges información relevante sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios observando tu entorno.	X		X		X		
2	Antes de iniciar tu proyecto utilizas entrevistas y/o encuestas para recoger información necesaria sobre problemas o necesidades del entorno.	X		X		X		
3	Organizas la información que recoges para obtener resultados sobre los problemas y/o necesidades detectadas en tu entorno.	X		X		X		
4	Diseñas alternativas de "propuesta de valor" creativas e innovadoras.	X		X		X		
5	Representas tu propuesta a través de prototipos.	X		X		X		
6	Validas el prototipo de tu propuesta con posibles usuarios.	X		X		X		
7	Tienes en cuenta las sugerencias sobre el prototipo y lo mejoras	X		X		X		
8	Tienes en cuenta en tu propuesta las implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: APLICA HABILIDADES TÉCNICAS	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Realizas acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor	X		X		X		
10	Programas las actividades que debes ejecutar para elaborar tu propuesta integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	X		X		X		
11	Seleccionas procesos de producción de un bien o servicio que forma parte de tu propuesta.	X		X		X		
12	Utilizas internet y programas informáticos para optimizar tu propuesta.	X		X		X		
13	Eres responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales en la elaboración de tu propuesta.	X		X		X		

14	Aplicas normas de seguridad en el proceso de producción del producto o servicio de tu propuesta.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Planificas las actividades de tu equipo consiguiendo que los integrantes establezcan, según sus roles, prioridades y objetivos.	X		X		X		
16	Acompañas y orientas a tus compañeros para que mejoren sus desempeños asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo.	X		X		X		
17	Propones alternativas de solución a conflictos inesperados	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: EVALÚA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO	Si	No	Si	No	Si	No	
18	Elaboras instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso del proyecto.	X		X		X		
19	Analizas la relación entre inversión y ganancia que generará tu proyecto.	X		X		X		
20	Analizas la satisfacción de los usuarios con tu propuesta de valor.	X		X		X		
21	Analizas los beneficios sociales y ambientales generados con tu propuesta de valor.	X		X		X		
22	Incorporas mejoras para garantizar la sostenibilidad de tu proyecto en el tiempo.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del experto validador: Mtro. Alex Miky López Rodríguez

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Alex Miky López Rodríguez**, con Documento Nacional de Identidad N° **41774132**, de profesión **Docente**, grado académico **Maestro en Informática Educativa y Tecnologías de la Educación**, con código de colegiatura **1541774132**, labor que ejerzo actualmente como **Docente**, labor que ejerzo actualmente en la **L.E. José Olaya de la Esperanza, Trujillo – La Libertad**.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: Cuestionario sobre nivel de competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, diseñado por los bachilleres Luis Janson Torres Caballero y Julio César Valdivia Chilon, cuyo propósito es medir el nivel de aprendizaje de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable ☒ [X]

Aplicable después de corregir ☐ []

No aplicable ☐ []

Mtro. Alex Miky López Rodríguez

DNI: 41774132

Especialidad del validador: Informática Educativa y Tecnologías de la Educación

Trujillo, a los 12 días del mes de Abril del 2023



Firma del Experto Informante

Anexo 3: Confiabilidad de instrumento

Resumen del tratamiento de los datos – variable : Nivel de competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

		N	%
Casos	Válidos	15	100.0
	Excluidos ^a	0	0.0
	Total	15	100.0

Nota. Data procesada en el Programa SPSS V. 25

Indicador de fiabilidad – variable : Nivel de competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.814	22

Nota. Data procesada en el Programa SPSS V. 25

Anexo 4: Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Instrumentos
Metodología DesignThinking	Latorre et al. (2021) son quienes sostienen que, el también denominado pensamiento de diseño, es una estrategia de diseño que impacta en la sensibilidad que tiene el diseñado con las demandas o exigencias de sus consumidores, con el fin de plantear soluciones tecnológicamente viables a sus problemáticas.	Para la ejecución de la variable DesignThinking se realizarán diez sesiones de aprendizaje basada en las dos dimensiones e indicadores: estrategia didáctica y talleres formativos.	Estrategia didáctica	- Actividades que fomenten el emprendimiento social	Sesiones de aprendizaje	Nominal	Lista de cotejo
			Talleres formativos	- Participación del taller formativo sobre la metodología			

Aprendizaje de la competencia	MINEDU (2018) sostiene que esta competencia tiene como fin que el alumno desarrolle en la actividad un idea innovadora movilizand con efectividad los recursos, acciones y estrategias suficientes para lograr las metas tanto personales como grupales y así dar solución a las necesidades sociales o ambientales que no se encuentran satisfechas o suponen un problema económico.	Para la medición de la variable aprendizaje de la competencia se utilizará como instrumento la encuesta, con ítems en escala ordinal y serán elaborados de acuerdo a las cuatro dimensiones e indicadores respectivamente.	Crea propuesta de valor	- Recoge información - Organiza información - Diseña - Realiza prototipo - Valor al emprendimiento - Impacto	Del 1 al 8		
			Desempeño individual	- Organiza acciones - Programa actividades - Selecciona procesos - Uso de las TIC - Normas de seguridad	Del 9 al 14	▪ Nunca ▪ Casi nunca ▪ A veces ▪ Casi siempre ▪ Siempre	Cuestionario
			Para lograr objetivos, se desarrolla la cooperatividad.	- Planificar actividades - Empatía - Resolución de conflictos	Del 15 al 17		
			Evalúa de los proyectos, los resultados del emprendimiento	- Uso de instrumentos de medición - Evalúa procesos - Toma de decisiones - Beneficio - Estrategia de sostenibilidad	Del 18 al 22		

Anexo 5: Autorización de la institución educativa



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

-FLORENCIA DE MORA DE SANDOVAL-

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Carta de consentimiento informado

Jaime Melciades Vega Negreiros, en calidad de Director, acepto de manera voluntaria, para que realicen la aplicación de 10 sesiones de aprendizaje a los alumnos para una investigación titulada "METODOLOGÍA DESIGN THINKING PARA MEJORAR LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA HUMACHUCO 2023", el cual será ejecutado por Br. Luis Janson Torres Caballero y Br. Julio Cesar Valdivia Chilon, tesistas de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

Me han comunicado lo siguiente:

- Los cuestionarios forman parte de su investigación.
- Se aplicarán 10 sesiones de aprendizaje a los estudiantes que forman parte de su investigación.
- Se realizará un pre test y post test a los alumnos, que forman parte de su investigación.
- Los resultados servirán solamente para su investigación.
- Mi participación servirá, para apoyar a los Docentes investigadores.

Huamachuco, 02 de Febrero del 2023


JAIME M. VEGA NEGREIROS
DIRECTOR

Anexo 6: Sesiones de aprendizaje de la Metodología Design Thinking

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I) DATOS GENERALES

1. PROGRAMA : PROGRAMA DE FORMACIÓN
2. SEMESTRE : 2022-II
3. GRADO/NIVEL : CUARTO / SECUNDARIA
4. N° DE SESIÓN 01
5. FECHA : 01/09/2022

II) PROGRAMACIÓN

APRENDIZAJE OBTENIDO	CONTENIDOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Aplica el proceso creativo para gestionar proyectos de emprendimiento económico.	La creatividad: Habilidades que fomentan el desarrollo de la creatividad Categorías de Innovación. Adaptadas a los estudiantes para aumentar la visión de servicios y productos.	Sustento del rediseño de un producto o servicio que ayude a mejorar la creatividad de estudiantes en la institución educativa.

III) SECUENCIA METODOLÓGICA

ACTIVIDADES DE INICIO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Los alumnos son recibidos con una bienvenida y seguidamente visualizan la presentación de la experiencia de la curricula del docente a cargo, se indicará cuáles son las acciones que se irán desarrollando en las sesiones y finalmente se tomará una evaluación final el cual consistirá en presentar un video y emprendimiento personal. Mediante un link los alumnos podrán acceder a los videos que estarán subidos en la plataforma de YouTube. (Se aconseja a los alumnos visualizar los videos anticipadamente).	Youtube	30 min.
Se tomará asistencia a todos los alumnos de la clase y después les llegará a sus correos un enlace para llenar un formulario en la web. Así como también consideran el importante uso de las etiquetas en las videoconferencias.	Sílabo / PPT	10 min.

Contestan mediante el programa de mensajería ¿Por qué gran parte de los alumnos piensan que se nace con habilidades creativas? ¿Cuáles son las habilidades que no has desarrollado para ser creativo?	Guía de taller 01	10 minutos
ACTIVIDADES DE PROCESO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Los alumnos se agrupan según el equipo que les toco formar. Crean un grupo en WhatsApp con todos los integrantes e ingresan al enlace https://www.youtube.com/watch?v=sgcfA13m&feature=youtu.be&hd=1 que muestra cómo se aplica la técnica SACAMPER para luego iniciar con el desarrollo de la primera actividad de los apartados a y b, en el cual tienen que rediseñar un producto con la aplicación de la técnica SCAMPER. Después, realizan un análisis del concepto de ser un emprendedor y lo importante que es innovar y la cultura de la creatividad. A si mismo mencionar las diferentes habilidades que tienen las personas con creatividad; los obstáculos que atraviesan y las clases de innovación. Lo antes mencionado se comentará en la videoconferencia. Seguidamente, tendrán 20 minutos para culminar con el apartado “c” de la primera actividad, en el cual se expone las habilidades creativas y la clase de innovación que fue utilizado en la tarea. Si tienen alguna duda o pregunta acerca del trabajo la realizan al docente a cargo mediante el programa de mensajería. Finalmente cargan su trabajo en la carpeta de Evidencias de aprendizaje.	Video conferencia Zoom /YouTube Guía de estudiante Formato de entrega Actividad	70 minutos 20 minutos minutos
ACTIVIDADES FINALES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
Retroalimentación Los alumnos analizan acerca del trabajo realizado y contestan las siguientes interrogantes: alumnos reflexionan en cuanto a las actividades ejecutadas y se responde a la siguiente interrogante: ¿Qué aprendieron? ¿Qué problemas han tenido para culminar con su tarea? ¿En qué circunstancias aplicarías lo estudiado? Actividad de extensión y recomendaciones para la siguiente sesión: En la siguiente sesión todos los alumnos identificaran un producto o proceso que no vaya acorde con la calidad y que en cuanto a su calidad no está conforme y pueda modificarse de una forma nueva. Este será el comienzo de su emprendimiento del proyecto personal.	PPT	5 min 5 min 5 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I) DATOS GENERALES

1. PROGRAMA : PROGRAMA DE FORMACIÓN
2. SEMESTRE : 2022-II
3. GRADO/NIVEL : CUARTO / SECUNDARIA
4. N° DE SESIÓN 02
5. FECHA : 13/09/2022

II) PROGRAMACIÓN

APRENDIZAJE OBTENIDO	CONTENIDOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Aplica acciones creativas para gestionar proyectos de emprendimiento económico.	Proyecto con visión de emprendimiento, con trabajo en equipo. Descripción situacional del entorno personal.	Redacción de las actividades que formarán la visión emprendedora.

III) SECUENCIA METODOLÓGICA

ACTIVIDADES DE INICIO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Los alumnos forman parte de la actividad: “Mis sueños”, en el cual utilizarán sus celulares o laptops alrededor de 2 min. Ingresando al siguiente enlace para contestar el primer interrogante: ¿Con que sueñas? realizan un análisis de la primera respuesta, luego contestan la interrogante dos ¿Qué te conlleva a conseguirlo? Nótese la similitud de las contestaciones.	Videoconferencia	30 minutos
Visualizan el video https://www.youtube.com/watch?v=hgbflubhyI y contestan en el programa de mensajería ¿Consideras que los entrevistados sabían de sus habilidades? y ¿Sabes cuáles son las fortalezas que posees y cuáles son las habilidades que tiene para emprender tu proyecto?	Video	10 minutos

ACTIVIDADES DE PROCESO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Los alumnos analizan sobre el significado del FODA y la filosofía organizacional, así como ayuda al desenvolvimiento de su proyecto personal. Describen los aspectos I, II y III sobre el emprendimiento del proyecto personal y lo cargan a la documento para evidenciar lo aprendido. En caso tengan preguntas, se dirigen al enlace: https://screencast-o-matic.com/watch/hbdfiL4v1z y realizan preguntas al maestro mediante el micrófono de la reunión en línea. Cargan a recursos a la documento de actividades el emprendimiento de proyecto personal y colocan su firma.	Video reunión Video reunión	80 minutos 60 minutos
ACTIVIDADES FINALES	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Retroalimentación Los alumnos trabajan junto al maestro destacando la relevancia de contar con el proyecto de emprendimiento personal e implementación de soluciones creativas. Analizan las tareas desarrolladas y contesta a las interrogantes: ¿Qué fue lo que se aprendió? ¿Qué desafíos tuvieron al llevar a cabo las tareas? ¿En qué condiciones aplicarías lo que se aprendió? Para la próxima sesión cada alumno debe precisar qué producto resolverá de manera creativa puesto que será se evaluarán con los 6 sombreros de Edward de Bono.	Video reunión Diapositiva	10 min. 10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I) DATOS GENERALES

1. PROGRAMA : PROGRAMA DE FORMACIÓN
2. SEMESTRE : 2022-II
3. GRADO/NIVEL : CUARTO / SECUNDARIA
4. N° DE SESIÓN 03
5. FECHA : 22/09/2022

II) PROGRAMACIÓN

APRENDIZAJE OBTENIDO	CONTENIDOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Aplica acciones del proceso creativo para gestionar proyectos de emprendimiento económico.	Pensamiento lateral y divergente en cuanto a sus atributos y características. Los seis sombreros como técnica de Edward De Bono:	Infografía que evidencia la solución más viable a la problemática del entorno personal como hallazgo de la utilización de la técnica de los seis sombreros.

III) SECUENCIA METODOLÓGICA

ACTIVIDADES DE INICIO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Los alumnos contestan mediante la prueba “el elefante Dumbo ha entrado en lo más profundo del lago”. Se encuentra en un situación confusa pero con ansias de escapar a la superficie. ¿De qué manera puede salir el elefante del fondo del lago?	Videoconferencia Celulares	10 minutos
Contestan mediante el micrófono a la interrogante ¿Consideras que las respuestas propuestas por todos los alumnos tienen validez ante la interrogante presentada?	Chat Videoconferencia	5 min.

ACTIVIDADES DE PROCESO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Los alumnos analizan la guía número 3 acerca del tema del pensamiento divertido y aplicando lo fluido según la teoría de Guilford y la estrategia Brainstorming contestan a la siguiente prueba: En cinco minutos den tres respuestas para disminuir la congestión vehicular en hora punta. Después, contestan a la siguiente interrogante ¿Fue sencillo aportar con las tres soluciones? ¿Por qué? Todas las respuestas son escribas en la presentación. Luego, analizan los datos sobre el pensamiento lateral y la metodología de los 6 sombreros donde los grupos buscan solucionar un problema frente a la escases del aire acondicionado en el Metropolitano, teniendo en cuenta que deben partir de la visión de un sombrero usando una respuesta cada equipo desde la visión del color de un sombrero. Da su aporte mediante un foro. Cada grupo emprendedor hace uso de los seis sombreros de De Bono con el fin de plantear soluciones a la problemática de su emprendimiento de proyecto personal y lo expone usando la herramienta Canva. Si cuentan con preguntas las pueden realizar usando el WhatsApp que tienen con el maestro y dirigirse al siguiente enlace: https://screencast-o-matic.com/watch/cjefnj81tZ. Se recomienda realizar sus interrogantes sobre el trabajo al docente a cargo antes de enviar su tarea.	Videoconferencia Guía 3 Chat Canva Videoconferencia Micrófono	20 minutos 70 minutos 40 minutos 10 minutos
ACTIVIDADES FINALES	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Los alumnos confirman la relevancia de usar el pensamiento divergente y lateral con el fin de dar solución a las problemáticas de manera creativa. Analizan las tareas desarrolladas y contestan a la interrogante ¿Qué fue lo que se aprendió? ¿Qué desafíos tuvieron al llevar a cabo las tareas? ¿En qué condiciones aplicarías lo que se aprendió? Detalles adicionales y sugerencias de cara a la próxima sesión: Para la próxima sesión, necesitan considerar qué producto solucionará de manera creativa (del proyecto emprendedor pues es la razón de la siguiente clase.	Video conferencia PPT PPT	5 min 5 min 5 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I) DATOS GENERALES

1. PROGRAMA : PROGRAMA DE FORMACIÓN
2. SEMESTRE : 2022-II
3. GRADO/NIVEL : CUARTO / SECUNDARIA
4. N° DE SESIÓN 04
5. FECHA : 14/10/2022

II) PROGRAMACIÓN

APRENDIZAJE OBTENIDO	CONTENIDOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Aplica el proceso creativo para gestionar proyectos de emprendimiento económico.	Proceso creativo: definición y metodología.	Organizador visual enfocado en mostrar la finalidad en cada fase.

III) SECUENCIA METODOLÓGICA

ACTIVIDADES DE INICIO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Los alumnos visualizan los videos de un robot para luego contestar en el grupo de mensajerías las siguientes interrogantes: ¿Para qué se usa? ¿Puedes crear algún bien o producto? ¿Qué necesitas? Contestan mediante mensajes.	Videoconferencia Chat	10 min

ACTIVIDADES DE PROCESO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Los alumnos acceden al siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=8inhgfnb_76gE donde mediante la conferencia contestan a la interrogante ¿Cuántas y en que consiste las etapas del pensamiento de diseño? ¿Qué propósito tiene la etapa de la empatía?	Videoconferencia	10 min.

Analizan el PPT y conversan sobre el objetivo de la etapa de empatizar así como de los instrumentos utilizados, la observación y entrevista mediante el cual se busca recopilar pensamientos y emociones. En grupos, diseñan un organizador visual sobre el objetivo de las etapas del pensamiento de diseño en la primera actividad y detallan la problemática que se busca en la segunda actividad. Examinan la técnica de observación encubierta y dialogan sobre la forma cómo verán a la persona con la problemática que darán solución.	Chat	30 minutos
	Guía del estudiante	70 minutos
	Zoom	90 min
ACTIVIDADES FINALES	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Retroalimentación El alumado colabora con el profesor y destacan la relevancia de organizar adecuadamente su entrevista con la finalidad de tener el mayor dato posible relacionados con el problema. Los alumnos reflexionan acerca de las tareas completadas y contestan las interrogantes: ¿Cuáles fueron sus aprendizajes? ¿Qué obstáculos enfrentaron al llevar a cabo las actividades? ¿En qué condiciones aplicarían lo aprendido? Además, se les proporciona una actividad adicional y recomendaciones para la próxima sesión: Es necesario que hayan examinado el video de la observación encubierta, ya que servirá como base para la próxima clase.	PPT	5 min
	PPT	5 min
	PPT	5 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I) DATOS GENERALES

1. PROGRAMA : PROGRAMA DE FORMACIÓN
2. SEMESTRE : 2022-II
3. GRADO/NIVEL : CUARTO / SECUNDARIA
4. N° DE SESIÓN 04
5. FECHA : 23/10/2022

II) PROGRAMACIÓN

APRENDIZAJE OBTENIDO	CONTENIDOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Aplica el procedimiento creativo para gestionar proyectos de emprendimiento económico.	Primer paso: llegar a empatizar en base a la identificación de las necesidades del usuario (insights)	Mapa sobre la trayectoria que refleja los insights del usuario inducido en la problemática seleccionada.

III) SECUENCIA METODOLÓGICA

ACTIVIDADES DE INICIO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Los alumnos se unen a la videollamada y contestan a las interrogantes: ¿Cuál es la definición de una entrevista? ¿Cuál es el propósito de realizar una entrevista?	Videoconferencia	10 min

ACTIVIDADES DE PROCESO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Los alumnos examinan los componentes de una entrevista y formulan las interrogantes (Primera Act.).	Videoconferencia PPT	70 minutos
Examinan las etapas para crear un mapa de los pasos a seguir y diseñan de una persona (Segunda Act.).	Papelógrafo	20 minutos
Cargan al documento denominado “Evidencias de aprendizaje” de la quinta sesión el mapa de los pasos a seguir.	PPT	60 min

ACTIVIDADES FINALES	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Retroalimentación Destacan lo importante que es el mapa de trayectoria ya que les ayuda a entender al usuario. Se resaltan también lo importante que es la transcripción de la entrevista ya que es un factor esencial en la fase de ideación.	PPT	5 min
Los alumnos analizan las actividades llevadas a cabo y dan respuesta a las interrogantes: ¿Cuáles fueron sus aprendizajes? ¿Qué desafíos enfrentaron al llevar a cabo las actividades? ¿En qué condiciones aplicarían lo aprendido?	PPT	5 min
Tarea adicional: Editan y organizan los videos de la etapa de empatía, teniendo en cuenta el detalle de la problemática por parte del participante, las imágenes o grabaciones del instante en que se observan la entrevista, las imágenes o grabaciones del instante de la elaboración del mapa de los pasos a seguir, y finalmente, la imagen del mapa de los pasos a seguir completo. Envía la grabación al email del maestro y adjuntan el enlace en el folder “Evidencia de Aprendizaje” de la quinta sesión, ubicada en recursos.	PPT	5 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I) DATOS GENERALES

1. PROGRAMA	: PROGRAMA DE FORMACIÓN
2. SEMESTRE	: 2022-II
3. GRADO/NIVEL	: CUARTO / SECUNDARIA
4. N° DE SESIÓN	06
5. FECHA	: 23/10/2022

II) PROGRAMACIÓN

APRENDIZAJE OBTENIDO	CONTENIDOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Aplica el proceso creativo para gestionar proyectos de emprendimiento económico.	Primer paso: - Definir - Analizar las necesidades del usuario - Propósito y focos de acción.	Mapa sobre la trayectoria que refleja los insights del usuario inducido en la problemática seleccionada.

III) SECUENCIA METODOLÓGICA

ACTIVIDADES DE INICIO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Los alumnos acceden a un foro, miran la grabación https://www.youtube.com/watch?v=yuGRDYH3A y contestan a la interrogante ¿Cuál es lo más importante en la etapa de establecer la problemática? Llevar a cabo el estudio del taller de la clase pasada, fortaleciendo su conocimiento partiendo desde las interrogantes que a continuación se detallan: ¿En cuál de las etapas del Design Thinking se llevó a cabo la sesión previa? ¿Qué propósito tiene? ¿Cuál de los productos fue desarrollado la etapa pasada? De acuerdo con la metodología del Design Thinking ¿Qué etapa es la siguiente? ¿Qué características tiene esa etapa? Aprecian la fotografía de una persona con una radio en el hombro y contestan ¿Qué características tiene la persona que se encuentra en la imagen? ¿Por qué crees que la persona cuenta con esa necesidad? ¿Cuál es la necesidad que ves? (Primera Act.)	Zoom	20 minutos

ACTIVIDADES DE PROCESO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Los alumnos establecen el propósito de la segunda etapa “Definir el problema”. Tras ello, repasan el video del instrumento nivel de empatía plasmado en un mapa visualizado en el siguiente enlace https://www.youtube.com/watch?v=UwaCuSIDs9A&t=45s y contestan a las preguntas: ¿Qué objetivo tiene? ¿De qué trata? ¿Qué escuchas?, ¿Qué observa?, ¿Qué siente y piensa? Y ¿Qué hace y dice ? ¿Cuál es su empeño y sus resultados? Refuerzan la comprensión de teorías del nivel de empatía plasmado en un mapa y estudian su aplicación mediante un ejemplo específico. En primer lugar, definen detalladamente al usuario, describiendo sus particularidades, y observando también de los distintos cuadrantes: ver, oír, decir y hacer, pensar y sentir, esforzar y resultado . Después, trabajan en grupos para crear su propio mapa de empatía utilizando el contenido recopilado durante la fase de la empatía. Queda evidenciado el paso a paso de la elaboración en un video(Segunda Act.). Posteriormente, reciben información teórica sobre el Punto de Vista (POV) y analizan un ejemplo basado en el análisis del mapa de empatía que han elaborado. Realizan un análisis de la redacción del problema y, a partir de eso, empiezan elaborando su propio POV y conceptúan la problemática de su proyecto de innovación. Plasman los procedimientos en un video el cual forma parte de la nota final . (Tercera Act.). Finalmente, estudian para ser evaluados en su segundo examen parcial.	Videoconferencia PPT	50 minutos 20 minutos
ACTIVIDADES FINALES	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Retroalimentación: Los alumnos van interactuando con su maestro y destacan el objetivo del mapa de empatía y el POV como instrumento para conceptualizar la problemática. Los alumnos analizan las tareas llevadas a dando respuesta a las interrogantes: ¿Cuáles fueron sus aprendizajes? ¿Qué desafíos enfrentaron al llevar a cabo las actividades? ¿En qué condiciones aplicarían lo aprendido?	PPT PPT	10 min 10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I) DATOS GENERALES

1. PROGRAMA : PROGRAMA DE FORMACIÓN
2. SEMESTRE : 2022-II
3. GRADO/NIVEL : CUARTO / SECUNDARIA
4. N° DE SESIÓN 07
5. FECHA : 01/11/2022

II) PROGRAMACIÓN

APRENDIZAJE OBTENIDO	CONTENIDOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Aplica el proceso creativo para gestionar proyectos de emprendimiento económico.	Tercer paso: Encontrar la solución frente a la problemática.	Definición de la problemática que llegue a responder los insights de los usuarios inmersos en las problemáticas seleccionados

III) SECUENCIA METODOLÓGICA

ACTIVIDADES DE INICIO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Los alumnos acceden al enlace siguiente para visualizar la grabación https://www.youtube.com/watch?v=R5fgekusdgv2wBE&t=126s contestando a la interrogante ¿En qué consiste las fases de la etapa Idear?	Foro	20 minutos
Ven el video: https://www.youtube.com/watch?v=6256hugfujc y crean un análisis sobre la existencia de diferentes respuestas innovadoras para resolver las problemáticas del día a día.	Videoconferencia	20 min
Acceden al Padlet elaborado por el maestro y plantean 5 usos que pueden proporcionar a los videos. Así mismo, contestan a la pregunta ¿Consideras que se pueden aplicar todas las utilidades? (Primera act.)		

ACTIVIDADES DE PROCESO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Cada grupo visualiza el enlace siguiente https://www.youtube.com/watch?v=TjE26yftdf y contestan la interrogante ¿Cuál es la finalidad de la etapa Idear? ¿En que consiste el Brainstorming? ¿Qué pasos se siguieron para alcanzar la idea ultima? (Segunda act.). Participan activamente en la creación de ideas mediante una sesión de lluvia de ideas (brainstorming) y en la organización de las tarjetas (cardsorting) con el fin de tener mejoras en los alumnos en cuanto a la experiencia de almorzar en un comedor. Los grupos, haciendo uso del brainstorming, plantean soluciones ante los problemas identificados en su emprendimiento del proyecto personal, teniendo en cuenta que deberán ser factibles al aplicar como un modelo. Luego, presentarán un PowerPoint que recopila toda la información, clasificándolas por los criterios: tecnológicos extremos, presentaciones, tecnológicos y necesarios. Adicionalmente, se plasmarán las votaciones que fueron dados por los grupos seleccionando una innovadora solución. El contenido de este procedimiento será filmado, ya que forma parte de su examen final. Para medir en cuál de los niveles está la respuesta innovadora se hará uso de una ficha la cual posteriormente será prototipada en su emprendimiento del proyecto personal. El alumno presenta y defiende su solución innovadora, recibiendo retroalimentación por parte del profesor. El coordinador del equipo carga el folder de “Evidenciando nuestros aprendizajes! En la séptima sesión un documento junto a la nueva solución innovadora escogida, es por ello que se hará uso de los pasos a seguir que fueron elaborados por el alumno.	Videoconferencia PPT Videoconferencia Videoconferencia Videoconferencia	50 minutos 20 minutos 20 minutos 20 minutos 20 minutos
ACTIVIDADES FINALES	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Retroalimentación: El alumnado va interactuando de la mano con el profesor, destacando el propósito del Brainstorming (Lluvia de ideas) instrumentos usados con el fin de elaborar y escoger soluciones creativas. Los alumnos analizan las actividades llevadas a cabo y dan respuesta a las interrogantes: ¿Cuáles fueron sus aprendizajes? ¿Qué desafíos enfrentaron al llevar a cabo las actividades? ¿En qué condiciones aplicarían lo aprendido?	PPT PPT	5 min 5 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I) DATOS GENERALES

1. PROGRAMA : PROGRAMA DE FORMACIÓN
2. SEMESTRE : 2022-II
3. GRADO/NIVEL : CUARTO / SECUNDARIA
4. N° DE SESIÓN 08
5. FECHA : 09/11/2022

II) PROGRAMACIÓN

APRENDIZAJE OBTENIDO	CONTENIDOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Aplica el proceso creativo para gestionar proyectos de emprendimiento económico.	Cuarto paso: Elaborar el prototipo, tipos, definición y consejos para buscar establecer el prototipo.	Prototipos en dimensiones que respondan a la problemática seleccionado.

III) SECUENCIA METODOLÓGICA

ACTIVIDADES DE INICIO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Los estudiantes visualizan la grabación accediendo al siguiente enlace https://www.youtube.com/watch?v=E0irn_pnjks contestando las siguientes interrogantes ¿Qué viene a ser un prototipo? ¿Por qué prototipar? ¿Para quienes se prototipa? Los alumnos contestan a las siguientes interrogantes mediante el chat ¿Cuál es la solución creativa que dará solución a la problemática del usuario? Y ¿Cómo se hará realidad?	Videoconferencia	20 minutos

ACTIVIDADES DE PROCESO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Los estudiantes visualizan la grabación accediendo al siguiente enlace https://www.youtube.com/watch?v=E0irn_pnjks contestando las siguientes interrogantes ¿Qué viene a ser un prototipo? ¿Por qué prototipar? ¿Para quienes se prototipa?	Videoconferencia	50 minutos

Los alumnos contestan a las siguientes interrogantes mediante el chat ¿Cuál es la solución creativa que dará solución a la problemática del usuario? Y ¿Cómo se hará realidad? Los alumnos visualizan la grabación accediendo al siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=UbCOXN7672I y contestan ¿En qué casos usamos un prototipo? Y ¿Cuál es su propósito? Estudian el objetivo de las clases de prototipos su etapa en los bienes y servicios. Trabajando en grupos, crean un modelo de un plan detallado para la etapa de prototipado que ayude a responder a la problemática encontrada. Comparten y presentan los bocetos que han elaborado. Posteriormente, reciben retroalimentación sobre sus bosquejos, realizan las correcciones necesarias y cargan los documentos en la octava sesión “Evidenciando Aprendizajes”	PPT	10 minutos
ACTIVIDADES FINALES	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Retroalimentación: El alumnado va interactuando de la mano con su maestro destacando el objetivo del prototipo. Los alumnos analizan las actividades llevadas a cabo y dan respuesta a las interrogantes: ¿Cuáles fueron sus aprendizajes? ¿Qué desafíos enfrentaron al llevar a cabo las actividades? ¿En qué condiciones aplicarían lo aprendido? Actividades adicionales y sugerencias para la próxima clase: Crean un prototipo que resuelva la problemática del negocio escogido.(Tarea para la casa)	PPT PPT	10 min 5 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I) DATOS GENERALES

1. PROGRAMA : PROGRAMA DE FORMACIÓN
2. SEMESTRE : 2022-II
3. GRADO/NIVEL : CUARTO / SECUNDARIA
4. N° DE SESIÓN 09
5. FECHA : 18/11/2022

II) PROGRAMACIÓN

APRENDIZAJE OBTENIDO	CONTENIDOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Aplica el proceso creativo para gestionar proyectos de emprendimiento económico.	Quinto paso: Testear las características del proyecto de emprendimiento	Prototipos que buscan la descripción del servicio o producto innovador que se orientan solucionar la problemática seleccionada.

III) SECUENCIA METODOLÓGICA

ACTIVIDADES DE INICIO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Los alumnos visualizan las grabaciones accediendo al siguiente enlace https://www.youtube.com/watch?v=rjhu-CAHttY y contestan a la interrogante: ¿Cuáles son los lineamientos para escoger el prototipo que se desarrollará? Trabajando en grupos, visualizan este enlace https://www.youtube.com/watch?v=VvLZ9aQzSzc y contestan ¿Qué objetivos crees que es el más innovador? Y ¿Cuál de los prototipos se ve más creativo? (Primera act.)	Videoconferencia	20 minutos

ACTIVIDADES DE PROCESO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
El alumnado exponen fotografías o videos de su modelo en 2 o 3 dimensiones, los cuales se alinean con la solución del problema escogido. A través de una sesión vía zoom explican las características del prototipo y cómo este resuelve las necesidades del usuario (Segunda act.).	Zoom	50 minutos
Posteriormente, describen el producto creativo que solucionar la problemática escogida y completan el informe correspondiente a los aspectos 4.1, 4.2 y 4.3 del proyecto emprendedor.	Zoom	20 minutos
Finalmente, son retroalimentados en cuanto al progreso de su emprendimiento del proyecto personal.		
ACTIVIDADES FINALES	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Retroalimentación: El alumnado va interactuando de la mano del maestro y destacan el objetivo del prototipo. Los alumnos analizan las actividades llevadas a cabo y dan respuesta a las interrogantes: ¿Cuáles fueron sus aprendizajes? ¿Qué desafíos enfrentaron al llevar a cabo las sesiones? ¿Bajo qué condiciones aplicarían lo estudiando?	Diapositivas	10 minutos
Actividades adicionales y sugerencias para próxima clase: Cuentan con el acceso a las grabaciones de la etapa del prototipo estructurado resuelta en la sesión.	PPT	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I) DATOS GENERALES

1. PROGRAMA : PROGRAMA DE FORMACIÓN
2. SEMESTRE : 2022-II
3. GRADO/NIVEL : CUARTO / SECUNDARIA
4. N° DE SESIÓN 10
5. FECHA : 28/11/2022

II) PROGRAMACIÓN

APRENDIZAJE OBTENIDO	CONTENIDOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Aplica el proceso creativo para gestionar proyectos de emprendimiento económico.	- Primera acción: empatizar - Segunda acción: definir - Tercera acción: identificar - Cuarta acción: prototipar. - Quinta acción: Testear	Exponer la idea del emprendimiento a realizar.

III) SECUENCIA METODOLÓGICA

ACTIVIDADES DE INICIO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
El alumnado realiza las coordinaciones correspondientes para presentar sus grabaciones y brindan los enlaces correspondientes a su profesor.	Zoom	20 min

ACTIVIDADES DE PROCESO	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
El alumnado dialoga para la exposición de sus videos, adjuntan el enlace al maestro. Los alumnos atienden a las instrucciones para llevar a cabo la exposición. Y realizan sus consultas acerca del tema. Revisión de la evaluación de los alumnos.	Zoom	90 min

ACTIVIDADES FINALES	MATERIALES Y MEDIOS	TIEMPO
Retroalimentación: El alumnado contesta a las interrogantes ¿Cuáles son las creativas aptitudes que fueron desarrollando? ¿Cuáles son las destrezas o aptitudes del negocio emprendedor que fueron desarrollados? Y ¿Qué emociones tuvieron al realizar estas clases?	PPT	10 min
Actividades adicionales y sugerencias para la próxima clase: El alumnado revisan sus calificaciones en trílce para asegurarse que se encuentren completadas.	PPT	10 min