



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN
TESIS

METODOLOGÍA DESIGN THINKING Y CULTURA DE EMPRENDIMIENTO
EN ESTUDIANTES DE LA I.E. RICARDO PALMA DEL DISTRITO -
PACOBAMBA – ANDAHUAYLAS - 2022 - 2023

PARA OPTAR AL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN
EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

AUTOR:

Br. CLICHER JAIME VALVERDE VALENZA

ASESOR:

Dr. EDWARDS JESÚS AGUIRRE ESPINOZA

CÓDIGO ORCID: 0000-0002-5514-6707

CUSCO - PERÚ

2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, asesor del trabajo de investigación/tesis titulado: Metodología design thinking y cultura de emprendimiento en estudiantes de la I.E. Ricardo Palma del distrito - Pacobamba Andahuaylas - 2022-2023 presentado por: Br. Clicher Jaime Valverde Valenza

con Nro. de DNI: 44482020, para optar el título profesional/grado académico de Maestro en educación mención gestión de la educación

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 3 veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del *Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la UNSAAC* y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 9%

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y **adjunto** la primera hoja del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 29 de Julio de 2024



Firma

Post firma Dr. Edwards Jesús Aguirre Espinoza

Nro. de DNI 23854868

ORCID del Asesor 0000-0002-5514-6707

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: oid: 27259:369828304

NOMBRE DEL TRABAJO

METODOLOGÍA DESIGN THINKING Y CULTURA DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE LA I.E. RICARDO PALMA DEL

AUTOR

CLICHER JAIME VALVERDE VALENZA

RECUENTO DE PALABRAS

30774 Words

RECUENTO DE CARACTERES

171512 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

155 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

20.5MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 24, 2024 1:57 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 24, 2024 1:59 PM GMT-5

● 9% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Base de datos de trabajos entregados
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)
- Material bibliográfico
- Material citado

DEDICATORIA

*A la divinidad, por ser guardián y guía
en mi camino, por darme la fuerza de seguir
bregando en este trajinar de la vida, por
darme tu bendición en todos los logros
deseados por mí y mi familia.*

*A mi madre, hermanos, pareja e hija, quienes
me motivan a seguir mis metas y aspiraciones
de manera constante. También, les agradezco
por enseñarme valores y comprensión hacia
los demás.*

Clicher Jaime

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por ser guía en todo momento y donde vaya e ilumina mi mente, por fortificar mi corazón y poner en mi camino aquellas personas maravillosas de ayer, hoy y siempre quienes hicieron que logre mis objetivos y con su apoyo de ellos logre esta travesía durante este periodo académico.

Mi agradecimiento a los docentes de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, quienes forman parte de la prestigiosa Escuela de Posgrado de Educación, quienes compartieron en las clases magistrales sus conocimientos en el campo de la pedagogía los cuales han fortalecido mis conocimientos.

Mi reconocimiento a Dr. Edwards Jesús Aguirre Espinoza, por su amable orientación y experiencia al ayudarme en el desarrollo de esta investigación.

Al director, docentes y estudiantes de las instituciones educativas Ricardo Palma de Pacobamba provincia de Andahuaylas, quienes me han permitido realizar la presente investigación al colaborar con el desarrollo de sesiones y los instrumentos para el recojo de datos a nivel de campo.

RESUMEN

La investigación ha tenido como principal propósito de explicar en qué medida la metodología design thinking desarrolló la cultura de emprendimiento de los estudiantes de educación secundaria del distrito de Pacobamba provincia de Andahuaylas en el 2023, la investigación se centra en una perspectiva aplicada, tiene un enfoque explicativo y se estructura mediante un diseño cuasi experimental con una muestra de 96 discentes entre varones y mujeres, 48 grupo control (Gc) y 48 grupo experimental (Ge), con una selección de muestra no probabilística, donde se desarrolló catorce sesiones aplicando la metodología design thinking en el Ge, para recoger la información se usó en dos grupos el cuestionario con escala de tipo Likert, donde se tuvo el siguiente resultado al realizar el contraste sobre el nivel de cultura de emprendimiento en los discentes se halló que el grupo control sólo el 15% llega al nivel destacado, mientras que el grupo experimental llega a 33% nivel más alto de desarrollo de cultura de emprendimiento, después del uso de la metodología design thinking. Marcando una diferencia de 18%, así mismo en el nivel de logro previsto el Gc logra 58% y el Ge que alcanza el 67%. En conclusión, se asume que la metodología design thinking mejora significativamente la cultura de emprendimiento en discentes, como se demuestra en la prueba de Wilcoxon donde el p-valor = 0,000 obtenido es menor que la significancia de 0,05.

Palabras clave: *Metodología design thinking, Emprendimiento, Cultura de Emprendimiento*

ABSTRACT

The main purpose of the research was to explain to what extent the design thinking methodology developed the entrepreneurial culture of secondary education students in the district of Pacobamba, province of Andahuaylas, in 2023. The research focuses on an applied perspective, has an explanatory approach, and is structured using a quasi-experimental design on a sample of 96 students, both male and female, 48 in the control group and 48 in the experimental group, with a non-probabilistic sample selection. Fourteen sessions were conducted applying the design thinking methodology in the experimental group. To collect information, a Likert scale questionnaire was used in both groups. The following result was obtained: in the contrast on the level of entrepreneurial culture among students, it was found that only 15% of the control group reached the outstanding level, while 33% of the experimental group reached the highest level of entrepreneurial culture development after using the design thinking methodology. This marked an 18% difference. Additionally, in the level of expected achievement, the control group achieved 58%, and the experimental group reached 67%. In conclusion, it is assumed that the design thinking methodology significantly improves the entrepreneurial culture in students, as demonstrated in the Wilcoxon test where the p-value = 0.000 obtained is less than the significance of 0.05.

Key words: Design thinking Methodology, Entrepreneurship, Entrepreneurial Culture

INTRODUCCIÓN

El estudio "Metodología design thinking y cultura de emprendimiento en discentes de la I.E. Ricardo palma del distrito - Pacobamba – Andahuaylas - 2022 - 2023" tiene como objetivo explicar en qué medida la aplicación de la metodología design thinking desarrolla la cultura de emprendimiento en estudiantes de secundaria. Esta metodología se ha implementado de manera improvisada a nivel nacional en el área de Educación para el trabajo desde el año 2020, principalmente mediante la estrategia aprendo en casa, como respuesta al confinamiento causado por el COVID-19. Además, los estudiantes en esos tiempos no lograron desarrollar hábitos relacionados al emprendimiento. La cual llamo la atención para realizar la investigación si la metodología aplicada en sesiones tiene una influencia en los niveles de emprendimiento debido a que hoy la educación enfrenta el desafío a fin de preparar a los discentes en emprendimiento y para un mundo cambiante donde la capacidad de innovar y actuar es un factor crítico para el éxito personal y profesional. En este contexto, esta tesis expone la aplicación de la “Metodología design thinking” y su impacto en la cultura de emprendimiento entre discentes de la I.E. Ricardo Palma de Pacobamba provincia de Andahuaylas entre 2022-2023.

Se eligió design thinking por su enfoque centrado en el usuario, así como su capacidad de fomentar la resolución creativa de inconvenientes. Esta herramienta pedagógica estimula el pensamiento crítico, la colaboración y la adaptabilidad, el desarrollo de habilidades cruciales en entorno empresarial dinámico en la búsqueda de la solución. La cultura del emprendimiento es esencial para formar personas que pueden reconocer oportunidades, asumir riesgos y tomar la iniciativa. Así lo sostiene las bases teóricas abordada en esta tesis.

En el transcurso de este estudio, se analizaron los beneficios y desafíos de integrar design thinking en la educación y su incidencia en la actitud emprendedora de los estudiantes. Con ello se busca contribuir al diseño de estrategias innovadoras en educación a fin de que preparen a los discentes para los retos actuales y futuros, a partir de una investigación exhaustiva y un enfoque meticuloso.

Esta tesis aborda la relación del design thinking, la cultura emprendedora y la educación en la I.E. Ricardo Palma, aportando a la reflexión de las prácticas pedagógicas para formar a estudiantes integrales en la era de la innovación y el emprendimiento.

La investigación realizada posee la estructura siguiente:

Capítulo I: la etapa inicial del estudio implica el planteamiento del problema de estudio, que se aborda a través de la presentación de la situación problemática, las formulaciones relacionadas a los propósitos de la investigación, las justificaciones que respaldan la necesidad de investigar y los propósitos que se persiguen en la investigación.

Capítulo II: se enmarca en un contexto teórico y conceptual que se apoya en los fundamentos del design thinking y la cultura emprendedora, los cuales constituyen las variables de estudio. Asimismo, se exploran los antecedentes tanto a nivel internacional y nacional que han abordado estas variables, sirviendo como referencia clave para nuestro estudio.

Capítulo III: en esta sección, se plantea las suposiciones que guían nuestra investigación y luego procederemos a definir y medir las variables relevantes según las dimensiones abordadas en este estudio.

Capítulo IV: abarca el método usado en el estudio, el alcance del mismo, su tipo, así como nivel de estudio, así como la identificación de la unidad de análisis. Además, se detalla la

población bajo estudio, también se informa sobre el tamaño de la muestra, como también la técnica de selección, así como los métodos y herramientas usadas para recolectar, analizar e interpretar los datos.

Capítulo V: contiene los resultados del análisis de datos recolectados con los instrumentos. En esta etapa, se analizan e interpretan los datos de forma detallada, lo que conduce a una discusión posterior de los hallazgos. Además, se verifica las hipótesis, se presenta los resultados y se finaliza con las conclusiones, recomendaciones; bibliografía, así como anexos correspondientes.

ÍNDICE GENERAL

Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Resumen	iv
Abstract	v
Introducción	vi
Índice general.....	ix
Lista de tablas	xii
Lista de figuras	xiv
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Situación problemática.....	1
1.2 Formulación del problema.....	3
1.2.1 Problema General	3
1.2.2 Problemas específicos	4
1.3 Justificación de la investigación	4
1.3.1 Justificación normativa legal	5
1.3.2 Justificación teórica	5
1.3.3 Justificación practica.....	6
1.3.4 Justificación social	7
1.3.5 Justificación metodológica.....	7
1.4 Objetivos de la investigación.....	8
1.4.1 Objetivo general.....	8
1.4.2 Objetivos específicos	8
CAPÍTULO II	9
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	9
2.1 Bases teóricas	9

2.1.1 Metodología design thinking	9
2.1.2 Historia de la metodología del pensamiento de diseño o design thinking.....	10
2.1.3 Teorías de la metodología de design thinking	11
2.1.4 Relevancia de la metodología de design thinking	12
2.1.5 Características de la metodología de design thinking.....	12
2.1.6 Dimensiones de la metodología de Design thinking	15
2.1.7 Cultura de emprendimiento	19
2.2. Marco conceptual.....	30
Metodología.....	30
Enfoque.....	31
Método.....	31
2.3 Antecedentes empíricos de la investigación:	32
2.3.1 A nivel internacional.....	32
2.3.2. A nivel nacional.....	39
2.3.3 A nivel local.....	49
CAPÍTULO III	50
HIPÓTESIS Y VARIABLES	50
3.1 Hipótesis	50
3.1.1 Hipótesis general	50
3.1.2 Hipótesis específicas.....	50
3.2 Identificación de variables e indicadores.....	51
3.2.1 Variable 1: Metodología design thinking	51
3.2.2 Variable 2: Cultura de emprendimiento	52
3.3 Operacionalización de variables	54
CAPÍTULO IV.....	57
METODOLOGÍA.....	57
4.1 Ámbito de estudio: localización política y geográfica	57

4.2 Tipo y nivel de investigación.....	57
4.3 Unidad de análisis.....	59
4.4 Población de estudio	59
4.5 Tamaño de muestra.....	60
4.6 Técnicas de selección de muestra	61
4.7 Técnicas de recolección de información	61
4.8 Técnicas de análisis e interpretación de la información.....	63
4.9 Técnicas para demostrarla verdad o falsedad de las hipótesis planteadas	64
CAPÍTULO V	65
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	65
5.1 Procesamiento, análisis, interpretación y discusiones de resultados	65
5.1.1 Cultura de emprendimiento	65
5.2 Pruebas de hipótesis	76
5.3 Discusión de resultados	83
CONCLUSIONES	90
RECOMENDACIONES	92
BIBLIOGRAFÍA:.....	93

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Operacionalización de variables	54
Tabla 2: Número de estudiantes por grados de la institución educativa	60
Tabla 3: Número de estudiantes de primero a cuarto grado	60
Tabla 4: Resumen de procesamiento de casos Alfa de Cronbach	62
Tabla 5: Prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach	62
Tabla 6: Prueba de normalidad.....	64
Tabla 7: Distribución de datos de la variable cultura de emprendimiento en estudiantes pre test	65
Tabla 8: Distribución de datos de la variable cultura de emprendimiento en grupo experimental pre test y post test	67
Tabla 9: Distribución de datos de la variable cultura de emprendimiento en grupo control pre test y post test	69
Tabla 10: Distribución de datos de la variable cultura de emprendimiento en los grupos experimental y control post test.....	70
Tabla 11: Distribución de datos de la dimensión hábitos de emprendimiento en grupo experimental pre test y post test	72
Tabla 12: Distribución de datos de la dimensión creatividad e innovación en grupo experimental pre test y post test	74
Tabla 13: Distribución de datos de la dimensión aceptación de riesgos en grupo experimental pre test y post test	75
Tabla 14: Prueba de rangos con signo de Wilcoxon sobre la variable cultura de emprendimiento	77

Tabla 15: Resumen de prueba Wilcoxon de muestras relacionadas de la variable cultura de emprendimiento	77
Tabla 16: Prueba de rangos con signo de Wilcoxon sobre hábitos de emprendimiento	79
Tabla 17: Resumen de prueba Wilcoxon de muestras relacionadas de la dimensión hábito de emprendimiento	79
Tabla 18: Prueba de rangos con signo de Wilcoxon sobre creatividad e innovación	80
Tabla 19: Resumen de prueba Wilcoxon de muestras relacionadas de la dimensión creatividad e innovación.....	81
Tabla 20: Prueba de rangos con signo de Wilcoxon sobre aceptación de riesgos	82
Tabla 21: Resumen de prueba Wilcoxon de muestras relacionadas de la dimensión aceptación de riesgos	82

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Gráficos estadísticos de la variable cultura de emprendimiento en estudiantes pre test	66
Figura 2: Gráficos estadísticos de la variable cultura de emprendimiento en grupo experimental pre test y post test	67
Figura 3: Gráficos estadísticos de la variable cultura de emprendimiento en grupo control pre test y post test	69
Figura 4: Gráficos estadísticos de la variable cultura de emprendimiento en los grupos experimental y control post test.....	71
Figura 5: Gráficos estadísticos de la dimensión hábitos de emprendimiento en grupo experimental pre test y post test	73
Figura 6: Gráficos estadísticos de la dimensión creatividad e innovación en grupo experimental pre test y post test	74
Figura 7: Gráficos estadísticos de la dimensión aceptación de riesgos en grupo experimental pre test y post test	75

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Situación problemática

Una de las actividades desarrolladas por el hombre desde antaño fue el emprendimiento, pues ha estado presente en su vida cotidiana y en diversos campos; como la agricultura, la caza, economía, educación, medicina, ingeniería, Etc. En estos últimos años en un contexto de pandemia el emprendimiento fue desarrollado en algunos sectores de manera relevante y en otros mantuvo el mismo ritmo, esto ha generado oportunidades y retos por las circunstancias creadas por este contexto globalizado. Por ello, la cultura del emprendimiento en este contexto ha jugado un papel importante como respuesta a las necesidades y desafíos ocasionado el covid-19. En el caso de Latinoamérica la tasa de actividad emprendedora se sitúa en 24.6% como lo detalla GEM (2024). Así mismo, en el Perú se tiene datos de emprendimiento alentadores según estudio de IPSOS (2021) el 53% considera que la población adulta peruana tiene un espíritu emprendedor esto se refleja en la diversidad de negocios iniciados por hombres y mujeres, aunque la mayoría los desarrolla sólo de manera temporal o cuando surge una necesidad insatisfecha, situación que obliga a los peruanos a emprender emprendimientos económicos o sociales. Donde la mayor parte desarrolla el emprendimiento económico de manera empírica. Sin embargo, en un informe del Instituto de Economía y Desarrollo empresarial (IEDEP, 2024) indica que 20.1% de la población de los jóvenes de entre 15 y 29 años no desarrollan ninguna actividad ni trabajan ni estudian, conocidos como “ninis” el cual afecta en la economía nacional e incrementa la pobreza en el país ya que no contribuyen en la actividad económica ni de emprendimiento. De igual manera el emprendimiento es una competencia que rara vez se toma en cuenta de manera exclusiva en lo académico, sino que se desarrolla de manera improvisada en la sociedad y toma poca relevancia

incluso en el sistema educativo. Aunque está incluida en CNEB a través de la competencia: gestiona proyectos de emprendimiento económicos o sociales el cual es desarrollada en educación para el trabajo. Además, los estudiantes de EBR no están acostumbrados a desarrollar hábitos relacionados al emprendimiento, como también se visualiza que los docentes responsables en desarrollar esta área muchas veces no son docentes de especialidad, sino completan su carga horaria con esta área y no se logran desarrollar a plenitud la competencia de emprendimiento en los estudiantes en muchos colegios.

Zevallos y Calle (2022) evidencian en su estudio el poco estímulo de la cultura emprendedora en discentes de nivel secundaria es porque algunos docentes no tienen interés por desarrollar proyectos sociales ni económicos sostenibles que motiven la cultura de emprendimiento, así mismo no hay programas ni métodos educativos adecuados en las instituciones para estimular la cultura emprendedora en los discentes. Bajo estas circunstancias, los estudiantes que reciben una formación inadecuada en cultura emprendedora se encuentran en desventaja, ya que no desarrollan esta capacidad crucial. Esto puede llevar a que, en el futuro, se conviertan en individuos poco proactivos y conformistas. Por lo tanto, es esencial que las instituciones responsables de este sector promuevan e implementen programas y estrategias bien planificadas, con docentes capacitados para brindar este tipo de formación en el ámbito académico.

Por tal motivo el estudio se enmarca en la necesidad de aplicar sesiones con la metodología design thinking a un grupo de jóvenes que cursan en la institución educativa Ricardo Palma de Pacobamba para conocer la influencia en la cultura emprendedora de los estudiantes, analizar sus hábitos emprendedores y motivarlos a desarrollar el emprendimiento a través de esta metodología, generando así mejores oportunidades para su futuro.

En tal sentido el método design thinking se fundamenta, en el análisis de las acciones y comportamiento humano para desarrollar el pensamiento de diseño en un producto, Blázquez y Serrano (2016). Por lo tanto, la metodología sigue un proceso de diseñar alternativas de solución siempre tomando como centro a la persona desde un inicio hasta el final durante la creación de valor para el usuario.

La cultura de emprendimiento es una competencia del hombre que debe desarrollar a través de metodologías para ser competitivo, con destacadas capacidades y un repertorio de conocimientos que estos hacen que sea exitoso en la sociedad, con ello se incrementa la calidad de vida de uno mismo, al igual que de su familia y de la sociedad de manera indirecta, como hace referencia MinEducación (2012).

Para desarrollar la competencia del emprendimiento existen diversas formas de desarrollarla algunas de manera efectiva con guía orientada y otras de manera empírica, según sea el tipo de emprendimiento y según la edad del emprendedor se deberá optar por una metodología u otra.

Por lo tanto, esta investigación tiene como objetivo explicar hasta qué punto la metodología del design thinking, que se basa en principios de diseño centrados en la persona, puede fomentar una cultura de emprendimiento entre los estudiantes de nivel secundario.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema General

¿En qué medida la aplicación de la metodología design thinking desarrolla la cultura de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 - 2023?

1.2.2 Problemas específicos

- a) ¿En qué medida la aplicación de la metodología design thinking contribuye al desarrollo del hábito de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023?
- b) ¿En qué medida la aplicación de la metodología design thinking contribuye al desarrollo de la creatividad e innovación en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023?
- c) ¿En qué medida la aplicación de la metodología design thinking contribuye al desarrollo de la aceptación de riesgos en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023?

1.3 Justificación de la investigación

Se realiza la investigación por que necesitamos entender cómo la metodología de design thinking influye a la cultura emprendedora en estudiantes de secundaria. Este estudio analiza el uso del pensamiento de diseño o design thinking en el nivel secundario y su fomento de habilidades emprendedoras de los discentes, reconociendo la relevancia de fomentar la creatividad y las habilidades empresariales desde temprana edad.

A su vez uno de los fines de esta investigación es analizar cómo la aplicación de la metodología design thinking en la educación secundaria fortalece habilidades clave en los jóvenes, preparándolos para los desafíos futuros en el campo del emprendimiento. Buscamos crear un ambiente favorable para que los estudiantes crezcan integralmente y tengan las habilidades necesarias para sobresalir en un mundo dinámico y competitivo.

Este estudio contribuye al campo educativo al proporcionar conocimientos valiosos que mejoran la formación de los estudiantes y abren nuevas perspectivas para el diseño de estrategias pedagógicas efectivas. La investigación busca vincular el design thinking con el desarrollo de la

cultura de emprendimiento en el nivel educativo secundario, mediante la cobertura de un vacío de en el uso de metodologías para el desarrollo de emprendimiento.

En última instancia, este estudio no solo busca llenar un espacio en la literatura académica, sino también ofrecer a educadores, responsables de políticas educativas y otros actores interesados, una comprensión más profunda de cómo las metodologías basadas en el design thinking pueden influir positivamente en la formación de los futuros emprendedores desde la secundaria.

1.3.1 Justificación normativa legal

El estudio es pertinente debido a la relevancia de analizar la metodología design thinking y Cultura de Emprendimiento en la educación secundaria dentro del marco normativo y legal. Nuestra legislación educativa reconoce la relevancia de promover habilidades innovadoras y el espíritu emprendedor en los discentes del nivel secundario.

La legislación y políticas educativas respaldan la inclusión de metodologías activas como el design thinking como también la cultura de emprendimiento desde el currículo nacional de educación básica (CNEB), aun con más fuerza desde el 2020 de manera masiva para promover en los estudiantes habilidades esenciales para el éxito en la sociedad moderna. Así mismo, se fomenta la integración de nuevas capacidades y métodos de enseñanza para desarrollar habilidades necesarias para el éxito en un entorno empresarial dinámico.

1.3.2 Justificación teórica

La presente investigación se enfoca en estudiar el impacto de la metodología design thinking, centrada en la persona, y su relación con el desarrollo de la cultura de emprendimiento en estudiantes de secundaria. Este enfoque es crucial debido a la creciente importancia de formar habilidades emprendedoras y fomentar una mentalidad innovadora en el ámbito educativo.

El interés por este tema surge de la necesidad de comprender de manera integral cómo la implementación de design thinking puede influir en la formación de habilidades emprendedoras y en el desarrollo de una mentalidad innovadora entre los estudiantes de secundaria. En la sociedad actual, la cultura emprendedora es cada vez más relevante, ya que la capacidad de generar ideas novedosas y asumir riesgos es fundamental para alcanzar el éxito tanto a nivel personal como profesional.

La metodología design thinking se caracteriza por generar soluciones creativas al comprender con empatía las necesidades de los usuarios. Diversos estudios han demostrado que el pensamiento de diseño no solo es eficaz para resolver problemas, sino que también promueve la creatividad, la innovación y el comportamiento proactivo en el entorno laboral. Sin embargo, la mayoría de estos estudios se han centrado en contextos profesionales o universitarios, dejando un vacío de conocimiento sobre su implementación y efectividad entre los estudiantes de secundaria.

Teóricamente, esta investigación se justifica por la necesidad de explorar cómo la aplicación de la metodología design thinking, centrada en la persona, puede influir en el espíritu emprendedor de los estudiantes de secundaria. Además, este estudio permitirá enriquecer las estrategias educativas y promover habilidades esenciales para el futuro de una sociedad emprendedora. Entender estas dinámicas es fundamental para adaptar y mejorar los programas educativos, asegurando que los estudiantes estén mejor preparados para enfrentar los desafíos del mundo moderno con una mentalidad creativa y emprendedora.

1.3.3 Justificación practica

Desde un aspecto práctico, los resultados de la investigación es un referente e informativo en futuras investigaciones concernientes en la metodología de design thinking para generar

conocimientos, habilidades y competencias, así poder desarrollar la cultura de emprendimiento de jóvenes discentes del nivel secundario, para ello la investigación implementó el instrumento y uso la técnica para recoger información, procesar, analizar e interpretar los resultados generados después de la aplicación del instrumento.

Este trabajo desde lo práctico es un importante punto de referencia que no sólo proporciona una comprensión profunda del enfoque del pensamiento de diseño, sino que también proporciona esquemas en sesiones como herramientas concretas para su implementación en el entorno educativo. La relevancia de este trabajo no radica sólo en la literatura científica, sino también en el hecho de capacitar eficazmente a la generación de emprendedores quienes participaron de las sesiones con la metodología.

1.3.4 Justificación social

Este estudio es relevante socialmente al ser un recurso valioso para actores educativos como la UGEL, docentes, padres de familia y la institución educativa. Donde se ha comprobado su utilidad al dirigir la planificación de actividades basadas en el design thinking. Este enfoque promueve la cultura de emprendimiento entre los discentes al incorporar principios de pensamiento innovador de manera eficaz. El uso de esa metodología fomenta el desarrollo completo de los discentes y mejora sus habilidades cognitivas y socioemocionales para enfrentar los desafíos actuales. Por lo tanto, este estudio es una herramienta importante para fortalecer la educación, acorde con las exigencias actuales de preparación para campo laboral.

1.3.5 Justificación metodológica

Esta investigación utiliza un enfoque experimental donde se aplica la metodología de design thinking para promover la cultura emprendedora en discentes de secundaria. La muestra

consta de 96 estudiantes, separados en grupos de control y experimental. Esta metodología evalúa en detalle cómo estas prácticas influyen en las habilidades creativas y emprendedoras de los estudiantes. Para evaluar los resultados, se utiliza la prueba de Wilcoxon, para el contraste de hipótesis que valida las distinciones significativas entre los grupos relacionados. Se selecciona este enfoque metodológico con el fin de comprender profundamente y de manera objetiva el impacto que tiene la metodología de design thinking y la cultura emprendedora en la educación secundaria.

1.4 Objetivos de la investigación

1.4.1 Objetivo general

Explicar en qué medida la aplicación de la metodología design thinking desarrolla la cultura de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.

1.4.2 Objetivos específicos

- a) Determinar en qué medida la aplicación de la metodología design thinking desarrolla el hábito de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.
- b) Determinar en qué medida la aplicación de la metodología design thinking desarrolla la creatividad e innovación en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.
- c) Determinar en qué medida la aplicación de la metodología design thinking desarrolla la aceptación de riesgos en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Bases teóricas

2.1.1 Metodología *design thinking*

Definición de design thinking está conformado por dos palabras inglesas que traducido al español sería pensamiento de diseño. Dicha metodología está enfocada a solucionar inconvenientes y necesidades de manera innovadora y creativa. Pues inicialmente se empleó en el sector de diseño, pues en la actualidad su uso es multidisciplinar.

Design thinking es una metodología que es para remediar necesidades de las personas de una manera creativa e innovadora, su forma de aplicación es en base a una serie de ideas que buscan una alternativa de solución, esta metodología sigue una secuencia como el recojo de información, estudio de información, la asimilación del problema, la generación de ideas, el desarrollo de prototipo y testeo o evaluación (Brown, 2008, p. 15).

La metodología de design thinking es innovador y creativo por la forma como aborda el problema a través de fases y se va desarrollando de manera evolutiva sin dejar de lado a la persona, ya que su blanco de interés es la persona o el usuario beneficiario desde el momento que se identifica el problema hasta la fase final de evaluación de resultados aplicados a las necesidades del usuario.

El design thinking “tiene como base principal en la innovación que se centra en el ser humano, utilizando las técnicas de resolución de problemas, así como la sensibilidad del diseñador para satisfacer eficazmente lo que necesitan los individuos” (Brown, 2022. p. 25).

La metodología de design thinking o pensamiento de diseño hace una diferencia con las metodologías tradicionales, donde genera un proceso de fases de empatizar, definir, idear, prototipar, y testear. Tiene el fin en llegar a la solución de la necesidad identificada, en estas fases se activa las capacidades creativas en el reto a resolver (Serrano y Blázquez, 2016, p. 18).

2.1.2 Historia de la metodología del pensamiento de diseño o design thinking

Los inicios de design thinking se da en los años cincuenta y setenta, donde se fundamenta el vínculo que existe entre la acción y la generación de nuevas ideas o el proceso de resolución de problemas por los diseñadores industriales: como observar el comportamiento de los usuarios, desarrollar prototipos, realizar feedback y mejorar, saliendo de lo tradicional que fue establecido lo teórico y racional, más bien con esta metodología se pretende desarrollar la creatividad. Design thinking se establece como una forma de pensar, una oportunidad para desarrollar el pensamiento, la creatividad y la innovación.

Con referencia a inicios de los años setenta, Mckim (1980), anuncia en *Experiences in visual Thinking*, donde aborda con una orientación experiencial para desarrollar habilidades de pensamiento en el individuo, además indaga sobre los tipos de imágenes visuales que conducen al pensamiento visual. Su finalidad en este proceso fue desarrollar el pensamiento visual a través de procesos para tal fin (p. 42).

En el año 1987, se estableció IDEO, una empresa de renombre que ha tenido un impacto significativo en la evolución del pensamiento de diseño. La fundación de IDEO tuvo lugar en 1991. Tim Brown, uno de los líderes destacados en el grupo desempeñó una función fundamental en difundir y promover el concepto en cuestión. IDEO fomentó la implementación de enfoques interdisciplinarios y orientados al usuario en el diseño con el fin de fomentar la innovación en diversas áreas (Pursell, 2022, p.34).

Así mismo en 1991 marcó el establecimiento de la d school en la Universidad de Stanford, con la fundación del Instituto de Diseño Hasso Plattner (comúnmente conocido como d.school), lo que significó un hito notable en el campo. Este instituto se centró en instruir y promover el enfoque de design thinking, incorporando la creatividad y el enfoque centrado en el usuario en la educación y aplicación del diseño.

2.1.3 Teorías de la metodología de design thinking

Design thinking como metodología que tiene como pilar de estar centrada en las necesidades de las personas como manifiesta Brown (2009) “Un método de innovación potente, eficiente y ampliamente aplicable que puede incorporarse sin problemas en muchas facetas de los negocios y la sociedad, influyendo así en las personas que lo adoptan y generando un impacto significativo” (p. 3).

El autor plantea en su teoría que el enfoque idea una solución a fin de satisfacer las demandas de los individuos de una manera innovadora y puede aplicarse a varios dominios como el desarrollo de productos, el diseño de sistemas, la prestación de servicios y la planificación espacial, todos con un fuerte énfasis en los derechos humanos.

De igual manera el expresidente del Design Management Institute, Lockwood (2009) se refiere a design thinking que es “La innovación que se centra en los individuos, es un proceso que prioriza la cooperación, el aprendizaje rápido, la creación rápida de prototipos, observación, la visualización de ideas, el análisis de hallazgos y la invención” (p. 11).

Es una metodología basada en procesos de diseño que nos facilita la generación de soluciones creativas para resolver problemas de diversa índole, este proceso se basa en cinco etapas básicas: empatía, definición, ideación, prototipo, testeo.

2.1.4 Relevancia de la metodología de design thinking

El design thinking es esencial en múltiples áreas de estudio y aplicación. Es valioso porque permite abordar problemas combinando creativamente la lógica, la intuición, imaginación y el razonamiento. Esta metodología busca resolver problemas y generar ideas innovadoras para satisfacer las necesidades del usuario final. El design thinking no solo busca soluciones funcionales, sino también experiencias significativas y emocionalmente resonantes al adoptar una perspectiva centrada en el usuario. La innovación centrada en las personas es fundamental para abordar desafíos actuales y crear soluciones efectivas, usables y relevantes.

Desde una perspectiva académica, el design thinking se percibe como un marco metodológico que no solo se centra en la eficiencia y utilidad de las soluciones, sino que también reconoce la importancia de la experiencia del usuario. La innovación centrada en las personas, resaltada en el contexto, así mismo subraya la necesidad de comprender y abordar los desafíos actuales desde la perspectiva de aquellos para quienes se diseñan las soluciones. Esto sugiere una conexión intrínseca entre la empatía y la efectividad de las soluciones propuestas, reflejando un enfoque holístico que va más allá de la mera funcionalidad para buscar soluciones realmente relevantes y adaptadas a las necesidades de los usuarios.

2.1.5 Características de la metodología de design thinking

Muchos autores plantean las características de la metodología de design thinking con similitud ya que es una metodología que tiene clara estructura, aquí algunas características:

- Es una metodología que establece procesos de diseño y pensamiento que se direcciona a la innovación, a la generación de ideas, donde su fin principal es la satisfacción del usuario mediante la entrega de valor.

- Durante el proceso se desarrolla la observación para revelar necesidades no satisfechas en el usuario en particular en un contexto y tiempo.
- Es un método dinámico y reflexivo, por lo que durante los procesos se exploran los resultados y se da la oportunidad de que se puedan corregir, mejorar durante el proceso.
- Es una metodología social ya que se involucra la participación activa del equipo de trabajo a la vez a los involucrados en el proceso en alguna parte o en todas las fases que se debe seguir hasta lograr la solución o valor deseado (Pelta, 2013, p. 12).

El primer punto destaca que design thinking es una metodología que establece procesos específicos de diseño y pensamiento con un enfoque claro en la innovación y la generación de ideas. En un contexto académico, este énfasis en la innovación que implica la aplicación sistemática de técnicas y estrategias para desarrollar soluciones originales a problemas complejos. La metodología no solo busca respuestas convencionales, sino que promueve la creatividad y la exploración de enfoques no tradicionales.

La innovación en la metodología design thinking implica la integración de métodos de resolución de problemas que van más allá de las soluciones convencionales, fomentando la búsqueda de soluciones disruptivas y novedosas. La generación de ideas se convierte en un proceso estructurado y reproducible, donde la creatividad se combina con un enfoque sistemático para abordar desafíos específicos. Además, la atención a la innovación sugiere una mentalidad orientada hacia el futuro, en la cual el proceso de diseño no solo responde a las necesidades actuales, sino que también anticipa y resuelve futuros problemas de manera proactiva.

En cuanto a la orientación al usuario el proceso de design thinking se enfoca para revelar necesidades no satisfechas en usuarios particulares, considerando el contexto y el tiempo. Esta afirmación refleja la esencia del enfoque centrado en el usuario en la metodología.

La orientación hacia el usuario es coherente con los principios de la psicología del diseño, que aboga por la comprensión empática de los usuarios finales. Al considerar el contexto y el tiempo, se reconoce la naturaleza dinámica de las necesidades del usuario y la importancia de adaptar las soluciones de diseño en consecuencia. Este enfoque, respaldado por la literatura académica sobre diseño centrado en el usuario, subraya la necesidad de empatizar con los usuarios para identificar oportunidades de mejora y proporcionar soluciones que realmente satisfagan sus necesidades.

La dinamicidad en design thinking se refiere a la capacidad de ajustar y modificar en tiempo real los enfoques y estrategias durante el proceso de diseño. Esta flexibilidad permite responder a descubrimientos inesperados, cambios en los requisitos del usuario o nuevas oportunidades identificadas durante la ejecución de la metodología.

La reflexividad, por otro lado, implica una constante evaluación crítica de los resultados y procesos. design thinking no sigue una línea de acción estática; en cambio, fomenta una mentalidad reflexiva donde los diseñadores y el equipo de trabajo pueden analizar y cuestionar continuamente sus decisiones y avances. Esta reflexión constante contribuye a una mejora continua y a la optimización de las soluciones propuestas.

La combinación de dinamicidad y reflexividad en design thinking permite que los diseñadores exploren diversas opciones, se adapten a las necesidades emergentes y corrijan posibles desviaciones. Este enfoque iterativo contribuye a la eficacia del proceso, ya que las

soluciones pueden evolucionar y mejorarse a medida que se obtiene más información y se comprenden mejor las complejidades del problema en cuestión.

Design thinking se distingue por ser una metodología social, lo que implica la participación activa tanto del equipo de trabajo como de las partes interesadas a lo largo de todas las fases del proceso. Desde una perspectiva académica, este enfoque colaborativo puede interpretarse como una respuesta a la complejidad de los problemas contemporáneos, que a menudo requieren la integración de diversas habilidades y perspectivas.

La participación activa del equipo de trabajo garantiza una colaboración interdisciplinaria, donde expertos de diferentes campos contribuyen con sus conocimientos y habilidades. Este enfoque puede facilitar la convergencia de ideas diversas, promoviendo la creatividad y la resolución de problemas desde múltiples ángulos.

2.1.6 Dimensiones de la metodología de Design thinking

2.1.6.1 Fase empatizar

La empatía es el primer paso en la metodología del design thinking y el punto de inicio para la búsqueda de la solución y el diseño innovador para esta. Su principal fin del proceso es “obtener datos del punto de vista de los demás para lograr la comprensión de sus requisitos y anticipaciones” (Plattner et al., 2011, p 16).

Es la primera fase o etapa del proceso, que tiene la finalidad de recoger información del usuario o beneficiario con el fin de entender su necesidad, su situación, gustos y preferencias o expectativas que tiene de una determinada situación que atraviesa en ese momento.

En la fase de empatizar se trata de entender la necesidad que atraviesa el usuario poniéndonos en su lugar con el fin de entender o comprender a mayor profundidad las sensaciones,

razones y emociones que siente el usuario. Todo ello con un fin posterior de crear una propuesta basada en la satisfacción del usuario a través de soluciones innovadoras.

Para crear una base de datos sobre el entorno del cliente se debe desarrollar una serie de actividades, “se recopila información donde se observa y se utiliza técnicas y habilidades de inmersión y el extrañamiento con el fin de recopilar toda la información posible” (López de Ávila y Antonio de Miguel, 2014, p. 129).

Como menciona el autor anterior para recopilar información es necesario hacer uso de técnicas e instrumentos para el acopio información con el fin de conocer a mayor profundidad las razones y sentimientos del usuario.

2.1.6.2 Fase definir

Esta fase admite emplear la información recogida en la fase anterior e iniciar con trabajo de análisis para entender con mucha más claridad las necesidades insatisfechas y plantear los objetivos para lograr una solución con el proyecto (Brow, 2009, p. 5).

En este paso se da el reto del proyecto según los datos proporcionados por el usuario, así como su contexto, es aquí donde se emplea la técnica de Point of view (POV) con el fin de crear una afirmación del problema que se debe abordar en el proyecto y luego buscar una solución a las necesidades del usuario en particular. Para lograr a plenitud esta fase es necesario tener en cuenta lo siguiente:

- Abordar un problema de manera directa.
- Debe ser una fuente de inspiración para el equipo.
- Desarrollar un conjunto de estándares para evaluar ideas y desafiarlas de manera efectiva.

- Logra cautivar a quienes has investigado.
- Que solucione un problema inabordable mediante conceptos universales y aplicables a todos (López y Molinari, 2016, p. 6).

Se trata de desarrollar la fase cumpliendo los criterios esenciales de involucración activa, es allí donde se define el problema a abordar, la necesidad insatisfecha o la inspiración a resolver.

2.1.6.3 Fase Idear

Esta fase es donde corresponde a la generación de mayor cantidad de ideas creativas e innovadoras, como respuesta al problema definido, a la necesidad insatisfecha identificada en el usuario. Todas las ideas generadas son valederas no hay idea errónea o exclusiva, son ideas como posibles alternativas que dan solución, estos significan que se pueden tomar una o más ideas, incluso combinarlas según la técnica usada en esta fase.

Esta fase de ideación constituye tres procesos según: Gray et al., (2010), los procesos considerados es la apertura o inicio, exploración o desarrollo y cierre. Es el proceso de apertura del equipo de trabajo donde tiene una participación dinámica y proactiva. En el segundo proceso el equipo investiga, explora ideas que tengan coherencia con el problema definido por todos los medios posibles, Al finalizar, se decide tras analizar y evaluar todas las ideas generadas, para solucionar el problema definido (p. 54).

Esta es la fase donde inicia el proceso de creación de diseño e ideación de múltiples ideas como una solución innovadora. En esta fase se puede aplicar diversas técnicas como el braintormings que consiste en la apertura de opciones de manera divergente donde se deja volar la imaginación, la exploración donde se da paso la comparación de las ideas, que guarden relación

con lo que estamos buscando, finalmente el cierre que es la convergencia de ideas, es decir, donde se toman decisiones o conclusiones en definitiva después del estudio y la evaluación de las ideas.

También se puede emplear en esta fase los métodos de mindmaps, lluvia de ideas, croquis, de Vinci, y otras con el fin de encontrar las ideas de mejor manera. El uso de una técnica o múltiples técnicas no garantiza el éxito en la selección de ideas, por tal razón se debe de considerar en esta fase que al seleccionar la idea se debe pensar en soluciones obvias al problema, aprovechar el aporte de los integrantes del equipo.

2.1.6.4 Fase Prototipar

Prototipar es la fase donde se hace realidad las ideas antes selectas en la fase anterior, es decir se lleva de la idea a la acción convirtiendo en lo material, según Smith et al., (2014) “La creación de prototipos es el proceso de creación de modelos de estudio rápidos y de bajo costo para evaluar la viabilidad, el potencial de propuestas de valor, así como modelos de negocio alternos” (p. 76).

Es trascendental prototipar ya que se hace aquí la experimentación, se toma decisiones y se emplea materiales que están al alcance y que este puede materializar y transmitir el valor de la idea. Es un proceso para realizar los ajustes y mejoras en todo momento.

Es una fase de hacer ensamble y mejoras de manera constante con el fin de lograr el objetivo que es la propuesta de valor como respuesta al problema, para lograr el fin es esencial que el proceso debe de cumplir criterios y características funcionales por ello el prototipo no debe llevar mucho tiempo en su elaboración, debe responder implícitamente a las preguntas en el testeado, y las reacciones del usuario, a su vez debe interactuar el usuario, como también los materiales usados pueden ser de diversos tipos y materiales (Plattner et al., 2012, p. 24).

2.1.6.5 Fase Testear

El testear como fase final de la metodología de design thinking, allí es donde se puede apreciar los resultados de todo el proceso, es aquí donde se realiza el feedback, el proceso de interacción del prototipo con el usuario, allí donde el usuario evalúa el prototipo y se hace los reajustes y las mejoras al producto. “Al desarrollar el prototipo, debemos tener confianza en nuestro enfoque. Sin embargo, durante todo el proceso de evaluación, debemos adoptar una mentalidad que cuestione nuestras suposiciones y considere la posibilidad de que sean incorrectas” (López y Molinari, 2016, p. 7).

Testear o evaluar debe tener las consideraciones necesarias para refinar el prototipo teniendo en cuenta que no es un producto culminado, sino esta aun sujeto a modificaciones, mejoras o incluso a volver a las fases anteriores.

2.1.7 Cultura de emprendimiento

2.1.7.1 Emprendimiento

Richard Cantillon, un economista del siglo XVIII, introdujo el término emprendimiento en la literatura económica. Emplear este término ha sido importante para entender el concepto debido a que se relaciona con el rol que cumple el emprendedor en el campo de la economía, Cabrillo (2007), por ello Cantillon precisa el emprendimiento como “un agente que adquiere factores de producción a diversas cantidades y los organiza sistemáticamente para crear un nuevo producto”. Aquí hace referencia al emprendedor que difiere con el resto de personas en un espacio donde fluye la economía, porque asume un riesgo para lograr un beneficio con resultado positivo o negativo según su interés (p. 24).

Otro autor que hace referencia al emprendedor es Joseph Schumpeter que precisa que el emprendedor debe realizar acciones de, cómo qué cantidades debía de producir y a qué precios debía de vender con el fin de generar competencia e impulsar el capitalismo en un mercado de constante competitividad, Schumpeter sostiene en Castillo (1999), como:

“Los empresarios tienen la función de transformar el proceso de fabricación capitalizando una nueva innovación o un potencial tecnológico no probado para crear un producto de una manera novedosa, o introduciendo una fuente de insumos, o reestructurando una industria entera” (p. 5).

Para Drucker (1985), el emprendimiento es ejecutada por un ente innovador, que busca desarrollar el cambio de manera directa o indirecta en beneficio propio, aprovechando la oportunidad que se presenta en diversas situaciones, aunque considera que no todo emprendimiento es un negocio nuevo o pequeño, ni quien lo desarrolla es un emprendedor ni tampoco puede ser una persona innovadora si continua con lo habitual o común, en (Formichella, 2004, p. 13).

En su teoría sobre emprendimiento Ludwing Von Mises (1966) en la cita Gunning (2000), plantea tres características como esenciales para ser considerado emprendedor. El primero es que debe ser evaluador, un emprendedor por que debe realizar de manera constante cálculos de costos y beneficios de allí elegir sus acciones para sacar provecho sobre las necesidades y las oportunidades en la producción de un bien o servicio, al igual que le genera un panorama de la realizar comparando con las acciones que se va suscitando con la competencia. Una segunda característica es la capacidad de decisión que debe poseer el emprendedor para usar y aprovechar las oportunidades según las circunstancias, y finalmente la tercera es que debe tener la capacidad

de asumir la incertidumbre que se genera en función a las acciones futuras que realiza los competidores (Cardona et al., 2008, p. 14).

2.1.7.2 Cultura de emprendimiento

El termino de cultura de emprendimiento tiene varias acepciones según la apreciación de diversos autores, algunos de ellos lo relacionan a las actitudes y características del emprendedor y otros a generación de oportunidades en el entorno y desarrollo de proyectos innovadores.

Los autores Contreras et al., (2015) al hacer referencia de cultura de emprendimiento, inician como base fundamental en las actitudes, los valores de una organización, objetivos en común del grupo, todo ello engloba el aliento de emprendimiento que debe ser desarrollada y fomentada en toda actividad y momento, lo cual hace que el equipo u organización se vea involucrada en un ambiente de constante emprendimiento.

Así mismo Hernández y Arano (2015) define como las acciones que realiza el emprendedor, en ella se manifiesta el razonamiento, el modo de actuar, manera de pensar sobre las formas de aprovechar las oportunidades en un negocio, a través de la ejecución, innovación y creación de valor, para lo cual hay que tener iniciativa y toma decisiones para convertir en realidad y de esta manera sacar provecho a las oportunidades. Visto de otra manera la cultura de emprendimiento cobra valor en lo social, así como económico para todo aquello que tenga vínculo con la actividad, como el propietario, colaboradores, clientes, proveedores y la sociedad de manera indirecta, teniendo en cuenta que se genera un vínculo en cadena de modo directo e indirecto generando a su vez oportunidades y riqueza.

De igual manera Kantis et al., (2008) hace referencia que las habilidades que poseen una persona y que al emplear es capaz de crear ideas innovadoras y plasmar en sus acciones. A estas

acciones se le considera como cultura o espíritu emprendedor que este ligado a la creación e innovación para dar un valor añadido u transformar un servicio o producto el cual ofrece mayores ventajas competitivas. Además, la cultura de emprendimiento no solo se basa en la innovación y creación sino se debe complementar con la planificación y la gestión de proyectos con objetivos bien definidos con la participación plena y organizada de manera continua de las personas involucradas.

La cultura emprendedora muchos lo consideran como una actividad específica y que está vinculada con la catástrofe creativa de Schumpeter, mientras que para algunos enfocan como un hallazgo de oportunidades, y otros en la generación de negocios o empresas para tal fin. Mientras que Alemany et al., (2011) consideran a la cultura emprendedora como un conjunto de procesos, acciones de evaluación, explotación de fuentes de oportunidades y que las personas identifican y las aprovechan en beneficio propio y de las organizaciones (p. 105).

2.1.7.3 Elementos de una cultura de emprendimiento

Los estudios realizados consideran como elementos de cultura emprendimiento la planificación y ejecución de proyectos, creación y generación de viene con ideas innovadoras esto implica el desarrollo de acciones colectivas e individuales, con el fin de lograr la creación de bienes y servicios de manera innovadora para lucrar o de proyección social. No solamente se considera estos factores sino también el uso de la creatividad, la actitud para lograr el cambio, el liderazgo para desarrollar un proyecto de manera individual o colectiva (Gutiérrez, 2006, p. 146).

También lo consideran como elementos de la cultura emprendimiento la organización distinta a lo “tradicional”; debido a que los empleados tienen mayor oportunidad de innovar, al igual de tener esa sensación de ser dueños de los trabajos que desarrollan a través de proyectos sin dejar de lado su ocupación en otro espacio.

Los elementos fundamentales de la cultura emprendedora, según estudios realizados. Se enfoca en la planificación y ejecución de proyectos, así como en la creación de ideas innovadoras como componentes esenciales. Además, subraya la importancia de la ejecución de acciones tanto colectivas como individuales para la creación innovadora de bienes y servicios con objetivos lucrativos o de proyección social. La consideración de la creatividad, la actitud hacia el cambio y el liderazgo emerge como aspectos clave para el desarrollo exitoso de proyectos, ya sea de forma individual o en colaboración. Este análisis refleja una perspectiva integral de la cultura emprendedora, reconociendo la interconexión entre la planificación estratégica, la innovación, y las habilidades personales y colectivas necesarias para la gestión efectiva de proyectos emprendedores. Este enfoque sugiere que la cultura emprendedora va más allá de la mera ejecución de proyectos, abarcando una mentalidad proactiva y creativa esencial para enfrentar los desafíos empresariales.

2.1.7.4 Características de una cultura de emprendimiento

Veamos las características o componentes de cultura de emprendimiento al interior de una organización que debe de poseer.

En la investigación de Galindo y Echevarría (2011) determinan los componentes siguientes:

Espíritu emprendedor: capacidad de aprovechar las oportunidades haciendo uso del pensamiento, razonamiento, teniendo una visión global del entorno, asumiendo un riesgo calculado y un liderazgo equilibrado (p. 91).

El autor enfatiza el espíritu emprendedor como la capacidad de aprovechar oportunidades a través del pensamiento y la lógica estratégica. Requiere contar con una perspectiva holística del

entorno, lo que implica una comprensión detallada del entorno empresarial. El concepto abarca la disposición a asumir riesgos calculados, lo que refleja el coraje necesario para tomar decisiones comerciales. Asimismo, se enfatiza la relevancia de un enfoque de liderazgo equilibrado, proponiendo que la capacidad de liderazgo en el ámbito emprendedor es esencial para generar confianza y proporcionar una dirección efectiva. En su totalidad, el texto resalta los atributos fundamentales que caracterizan el espíritu empresarial y su función vital en el ámbito empresarial global.

Generación de valor: poseer la habilidad de crear un valor desde una idea y ofrecer este producto o servicio con mejores beneficios a la sociedad, y que sea llevadero en el tiempo de igual manera haciendo más dinámico la economía.

Enfatiza el autor la importancia de la generación de valor al abordar la capacidad de convertir ideas en productos o servicios que brinden beneficios sustanciales a la sociedad. Esto implica el desarrollo de soluciones sostenibles diseñadas para perdurar en el tiempo, contribuyendo así a la estimulación de la economía. Este enfoque subraya la importancia de ir más allá de la mera provisión de bienes o servicios, apuntando a lograr un impacto positivo en la sociedad a través de iniciativas que no sólo sean económicamente viables, sino que también creen valor duradero y mejoren la calidad de vida de las personas. Desde una perspectiva académica, resalta la interrelación entre la innovación, la sostenibilidad y el impacto social como pilares fundamentales para la generación eficaz de valor en un entorno económico en constante evolución.

Creatividad e innovación: capacidad para crear y desarrollar nuevas ideas para resolver necesidades o problemas y que el usuario los adopte y lo haga suyo (Varela, 2001, p. 128).

Resalta la conexión entre la creatividad y la innovación al enfatizar la habilidad de crear y cultivar nuevas ideas con el fin de atender requerimientos o solucionar inconvenientes

particulares. La constatación de que estas ideas deben ser interiorizadas por los usuarios implica que la innovación genuina trasciende la mera concepción de ideas vanguardistas, demandando su adopción y asimilación por parte de los usuarios finales. Dentro de un entorno académico, este enfoque enfatiza la relevancia de la implementación efectiva de la creatividad, donde las soluciones no solo necesitan poseer originalidad, sino también demostrar eficacia y ser respaldadas por la audiencia meta, logrando de esta forma integrar los componentes teóricos y prácticos de la creatividad e innovación.

Proactividad: habilidad para observar y analizar la misión que se debe seguir a la vez tomar decisiones según las circunstancias que se presenta en el momento para lograr los objetivos planificados con antelación de manera efectiva.

Resalta la proactividad como una competencia que conlleva la capacidad de observación, análisis y toma de decisiones en el transcurso de una misión. La proactividad implica no sólo reaccionar ante las circunstancias sino también preverlas e implementar medidas estratégicas para alcanzar los objetivos. En un contexto académico, la proactividad es reconocida como una competencia fundamental en ambientes que experimentan cambios constantes, requiriendo la habilidad de ajustarse de manera eficaz. La capacidad de tomar decisiones fundamentadas de manera oportuna, respaldadas por una comprensión profunda de la misión y los objetivos establecidos, evidencia un enfoque estratégico que resulta aplicable en diferentes entornos académicos y laborales. Por lo tanto, la proactividad emerge como una habilidad crítica para un liderazgo y una gestión eficaces.

Consideración del riesgo: habilidad para entender los posibles escenarios ansiados para obtener los objetivos, haciendo posible en el camino evaluar y decidir las acciones según las situaciones que se puedan plantear (Lambing, 1998, p. 13).

Examina la relevancia de la evaluación del riesgo como una competencia esencial. Centra su atención en la comprensión de escenarios ideales para alcanzar metas, resaltando la habilidad de evaluar e implementar decisiones apropiadas en respuesta a las distintas situaciones que puedan surgir. Desde un punto de vista académico, es importante enfatizar la necesidad de un enfoque proactivo y estratégico en la gestión de riesgos, donde la anticipación y la adaptabilidad jueguen roles esenciales para el logro de objetivos. Este enfoque demuestra la integración de la toma de decisiones informadas y la evaluación continua de las condiciones, que son elementos esenciales en entornos académicos y empresariales que requieren una gestión de riesgos eficaz.

2.1.7.5 Cualidades para emprender

Freire (2009) considera los emprendedores de estos tiempos y los que hacen empresa establecen objetivos cada vez más retadores con el fin de lograr misiones complejas y para tal fin el emprendedor debe poseer ciertas cualidades: 1) Emancipación: el fin es conseguir la independencia y autonomía como estímulo para emprender; 2) Pasión: encontrar el gusto y entusiasmo en desarrollar el proyecto para ello el uso exclusivo de la mente cuerpo y alma; 3) moderación en la ambición: el resultado del emprendimiento genera dinero como retribución inevitable del esfuerzo aunque no se necesariamente ese el objetivo inicial en un emprendimiento; 4) resultados: es producto del esfuerzo imprimido de manera constante sea en logros de objetivos pequeños y secuenciales, lo cual suma y se consagra como un proyecto logrado; 5) espiritualidad: no es ajeno para un emprendedor tener presente la fe consigo mismo y a la vez encomendar su trabajo profesional a lo espiritual; 6) novicio: el emprendedor al adentrarse en un campo nuevo demuestra las ansias de aprender de manera continua; 7) disfrute del camino: un emprendedor tiene la capacidad de asumir los desafíos del camino que se le presenta, en donde acepta las derrotas y logros por más pequeños sean, al igual sabe sobre llevar con éxtasis de felicidad en un logro y

decepciones en un fracaso pero lo más importante será seguir adelante; 8) éxitos compartidos: en un emprendimiento compartido el integrante o integrantes siempre hacen posible que en el éxito se sienta del equipo; 9) determinación: es necesario que un emprendedor este seguro de sus acciones y tenga claridad en todo momento su objetivo; 10) optimismo y sueños: a pesar que el emprendimiento presente desafíos complejos el emprendedor tiene los objetivos claros y la esperanza que en un futuro su emprendimiento sea exitoso; y 11) responsabilidad: el emprendedor tiene la tarea de asumir con responsabilidad las acciones que debe desarrollar durante su travesía asumiendo los riesgos con el fin de lograr el objetivo de manera efectiva y eficaz.

2.1.7.6 Tipos de emprendimiento

La situación actual de globalización y constante cambio ha influido en la definición de tipos de emprendimiento por ser un tema vinculado a los cambios sociales y económico, por ello muchos autores ligados a este campo del emprendimiento sostienen diferentes definiciones. Alzate (2017) sostiene que los tipos de emprendimiento ha evolucionado debido al incremento de necesidades en los usuarios al igual una demanda de bienes y servicios de manera constante y variada del mercado haciendo que se genere nuevos tipos de negocios, nuevas maneras de generar riqueza, distintas formas de comerciar, una diversidad de maneras de generar servicios y productos según la tecnología que se posee, es por ello, además Cardona considera que se está aplicando algunos criterios para definir tipos de emprendimiento basado en el fortalecimiento de las competencias emprendedoras entre los tipos de emprendimiento que sostiene está el emprendimiento social, innovador, tradicional, cultural y digital (p. 28).

- a. ***Emprendimiento social:*** se fundamenta este tipo de emprendimiento en no lucrar o crear empresas, más bien es un emprendimiento que busca el beneficio social basado en el bienestar social, también propiciar una mejor la forma de vida de la colectividad.

Este tipo de emprendimiento se sostiene en la innovación social debido a que se genera ideas novedosas para conseguir una transformación y una mejora en la sociedad. De igual manera busca superar la pobreza generando oportunidades de desarrollo trabajando con inclusión social, valores y derechos humanos.

- b. *Emprendimiento innovador:*** tiene una perspectiva global que busca generar y resolver necesidades de las demandas del mercado, es uno de los emprendimientos que más se viene desarrollando de manera exponencial por la capacidad de crear valor y generar rentabilidad a corto plazo de manera sostenible. Este tipo de emprendimiento se basa en la creatividad, innovación, la investigación constante, y la capacidad de asumir riesgos ya que este sujeto a constantes cambios la propuesta de valor que muchas veces se ofrece.
- c. *Emprendimiento tradicional:*** históricamente es el emprendimiento con mayor presencia en todos los estratos sociales y sociedades del mundo global, su objetivo es buscar desarrollar riqueza y generar utilidades a través de empresas u organizaciones comerciales, mediante la elaboración, fabricación y venta de bienes, así como servicios. Estos procesos se realizan de manera sistemática y bien organizada de forma similar a lo de siempre con poca innovación sino su prioridad es que sea funcional y que genere beneficio.

d. Emprendimiento digital: es una nueva versión del emprendimiento tradicional ya que busca los mismos objetivos que es la generación de trabajo, venta de bienes, así como servicios con las diferencias que aquí se emplea la TICs, y se incorpora la innovación y la creatividad en la manera de comercializar y abarca mayor cantidad de mercado con la ayuda de la tecnología.

e. Emprendimiento cultural: su principal actividad de este tipo de emprendimiento está basado a la apropiación de valores simbólicos que lo plasman en diversos bienes y servicios culturales de esta manera se logra sacar beneficio con creatividad e innovación a los valores intangibles de una sociedad.

2.1.7.7 Dimensiones de cultura de emprendimiento

a. Hábitos en emprendimiento

Hábitos: acciones y comportamientos de una persona de que los consigue y lo desarrolla de manera reiterada en un espacio de tiempo.

El emprendedor desarrolla determinados hábitos para lograr sus objetivos planteados en su emprendimiento los cuales harán que sus acciones sean simples en algunos casos autónomos, fluidos, y exactos con el fin de disminuir procesos y la fatiga durante el trabajo a desarrollar. Estos hábitos en el emprendimiento se logran en la mayoría de casos por la experiencia en el tiempo de realizar de manera reiterada las mismas labores, proyectos o emprendimientos, aunque en algunos casos surgen hábitos innatos a través de las habilidades y aptitudes del emprendedor que los emplea para ciertos emprendimientos de manera casi natural.

b. Creatividad e Innovación

La creatividad, así como la innovación están siempre ligadas, así como sostiene Coyne en Muñoz (2020), “la creatividad se refiere al proceso cognitivo de generar ideas innovadoras y

adecuadas, por otro lado, innovación se refiere a la aplicación efectiva de las ideas dentro de un contexto organizacional. Para aclarar, la creatividad se refiere a la idea o noción, mientras que la innovación pertenece al procedimiento sistemático” (p. 27), entonces la creatividad se dice como a teoría y la innovación como a acción, dicho de otra manera, la creatividad es la creación de ideas de diversas maneras y formas que al plasmarlas estas ideas o ejecutarlas al igual de diversas maneras y formas se está desarrollando la innovación.

Existe una diferencia entre creatividad e innovación y es por la orientación de ambos, ya que para hacer uso de la creatividad hay emplear el potencial de la mente a través de nuestra capacidad intelectual y para emplear la innovación hay hacer uso de las habilidades.

c. Aceptación de riesgos

Un emprendedor necesita aceptar situaciones favorables y desfavorables, entre ellos está la aceptación de riesgos como sostiene, Galindo y Echevarría (2011) la persona debe tener la aptitud de comprender y asimilar todos los escenarios que se vayan a presentar sin dejar de lado y siempre buscando lograr el propósito que se ha formulado con antelación. Es un desafío que debe enfrentar todo emprendedor durante la travesía de un proyecto, es aquí donde desarrolla esa habilidad de enfrentar lo desconocido y fortalece su capacidad de resolución de conflictos y asimila circunstancias negativas para finalmente lograr ser competente en el campo del emprendimiento (p. 90).

2.2. Marco conceptual

Metodología

La metodología es un conjunto de procedimientos para lograr eficazmente un propósito mediante métodos y técnicas durante el desarrollo de una actividad o proyecto.

En el ámbito académico, la metodología es el conjunto estructurado de procedimientos diseñados para lograr eficazmente los objetivos de una actividad o proyecto de investigación. Se basa en usar métodos y técnicas específicas seleccionadas según el estudio. La relevancia de una metodología bien elaborada reside en ofrecer un marco sistemático para recopilar, analizar e interpretar datos, garantizando la confiabilidad, así como validez de los hallazgos logrados. El método es fundamental para construir una investigación sólida y abordar los objetivos de manera rigurosa y efectiva.

Enfoque

El enfoque designa el conjunto de teorías, métodos y perspectivas analíticas que guían el estudio de un problema, fenómeno o tema concreto. Se refiere a una perspectiva particular que dirige la observación, el análisis y la interpretación de los datos o hechos, lo que influye en la selección de herramientas y métodos utilizados en la investigación o estudio.

Método

El término "método" proviene del griego "méthodos" (μέθοδος), que denota "un camino hacia" o "un medio para lograr algo". En líneas generales, se puede caracterizar un método como un sistema organizado de acciones y estrategias concebido con el propósito de lograr un fin determinado, abordar una dificultad o fomentar el avance del saber. Esta definición abarca una variedad de disciplinas, que van desde las ciencias naturales hasta las ciencias sociales y las humanidades.

2.3 Antecedentes empíricos de la investigación:

2.3.1 A nivel internacional

Las investigaciones desarrolladas a nivel internacional en emprendimiento son trabajos que aportan en la cultura de emprendimiento social y económico, los cuales motivan a seguir desarrollando investigaciones relacionadas al tema, ya que su impacto es muy positivo como lo veremos en los hallazgos logrados en los siguientes estudios.

En las recientes investigaciones que se encuentra es a Maldonado (2023), “El Design thinking para el aprendizaje del emprendimiento”, de la Universidad Tecnológica Indoamérica. Este estudio de maestría examinó cómo se aplicó el design thinking en la enseñanza del emprendimiento a los discentes con el fin de evaluar si el design thinking mejora el aprendizaje del emprendimiento al identificar fortalezas y debilidades educativas.

Se adoptó un enfoque combinado que fusionó los beneficios de los métodos cualitativos, así como cuantitativos. El estudio fue aplicado y descriptivo, utilizando técnicas cualitativas y cuantitativas para abordar la complejidad del tema. El estudio se respaldó en una revisión documental, así como bibliográfica para desarrollar un marco teórico sólido.

Se usó una encuesta para investigar al completo de la muestra, incluyendo a los profesores y discentes de segundo de bachillerato del área de Gestión y Emprendimiento. Se usó alfa de Cronbach para validar el estudio. El enfoque analizado design thinking ofrece ventajas al aprender a emprender. Estas ventajas se ajustan a los objetivos del área de estudio fomentando la creatividad, visión diferente y el pensamiento crítico. Este enfoque fomenta habilidades emprendedoras y contribuye al desarrollo de la sociedad. Sin embargo, los docentes deben estar calificados y capacitados para enfrentar este desafío educativo de manera efectiva. Este estudio

reveló debilidades y requerimientos de los discentes en el aprendizaje del emprendimiento. Los resultados mostraron que la implementación exitosa del design thinking mejora el proceso educativo e inculca a los estudiantes el pensamiento crítico y creativo, lo que contribuye a su formación como emprendedores.

En resumen, los resultados respaldan usar el design thinking para mejorar el aprendizaje del emprendimiento. Esta metodología puede ayudar a formar estudiantes emprendedores para enfrentar los desafíos actuales. Enfatizar el potencial del pensamiento crítico y creativo, y el valor de aceptar errores como oportunidades, siempre en respeto y beneficio de la comunidad educativa.

Así mismo Caiza (2022) en su estudio: “Aplicación del enfoque de design thinking en la elaboración de proyectos dentro del curso de emprendimiento, así como administración”, de la Universidad Tecnológica Indoamérica, el propósito es conocer la viabilidad de implementar design thinking en proyectos emprendedores, para mejorar la calidad y efectividad en estudiantes de Segundo de Bachillerato.

Se hizo una investigación usando un enfoque mixto, mezclando elementos cuantitativos y cualitativos. Se usó una metodología descriptiva y bibliográfica, empleando encuestas con escala de Likert y entrevistas para recolectar datos de 130 discentes, 4 docentes y 1 autoridad educativa. Se arribó a los resultados que los estudiantes y docentes desconocen en gran medida la metodología del design thinking, según los hallazgos logrados. Se encontraron obstáculos en la planificación y ejecución de proyectos emprendedores debido al empleo de enfoques convencionales en las lecciones. La falta de motivación se ve en la baja tasa de finalización de los proyectos.

En el ámbito académico, tanto docentes como estudiantes han expresado un consenso respecto a la significativa relevancia del método activo educativa como design thinking en los procesos de aprendizaje y/o enseñanza. La apreciación de esta metodología radica en su capacidad

para fomentar clases más atractivas, destacando la efectividad percibida en adquirir conocimientos mediante elementos lúdicos, dinámicas, proyectos concretos, la integración de tecnología, entre otras estrategias. La valoración de estas prácticas como vehículos eficaces para la facilitación del aprendizaje ha instigado a la comunidad educativa a abogar por la continuación de investigaciones que promuevan su optimización, así como por la implementación constante de estrategias que estimulen lograr un aprendizaje significativo en los discentes, así como el perfeccionamiento de la labor docente

En conclusión, para resolver el problema, se debe crear y poner en práctica una guía didáctica. La guía ayuda a crear proyectos usando design thinking. El fin de esta iniciativa es incentivar la participación estudiantil en proyectos y facilitar el crecimiento de habilidades y conocimientos relacionados con el emprendimiento. Podría ser una solución efectiva para mejorar la calidad educativa.

Arias (2022), en su investigación titulado: “El emprendimiento desde la innovación curricular en la educación secundaria y media vocacional” que ha desarrollado para lograr Doctorado en educación, en la universidad pedagógica rural “Gervasio Rubio”, desarrollada bajo el método cualitativo, bajo un paradigma interpretativo, fenomenológico hermenéutico, desarrollado en un grupo de estudiantes y docentes informantes del nivel secundaria, donde aplicaron entrevistas y los datos posteriormente fueron analizados y contrastados a través de una triangulación de fuentes, llegando a obtener un resultado:

- a)** Para lograr una cultura de emprendimiento es esencial impartir una educación transformadora con el uso de un enfoque innovador y vivencial que prepare al estudiante en un contexto real.

- b)* Aunque el sector educación tenga la responsabilidad de elaborar las competencias en emprendimiento en los jóvenes, existe la necesidad de que se desarrolle las competencias para la vida y sean capaces de enfrentar sus propios desafíos y el de la sociedad en un mundo cada vez cambiante.
- c)* En la investigación, los intervenidos revelan que el desarrollo de emprendimiento en la secundaria y media vocacional colombiana tiene una tendencia a lo empresarial y no más lo social, y sugieren que debe de incorporarse en el currículo como un eje transversal e innovador.
- d)* El investigador sugiere que el desarrollo de la cultura de emprendimiento en los discentes de nivel secundaria y media vocacional colombiana se debe darse desde un currículo innovador, con un enfoque de formación de competencias para la vida, en espacios educativos adecuados y preparados para tal fin, con contenidos temáticos en contextos reales que permitan al estudiante a fin de estar preparados para toda la vida.

La investigación antes citada encontramos resultados del análisis en la fase de enseñanza - aprendizaje basado en emprendimiento, donde se sugiere que los estudiantes del nivel secundario deben hacer uso de destrezas y habilidades para lograr desarrollar la competencia de emprendimiento, a la vez la investigación propone un diseño curricular basado en competencias. Esta investigación será de esencial relevancia en este proyecto de investigación por ser reciente y de igual modo es los sistemas educativos involucrados en la investigación tienen similitud en estos últimos tiempos.

Sánchez y Marín (2021), en su tesis “Incentivar la cultura emprendedora en la educación secundaria mediante el uso del método design thinking”, desarrollado en la Universidad Colombiana de Carreras Industriales en Post grado, su trabajo tiene un enfoque es aplicar design

thinking para concretar ideas emprendedoras de estudiantes de educación media en el Colegio Asosiervas - Bogotá. La necesidad de esta intervención surgió a raíz de un proceso investigativo en la institución, donde se identificó la oportunidad de mejorar la asignatura de emprendimiento mediante la adopción de una nueva metodología. Este estudio como objetivo evaluar cómo el design thinking afecta la generación y mejora de proyectos emprendedores en estudiantes. Este proyecto utiliza un enfoque investigativo cualitativo que involucra la indagación. Se usaron métodos cualitativos para obtener datos y comprender en detalle la experiencia de los estudiantes al generar ideas emprendedoras.

La muestra de discentes de séptimo grado para la metodología design thinking fue de veintitrés (23) estudiantes. Los hallazgos revelan que esta metodología incrementa la visión de los discentes sobre la generación o mejora de proyectos que pueden hacer. Los hallazgos enfatizaron la necesidad de usar las etapas de la metodología y las herramientas digitales propuestas, junto con cualquier otra herramienta descubierta por los estudiantes.

En conclusión, el uso del método design thinking emerge como una técnica valiosa para enriquecer la asignatura de emprendimiento en el Colegio Asosiervas. Los resultados indican que este método ayuda a los discentes a desarrollar una perspectiva más completa y creativa en la generación de proyectos emprendedores, aprovechando las fases estructuradas de la metodología y utilizando herramientas digitales de manera efectiva. Estos hallazgos sugieren la viabilidad y la relevancia de la implementación continua de la metodología design thinking en entornos educativos similares

La investigación realizada por Gonzales y Vieira (2021), en el artículo de investigación titulado: “Un análisis sistemático sobre la enseñanza del emprendimiento en niveles de educación primaria, así como secundaria” realizada en un contexto educativo español, divulgada en la revista

Complutense de Educación en Madrid. Dicho estudio cualitativo tuvo un alcance de 43 artículos publicados en principales revistas como: Science, Scopus, Dialnet y ERIC. También se contó con el uso de instrumentos de recojo de información, luego se procedió con el procesamiento documentario lo cual se ha procedido posteriormente con el análisis de dicha información donde se ha obtenido información relevante y se arribó a las siguientes conclusiones: a) En los artículos revisados hacen referencia a no solo de crear empresa para desarrollar la capacidad de emprendimiento sino generar las condiciones y fomentar los conocimientos, actitudes así como habilidades que estos pueden influir en la vida laboral del individuo. b) Desarrollar la competencia emprendedora en los estudiantes implica que el sistema educativo genere un impulso en los centros educativos y docentes con el fin de proponer condiciones de aprendizaje de emprendimiento haciendo uso de tres grandes competencias como la creación y diseño, el uso de estrategias específicas, y promoción de capacidades en el estudiante. c) otra conclusión es sobre la poca inclusión emprendedora, de igual manera, un deficiente uso de estrategias instruccionales e implementación de iniciativas emprendedoras en la educación primaria estándar. Así mismo las prácticas educativas para fortalecer en emprendimiento son indispensables para los estudiantes.

Dicha investigación refleja cómo se va desarrollando el emprendimiento en primaria y secundaria en el sistema educativo de la unión europea, donde se encuentra dificultades tanto de la preparación de los docentes en este campo y también del currículo educativo que aborda este tema, por lo tanto, esta investigación realizada es relévate para la presente investigación porque permitirá conocer datos y comparar con los resultados alcanzados en la muestra a estudiar.

Los investigadores en el estudio realizado por Moreira, et al (2021), que abordan el “Design thinking en el ámbito educativo y la actitud emprendedora de discentes del nivel superior”, revista de la universidad pontificia universidad católica de Ecuador, revista publicada en Dialnet, para tal

estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y estudio documental en función a una base de datos y una data de estudio documental producto de la validación por expertos. Después de analizar y procesar la información se concluyó en la investigación en a) La metodología empleada permite de desarrollo del aprendizaje en emprendimiento a través de acciones. b) La metodología de design thinking desarrollada en procesos de enseñanza en los estudiantes mejora su calidad de sus aprendizajes en temas de emprendimiento y que es un método innovador, así como creativo, donde los niños desarrollan habilidades de empatía, colaboración e innovación. Este estudio es importante para este proyecto ya que permitirá comparar los hallazgos logrados al concluir el esfuerzo del estudio.

En el artículo científico desarrollado por Cuevas (2018), titulado: “La aplicación del enfoque de design thinking para enseñar y desarrollar la habilidad de iniciativa y mentalidad emprendedora” revista de la universidad de Zaragoza, el artículo fue publicado en Ciriec España y divulgado en el XVII Congreso de Economía Cooperativa así como Social, se ha desarrollado con el propósito de establecer el perfil de los estudiantes, las actitudes y el desarrollo de la cultura que emprende en los discentes de master en educación de la universidad de Zaragoza en el periodo de 2017 y 2018, lo cual disponen de 18 especialidades, para dicha investigación se empleó una muestra de 30 estudiantes, 60% mujeres y 40% varones, cada estudiante para el estudio es una muestra que proyecta un carácter en cultura de emprendimiento. Por lo tanto, los resultados conseguidos en la encuesta de entrada realizada dicha investigación, reflejan: a) apreciaciones y actitudes en los estudiantes en referencia con la cultura emprendedora donde 80% de estudiantes considera como una alternativa contar con negocio propio, sin embargo, el 100% de estudiantes se identifica con la idea del trabajo como el principal sustento para vivir. b) El uso de la metodología de Design thinking ayuda en humanizar el trabajo debido a que se involucra a los trabajadores y

clientes a través de feedback además de ello esta metodología fomenta la innovación, creatividad la eficiencia y eficacia en las fases de producción.

El estudio realizado a estudiantes de nivel superior con el uso del método Design thinking con el fin de conocer el perfil de emprendedores, las actitudes de emprendimiento resultaron que los estudiantes se auto valora como emprendedores, y que tienen iniciativa de generar su propio negocio.

2.3.2. A nivel nacional

Investigaciones realizadas en el tema de design thinking como metodología para elaborar la competencia de emprendimiento social en los discentes a nivel secundaria tenemos a:

En una investigación desarrollada en la UCV, por Flores (2023), su tesis doctoral tuvo como propósito demostrar que la técnica design thinking potencia la gestión de proyectos entre discentes del VI ciclo de la EBR. Usó una metodología positivista, con diseño experimental y modalidad preexperimental. La metodología fue enfoque cuantitativo, la encuesta como técnica, así como el cuestionario como herramienta para recolectar datos antes y después. Con muestra de 39 estudiantes. Arriba a las conclusiones:

- a) La aplicación de la metodología design thinking resulta en una mejora significativa en gestionar proyectos emprendedores, ya sea de naturaleza social y/o económica. Este hallazgo se fundamenta en los hallazgos logrados durante la contrastación de hipótesis, donde se encontró un valor de significancia de 0,000, siendo este inferior a 0,5.
- b) Se usó la prueba de Shapiro-Wilk a fin de conocer la normalidad de los datos. La prueba reveló una diferencia media de 0,982, lo que indica que los datos son normales. El valor p de 0,792 proporciona evidencia insuficiente a fin de rechazar la hipótesis nula. La

técnica design thinking se consideró beneficiosa para mejorar la gestión de proyectos emprendedores entre los discentes.

Pickmann (2023) en su tesis de maestría desarrollada en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, cuyo estudio se centra en investigar la vinculación entre la implementación de la metodología design thinking y las capacidades emprendedoras en proyectos económicos o sociales. Implementó un diseño correlacional, descriptivo y enfoque cuantitativo. En 120 estudiantes como la población objetivo y uso empleo encuesta para recolectar datos. Los resultados hallados permiten concluir:

- a) Se concluyó que el uso parcial del design thinking ha llevado a un bajo nivel de desarrollo de capacidades emprendedoras. La correlación entre las variables y dimensiones analizadas es de ,717 (Rho de Pearson), indicando una alta correlación positiva. Las capacidades al que se infieren asumiendo valores del coeficiente de varianza ($r^2=0.514$). La influencia del design thinking en emprendimiento escolar es del 51.4%.
- b) Se encontró una aplicación parcial del design thinking, con un bajo nivel de desarrollo en la capacidad de crear propuestas de valor. La variable y dimensión están moderadamente correlacionadas con un coeficiente de ,507 (Rho de Pearson). La capacidad para crear propuestas de valor, evaluada en un 25.7%, se atribuye al método design thinking trabajada con estudiantes de cuarto de secundaria.
- c) Se concluyó que la metodología design thinking tiene una aplicación limitada, resultando en un bajo nivel de desarrollo de habilidades técnicas. La variable y dimensión estudiada tienen una correlación positiva alta de ,702 (Rho de Pearson). El

método design thinking trabajada con estudiantes de cuarto de secundaria determina el 49.2% de la capacidad para aplicar habilidades técnicas.

- d) Design thinking se aplica parcialmente, con un nivel bajo de capacidad para trabajar cooperativamente y alcanzar objetivos. La variable y dimensión estudiada muestran una correlación positiva alta de ,706 (Rho de Pearson). La metodología design thinking trabajada con discentes determina el 49.8% de la capacidad para trabajar de forma cooperativa y conseguir las metas ($r=0.498$).
- e) Se encontró aplicabilidad parcial del design thinking, con bajo nivel de desarrollo en la evaluación de resultados de emprendimiento. La correlación es moderada, con un valor de ,680 (Rho de Pearson). La relación entre la variable y dimensión. El método design thinking trabajada con discentes en un 46.2% en la capacidad para evaluar los hallazgos de emprendimiento, basado en los valores del coeficiente de variabilidad $r^2=0.462$.

Torres y Valdivia (2023), de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, su estudio tiene el propósito es mostrar cómo el uso de la metodología design thinking mejora en gran medida la gestión de proyectos, incluidos los ámbitos sociales, así como económico, entre los discentes. Enfoque cuantitativo, alcance explicativo y aplicado. Se ha implementado un diseño pre experimental y de alcance longitudinal para evaluar el impacto a lo largo del tiempo. La muestra consistió en 32 estudiantes de cuarto año de secundaria. Se usó la técnica de encuesta y cuestionario como instrumento administrando pretest y post test. Se obtuvo un valor significativo de ($t = 31.138$) al procesar la información usando la prueba de T Student, y un valor de significancia ($p = 0.000$) por debajo del umbral crítico de error máximo predefinido de 0.05, se concluye:

- a) El uso del design thinking mejora la gestión de proyectos emprendedores y sociales en discentes. Los hallazgos revelan que después de usar el design thinking, 53.1% de discentes alcanzaron un nivel medio de competencia, 31.3% logró nivel alto, así como 15.6% se encuentra en nivel bajo. Estos hallazgos sugieren que la implementación de esta metodología de design thinking contribuye significativamente al mejoramiento de las habilidades de gestión de proyectos entre los estudiantes, con un mayor porcentaje ubicándose en niveles de competencia más elevados.
- b) Design thinking incrementa la capacidad de crear propuestas valiosas en discentes. 63,8% de los discentes se encuentra en un nivel de habilidad medio, el 29,2% ha alcanzado un nivel alto, y 7,1% se sitúa en un nivel bajo. Este análisis implica que la implementación de design thinking como enfoque pedagógico ha impactado de forma variada en el desarrollo de habilidades de los discentes, siendo la mayoría de ellos ubicados en la categoría de habilidad media. La distribución en los niveles alto y bajo sugiere que existe diversidad en la respuesta de los discentes a esta metodología de aprendizaje, es posible que se necesite más investigación para identificar las variables que afectan estos diferentes resultados.
- c) El uso del design thinking incrementa la capacidad técnica en estudiantes de secundaria. Se evidenció que un 56.3% de los discentes lograron un nivel medio de competencia técnica, mientras que un 28.1% logró un nivel elevado y un 15.6% se situó en un nivel bajo. Estos hallazgos muestran una correlación positiva entre el uso de design thinking y el mejoramiento de las habilidades técnicas de los discentes.
- d) El design thinking incrementa la capacidad de trabajo en discentes de cuarto de secundaria. Se observó que el 67.5% de los participantes exhibieron un nivel medio de

capacidad en el trabajo en equipo, mientras que el 25.0% demostró un rendimiento en el nivel alto, 7.5% restante manifestó un nivel bajo en dicha competencia. Los resultados indican una tendencia hacia una mejora general en la capacidad de trabajar en equipo, lo que respalda la eficacia del uso de enfoques innovadores como el design thinking en el ámbito educativo.

- e) Después de implementar design thinking en su proyecto empresarial, el 65,6% de los discentes de cuarto grado alcanza un nivel medio de competencia, el 28,1% demuestra habilidades fuertes y el 6,3% demuestra habilidades deficientes.

En el estudio de Valencia (2023), tesis de doctorado en UCV, tiene el propósito es determinar el efecto de design thinking y Lean Canvas de la competencia empresarial de las habilidades de los especialistas en educación. Se adoptó el enfoque metodológico hipotético-deductivo, empleando un diseño experimental cuasi experimental, específicamente del tipo Solomon. La población fue 80 docentes, distribuidos en cuatro grupos a través de un muestreo intencional. Se usó un cuestionario de 29 ítems. Se obtuvo un nivel de significancia de 0.05 de la prueba de Mann-Whitney para el análisis estadístico. Un valor p de 0,000, que está por debajo del umbral de significancia del 5%. Estos hallazgos concluyeron que:

- a) La implementación conjunta de design thinking y Lean Canvas ha demostrado incrementar significativamente los niveles de competencia en emprendimiento entre los docentes especializados en educación para el trabajo. Este aumento se sustenta en evidencia estadística, con el valor de $p < 0.05$, por lo cual es aceptada la hipótesis alterna. Estos resultados resaltan la eficacia de la integración de estas metodologías como un enfoque efectivo para potenciar las habilidades emprendedoras en el ámbito educativo.

- b) La implementación conjunta de las metodologías design thinking y Lean Canvas ha demostrado potenciar significativamente las habilidades emprendedoras de los docentes en el ámbito educativo. Este resultado se respalda mediante un análisis estadístico que reveló una significancia estadística con un valor de $p = 0.000$, inferior al umbral del 5%. La evidencia estadística obtenida respalda la conclusión de que la hipótesis nula, la cual sugería la ausencia de mejoras significativas, fue rechazada. Este hallazgo subraya la eficacia de la combinación de estas metodologías como herramientas eficaces para fortalecer las capacidades emprendedoras en el contexto educativo para el trabajo.
- c) Los hallazgos estadísticos con $p=0,000$ indican que el papel social de los instructores de educación laboral en los esfuerzos empresariales se ve muy afectado por la adopción de técnicas como design thinking y Lean Canvas. Se concluye que la carencia de impacto de los mencionados enfoques, es rechazada, mientras que la hipótesis planteada, que postula la eficacia del programa, es aceptada. Estos resultados robustecen la validez y eficacia de la implementación de design thinking y Lean Canvas en el ámbito educativo para fomentar el emprendimiento entre los docentes de educación para el trabajo.
- d) El estudio evidencia que la aplicación conjunta de metodologías como el Design thinking y Lean Canvas incide de manera significativa en el desarrollo del rasgo de carácter emprendedor entre los docentes especializados en educación para el trabajo. La corroboración de esta afirmación se sustenta en los resultados estadísticos obtenidos, los cuales revelaron un valor de p igual a 0.000 , inferior al umbral del 5%. Este hallazgo estadístico refuerza la validez y eficacia del programa implementado, respaldando la hipótesis de que la integración de dichas metodologías contribuye de manera positiva

en la promoción de habilidades emprendedoras entre los profesionales de la educación enfocados en la formación laboral.

La metodología aplicada es efectiva, resaltando la relevancia de usar metodologías en la formación docente. En resumen, es importante impulsar la capacitación constante de los profesores mediante comunidades de aprendizaje, con el fin de incrementar su enseñanza y fortalecer su habilidad empresarial. Los resultados tienen relevancia para la planificación de programas de capacitación docente en Educación para el Trabajo.

Así mismo en su tesis de maestría desarrollada en la UCV por Agurto (2022), es su estudio su fin fue conocer la correlación de la utilización del design thinking y la gestión de proyectos de emprendimiento de tipo económico, así como social en discentes. Fue una investigación básica, correlacional y cuantitativa. Se tomaron en cuenta 45 discentes de 5to año. Se emplearon encuestas y cuestionarios como técnica e instrumento, y se usó la prueba Shapiro-Wilk para obtener conclusiones:

- a) El estudio explora cómo el uso del design thinking influye en la gestión de emprendimiento social, así como económico. Los hallazgos revelan una relación significativa con una asociación positiva, así como sustancial ($p = 0.000$; $r_s = 0.883$). De todas formas, los docentes no contextualizaron debidamente antes de usar el design thinking con recursos del programa Aprendo en casa para la educación remota. La falta de adaptaciones necesarias afecta la eficacia del enfoque pedagógico mencionado.
- b) La investigación encontró una asociación notable entre design thinking y la capacidad de crear propuestas, demostrando una relación positiva robusta ($p=0,000$, $r_s=0,891$). La implementación insuficiente del design thinking por parte de los instructores resultó en una disminución de la participación de los discentes en proyectos de emprendimiento,

restringiendo así las oportunidades de capacitación en innovación y emprendimiento. Mejorar esta implementación es vital para fomentar el crecimiento de capacidades innovadoras y orientadas a los negocios en la educación.

- c) Este estudio analizó la conexión entre el design thinking y el uso de habilidades técnicas en los discentes. Los datos mostraron una relación significativa con un valor de $p = 0.000$ y una correlación de $r_s = 0.768$. A medida que los estudiantes se involucran en el design thinking, sus habilidades técnicas aplicadas experimentan un aumento proporcional debido a la correlación positiva y moderada. Por lo tanto, es esencial abogar por el uso de equipos, maquinaria o programas informáticos para mejorar la competencia técnica en la prestación de servicios.
- d) El estudio muestra que usar design thinking se relaciona con trabajo colaborativo en discentes. Los resultados indican una relación significativa con un valor bajo de $p = 0.000$ y un coeficiente de correlación de $R = 0.676$. Se necesita mejorar las habilidades colaborativas de los discentes debido a las correlaciones positivas y moderadas encontradas. Destacan la relevancia de promover habilidades como liderazgo, tolerancia y comunicación efectiva a través del trabajo en equipo. La implementación adecuada del design thinking facilita el aprendizaje efectivo de la colaboración y contribuye al desarrollo de habilidades para gestionar proyectos de emprendimiento económico, así como social.
- e) El uso de design thinking está asociado con los resultados de los esfuerzos empresariales entre los discentes, exhibiendo una correlación positiva moderada de $0,611$ (r_s) y un valor p de $0,000$. Enfatiza la importancia de promover el pensamiento crítico entre los discentes para conocer la eficacia de sus juicios en proyectos con

ramificaciones sociales. La ejecución adecuada del design thinking es crucial para lograr estos objetivos.

Se concluye que existe una asociación entre la adopción del enfoque de design thinking y la competencia de los discentes en el manejo de proyectos de emprendimiento social, así como económico. Este hallazgo se sustenta en los resultados estadísticos, donde se obtuvo un p-valor de 0.000 y una correlación (rs) de 0.853, indicando una conexión fuerte y positiva entre las variables estudiadas.

Elazón y Mateo (2022), de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, tiene como objetivo de relacionar el enfoque de emprendimiento y design thinking en estudiantes. Se enmarca dentro de un enfoque cuantitativo y descriptivo, considerado como básico. La metodología empleada es de diseño correlacional transversal. Donde participaron 120 estudiantes, se usó alfa de Cronbach en la confiabilidad de instrumentos. Los resultados arrojan que hay una correlación moderada y positiva (0.458) entre el emprendimiento y el uso del design thinking según los resultados de la correlación de Spearman. Concluye que:

- a) La correlación de Spearman de 0.389 muestra una vinculación entre el enfoque emprendedor y la capacidad empática en términos de conocimientos. Esta correlación muestra una vinculación moderadamente positiva entre las dimensiones de las dos variables investigadas. Indica que al ser más creativo y generar innovación se adquiere un mayor entendimiento de las necesidades, se identifican normas y se reconocen conocimientos. La relevancia de desarrollar un espíritu emprendedor para fortalecer la empatía y comprender los conocimientos vinculados se destaca a través de este fenómeno.

- b) La investigación muestra que hay una relación positiva, real y moderadamente fuerte entre el pensamiento emprendedor y la generación de ideas. El coeficiente de correlación de 0,620, muestra un vínculo evidente. No tener miedo al fracaso y asumir riesgos fortalece la mentalidad emprendedora y fomenta la generación y conexión de ideas.
- c) La correlación de Spearman es 0.290, indicando una vinculación moderadamente positiva entre el enfoque emprendedor y la valentía de enfrentar riesgos y desafíos sin miedo al fracaso. Este descubrimiento se basa en validar soluciones, considerar opiniones diversas, respetar el prototipo preliminar establecido y presentar propuestas de soluciones adecuadas. Estos elementos indican una relación entre la actitud empresarial fundamentada en asumir riesgos medidos y la capacidad para generar respuestas eficaces en la actividad emprendedora.

De igual manera Mendoza (2021), su investigación tiene alcance descriptivo propositivo, de enfoque cuantitativo, así como aplicada. Por qué aplica la metodología design thinking para ver cómo influye en la creatividad. Los instrumentos en el recojo de información se aplicaron en una muestra de 66 estudiantes, para lo cual se desarrolló un cuestionario validado por expertos. En esta investigación se concluyó con:

- a) Que 36.4 % los discentes se encuentran en nivel medio de creatividad, y 31.8 % poseen un nivel alto y bajo, estos hallazgos logrados por los estudiantes justifican el uso de la metodología de design thinking para fortalecer la creatividad propuesto en circunstancias reales de aprendizaje.

- b) Implementar un programa que se basa en design thinking refleja que la mayoría de los estudiantes están dispuestos a trabajar. Y esta metodología no solo debe de abordarse en una sola área sino podría trabajarse de manera interdisciplinar.
- c) En los hallazgos a través de porcentajes reflejan que la metodología es relevante para desarrollar la creatividad del estudiantado mientras ellos tengan la predisposición para desarrollar.

Después de haber realizado el trabajo de investigación el investigador plantea que el uso de la metodología propicia el desarrollo de la creatividad por lo que se debe hacer uso de esta metodología y aprovecharla para tal fin en el trabajo académico con estudiantes de secundaria.

2.3.3 A nivel local

A nivel local no se han encontrado antecedentes de investigaciones que aborden la relación entre la metodología design thinking y la cultura de emprendimiento en estudiantes de secundaria. El enfoque específico en design thinking y su impacto en la formación emprendedora de los jóvenes de la zona no ha sido explorado. Esta ausencia de investigaciones representa una oportunidad significativa para llenar un vacío académico y contribuir al desarrollo educativo y emprendedor en esta región. La carencia de datos locales refuerza la pertinencia y necesidad de este estudio.

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1 Hipótesis

3.1.1 Hipótesis general

Ha: La aplicación de la metodología design thinking desarrolla significativamente la cultura de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.

H0: La aplicación de la metodología design thinking no desarrolla significativamente la cultura de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.

3.1.2 Hipótesis específicas

H1. La aplicación de la metodología design thinking desarrolla significativamente el hábito de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.

H2. La aplicación de la metodología design thinking desarrolla significativamente la creatividad e innovación en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.

H3. La aplicación de la metodología design thinking desarrolla significativamente la aceptación de riesgos en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.

3.2 Identificación de variables e indicadores

3.2.1 Variable 1: Metodología design thinking

3.2.1.1 Fase empatizar

Aspectos clave de la fase:

- Observación y comprensión de necesidades del usuario.
- Inmersión en el entorno del usuario para entender los problemas que enfrentan.
- Creación de empatía para una comprensión profunda y emocional de los usuarios para identificar oportunidades de diseño.

3.2.1.2 Fase definir

Aspectos clave de la fase:

- Síntesis de datos para analizar y sistematizar la información recopilada durante la fase de empatía para identificar patrones y problemas clave.
- Niveles de comprensión del problema real o necesidad según el esquema: Usuario + necesidad + Insight (comprensión del porqué).
- Establecer objetivos claros y específicos que guiarán el proceso de diseño.

3.2.1.3 Fase idear

Aspectos clave de la fase:

- Generación de ideas de manera creativa para producir una amplia variedad de soluciones posibles sin críticas prematuras.
- Explorar una amplia gama de ideas (divergente) y luego seleccionar y refinar las mejores ideas (convergente).

3.2.1.4 Fase prototipar

Aspectos clave de la fase:

- Desarrollo de prototipos en versiones simples y rápidas de las soluciones ideadas.
- Realizar pruebas preliminares del prototipo.

3.2.1.5 Fase evaluar

Aspectos clave de la fase:

- Evaluación con usuarios para obtener retroalimentación mediante pruebas reales
- Iteración basada en resultados con el fin de hacer ajustes según el comentario de los usuarios y repetir en el proceso de prueba y mejora.
- Validación del concepto para confirmar la viabilidad y la aceptación del diseño antes de la implementación a gran escala.

3.2.2 Variable 2: Cultura de emprendimiento

3.2.2.1 Dimensión: Hábitos en emprendimiento

Indicadores:

- Iniciativa y autonomía
- Costumbres familiares
- Planificación y organización
- Persistencia y resiliencia
- Hábitos de aprendizaje continuo

3.2.2.2 Dimensión: Creatividad e Innovación

Indicadores:

- Generación de ideas y proyectos de emprendimiento
- Capacidad de imaginar
- Cultura de innovación
- Uso de tecnologías innovadoras
- Desarrollo de productos/servicios únicos

3.2.2.3 Dimensión: La aceptación de riesgos

Indicadores:

- Nivel de tolerancia al riesgo.
- Capacidad para sobre ponerse al fracaso
- Actitud mental positiva.
- Frecuencia de toma de decisiones arriesgadas.
- Reacción ante eventos adversos.

3.3 Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE 1: METODOLOGÍA DE DESIGN THINKING			
DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	PROCESO DE APLICACIÓN DEL PROGRAMA
Brown (2008), el design thinking un método que es para remediar necesidades de las personas de una manera creativa e innovadora, su forma a aplicación es en base a una serie de ideas que buscan una alternativa de solución, esta metodología sigue una secuencia como el recojo de información, estudio de información, la asimilación del problema, la generación de ideas, el desarrollo de prototipo y testeo o evaluación	Design thinking es un enfoque creativo e innovador para satisfacer las necesidades de las personas de manera práctica y estructurada. La aplicación sigue una secuencia específica: recopilación de información, estudio detenido, asimilación profunda, generación de ideas novedosas, desarrollo de prototipos, testeo y evaluación. Design thinking es un método cíclico que tiene como objetivo encontrar soluciones eficientes priorizando los requisitos del usuario a través de investigación y pruebas continuas.	Fase empatizar	S1. Situación problemática para un proyecto de emprendimiento S2. Articula aprendizajes STEAM y redacta el desafío S3. Organiza el equipo según la situación problemática elegida
		Fase definir	S4. Design thinking – Fase empatizar S5. Design thinking – Fase definir
		Fase idear	S6. Design thinking – Fase idear S7. Design thinking – Fase prototipado
		Fase prototipar	S8. Design thinking – Fase testear o evaluar S9. Fase de planteamiento del modelo de negocio Lean Canvas S10. Cronograma de ejecución del proyecto
			S11. Ejecución del diagrama de Gantt y se valida el lienzo de lean canvas S12. Logotipo y representación grafica S13. Video promocional S14. Evaluación del proyecto

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE 2: CULTURA DE EMPRENDIMIENTO

DEFINICIÓN	CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN Y VALORACIÓN
Alemany, et al (2011), consideran a la cultura emprendedora como un conjunto de procesos, acciones de evaluación, explotación de fuentes de oportunidades y que las personas identifican y las aprovechan en beneficio propio y de las organizaciones	La cultura emprendedora se refiere al conjunto de mentalidades, acciones y costumbres que promueven el reconocimiento y el uso de posibilidades por parte de personas y organizaciones. Implica que las personas sean capaces de identificar oportunidades, evaluar su viabilidad y potencial, y luego actuar para aprovecharlas en beneficio tanto personal como organizacional. En cuanto a esta variable tiene tres dimensiones que han sido influido por 14 sesiones en base a la metodología Design thinking	Hábito en emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciativa y autonomía • Costumbres familiares • Planificación y organización • Persistencia y resiliencia • Hábitos de aprendizaje continuo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Por lo general, tiende a buscar oportunidades para emprender nuevos proyectos de emprendimiento? 2. ¿En familia hablan sobre emprender un negocio? 3. ¿Por lo general suele ser persistente en la búsqueda de sus objetivos que ha emprendido? 4. ¿Piensa desarrollar un emprendimiento o negocio propio? 5. ¿En la vida cotidiana, demuestra una mentalidad orientada al crecimiento y la mejora continua? 6. ¿Tiende a aprender de sus errores y experiencias en el ámbito emprendedor? 7. ¿La planificación y organización son características notables en las actividades emprendedoras? 8. ¿En general, se siente confiada en sus habilidades emprendedoras? 9. ¿En cuestión considera que el emprendimiento es una parte fundamental de su identidad y estilo de vida? 10. ¿Espera que algún amigo o familiar tome la iniciativa cuando emprendes algo? 	(5) Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Rara vez (1) Nunca
		Creatividad e innovación	<ul style="list-style-type: none"> • Generación de ideas y proyectos de emprendimiento • Capacidad de imaginar • Cultura de innovación • Uso de tecnologías innovadoras • Desarrollo de productos/s 	<ol style="list-style-type: none"> 11. ¿Le gusta crear nuevas ideas de productos o servicios de emprendimiento? 12. ¿Cuándo tiene alguna idea novedosa y creativa lo desarrolla? 13. ¿Cuándo tiene un problema lo resuelve de manera creativa? 14. ¿Tiene la facilidad de adaptar a las nuevas cosas que aparecen en todo campo? 15. En general, ¿considera que la creatividad es un factor importante para el éxito en el emprendimiento? 16. ¿En qué medida cree que la innovación es esencial para el crecimiento de un negocio emprendedor? 17. ¿Qué tan importante cree que es la generación de nuevas ideas para la resolución de problemas en el emprendimiento? 18. ¿Hasta qué punto considera que la capacidad de pensar de manera creativa puede mejorar las oportunidades en el emprendimiento? 19. ¿Hasta qué punto cree que la creatividad puede ayudar a un emprendedor a identificar nuevas oportunidades de negocio? 	

	servicios únicos	20. ¿En qué medida considera que la creatividad y la innovación son factores clave en la sostenibilidad a largo plazo de un negocio emprendedor?
La aceptación de riesgos	• Nivel de tolerancia al riesgo.	21. ¿Ante una dificultad o fracaso siempre piensas en positivo?
	• Capacidad para sobreponerse al fracaso	22. ¿Asimilas o aceptas el fracaso con mucha facilidad?
	• Actitud mental positiva.	23. ¿Siempre estas atento a los próximos sucesos que podrían pasarte?
	• Frecuencia de toma de decisiones arriesgadas.	24. En general, ¿está dispuesto a asumir riesgos cuando se trata de emprender nuevos proyectos?
	• Reacción ante eventos adversos.	25. ¿Se siente cómodo tomando decisiones que implican un alto grado de incertidumbre en un emprendimiento?
		26. ¿Considera que tomar riesgos es esencial para el crecimiento y el éxito en el emprendimiento?
		27. ¿Tiende a confiar en su capacidad para superar obstáculos y desafíos en su camino como emprendedor?
		28. ¿Prefiere evitar situaciones empresariales que involucren un alto grado de riesgo, incluso si eso significa perder oportunidades potencialmente lucrativas?
		29. ¿Está dispuesto a invertir recursos financieros significativos en su emprendimiento, incluso si existe la posibilidad de pérdidas?
		30. ¿La persona emprendedora considera que la toma de riesgos es una característica importante para tener éxito en el mundo empresarial?

Nota: La metodología Design thinking es aplicada en las catorce sesiones en el grupo experimental

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Ámbito de estudio: localización política y geográfica

a) Localización política

La institución educativa Ricardo Palma está ubicada en Pacobamba, Andahuaylas, Apurímac. Sus límites geográficos del distrito son la provincia de la Convención al norte, Huancarama al sur, los distritos de Huanipaca y Abancay al este, así mismo comparte límites con el distrito de Kishuara al este. Su ubicación y la variabilidad de la elevación en su piso altitudinal es de 2100 a 4800 m.s.n.m. ello proporciona un entorno geográfico variado.

b) Localización geográfica

La institución educativa Ricardo Palma está en la avenida Julio Zamora S/N, en la parte noroeste de Pacobamba. Las instituciones cercanas a este centro educativo son el centro de salud del distrito y la institución educativa inicial N.º 206, lo que facilita conexiones con servicios de salud y otros niveles educativos. Esta ubicación geográfica influye en el entorno socioeducativo, facilitando el acceso a servicios de manera favorable de los estudiantes.

4.2 Tipo y nivel de investigación

El estudio es aplicativo. “Este tipo de estudio se caracteriza por objetivos inmediatos, claramente prácticos y definidos. Es decir, se estudia para producir acción, transformación, modificación o cambio en un área particular en la realidad” (Carrasco, 2006, p. 43). Este estudio se centra en el uso real de la información adquirida para impactar directamente y mejorar condiciones particulares dentro del área de investigación, en lugar de abordar preocupaciones teóricas de manera independiente.

El nivel de estudio es explicativo por la respuesta detallada dada a la pregunta, de ¿por qué? Se dichos cambios se han producido luego de la aplicación de la metodología, es decir, se da a conocer las causas o factores que dan origen a la investigación (Carrasco, 2006, p. 42). Esto significa que este estudio tiene como objetivo proporcionar respuestas detalladas y completas a preguntas específicas. En este caso, se aplica y luego se explica los resultados de la metodología Design thinking generados en el GE. Fundamentalmente, la investigación no se limita a explicar un fenómeno, sino que también busca investigar las causas subyacentes y los motivos que explican su esencia. El objetivo principal de los enfoques experimentales es lograr una comprensión integral y bien informada del fenómeno que se investiga mediante la manipulación controlada de la variable y la observación de sus efectos, para el caso de la investigación es sobre la metodología Design thinking y sus efectos en la cultura de emprendimiento en estudiantes del nivel secundaria.

El diseño del estudio es cuasi experimental, con pre y post prueba así mismo dos grupos de control y experimental, ya que implica la aplicación de una pre y post prueba para el grupo de control como al grupo experimental (Carrasco, 2006, p. 71). Solo el grupo experimental recibió el tratamiento en la variable Design thinking como estrategia de ensayo, posteriormente la evaluación inmediata a ambos grupos para ver los resultados con respecto a la segunda variable. Aquí el diseño del esquema:

Ge O₁ X_i O₂

Gc O₃ - O₄

Donde:

Ge = Grupo experimental

Gc = Grupo control

X_i = Experimento

O_1, O_3 = Mediciones pre - test con el mismo instrumento

O_2, O_4 = Mediciones post - test con el mismo instrumento

4.3 Unidad de análisis

La investigación se limita a los discentes de primero a cuarto grado secundario de la I.E. Ricardo Palma en el año 2023. Se eligió esta unidad de análisis para comprender a fondo el comportamiento frente a la cultura de emprendimiento de los discentes en los grados detallados. Con esta delimitación de unidad de análisis, se pretende lograr una visión precisa y pormenorizada para abordar eficazmente las variables de estudio propuestas. Esta orientación focalizada en estudiantes de esta institución en particular permitió recoger datos relevantes y obtener conclusiones significativas.

4.4 Población de estudio

Se define población como el número total de sujetos que muestran un conjunto de características de interés para estudiar que pueden usarse para analizar uno o más fenómenos (Hernández y Mendoza, 2018, p. 199). Según la data, el número de estudiantes que iniciaron la educación secundaria en el año académico 2023 la I.E. Ricardo Palma es de 121 estudiantes de primero a quinto.

Al ser un estudio aplicativo se ha considerado como población de estudio la totalidad de estudiantes de la I.E. secundaria Ricardo Palma del distrito de Pacobamba, provincia de Andahuaylas.

Tabla 2*Número de estudiantes por grados de la institución educativa*

GRADOS	Estudiantes de primero a quinto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo palama del distrito de Pacobamba		Total, de estudiantes
	Varones	Mujeres	
Primero	16	16	32
Segundo	11	5	16
Tercero	12	14	26
Cuarto	12	10	22
Quinto	13	12	25
TOTAL	65	57	121

Nota: La tabla presenta el número de discentes de la I.E. Ricardo Palma, distrito de Pacobamba, en el año 2023. Según Escale (2024).

4.5 Tamaño de muestra

La muestra es no probabilística y son los estudiantes del primero, segundo, tercero y cuarto grado en un total de 96 discentes entre varones y mujeres de la I.E. Ricardo Palma de nivel secundario del distrito de Pacobamba, provincia de Andahuaylas. Tenemos dos grupos compuesto por 48 estudiantes del primero y segundo como grupo control y 48 estudiantes del tercero y cuarto como grupo experimental.

Tabla 3*Número de estudiantes de primero a cuarto grado*

MUESTRA	GRADO	DISCENTES MATRICULADOS
Grupo control	Primero	32
	Segundo	16
Grupo experimental	Tercero	26
	Cuarto	22

TOTAL

96

Nota: La tabla presenta el número de discentes desde primero hasta cuarto grado en la I.E. secundaria Ricardo Palma, localizada en Pacobamba.

4.6 Técnicas de selección de muestra

La selección de la muestra en este estudio se determinó la muestra de no probabilidad de manera intensional con un propósito. Esta elección se justificó por el carácter puramente experimental del estudio, que incluía un pre - post test y un grupo de control. La estratificación se realizó en función del nivel de estudio, distinguiendo entre grupo experimental y control. Este tipo de selección da como resultado una muestra más representativa al tener en cuenta la variabilidad inherente a los diferentes niveles educativos. Además, esta muestra exhibe otra característica distintiva que es la accesibilidad a los grupos en el mismo lugar y tiempo (Carrasco, 2006, p. 242). En conjunto, este método de muestreo proporciona una base sólida para la validez, así como generalización de los hallazgos logrados en el contexto del estudio.

4.7 Técnicas de recolección de información

De acuerdo al tipo y diseño de estudio desarrollado según la variable metodología design thinking se ha aplicado 14 sesiones de aprendizaje, para ello se ejemplo la lista de cotejo para cotejar los criterios de evaluación alcanzados en cada sesión de aprendizaje. Como sostienen González y Sosa (2020) este instrumento está vinculada a actividades relacionadas con tareas reales para evaluar sistemáticamente su presencia o ausencia y asegurar su organización durante la formación académica. Con frecuencia se utiliza una escala de respuesta binaria que puede usarse para evaluar el conocimiento en el sector educativo, también la habilidad o práctica (p.91).

La metodología utilizada incluyó la realización de una encuesta, utilizando un conjunto de procesos establecidos para recopilar y evaluar los datos adquiridos de la muestra. Se usó un

cuestionario como herramienta con una valoración de tipo Likert con cinco opciones: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 a veces, 2 rara vez, 1 nunca, para luego ser baremado para el desarrollo de la estadística.

Se validó por la técnica de juicio de expertos y confiabilizó el instrumento de recojo de información para la variable dependiente cultura de emprendimiento utilizando el coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach, mediante la prueba piloto de 30. Este instrumento se desarrolló a través del cuestionario de 30 ítems y respuestas con una escala de calificación tipo Likert acorde con las variables, parámetros e indicadores de la investigación.

Tabla 4

Resumen de procesamiento de casos Alfa de Cronbach

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	30	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	30	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Tabla 5

Prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,869	30

Nota: SPSS v26 prueba de confiabilidad

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

α = Coeficiente de confiabilidad para el cuestionario

K = Cantidad de ítems

$\sum_{i=1}^k S_i^2$: = Sumatoria de las varianzas en los ítems

S_T^2 : = Varianza total para el instrumento

$$\alpha = \frac{30}{30 - 1} \left[1 - \frac{40.297}{252.299} \right]$$

$$\alpha = 0,869$$

La confiabilidad del instrumento es excelente, ya que sus valores se hallan dentro del rango de 0.72 a 0.99.

4.8 Técnicas de análisis e interpretación de la información

Para realizar la sistematización de datos, elaboración de gráficos estadísticos y tablas, se empleó el software Microsoft Excel, posteriormente para los hallazgos de la estadística descriptiva e inferencial se aplicó el software SPSS V. 26, los datos se filtran, procesan y visualizan en gráficos estadísticos para su interpretación. El contraste de las hipótesis en el estudio se lleva a cabo empleando la prueba de Wilcoxon debido a la naturaleza de una variable ordinal con distribución no normal, se requiere contrastar los resultados del desarrollo de la cultura emprendedora en un grupo experimental relacionado mediante pruebas de pretest y post - test.

Tabla 6*Prueba de normalidad*

			Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
			Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Variable	cultura	de	0,183	96	0,000	0,847	96	0,000
emprendimiento								

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: prueba de normalidad SPSS v.26 variable cultura de emprendimiento.

La tabla 6, demuestra que no existe una distribución normal.

4.9 Técnicas para demostrarla verdad o falsedad de las hipótesis planteadas

Se estableció un nivel de significancia de 5% para indicar una hipótesis verdadera o falsa en comparación con el valor de probabilidad de error hallado por el sistema estadístico IBM SPSS V26. Se tiene las siguientes hipótesis formuladas:

Ha: La aplicación de la metodología design thinking desarrolla significativamente la cultura de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.

Ho: La aplicación de la metodología design thinking no desarrolla significativamente la cultura de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1 Procesamiento, análisis, interpretación y discusiones de resultados

Luego de la implementación de la metodología de design thinking en el grupo experimental y del uso de los instrumentos para establecer los niveles de desarrollo de una cultura de emprendimiento en los dos grupos, de control y experimental, los resultados descriptivos alcanzados se muestran en las siguientes tablas.

5.1.1 Cultura de emprendimiento

Tabla 7

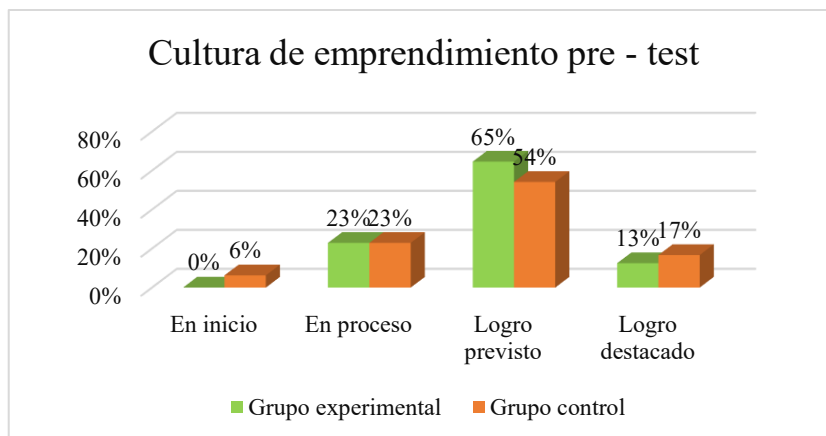
Distribución de datos de la variable cultura de emprendimiento en estudiantes pre test

Cultura de emprendimiento Pre - test	Grupo experimental		Grupo control	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	0	0%	3	6%
En proceso	11	23%	11	23%
Logro previsto	31	65%	26	54%
Logro destacado	6	13%	8	17%
Total	48	100%	48	100%

Nota: SPSS v. 26, Base de datos variable cultura de emprendimiento pre test

Figura 1.

Gráficos estadísticos de la variable cultura de emprendimiento en estudiantes pre test



Nota: Base de datos variable cultura de emprendimiento

El análisis comparativo de los resultados obtenidos en el pretest de cultura emprendedora entre los discentes asignados a los grupos de control y experimental revela tendencias intrigantes. En principio, es importante resaltar que el 65% de los discentes en el grupo experimental logró alcanzar el nivel previsto, comparado con el 54% de los discentes en el grupo de control que también lo logró. Estos datos sugieren una distribución bastante uniforme de desempeño en términos absolutos. Asimismo, se evidencia que el 23% de los discentes de ambos grupos presenta un nivel de proceso de desarrollo en el ámbito de la cultura emprendedora, lo que indica que se encuentra en el proceso de adquirir dichas destrezas y actitudes. No obstante, se observa una clara disparidad al analizar los niveles de desempeño sobresaliente o destacado, ya que solamente el 17% de los participantes del grupo experimental y el 13% del grupo de control lograron destacarse en el ámbito de la cultura emprendedora. Por otro lado, un modesto 6% del grupo de control se sitúa en la etapa inicial de desarrollo. A pesar de estas diferencias, el análisis

afirma que los resultados no sugieren una diferencia significativa entre los dos grupos, ya que exhiben una relación comparable en términos de niveles de cultura emprendedora.

Tabla 8

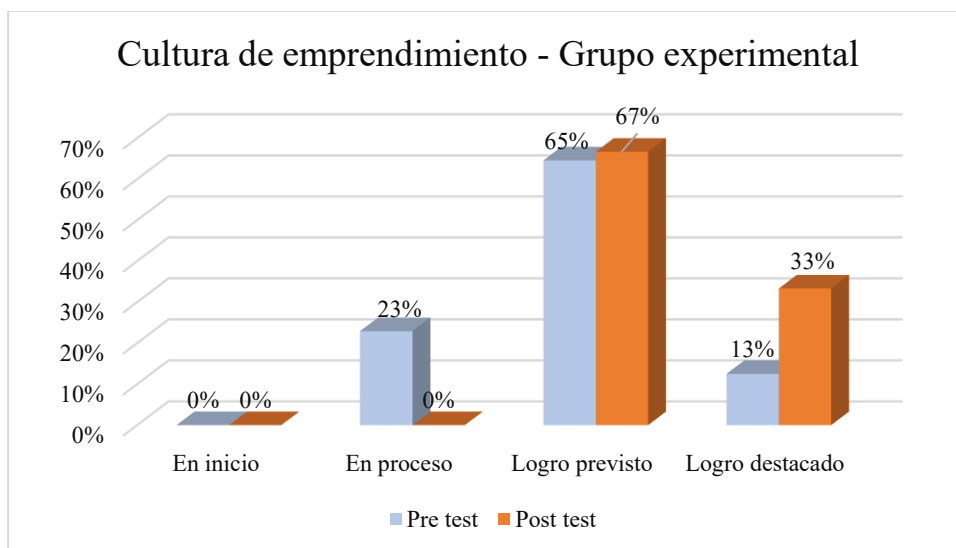
Distribución de datos de la variable cultura de emprendimiento en grupo experimental pre test y post test

Cultura de emprendimiento Grupo experimental	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	0	0%	0	0%
En proceso	11	23%	0	0%
Logro previsto	31	65%	32	67%
Logro destacado	6	13%	16	33%
Total	48	100%	48	100%

Nota: SPSS v. 26, Base de datos variable cultura de emprendimiento pre y post test en grupo experimental

Figura 1

Gráficos estadísticos de la variable cultura de emprendimiento en grupo experimental pre test y post test



Nota: Base de datos variable cultura de emprendimiento pre y post test

El análisis de los resultados tras la implementación de la metodología design thinking entre los discentes del grupo experimental demuestra un avance significativo en la adquisición de competencias emprendedoras. El análisis comparativo entre los resultados del pre test y post test revela un aumento del 65% al 67% en el logro esperado, lo que significa un progreso global dentro del grupo. Sin embargo, el cambio más significativo es evidente en nivel de logro destacado, que demuestra un aumento sustancial del 13% al 33%. Este aumento en el porcentaje de estudiantes sobresalientes implica que la metodología design thinking ha tenido una influencia positiva y sustancial en el fomento de las habilidades emprendedoras. Es importante notar que, previo a la ejecución de la metodología, un 23% de los estudiantes se hallaban en un proceso de aprendizaje, sin embargo, tras su incorporación de la metodología, no se observan estudiantes en esta etapa, lo que sugiere que la metodología ha tenido un impacto significativo en la superación de los niveles intermedios de los discentes. Esto ha resultado en el progreso de múltiples estudiantes desde la fase de proceso hacia el logro esperado y destacado en el ámbito de la cultura emprendedora. Estos

hallazgos respaldan la efectividad de la metodología design thinking para mejorar las habilidades emprendedoras de los estudiantes del grupo experimental.

Tabla 9

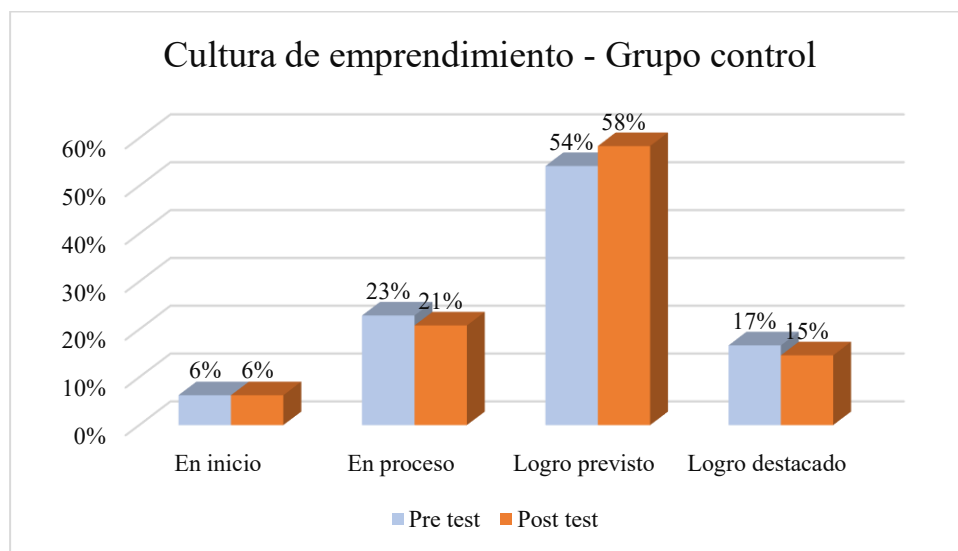
Distribución de datos de la variable cultura de emprendimiento en grupo control pre test y post test

Cultura de emprendimiento Grupo control	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	3	6%	3	6%
En proceso	11	23%	10	21%
Logro previsto	26	54%	28	58%
Logro destacado	8	17%	7	15%
Total	48	100%	48	100%

Nota: SPSS v. 26, Base de datos variable cultura de emprendimiento pre y post test en grupo control

Figura 2

Gráficos estadísticos de la variable cultura de emprendimiento en grupo control pre test y post test



Nota: Base de datos variable cultura de emprendimiento pre y post test grupo control

El análisis en profundidad de los resultados derivados de la administración de la prueba pre y post test dentro del grupo de control, con un enfoque específico en la evaluación de la cultura de emprendimiento entre los discentes, revela los resultados siguientes. Durante la prueba previa, el 54% de los participantes alcanzaron el nivel de logro previsto, proporción que aumentó ligeramente al 58% durante la prueba posterior. Además, se puede observar que hay una ligera disminución en el nivel de proceso, con una disminución del 23% antes al 21% después. Por el contrario, se observa una reducción más significativa en el rendimiento destacado, pasando del 17% en el pre test al 15% post test. Es pertinente señalar que el nivel de inicio se mantiene constante en 6%, lo que sugiere una falta de avance significativo en la cultura de emprendimiento entre los discentes del grupo control, esto comprende a estudiantes que no recibieron exposición a ninguna estrategia particular destinada a mejorar sus competencias emprendedoras sino fueron desarrollando sus clases de manera tradicional o con metodología convencional. Estos hallazgos sugieren que, a pesar de algunas fluctuaciones menores en ciertos aspectos, la ausencia de intervención con estrategias en el grupo de control parece obstaculizar un progreso significativo en la cultura de emprendimiento en comparación de sus semejantes del grupo experimental que si recibieron sesiones con la metodología design thinking.

Tabla 10

Distribución de datos de la variable cultura de emprendimiento en los grupos experimental y control post test

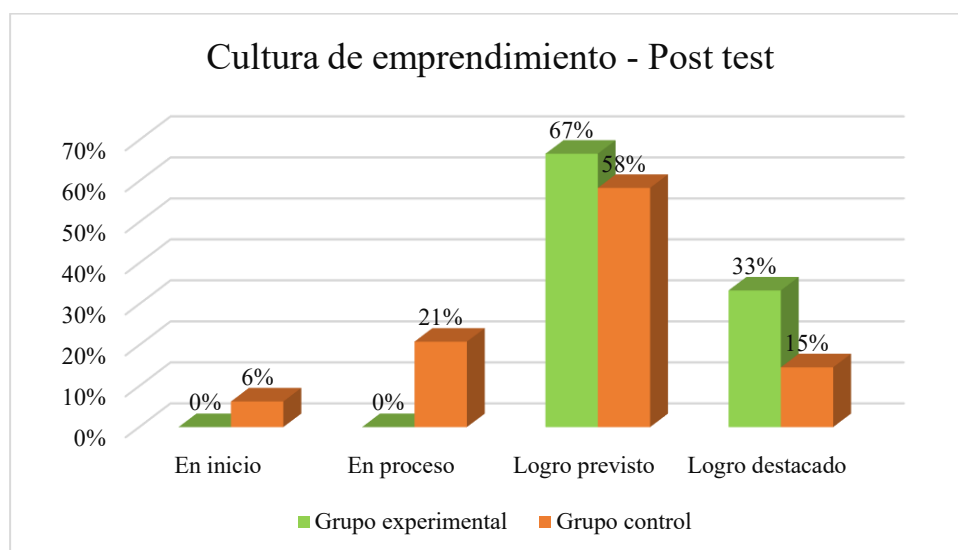
Cultura de emprendimiento Post - test	Grupo experimental		Grupo control	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	0	0%	3	6%
En proceso	0	0%	10	21%
Logro previsto	32	67%	28	58%
Logro destacado	16	33%	7	15%

Total	48	100%	48	100%
-------	----	------	----	------

Nota: SPSS v. 26, Base de datos variable cultura de emprendimiento de post test en grupo experimental y control

Figura 3

Gráficos estadísticos de la variable cultura de emprendimiento en los grupos experimental y control post test



Nota: Base de datos variable cultura de emprendimiento post test grupo experimental y grupo control.

Al realizar un análisis comparativo tras la implementación de la metodología design thinking dentro del grupo experimental pone de manifiesto importantes disparidades en el

desempeño de los estudiantes en materia de cultura emprendimiento. Cabe destacar que el 67% de los estudiantes del grupo experimental alcanzaron el nivel previsto, superando al 58% del grupo control. Además, el 33% del grupo experimental logró un rendimiento destacado, frente al 15% del grupo de control. Es importante destacar que, tras las sesiones realizadas con la metodología design thinking, los estudiantes del grupo experimental no solo alcanzaron los niveles esperados, sino que también sobresalieron, sin que ningún estudiante se quedara en nivel de progreso e inicio. Mientras que si existen estudiantes del grupo control que se ubican en el nivel proceso con un 21% y 6% en inicio. Los hallazgos de este estudio confirman de forma inequívoca la influencia sustancial de la metodología de design thinking en el progreso de la competencia de cultura emprendedora en los estudiantes, destacando su repercusión positiva en el fortalecimiento de aptitudes y disposiciones emprendedoras.

Tabla 11

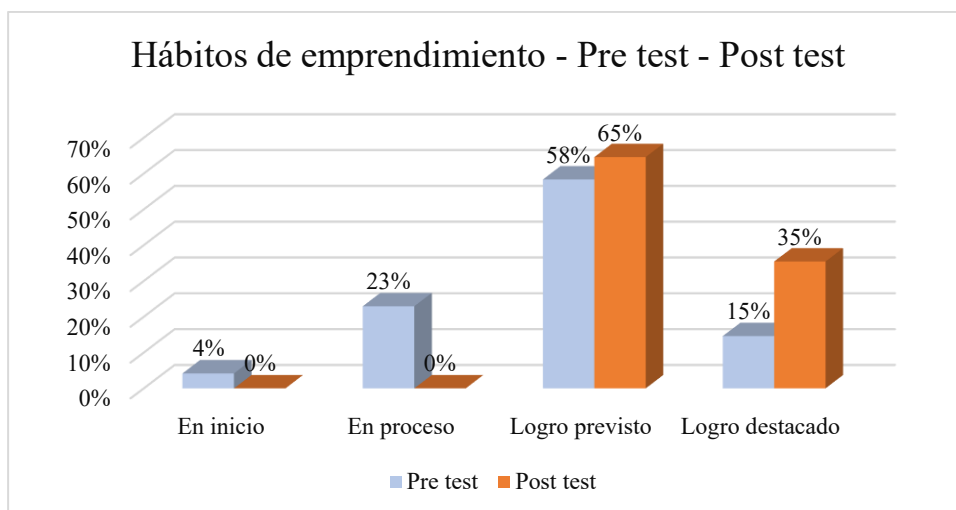
Distribución de datos de la dimensión hábitos de emprendimiento en grupo experimental pre test y post test

Hábitos de emprendimiento Grupo experimental	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	2	4%	0	0%
En proceso	11	23%	0	0%
Logro previsto	28	58%	31	65%
Logro destacado	7	15%	17	35%
Total	48	100%	48	100%

Nota: SPSS v. 26, Base de datos dimensión hábitos de emprendimiento.

Figura 4

Gráficos estadísticos de la dimensión hábitos de emprendimiento en grupo experimental pre test y post test



Nota: Base de datos dimensión hábitos de emprendimiento.

Los hallazgos revelan que existen distinciones en los resultados de pre y post test aplicados al grupo experimental en la dimensión hábitos de emprendimiento en estudiantes de secundaria. Se tiene resultados en pre test que el 58% se ubica el logro previsto, el 23% en proceso y solo el 15% en logro destacado como un 4% en inicio, a comparación con los resultados que son bastante alentadores después de haber seguido la estrategia design thinking, se experimenta un notable incremento donde se tiene que el 65% en logro previsto y 35% en logro destacado. Cabe destacar que después de aplicar la estrategia no se identifican estudiantes en niveles de inicio o de proceso, lo cual evidencia la efectividad de la estrategia empleada para incrementar el desempeño en el hábito de emprendimiento. Estos resultados respaldan la pertinencia y utilidad de la metodología de design thinking como herramienta eficaz para potenciar las habilidades emprendedoras en el contexto educativo de la enseñanza en secundaria.

Tabla 12

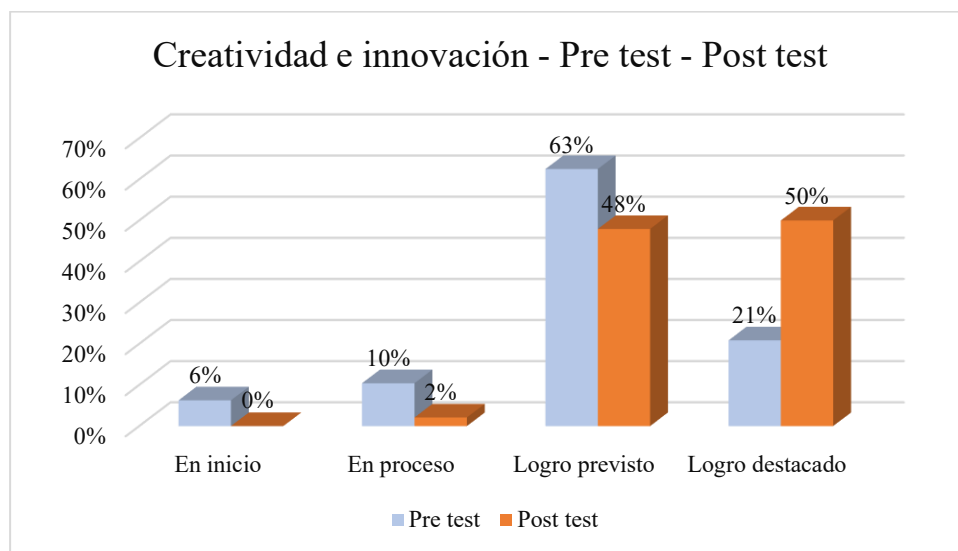
Distribución de datos de la dimensión creatividad e innovación en grupo experimental pre test y post test

Creatividad e innovación Grupo experimental	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	3	6%	0	0%
En proceso	5	10%	1	2%
Logro previsto	30	63%	23	48%
Logro destacado	10	21%	24	50%
Total	48	100%	48	100%

Nota: SPSS v. 26, Base de datos dimensión creatividad e innovación

Figura 5

Gráficos estadísticos de la dimensión creatividad e innovación en grupo experimental pre test y post test



Se observa una significativa disparidad en los niveles de progreso en términos de creatividad e innovación en el conjunto experimental tanto antes como después de la prueba, revelando tasas del 63% en el logro previsto y únicamente el 21% en el logro destacado, con un

10% en proceso y un 6% en inicio en el pretest. Tras la aplicación de la metodología design thinking en el mismo grupo, se registraron resultados que reflejan una influencia positiva, como se ilustra en la tabla 12 y el gráfico 6, con un 50% de logro destacado, un 48% en logro previsto y un 2% en proceso. Este descubrimiento indica que la mayoría de los estudiantes en el Grupo Experimental logran superar los niveles de inicio y proceso, demostrando un desarrollo sustancial de las competencias fundamentales en creatividad e innovación en comparación con los resultados previos a la implementación de la metodología.

Tabla 13

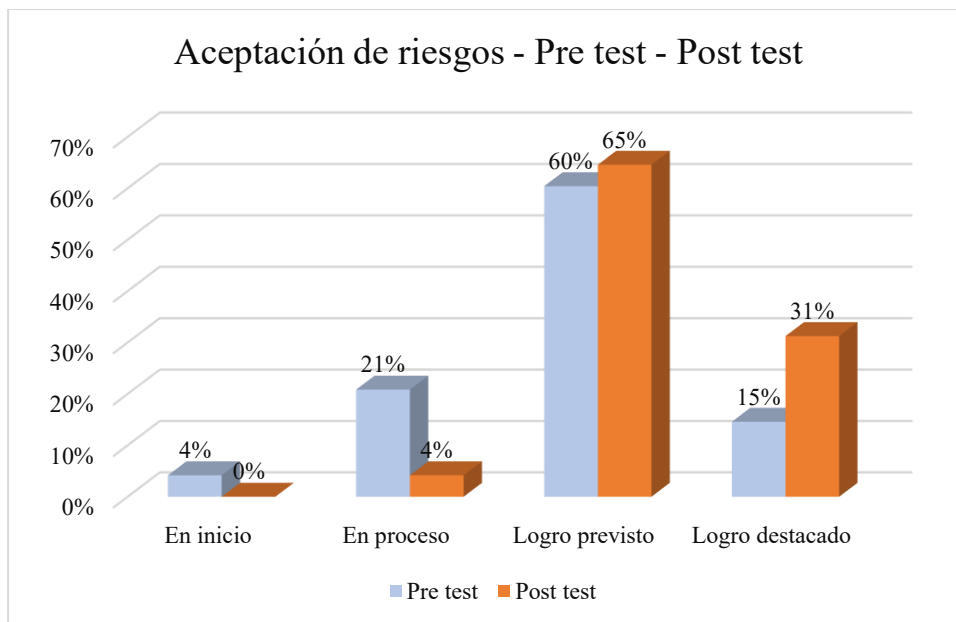
Distribución de datos de la dimensión aceptación de riesgos en grupo experimental pre test y post test

Aceptación de riesgos Grupo experimental	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	2	4%	0	0%
En proceso	10	21%	2	4%
Logro previsto	29	60%	31	65%
Logro destacado	7	15%	15	31%
Total	48	100%	48	100%

Nota: SPSS v. 26, Base de datos dimensión aceptación de riesgos

Figura 6

Gráficos estadísticos de la dimensión aceptación de riesgos en grupo experimental pre test y post test



Nota: Base de datos dimensión aceptación de riesgos

En relación con la dimensión de aceptación de riesgos de la variable cultura de emprendimiento, se observó que al comparar los resultados antes y después de la implementación del pre y post test, se encontró que en el pre test el 60% de los estudiantes alcanzaban el nivel previsto, el 21% estaban en proceso, el 15% habían alcanzado un nivel destacado y el 4% se encontraban en inicio. Posteriormente, tras la aplicación de la metodología design thinking, se evidenció que el 65% de los estudiantes lograron alcanzar el nivel previsto, el 31% alcanzaron un nivel destacado y solo el 4% se encontraban en proceso. Los hallazgos sugieren que la utilización de la metodología design thinking mejora la disposición de los estudiantes a aceptar riesgos empresariales.

5.2 Pruebas de hipótesis

Para comprobar las hipótesis, se realiza empleando la prueba de Wilcoxon debido a las características de variable cuantitativa ordinal establecido y de la necesidad de contrastar el

desarrollo diferenciado de la cultura de emprendimiento en el grupo experimental en el pretest y post - test.

Hipótesis general

Ha: La aplicación de la metodología design thinking desarrolla significativamente la cultura de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.

Ho: La aplicación de la metodología design thinking no desarrolla significativamente la cultura de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.

Tabla 14

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon sobre la variable cultura de emprendimiento

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Ge - Cultura de emprendimiento post test	de Rangos negativos	3 ^a	10,50	31,50
	- Rangos positivos	20 ^b	12,23	244,50
Ge - Cultura de emprendimiento pretest	de Empates	25 ^c		
	Total	48		

a. Ge - Cultura de emprendimiento post test < Ge - Cultura de emprendimiento pretest

b. Ge - Cultura de emprendimiento post test > Ge - Cultura de emprendimiento pretest

c. Ge - Cultura de emprendimiento post test = Ge - Cultura de emprendimiento pretest

Tabla 15

Resumen de prueba Wilcoxon de muestras relacionadas de la variable cultura de emprendimiento

Estadísticos de prueba ^a

	Ge - Cultura de emprendimiento post test - Ge - Cultura de emprendimiento pretest
Z	-3,522 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota: SPSS v. 26. Base de datos pretest y post test de la variable cultura de emprendimiento.

El estudio abordó el análisis exhaustivo en los niveles de desarrollo de la variable cultura de emprendimiento en discentes de secundaria, revelando resultados de notable relevancia. Los datos, consignados en la tabla 15, exhibe un p-valor de 0,000, cifra que se sitúa debajo del nivel de significancia de 0,05, por lo cual es rechazada la H_0 y es aceptada la H_a , así como lo confirma la tabla 14, con la prueba de rangos con signo de Wilcoxon donde se muestra el rango positivo mayor al rango negativo. Estos resultados corroboran de manera concluyente que el uso de la metodología design thinking ejerce una influencia en mejorar la cultura de emprendimiento en los discentes.

Pruebas de hipótesis específica.

Hipótesis específica 1

Ha. La aplicación de la metodología design thinking desarrolla significativamente el hábito de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.

Ho. La aplicación de la metodología design thinking no desarrolla significativamente el hábito de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.

Tabla 16

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon sobre hábitos de emprendimiento

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Ge - Hábito de emprendimiento post test	Rangos negativos	4 ^a	10,50	42,00
Ge - Hábito de emprendimiento post test	Rangos positivos	20 ^b	12,90	258,00
Ge - Hábito de emprendimiento pretest	Empates	24 ^c		
Total		48		

a. Ge - Hábito de emprendimiento post test < Ge - Hábito de emprendimiento pretest

b. Ge - Hábito de emprendimiento post test > Ge - Hábito de emprendimiento pretest

c. Ge - Hábito de emprendimiento post test = Ge - Hábito de emprendimiento pretest

Tabla 17

Resumen de prueba Wilcoxon de muestras relacionadas de la dimensión hábito de emprendimiento

Estadísticos de prueba^a	
Ge - Hábito de emprendimiento post test - Ge - Hábito de emprendimiento pretest	
Z	-3,321 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota: SPSS v. 26. Base de datos dimensión de hábitos de emprendimiento pretest y post test en el grupo experimental.

En la tabla 16, se muestra la información sustancial sobre el rango positivo que es superior al rango negativo en el desarrollo de la dimensión del hábito de emprendimiento entre los estudiantes de secundaria. El p-valor registrado en la tabla 17, que asciende a 0,001 demuestra ser significativamente inferior a 0,05. Esta discrepancia conlleva a rechazar la H_0 y a aceptar la H_a , confirmando de manera categórica que la metodología design thinking desempeña una instancia

significativa en el desarrollo del hábito de emprendimiento en los discentes. En consecuencia, se puede afirmar de manera concluyente que la metodología design thinking efectivamente ayuda al desarrollo del hábito de emprendimiento en discentes de educación secundaria.

Hipótesis específica 2

Ha. La aplicación de la metodología design thinking desarrolla significativamente la creatividad e innovación en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023

Ho. La aplicación de la metodología design thinking no desarrolla significativamente la creatividad e innovación en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023

Tabla 18

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon sobre creatividad e innovación

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Ge - Creatividad e innovación post test - Ge - Creatividad e innovación pretest	Rangos negativos	10 ^a	13,50	135,00
	Rangos positivos	21 ^b	17,19	361,00
	Empates	17 ^c		
	Total	48		

a. Ge - Creatividad e innovación post test < Ge - Creatividad e innovación pretest

b. Ge - Creatividad e innovación post test > Ge - Creatividad e innovación pretest

c. Ge - Creatividad e innovación post test = Ge - Creatividad e innovación pretest

Tabla 19

Resumen de prueba Wilcoxon de muestras relacionadas de la dimensión creatividad e innovación.

Estadísticos de prueba^a	
	Ge - Creatividad e innovación post test - Ge - Creatividad e innovación pretest
Z	-2,389 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,017

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota: SPSS v. 26. Base de datos dimensión de creatividad e innovación pretest y post test en el grupo experimental.

Se presenta el análisis detallado en la tabla 18, sobre los rangos positivos y negativos en la que se evidencia la superioridad del rango positivo sobre el negativo en el desarrollo de la creatividad e innovación. El p-valor de la tabla 19, resalta un 0,017, inferior a 0,05, esto indica una diferencia estadísticamente significativa. El resultado conlleva a rechazar la H_0 y a aceptar la H_a , lo que afirma que la metodología design thinking ejerce un efecto en el incentivo de la creatividad e innovación entre los discentes. En conjunto, estos hallazgos corroboran la afirmación de que la metodología de design thinking fomenta de manera competente la creatividad y la innovación entre los discentes de secundaria.

Hipótesis específica 3

Ha. La aplicación de la metodología design thinking desarrolla significativamente la aceptación de riesgos en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.

Ho. La aplicación de la metodología design thinking no desarrolla significativamente la aceptación de riesgos en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.

Tabla 20

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon sobre aceptación de riesgos

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Ge - Aceptación de riesgos post test - Ge - Aceptación de riesgos pretest	Rangos negativos	2 ^a	10,00	20,00
	Rangos positivos	23 ^b	13,26	305,00
	Empates	23 ^c		
	Total	48		

a. Ge - Aceptación de riesgos post test < Ge - Aceptación de riesgos pretest

b. Ge - Aceptación de riesgos post test > Ge - Aceptación de riesgos pretest

c. Ge - Aceptación de riesgos post test = Ge - Aceptación de riesgos pretest

Tabla 21

Resumen de prueba Wilcoxon de muestras relacionadas de la dimensión aceptación de riesgos

Estadísticos de prueba^a	
Ge - Aceptación de riesgos post test - Ge - Aceptación de riesgos pretest	
Z	-4,053 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,005

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota: SPSS v. 26. Base de datos dimensión de aceptación de riesgos pretest y post test en el grupo experimental.

Los hallazgos mostrados en la tabla 20, revela que, al contrastar los rangos positivos y negativos, el rango positivo supera al negativo en de desarrollo de la dimensión de aceptación de

riesgos entre los estudiantes de secundaria, en la tabla 21, el p-valor obtenido de 0,005 es menor a 0,05. Esta discrepancia conlleva a aceptar la H_a . Se afirma que al usar la metodología design thinking ejerce un impacto significativo para mejorar la aceptación de riesgos en estudiantes de la I.E. Ricardo Palma de Pacobamba - Andahuaylas 2023. Por tanto, está firmemente demostrado que la metodología del design thinking mejora la aceptación del riesgo en los discentes de secundaria.

5.3 Discusión de resultados

El propósito del estudio fue determinar en qué medida la metodología design thinking desarrolla la cultura de emprendimiento en discentes, esto impulsa a desarrollar este estudio el cual después de una comparación detallada del nivel de cultura de emprendimiento entre el Ge y el Gc con pre y post test. Los resultados comparativos en el pre test de ambos grupos fueron que 13% del grupo experimental de discentes lograron destacar en la cultura de emprendimiento a igual que el 17% del grupo control, en cuanto al nivel previsto el 65% del Ge y 54% del Gc logran el nivel deseado, así mismo el 23% de estudiantes de ambos grupos están en el nivel esperado, estos resultados nos sugieren una diferencia significativa entre los dos grupos, ya que exhiben una relación comparable en términos de niveles de cultura emprendedora. Los hallazgos en el post de la comparación de ambos grupos Ge y Gc indican una disparidad sustancial entre los dos grupos. Dentro del grupo de control, sólo el 15% de los estudiantes alcanzan con éxito un nivel excepcional de habilidades emprendedoras. Sin embargo, en el grupo experimental, tras la aplicación de la metodología design thinking, esta cifra aumenta significativamente hasta el 33%. En cuanto del nivel de logro previsto, se observa que el 58% del grupo control logra alcanzarlo, contrastando con el grupo experimental donde el porcentaje asciende al 67%. Así mismo solo los del grupo control están en niveles de inicio y proceso y los de grupo experimental no lo están. Estos resultados

afirman la hipótesis alterna planteada que la metodología design thinking desarrolla significativamente la cultura de emprendimiento en estudiantes, destacando su eficacia en la mejora de la cultura emprendimiento en comparación con el enfoque convencional utilizado en el grupo de control. Estos resultados tienen similitud con Maldonado (2023), donde sus resultados mostraron que la implementación exitosa del design thinking mejora el proceso educativo e inculca a los estudiantes el pensamiento crítico y creativo, y contribuye a su formación como emprendedores. A su vez su estudio recomienda usar el design thinking para mejorar el aprendizaje del emprendimiento. Esta metodología puede ayudar a formar estudiantes emprendedores para enfrentar los desafíos actuales. Otro estudio que concuerda es Flores (2023), en la que concluye que la aplicación del enfoque design thinking resulta en una mejora significativa en la gestión de proyectos de emprendimiento, ya sea de naturaleza social y/o económica. Este hallazgo se fundamenta en los hallazgos logrados durante la contrastación de hipótesis, donde se encontró un valor de significancia de 0,000, siendo este inferior a 0,5. En virtud de estos hallazgos, se infiere que la intervención de la metodología design thinking fue exitosa, contribuyendo a la mejora de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social. Este impacto positivo se evidenció entre los estudiantes pertenecientes al VI ciclo de la Institución donde se hizo el estudio. También en el estudio de Valencia (2023) el estudio revela que la aplicación conjunta de design thinking y Lean Canvas ejerce una influencia significativamente positiva en el fomento de la competencia emprendedora entre los docentes de Educación para el Trabajo. Esta afirmación se respalda mediante un análisis estadístico que arrojó un valor de $p=0.000$, inferior a 0,005. Estos hallazgos muestran que la implementación estratégica de enfoques metodológicos como el design thinking y Lean Canvas puede ser considerada una práctica efectiva para fortalecer las habilidades emprendedoras en el contexto educativo, contribuyendo así al desarrollo integral de los docentes

y a la promoción de una cultura emprendedora en los estudiantes. Estos estudios validan que la metodología design thinking cultiva eficazmente una mentalidad emprendedora en los discentes, y no sólo en los estudiantes, sino que también mejora el talento emprendedor de los profesores, como demuestra Valencia.

Así como Brown (2009), sostiene sobre la metodología design thinking como una conceptualización expuesta que describe un proceso fundamentalmente humano, focalizado en la innovación individual y colectiva, esto enfatiza la importancia de la observación, la visualización de ideas, la cooperación, el aprendizaje rápido, el desarrollo ágil de conceptos, el análisis de resultados y, finalmente, la integración exitosa de las innovaciones. Este enfoque integrador subraya la interconexión de elementos clave que potencian la capacidad creativa y resolutoria de las personas, evidenciando la sinergia entre la exploración activa, la iteración rápida y la reflexión analítica en el proceso de innovación.

Otro fin del estudio fue establecer en qué medida el uso de la metodología design thinking desarrolla el hábito de emprendimiento en discentes de la I. E. Ricardo Palma, el resultado de la tabla 11, demuestra de manera concluyente la existencia de diferencias sustanciales en los niveles de logro en la dimensión del hábito de emprendimiento una vez aplicado la metodología design thinking en el grupo experimental. Donde en el pre test, solo el 15% logra alcanzar un nivel destacado, en marcado contraste con el post test, que al seguir la estrategia de design thinking, experimenta un notable incremento, llegando al 35% en dicho nivel. Además, se observa que el porcentaje de logro proyectado es significativamente superior en el post test, con un 65%, en comparación con el 58% en el pre test. Cabe destacar que en el post test no se identifican estudiantes en niveles de inicio o de proceso, a diferencia del pre test, lo cual evidencia la efectividad de la estrategia empleada para incrementar sustancialmente el desempeño en el hábito

de emprendimiento. Estos resultados confirman la pertinencia y utilidad de la metodología de design thinking como herramienta eficaz para potenciar las habilidades emprendedoras en el contexto educativo de la enseñanza secundaria. A esto corrobora el estudio de Caiza (2022) donde concluye tanto docentes como estudiantes han expresado un consenso respecto a la significativa relevancia de la metodología activa educativa como design thinking en los procesos de enseñanza y/o aprendizaje, para resolver el problema de hábito en emprendimiento, se debe crear y poner en práctica una guía didáctica en base a design thinking. La guía ayuda a crear, gestionar proyectos y facilitar el crecimiento de habilidades y conocimientos relacionados con el emprendimiento. También Torres y Valdivia (2023) cuyo resultado de su investigación concluye en que el design thinking mejora la competencia en gestión de proyectos emprendedores y sociales en discentes. Los hallazgos revelan que después de usar el design thinking, 53.1% de los discentes alcanzaron un nivel medio de competencia, 31.3% logró un nivel alto y 15.6% se encuentra en un nivel bajo. Estos hallazgos confirman que la implementación de esta metodología design thinking contribuye significativamente al mejoramiento de las habilidades de gestión de proyectos en emprendimiento entre los estudiantes.

Para Drucker (1985), el emprendimiento es ejecutada por un ente innovador, que busca desarrollar el cambio de manera directa o indirecta en beneficio propio, aprovechando la oportunidad que se presenta en diversas situaciones, aunque considera que no todo emprendimiento es un negocio nuevo o pequeño, ni quien lo desarrolla es un emprendedor ni tampoco puede ser una persona innovadora si continúa con lo habitual o común.

En cuanto a identificar en qué medida el uso de la metodología design thinking desarrolla la creatividad e innovación en discentes de la I. E. Ricardo Palma se han logrado resultados que evidencia una marcada disparidad en los niveles de desarrollo en cuanto a creatividad e innovación

entre los discentes asignados al grupo experimental como se observa en la tabla 12, en las pruebas pre y post test. Con especial atención al logro destacado, se constata que únicamente el 21% de los estudiantes en el pre test alcanza este nivel, en contraste con el 50% en el post test, destacándose la influencia positiva de la implementación de design thinking. Asimismo, se observa que, el 63% de los discentes tiene logro esperado en el pre test y solo el 48% en el post, de esto se deduce que la mayoría pasaron a logro destacado, en los niveles de inicio y proceso, el 16% de los estudiantes en el pre test logra estos niveles de competencia conjuntamente, mientras que en el post test el mismo grupo experimental solo el 2% se mantiene en dichos niveles. Este hallazgo confirma que la mayor parte de los estudiantes en el Ge logra superar los niveles de inicio y proceso, evidenciando un desarrollo sustancial de las habilidades fundamentales en creatividad e innovación en comparación con sus pares del grupo control. Estos resultados tienen coincidencia con Mendoza (2021), en el estudio “Programa de aplicación de design thinking destinado a estimular la creatividad de los discentes, los hallazgos demuestran que 36.4 % los discentes están en nivel medio de creatividad, y 31.8 % poseen un nivel bajo y alto, estos hallazgos logrados por los estudiantes justifican el uso de design thinking para fortalecer la creatividad propuesto en circunstancias reales de aprendizaje, después de haber realizado el trabajo de investigación el investigador plantea que el uso de la metodología propicia el desarrollo de la creatividad por lo que se debe hacer uso de esta metodología y aprovecharla para tal fin en el trabajo académico con estudiantes de secundaria.

Muñoz (2020), la distinción entre creatividad e innovación radica en sus roles y aplicaciones dentro del contexto organizativo. La creatividad es definida como la capacidad de concebir ideas novedosas y pertinentes, siendo un proceso conceptual que implica la generación de soluciones originales. Por otro lado, la innovación se materializa como la exitosa

implementación de esas ideas dentro de una estructura organizacional. En términos más precisos, la creatividad se posiciona como el fundamento conceptual, mientras que la innovación se presenta como el proceso pragmático que lleva a la realización efectiva de las ideas concebidas. Esta diferenciación es esencial para comprender la dinámica completa de generación y aplicación de ideas dentro de una organización, destacando la interdependencia y complementariedad de ambos conceptos en el impulso del progreso y la adaptabilidad empresarial.

Desde otra perspectiva, el análisis realizado también se orientó a describir en qué medida el uso de la metodología design thinking desarrolla la aceptación de riesgos en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma de Pacobamba, teniendo el resultado en relación con la dimensión de aceptación de riesgos y la variable cultura de emprendimiento, revelan notables diferencias entre el pre test y post test la tabla 13. Se aprecia que el 15% en el pre test alcanza el nivel de logro destacado, en contraste con el 31% en el post test después que se aplicó la metodología design thinking indicando una mejora significativa. Asimismo, en el nivel de logro previsto, mientras el pre test presenta un 60%, el post test exhibe un 65%, reflejando un avance adicional en la aceptación de riesgos. Es relevante destacar que en los niveles de inicio y de proceso, el 25% de discentes en el pre test se sitúa en estos niveles, mientras que, en el post test los mismos estudiantes donde se implementó del método design thinking, solo el 4% permanece en este nivel. Estos resultados confirman que la aplicación del design thinking impacta positivamente en la disposición de los estudiantes a asumir riesgos dentro del contexto emprendedor, fortaleciendo la cultura de emprendimiento en el grupo experimental. Este resultado concuerda en su análisis y conclusión con Elazón y Mateo (2022), donde se determina una vinculación de Spearman es 0.290, indicando una relación moderadamente positiva entre el enfoque emprendedor y la valentía de enfrentar riesgos y desafíos sin miedo al fracaso.

Como sostiene Galindo y Echevarría (2011), la persona debe tener la aptitud de comprender y asimilar todos los escenarios que se vayan a presentar sin dejar de lado y siempre buscando lograr el propósito que se ha planteado con antelación. Es un desafío que debe enfrentar todo emprendedor durante la travesía de un proyecto, es aquí donde desarrolla es habilidad de enfrentar lo desconocido y fortalece su capacidad de resolución de conflictos y asimila circunstancias negativas para finalmente lograr ser competente en el campo del emprendimiento.

CONCLUSIONES

Primera. - La implementación de la metodología design thinking ha demostrado ser significativamente efectiva en el desarrollo de la cultura de emprendimiento entre los estudiantes. Los hallazgos revelan que el grupo experimental, después de aplicar design thinking, presentó un incremento notable en sus habilidades emprendedoras, superando al grupo de control. Además, la prueba de Wilcoxon confirmó la significancia de estos resultados con un p-valor de 0,000. Como también el éxito del grupo experimental en varias etapas en el concurso nacional "Crea y Emprende 2023" refuerza la eficacia de este enfoque innovador. Estos logros destacan la capacidad del design thinking para producir resultados tangibles y superiores en comparación con enfoques tradicionales, subrayando su relevancia en la cultura emprendedora.

Segunda. – La aplicación de la metodología design thinking se destaca como una estrategia pedagógica clave para fomentar el espíritu emprendedor en los estudiantes, tal como se evidencia en los datos presentados. Los resultados muestran diferencias significativas en los niveles de logro en la dimensión del hábito de emprendimiento entre el pretest y el post test. Antes de la intervención en el grupo experimental, solo una pequeña fracción de los estudiantes alcanzaba un nivel destacado, en contraste con el aumento notable tras la implementación de la metodología. Asimismo, se observa una mejora en el nivel de logro esperado, y no se registran estudiantes en los niveles de inicio y de proceso después de aplicar la metodología. La prueba de Wilcoxon confirma la significancia de estos resultados con un p-valor 0,001 respaldando la eficacia del design thinking como una herramienta fundamental para fortalecer las habilidades emprendedoras en el ámbito educativo y preparar a los individuos para enfrentar los desafíos del emprendimiento.

Tercera. - La metodología design thinking mejora significativamente la creatividad e innovación en los estudiantes, como se demuestra en los resultados del post test en el grupo experimental. Solo una minoría de estudiantes alcanzó niveles destacados en el pre test, mientras que la mayoría lo logró después de la intervención. Este hallazgo resalta la influencia positiva de la metodología, con la mayoría de los estudiantes superando los niveles de inicio y proceso para situarse en niveles esperados y destacados. La prueba de Wilcoxon confirma con un p-valor de 0,017 estos resultados con una significancia estadística, evidenciando un desarrollo sustancial en habilidades fundamentales en creatividad e innovación tras la aplicación de design thinking.

Cuarta. - La aplicación de la metodología design thinking desarrolla significativamente la aceptación de riesgos en los estudiantes, como lo demuestran los hallazgos presentados. Los resultados muestran notables diferencias entre los datos de pre test y post test, indicando una mejora significativa en el nivel de logro esperado y destacado tras la implementación de la metodología. Mientras que una minoría de estudiantes se encontraban en los niveles de inicio y proceso en el pre test, este porcentaje se redujo drásticamente en el post test. La prueba Wilcoxon con un p-valor 0,005 confirma estadísticamente que la metodología design thinking tiene un impacto positivo en la aceptación de riesgos, evidenciando su eficacia en el contexto educativo de la I.E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba, Andahuaylas en 2023.

RECOMENDACIONES

- Primera.** - A las autoridades del Ministerio de Educación promover la incorporación del enfoque design thinking desde la planificación curricular, ya que demuestra ser una herramienta efectiva para incentivar la cultura emprendedora entre los estudiantes. Esta iniciativa no solo beneficia el desarrollo de habilidades de emprendimiento, sino que también contribuye al éxito académico de manera innovadora
- Segunda.** - Para los futuros investigadores, explorar la metodología de design thinking representa una oportunidad única para impulsar el espíritu emprendedor en distintos ámbitos donde exista un problema relacionado con el hombre por resolver y la capacidad de abordar desafíos con un enfoque holístico y orientado a soluciones creativas.
- Tercera.** - A los docentes emplear la metodología de design thinking en su planificación del área de educación en el trabajo como una herramienta altamente eficaz para potenciar las habilidades emprendedoras en nuestros estudiantes. En mi experiencia, la implementación de este método ha demostrado no solo ser pertinente, sino también invaluable en el desarrollo de su pensamiento creativo y resolutivo en mis estudiantes.
- Cuarta.** - Al estudiante lector, no duden en sumergirse en esta metodología dinámica que, sin duda, que fomenta la resolución de problemas, creatividad y la innovación a su vez potenciará su mentalidad emprendedora y les abrirá nuevas perspectivas en su camino educativo y profesional.

BIBLIOGRAFÍA:

Aguilar Briones, L., & Oseda Gago, D. (2021). Contexto sociocultural en el espíritu emprendedor de estudiantes de instituciones educativas secundarias de Trujillo. *Ciencia Latina*, 1.

Agurto Ñopo, L. (2022). *La metodología Design thinking y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en estudiantes de educación secundaria de la institución educativa de Surquillo, 2022*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.

Aleman, I., Alvarez, C., & Planellas, M. (2011). *Blanco de la iniciativa emprendedora en España*. España: Esade - Fundación príncipe de Girona.

Alzate Cardona, A. (2017). *Emprendimiento*. Bogotá: Fondo editorial areandino.

Arias Salas, Y. (2022). *El emprendimiento desde la innovación curricular en la educación secundaria y media vocacional*. Cartagena, Venezuela.

Association, G. E. (2024). *Global Entrepreneurship Monitor*. London: London Business School.

Blazquez, P., & Serrano, M. (2012). *Design thinking: Lidera el presente. Crea el futuro*. Madrid: ESIC editorial. Obtenido de https://www.academia.edu/37936016/Desing_thinking_lidera_el_presente_crea_el_futuro_pdf

Bochesnki, I. (1988). *Los métodos actuales del pensamiento*. Madrid: Ediciones Rialp, S.A. Obtenido de <http://colver.com.mx/Publicaciones/iksnehcob.pdf>

- Brown, T. (2009). *How Design thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Nueva York: Harper Business.
- Brown, T. (2022). Pensamiento de diseño. *IDEO*, 1-2.
- Cabrillo Rodriguez , F. (2007). *Economistas Extravagantes* . Madrid: Hojas Perenne.
- Caiza Quillupangui , E. (2022). *Implementación del Design thinking para el desarrollo de proyectos en la asignatura de emprendimiento y gestión*. Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Calle Olemar, J. (2022). *Programa de competencias docentes para generar cultura de emprendimiento en estudiantes de institucion educativa Pedro Abel Labarthe Durand Chiclayo*. Chiclayo.
- Cardona, M., Vera, L., & Tabarez , J. (2008). *Las dimensiones del emprendimiento empresarial: la experiencia de los programas cultura y fondo emprender en Medellín*. Medellin: Universidad EAFIT.
- Carrasco Díaz, S. (2006). *Metodología de la investigación científica* . Lima: San Marcos.
- Castillo H, A. (1999). *Estado del arte en la enseñanza del emprendimiento* . Santiago: Intec Chile.
- Contreras Gonzáles, L., Silva Olvera, M., Liquidano Rodríguez, M., & Carlos Ornelas, C. (2015). El espíritu emprendedor y un factor que influencia su desarrollo temprano. *Ciencia tecnológica*, 46-51.
- Cuevas Salvador, J. (2018). El proceso del design thinking en el aprendizaje de la competencia "sentido de iniciativa y espíritu emprendedor". *XVII congreso internacional de*

investigadores en economía social y cooperativa, 2. Obtenido de <http://ciriec.es/wp-content/uploads/2018/09/COMUN-140-TD-CUEVAS.pdf>

Drucker, P. (1985). *La innovación y el empresario innovador*. Barcelona : Edhasa.

Elazón Tolentino , E., & Mateo Hermitaño, S. (2022). *El enfoque del emprendimiento y el método Design thinking en estudiantes del séptimo ciclo de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca, 2022*. Cerro de Pasco: Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.

Escale. (17 de Enero de 2024). *Estadística de la calidad educativa*. Obtenido de Estadística de la calidad educativa: <https://sigmed.minedu.gob.pe/mapaeducativo/>

Flores Pastor, K. (2023). *Metodología Design thinking para mejorar la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de la institución educativa N° 86548, 2023*. Chimbote: Universidad Cesar Vallejo.

Formichella, M. M. (2004). *El concepto de emprendimiento y su relación con la educación, el empleo y el desarrollo local*. Buenos Aires, Argentina: Instituto nacional de tecnología agraria.

Freire, A. (15 de Octubre de 2009). *Solo para empresarios*. Obtenido de Solo para empresarios: <http://elportalempresarial.blogspot.com/2009/10/once-cualidades-de-un-emprendedor.html>

Galindo , R., & Echevarría, M. (2011). Diagnóstico de la Cultura Emprendedora en la Escuela de Ingeniería de Antioquia. *Revista EIA*, 25.

- Galindo, R., & Echevarría, M. (2011). Diagnóstico de la cultura emprendedora en la escuela de ingeniería de Antioquia. *Revista EIA*, 86-94.
- Gonzales, S., & Vieira, M. (2021). La formación en emprendimiento en Educación Primaria y Secundaria: una revisión sistemática. *Revista Complutense de Educación*, 99. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/68073/4564456555389>
- González Garibay, V., & Sosa Ramírez, K. (2020). *Evaluación del y para el aprendizaje: instrumentos y estrategias*. México: Universidad Nacional Autónoma de México: Coordinación de Desarrollo Educativo e Innovación Curricular.
- Gray, D., Brown, T., & Macanuff, J. (2010). *Gamestorming*. Nueva York: O'Reilly.
- Gunning, J. (2000). *The idea of entrepreneur role as distinctly*. Nueva York: Ecotec.
- Gutiérrez Sivira, F. (2006). Desarrollo local - Endógeno y el papel de las universidades en la formación de la cultura emprendedora e innovadora en territorios sociodeprimidos. *Laurus - Revista de Educación*, 15.
- Hernández, C., & Arano Chavez, R. (2015). El desarrollo de la cultura emprendedora en estudiantes universitarios para el fortalecimiento de la visión empresarial. *Revista ciencia administrativa*, 31.
- Instituto de Economía y Desarrollo empresarial. (24 de 06 de 2024). *Infobae Perú*. Obtenido de Infobae Perú: <https://www.infobae.com/peru/2024/06/24/mas-de-un-millon-y-medio-de-jovenes-son-ninis-en-peru-cifra-crecio-24-al-cierre-del-2023/>
- IPSOS. (2021). *Emprendimiento en tiempos de pandemia*. Lima: Games Changers. Obtenido de INEI: <https://www.ipsos.com/en/entrepreneurialism-time-pandemic>

- Kantis , H., Angelelli, P., & Moori, K. (2008). *Desarrollo emprendedor. América latina y la experiencia internacional* . Nueva York: Editado por el Banco Mundial de Desarrollo .
- Lambing , P. (1998). *Emprearios medianos y pequeños* . Mexico : Prentice Hall.
- Lockwood, T. (2009). *Design thinking*. Nueva York : Allworth Press.
- Lopez de Ávila, M., & Antonio de Miguel, J. (2014). *Estado del arte del emprendimiento lean en España*. Madrid: España Lean Start-up.
- López Lérida, J., & de León Molinari, F. (2016). *Design thinking*. España: Fundación Persan.
- Maldonado Llano , P. (2023). *El Design thinking en el aprendizaje del emprendimiento*. Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Mckim, R. (1980). *Experiences in visual*. Cole Publishing company.
- Mendoza Cánova, E. (2021). *Programa de design thinking para desarrollar la creatividad en los estudiantes de quinto de secundaria de la IE Tte Miguel Cortés, 2021*. Puirá.
- MinEducación . (2012). *La cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos*. Medillín: Ministerio de educación Colombia.
- Moreira , J., Zambrano Montes , L., & Rodríguez Gámez , M. (2021). El modelo Design thinking como estrategia pedagógica en la enseñanza aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 1063. doi:10.23857/pc.v6i3.2421
- Muñoz Vázquez, I. (2020). Herramientas de creatividad y metodologías ágiles . *Universidad Internacional de Andalucía* , 27.

- Pelta Rosano , R. (2013). *Design thinking*. Barcelona: Universidad de Oberta de Catalunya.
- Pickmann Suarez, M. (2023). *Metodología Design thinking y capacidades de emprendimiento de proyectos económico o social, en estudiantes de cuarto de secundaria la institución educativa Micaela Bastidas Puyucawa de la Tinguña – Ica, 2021*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (2012). *Design thinking*:. New York: Springer.
- Pursell, S. (10 de 05 de 2022). *Hubspot*. Obtenido de Hubspot: <https://blog.hubspot.es/marketing/design-thinking#:~:text=El%20design%20thinking%2C%20o%20pensamiento,productos%20e%20incluso%20la%20educaci%C3%B3n>.
- Sánchez Anzola, L., & Marín Hernández, L. (2021). *Promover el emprendimiento en la educación media basada en la metodología Design thinking*. Bogotá: Universidad Escuela Colombiana de Carreras Industriales.
- Schumpeter, J. (1912). *Theorie de l'Evolution Economique*. Paris : Dalloz.
- Serrano , M., & Blázquez, P. (2016). *Desing Thinking - Lidera el presente, Crea el futuro*. Mexico: Alfaomega. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13067/317>
- Smith, A., Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., & Papadacos, P. (2014). *Diseñando la propuesta de valor* . Canada: Deusto.
- Torres Caballero, L., & Valdivia Chilon, J. (2023). *Metodología Design thinking para mejorar la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria Huamachuco 2023*. Trujillo: Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

Tylor, E. (1871). *La ciencia de la cultura* . Barcelona : Anagrama .

Valencia Romero, A. (2023). *Programa Design thinking y Lean Canvas en la competencia emprendedora en docentes de educación para el trabajo, Lima-2023*. Lima: Universidad César Vallejo.

Varela Villegas, R. (2001). *Innovación empresarial: arte y ciencia en la creacion de empresas* . Bogota : Pearson educación en Colombia .

Vélez, C., & Loor, B. (2022). La educación para el emprendimiento como predictor de una intención emprendedora de estudiantes universitarios . *Scielo*, 63.

Zevallos Ramos, C. (2022). *Metodología de Design thinking para promover el emprendimiento social en los estudiantes del nivel secundario de una institucion educativa privada de lima* . Lima.

ANEXOS

Anexo 01

a: MATRIZ DE CONSISTENCIA

METODOLOGÍA DESIGN THINKING Y CULTURA DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE LA I.E. RICARDO PALMA DEL DISTRITO - PACOBAMBA – ANDAHUAYLAS - 2022 - 2023								
PROBLEMA GENERAL Y ESPECÍFICOS	OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS GENERAL Y ESPECÍFICOS	VARIABLE INDICADORES	E	METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO		
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿En qué medida la metodología design thinking desarrolló la cultura de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 - 2023?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Explicar en qué medida la metodología design thinking desarrolla la cultura de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>La metodología design thinking desarrolla significativamente la cultura de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.</p>	<p style="text-align: center;">V 1</p> <p>Metodología de design thinking</p> <p>DIMENSIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fase empatizar • Fase definir • Fase idear • Fase prototipar • Fase testear o evaluar 	<p style="text-align: center;">V 2</p> <p>Cultura emprendimiento</p> <p>DIMENSIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hábito en emprendimiento • Creatividad e innovación • La aceptación de riesgos 	<p>ENFOQUE INVESTIGACIÓN:</p> <p style="text-align: right;">DE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuantitativo <p>TIPO INVESTIGACIÓN</p> <p style="text-align: right;">DE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Según el objeto de estudio: <p style="padding-left: 20px;">Aplicada</p> <p>NIVEL DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Explicativo</p> <p>DISEÑO INVESTIGACIÓN</p> <p style="text-align: right;">DE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño cuasi experimental <p>TÉCNICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encuesta <p>INSTRUMENTO:</p> <p>Cuestionario con escala de Likert</p>	<p><u>Población:</u></p> <p>Estudiantes de la Institución educativa Ricardo Palma del distrito de Pacobamba</p> <p><u>Muestra:</u></p> <p>96 estudiantes del primero, segundo, tercero y cuarto grado de la Institución educativa Ricardo Palma del distrito de Pacobamba</p>		
<p>PROBLEMA ESPECIFICO</p> <p>a) ¿En qué medida la aplicación de la metodología design thinking contribuye al desarrollo del hábito de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023?</p> <p>b) ¿En qué medida la aplicación de la metodología design thinking contribuye al desarrollo de la creatividad e innovación en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023?</p> <p>c) ¿En qué medida la aplicación de la metodología design thinking contribuye al desarrollo de la aceptación de riesgos en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023?</p>	<p>a) Determinar en qué medida la aplicación de la metodología design thinking desarrolla el hábito de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.</p> <p>b) Determinar en qué medida la aplicación de la metodología design thinking desarrolla la creatividad e innovación en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.</p> <p>c) Determinar en qué medida la aplicación de la metodología design thinking desarrolla la aceptación de riesgos en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.</p>	<p>H1. La metodología design thinking desarrolla significativamente el hábito de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.</p> <p>H2. La metodología design thinking desarrolla significativamente la creatividad e innovación en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023</p> <p>H3. La metodología design thinking desarrolla significativamente la aceptación de riesgos en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito de Pacobamba – Andahuaylas – 2022 – 2023.</p>						

Anexo 02

b: Ficha de validación 1

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

"Metodología Design Thinking y cultura de emprendimiento en estudiantes de la I.E.

Ricardo Palma del distrito - Pacobamba - Andahuaylas - 2022 - 2023"

Nombre del instrumento: Cuestionario

Investigador: Doc. Cirilo Huamán Albites

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					84
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					85
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					84
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					86
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.					84
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					82
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					82
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					86
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					84
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					83

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse

PROMEDIO: 84 %


 Dr. Cirilo Huamán Albites
 DOCENTE DE INVESTIGACIÓN
 DE 1º GRADO

Firma

Doc.: Cirilo HUAMANALBITES
 DNI: 75810286
 Teléfono: 965774286

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

VALIDEZ DE LISTA DE COTEJO SOBRE LA METODOLOGÍA DESIGN THINKING

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

"Metodología Design Thinking y cultura de emprendimiento en estudiantes de la I.E.

Ricardo palma del distrito - Pacobamba – Andahuaylas - 2022 – 2023"

Nombre del instrumento: Lista de cotejo de metodología Design Thinking

Investigador: Doc. Cirilo Huamán Albites

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					82
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					84
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					82
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					80
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.					82
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					80
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					84
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					82
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					80
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					82

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse

PROMEDIO: 82 %


 Dr. Cirilo Huamán Albites
 DOCENTE DE INVESTIGACIÓN
 DE LE - II GRADO

Firma

Doc.: Cirilo Huamán Albites A.

DNI: 75810286

Teléfono:

b: Ficha de validación 2

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

“Metodología Design Thinking y cultura de emprendimiento en estudiantes de la I.E.

Ricardo Palma del distrito - Pacobamba - Andahuaylas - 2022 - 2023”

Nombre del instrumento: Cuestionario

Investigador: Doc. Raúl Cayllahua Ramírez

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					82
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					80
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					84
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					82
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.					80
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					82
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					82
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					84
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					82
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					82

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse


PROMEDIO: 82%
 INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR
 Dr. Raúl Cayllahua Ramírez
 Especialista Educación Secundaria
 MATEMÁTICA

Firma

Doc.: Raúl Cayllahua Ramírez

DNI: 31032091

Teléfono:

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

VALIDEZ DE LISTA DE COTEJO SOBRE LA METODOLOGÍA DESIGN THINKING

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

“Metodología Design Thinking y cultura de emprendimiento en estudiantes de la I.E.
Ricardo palma del distrito - Pacobamba – Andahuaylas - 2022 – 2023”

Nombre del instrumento: Lista de cotejo de metodología Design Thinking

Investigador: Doc. Raúl Cayllahua Ramírez

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					80
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					82
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					82
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					84
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.					82
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					84
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					80
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					84
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					82
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					82

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse

PROMEDIO: 82 %



Dr. Raúl Cayllahua Ramírez
 DIRECTOR DEPARTAMENTAL DE EDUCACIÓN

Firma

Doc.: Raúl Cayllahua Ramírez

DNI: 31032071

Teléfono:

b: Ficha de validación 3

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

“Metodología Design Thinking y cultura de emprendimiento en estudiantes de la I.E. Ricardo Palma del distrito - Pacobamba - Andahuaylas - 2022 - 2023”

Nombre del instrumento: Cuestionario

Investigador: Mag. Julio César Pareja Cabrera

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					82
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					80
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					81
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					82
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.					84
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					84
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					80
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					86
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					82
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					84

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse

PROMEDIO: 82.5%



Mtro. Julio César Pareja Cabrera
DOCENTE



CEPE
Colegio de Fisicos del Perú
Mtro. Julio César Pareja Cabrera

Firma
Mag.: Julio César Pareja Cabrera
DNI: 2.350.359.1
Teléfono: 973.863505

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

VALIDEZ DE LISTA DE COTEJO SOBRE LA METODOLOGÍA DESIGN THINKING

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

“Metodología Design Thinking y cultura de emprendimiento en estudiantes de la I.E. Ricardo palma del distrito - Pacobamba – Andahuaylas - 2022 – 2023”

Nombre del instrumento: Lista de cotejo de metodología Design Thinking

Investigador: Mtro. Julio César Pareja Cabrera

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					80
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					82
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					80
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					82
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.					84
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					84
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					84
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					84
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					82
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					84

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación
 Debe corregirse

PROMEDIO: 82.6 %


 Mtro. Julio César Pareja Cabrera
 DOCENTE

Firma

Mag.: Julio César Pareja Cabrera
 DNI: 2.380.359.1
 Teléfono:

Anexo 03

c. Constancia de aplicación de metodología



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA
"RICARDO PALMA" PACOBAMBA



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

CONSTANCIA

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "RICARDO PALMA", DEL DISTRITO DE PACOBAMBA, PROVINCIA DE ANDAHUAYLAS, REGIÓN APURÍMAC

HACE CONSTAR:

Que el docente **Valverde Valenza Clicher Jaime** con número/DNI. 44482020 ha desarrollado sus sesiones de aprendizaje basado en la metodología Design Thinking con los estudiantes de tercero y cuarto de secundaria como parte de su trabajo de investigación "**Metodología Design Thinking y cultura de emprendimiento en estudiantes de la I. E. Ricardo Palma del distrito - Pacobamba – Andahuaylas - 2022 – 2023**", durante los meses de mayo, junio, julio y agosto del 2023 en la Institución educativa Ricardo Palma con Código modular 0725127.

Se le expide el presente documento a petición verbal del interesado para los fines que vea por conveniente.

Pacobamba, 06 de noviembre del 2023

Mag Juan Condorcuya Duran
Director
DNI. Nro. 23939462

Anexo 04

d. Solicitud de permiso de aplicación de instrumento

INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIA "RICARDO PALMA" - PACOBAMBA TRAMITE DOCUMENTARIO	
Fecha	17-10-23
Hora	9:22 am
Registro	090
Folios	
Firma	

SOLICITUD DE AUTORIZACION PARA LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

Señor: Mag.: Juan Condorcuya Durán
Director de la Institución educativa Ricardo Palma - Pacobamba

Presente:

Asunto: SOLICITA AUTORIZACION Y FACILIDADES PARA LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

De mi mayor consideración:

Mediante la presente le hago extensiva mi saludo cordial y me dirijo a usted, para comunicar a su despacho de la institución educativa que usted dirige, que mi persona viene realizando una investigación que tiene por título: "METODOLOGÍA DESIGN THINKING Y CULTURA DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE LA I.E. RICARDO PALMA DEL DISTRITO PACOBAMBA – ANDAHUAYLAS - 2022 - 2023" presentado por el bachiller en educación, Clicher Jaime Valverde Valenza, egresado de Maestría en Educación en mención de Gestión Educativa de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, en mi condición de investigador **SOLITO PERMISO** para aplicar una encuesta en los estudiantes de la institución educativa con fines de recoger datos para realizar el análisis, procesar y realizar el informe de investigación.

Sin otro particular, aprovecho la oportunidad de expresarle los sentimientos de mi estima personal agradeciéndole por anticipado su atención.

Atentamente,



Br. Clicher Jaime Valverde Valenza
44482020



Mag. Juan Condorcuya Durán
DIRECTOR
C.M. 1023939462

Anexo 05
CUESTIONARIO

Seudónimo: _____

Estimado estudiante.

La presente encuesta es con fines de realizar una investigación sobre la cultura de emprendimiento, el cual facilitará recoger información, para ello se agradece de manera anticipada su colaboración, a su vez es importante precisar que su respuesta a las preguntas sea de manera honesta y objetiva de esta forma se recibirá información valiosa.

INSTRUCCIONES:

A continuación, se presenta una serie de preguntas, marque el casillero que usted considere como mejor respuesta en cada premisa.

Opciones de valoración:

5	4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

INSTRUMENTO V2: CULTURA DE EMPRENDIMIENTO						
ÍTEMS	DIMENSIÓN: Hábito en emprendimiento	NIVELES DE VALORACIÓN				
		5	4	3	2	1
1	¿Por lo general, tiende a buscar oportunidades para emprender nuevos proyectos de emprendimiento?					
2	¿En familia hablan sobre emprender un negocio?					
3	¿Por lo general suele ser persistente en la búsqueda de sus objetivos que ha emprendido?					
4	¿Piensa desarrollar un emprendimiento o negocio propio?					
5	¿En la vida cotidiana, demuestra una mentalidad orientada al crecimiento y la mejora continua?					
6	¿Tiende a aprender de sus errores y experiencias en el ámbito emprendedor?					
7	¿La planificación y organización son características notables en las actividades emprendedoras?					
8	¿En general, se siente confiada en sus habilidades emprendedoras?					
9	¿En cuestión considera que el emprendimiento es una parte fundamental de su identidad y estilo de vida?					
10	¿Espera que algún amigo o familiar tome la iniciativa cuando emprendes algo?					

ÍTEMS	DIMENSIÓN: Creatividad e innovación	5	4	3	2	1
11	¿Le gusta crear nuevas ideas de productos o servicios de emprendimiento?					
12	¿Cuándo tiene alguna idea novedosa y creativa lo desarrolla?					
13	¿Cuándo tiene un problema lo resuelve de manera creativa?					
14	¿Tiene la facilidad de adaptar a las nuevas cosas que aparecen en todo campo?					
15	En general, ¿considera que la creatividad es un factor importante para el éxito en el emprendimiento?					
16	¿En qué medida cree que la innovación es esencial para el crecimiento de un negocio emprendedor?					
17	¿Qué tan importante cree que es la generación de nuevas ideas para la resolución de problemas en el emprendimiento?					
18	¿Hasta qué punto considera que la capacidad de pensar de manera creativa puede mejorar las oportunidades en el emprendimiento?					
19	¿Hasta qué punto cree que la creatividad puede ayudar a un emprendedor a identificar nuevas oportunidades de negocio?					
20	¿En qué medida considera que la creatividad y la innovación son factores clave en la sostenibilidad a largo plazo de un negocio emprendedor?					
ÍTEMS	DIMENSIÓN: La aceptación de riesgos	5	4	3	2	1
21	¿Ante una dificultad o fracaso siempre piensas en positivo?					
22	¿Asimilas o aceptas el fracaso con mucha facilidad?					
23	¿Siempre estas atento a los próximos sucesos que podrían pasarte?					
24	En general, ¿está dispuesto a asumir riesgos cuando se trata de emprender nuevos proyectos?					
25	¿Se siente cómodo tomando decisiones que implican un alto grado de incertidumbre en un emprendimiento?					
26	¿Considera que tomar riesgos es esencial para el crecimiento y el éxito en el emprendimiento?					
27	¿Tiende a confiar en su capacidad para superar obstáculos y desafíos en su camino como emprendedor?					
28	¿Prefiere evitar situaciones empresariales que involucren un alto grado de riesgo, incluso si eso significa perder oportunidades potencialmente lucrativas?					
29	¿Está dispuesto a invertir recursos financieros significativos en su emprendimiento, incluso si existe la posibilidad de pérdidas?					
30	¿La persona emprendedora considera que la toma de riesgos es una característica importante para tener éxito en el mundo empresarial?					

Muchas gracias por a su aporte.

Anexo 06

Base de datos Excel “Grupo control y experimental”

Excel spreadsheet showing data for 'Grupo control pre' and 'Grupo control pos'. The data is organized in columns representing different variables and their pre/post measurements for control and experimental groups.

Base de datos SPSS v26 “Grupo control y experimental”

SPSS v26 interface showing the 'Vista de variables' window. The variables are listed with their properties:

Número	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Grupos	Numérico	8	0		{1, Grupo c...	Ninguna	15	Centro	Nominal	Entrada
2	Var_cultura...	Numérico	8	0	Cultura de emp...	Ninguna	Ninguna	11	Centro	Escala	Entrada
3	Var_cultura...	Numérico	8	0	Cultura de emp...	Ninguna	Ninguna	11	Centro	Escala	Entrada
4	D1_Hábito...	Numérico	8	0	Hábito de empr...	Ninguna	Ninguna	11	Centro	Escala	Entrada
5	D1_Hábito...	Numérico	8	0	Hábito de empr...	Ninguna	Ninguna	13	Centro	Escala	Entrada
6	D2_creativid...	Numérico	8	0	Creatividad e in...	Ninguna	Ninguna	13	Centro	Escala	Entrada
7	D2_creativid...	Numérico	8	0	Creatividad e in...	Ninguna	Ninguna	12	Centro	Escala	Entrada
8	D3_Aceptac...	Numérico	8	0	Aceptación de r...	Ninguna	Ninguna	13	Centro	Escala	Entrada
9	D3_Aceptac...	Numérico	8	0	Aceptación de r...	Ninguna	Ninguna	11	Centro	Escala	Entrada
10	Gc_Var_Em...	Numérico	8	0	Gc - Cultura de...	{1, En inicio...	Ninguna	10	Centro	Nominal	Entrada
11	Gc_Var_Em...	Numérico	8	0	Gc - Cultura de...	{1, En inicio...	Ninguna	8	Centro	Nominal	Entrada
12	Gc_F1_hábi...	Numérico	8	0	Gc - Hábito de ...	{1, En inicio...	Ninguna	10	Centro	Nominal	Entrada
13	Gc_F1_hábi...	Numérico	8	0	Gc - Hábito de ...	{1, En inicio...	Ninguna	9	Centro	Nominal	Entrada
14	Gc_F2_crea...	Numérico	8	0	Gc - Creativida...	{1, En inicio...	Ninguna	8	Centro	Nominal	Entrada
15	Gc_F2_crea...	Numérico	8	0	Gc - Creativida...	{1, En inicio...	Ninguna	8	Centro	Nominal	Entrada
16	Gc_F3_ace...	Numérico	8	0	Gc - Aceptació...	{1, En inicio...	Ninguna	8	Centro	Nominal	Entrada
17	Gc_F3_ace...	Numérico	7	0	Gc - Aceptació...	{1, En inicio...	Ninguna	8	Centro	Nominal	Entrada
18	Ge_Var_Em...	Numérico	8	0	Ge - Cultura de...	{1, En inicio...	Ninguna	8	Centro	Nominal	Entrada
19	Ge_Var_Em...	Numérico	8	0	Ge - Cultura de...	{1, En inicio...	Ninguna	8	Centro	Nominal	Entrada
20	Ge_F1_hábi...	Numérico	8	0	Ge - Hábito de ...	{1, En inicio...	Ninguna	8	Centro	Nominal	Entrada
21	Ge_F1_hábi...	Numérico	8	0	Ge - Hábito de ...	{1, En inicio...	Ninguna	14	Centro	Nominal	Entrada
22	Ge_F2_crea...	Numérico	8	0	Ge - Creativida...	{1, En inicio...	Ninguna	17	Centro	Nominal	Entrada
23	Ge_F2_crea...	Numérico	8	0	Ge - Creativida...	{1, En inicio...	Ninguna	8	Centro	Nominal	Entrada
24	Ge_F3_ace...	Numérico	8	0	Ge - Aceptació...	{1, En inicio...	Ninguna	8	Centro	Nominal	Entrada
25	Ge_F3_ace...	Numérico	8	0	Ge - Aceptació...	{1, En inicio...	Ninguna	8	Centro	Nominal	Entrada

Anexo 07

Baremación - Variable Cultura de emprendimiento: ítems, valores y niveles

Dimensión	Ítems	Valor ordinal (Likert)	Sumatoria total, de la dimensión	Valor nominal o nivel
Variable cultura de emprendimiento Pretest	1 al 30	1, 2, 3, 4, 5	Valor Mínimo = 30	30 – 59 = En inicio
			Valor Máximo = 150	60 – 89 = En proceso
			Intervalo = 30	90 – 119 = Logro previsto
			Rango = 120	120 – 150 = Logro destacado
			Nivel = 4	
Hábitos en emprendimiento GE - GC – Pretest	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	1, 2, 3, 4, 5	Valor Mínimo = 10	10 – 19 = En inicio
Creatividad e Innovación GE - GC – Pretest	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20		Valor Máximo = 50	20 – 29 = En proceso
La aceptación de riesgos Indicadores GE - GC – Pretest	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30		Intervalo = 10	30 – 39 = Logro previsto
			Rango = 40	40 – 50 = Logro destacado
			Nivel = 4	
Hábitos en emprendimiento GE - GC – Post test	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	1, 2, 3, 4, 5	Valor Mínimo = 10	10 – 19 = En inicio
Creatividad e Innovación GE - GC – Post test	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20		Valor Máximo = 50	20 – 29 = En proceso
La aceptación de riesgos Indicadores GE - GC – Post test	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30		Intervalo = 10	30 – 39 = Logro previsto
			Rango = 40	40 – 50 = Logro destacado
			Nivel = 4	

Anexo 08

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

TITULO: Situación Problemática para un proyecto de emprendimiento
“E. PREPARACIÓN – METODOLOGÍA: Design thinking”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-Area : Educación para el Trabajo.
- 1.2.-Docente : Clicher Jaime Valverde Valenza
- 1.3.-Grado y Sección : 4to
- 1.4.-Duración : 90 minutos
- 1.5.-Fecha :

II. PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:

Redactaremos la situación problemática de un proyecto de emprendimiento.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PROPÓSITO DE ACTIVIDAD	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social ➤ Crea propuestas de valor. ➤ Aplica habilidades técnicas. ➤ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ➤ Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. Organiza e integra información, y propone conclusiones sobre los factores que los originan	Redactar la situación problemática considerando las necesidades de las personas del contexto	➤ Define y redacta la situación problemática considerando las necesidades de las personas del contexto	➤ Redacta una hipótesis inicial ➤ Identifica los aspectos que falta conocer para realizar el proyecto de emprendimiento ➤ Recoge información mediante entrevistas o fichas de información	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC ➤ Personaliza entornos virtuales. ➤ Gestiona información del entorno virtual. ➤ Interactúa en entornos virtuales. ➤ Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Accede a plataformas virtuales para desarrollar aprendizajes de diversas áreas curriculares seleccionando opciones, herramientas y aplicaciones, y realizando configuraciones de manera autónoma y responsable.	Clasificar y organizar información de entorno virtual el cual emplear para reforzar sus aprendizajes según su necesidad en las etapas del emprendimiento para el concurso crea y emprende.	Se empodera de la información y programas donde Revisa, analiza y desarrolla las actividades propuestas según el esquema del proyecto de emprendimiento.	Clasifica y organiza información según el esquema del formato del concurso nacional crea y emprende 2023	➤ Lista de cotejo
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<i>Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus experiencias asociadas, necesidades,</i>	Establecer una meta de aprendizaje	Logra resolver sus retos con	Establece su meta de aprendizaje para resolver el reto en	


<ul style="list-style-type: none"> ➤ Define metas de aprendizaje. ➤ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. ➤ Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<p><i>prioridades de aprendizaje, habilidades de actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante</i></p>	<p>para resolver el reto que es la formulación del proyecto de emprendimiento o para el concurso de crea y emprende</p>	<p>responsabilidad y autonomía</p>	<p>emprendimiento que le plantea la situación.</p>	
<p>ENFOQUES TRANSVERSALES</p>	<p>ACCIONES OBSERVABLES</p>				
<p>Búsqueda de la excelencia</p>	<p>➤ Docentes y estudiantes comparan, adquieren emplean estrategias utilices para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de sus objetivos que se proponen.</p>				

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS / MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente realiza la bienvenida al salón y se recuerda las normas de convivencia que deben de seguir durante la clase según el enfoque transversal a desarrollar en la sesión. ➤ Se indica a los estudiantes que deben de acceder a un correo electrónico de equipo de emprendimiento para desarrollar las actividades que comprende la presente sesión de aprendizaje. ➤ Motivación: Los estudiantes se motivan a través de diálogos establecidos en durante la clase. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saberes previos ¿Qué es un proyecto de emprendimiento? ¿Conocen algún proyecto de emprendimiento en el distrito de Pacobamba? ¿Que se objetivos busca con un proyecto de emprendimiento? ➤ Presentación del propósito de la sesión: En la presente sesión nuestro objetivo será <u>redactar una situación problemática de un proyecto de emprendimiento</u> ➤ Problematización ¿Qué es una situación problemática? Y ¿porque debemos redactar para un proyecto de emprendimiento? ¿Cómo se redacta una situación problemática? 	<p>Diálogos</p>	<p>15 minutos</p>

DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nuevos saberes: Realizado los anteriores procesos el docente desarrolla la sesión de aprendizaje a través de la metodología Design thinking que consta de cinco fases: <p>Fase 1: Empatizar</p> <p>Se organiza equipos de emprendimiento con integrantes de cinco estudiantes:</p> <p>Se presenta la ficha 01 de trabajo:</p> <p>El docente indica a los equipos de emprendimiento identificar problemas y necesidades.</p> <p>Veamos en equipo:</p> <table border="1" data-bbox="423 663 1049 932"> <thead> <tr> <th>¿Qué problema o necesidad queremos resolver?</th> <th>Es realizable</th> <th>Es impactante</th> <th>Es específico o es general</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <p>Los estudiantes tratan de entender por qué el problema o la necesidad en la población</p> <p>Fase 2: Definir</p> <p>Los equipos emprendedores tienen que definir la situación problemática según las necesidades identificadas, para ello deben de seguir consejos para una correcta formulación,</p> <p>Consejos para formular el problema</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ubicación geográfica inicial ➤ Quiénes son los afectados (arquetipo de persona) ➤ Arquetipo de persona (rango de edad, sexo, actividad u otras características importantes) ➤ Consecuencias del problema ➤ Enfocarse en un solo problema (específico) ➤ Usar cifras o datos estadísticos relevantes de estudios previos ➤ Abordable, comprensible y realizable ➤ NO proponer solución o soluciones <p>Fase 3: Idear</p> <p>Los equipos emprendedores para generar la situación problemática observan, analizan, investigan, situaciones problemáticas de la zona de Pacobamba y estrategias para descubrir situaciones problemáticas propuesta en la ficha de trabajo.</p>	¿Qué problema o necesidad queremos resolver?	Es realizable	Es impactante	Es específico o es general																																	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ficha de trabajo N: 01 ➤ Laptop ➤ Internet ➤ Proyector multimedia ➤ Plumón ➤ Copias 	60 minutos
¿Qué problema o necesidad queremos resolver?	Es realizable	Es impactante	Es específico o es general																																				

Estrategias para descubrir situaciones problemáticas 1

Descripción de situación problemática que tiene en cuenta las necesidades de las personas para mejorar su calidad de vida				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
				

Estrategias para descubrir situaciones problemáticas 2

Podríamos mostrarles el siguiente listado:

- Un sueño para los habitantes de tu entorno que quisieras ver realizado
- Un problema en tu barrio o comunidad en cuya solución consideres que puedes apoyar
- Una necesidad de los productores o de las personas que ofrecen servicios en tu especialidad que quisieras satisfacer
- Algo que te incomoda o fastidia, y que consideras que puedes eliminar
- Algo que te indigna y que consideras que puedes eliminar
- Algo que te fascina y que consideras que puedes popularizar

Luego de ello se plantean, Entonces: ¿Qué problema o necesidad queremos resolver? Y ¿Por qué?

Fase 4: Prototipar

El docente les plantea a los equipos emprendedores a formular su situación problemática para su proyecto de emprendimiento, el cual debe cumplir con los consejos establecidos en la ficha de trabajo.

Ejemplo 1 – Final – Apto para el concurso crea y emprende

El conocimiento en el uso de las plantas con fines terapéuticos ha sido una práctica tradicional que se ha transmitido a través del tiempo. Se estima que al menos **12.000 especies vegetales presentan propiedades medicinales según los estimados por la OMS**, en especial en estos tiempos de pandemia y post pandemia (COVID- 19) donde los **ciudadanos de la provincia de Andahuaylas y de la localidad de Pacobamba**, quienes sufrieron de esta enfermedad entre los 30 y 45 años donde se presentaron más de **8000 contagiados y 1000 fallecidos**, además dejando secuelas importantes en quienes se recuperaron, como **problemas del corazón, pulmonares, memoria**, etc.

- **Ubicación geográfica inicial**
- Quienes son los afectados (arquetipo de persona)
- Arquetipo de persona (rango de edad, sexo, actividad u otras características importantes)
- **Consecuencias del problema**
- **Enfocarse en un solo problema** (específico)
- Usar cifras o datos estadísticos relevantes de estudios previos
- Abordable, comprensible y realizable
- **NO proponer solución o soluciones**

Dicha situación problemática es redactada en su proyecto de emprendimiento que está ubicada en el Drive de su correo electrónico de cada equipo.

El docente en todo momento realiza un acompañamiento guiado y se absuelve las inquietudes y dificultades de los estudiantes durante el desarrollo de la sesión.

CIERRE	<p>Fase 5: Testeo o evaluación</p> <p>El docente realiza el proceso de metacognición.</p> <p>Metacognición:</p> <p>Los estudiantes reflexionan sobre los aprendizajes logrados y su utilidad de los mismos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hemos aprendido hoy? (competencia, capacidad e indicador) ➤ ¿Cómo lo aprendimos y cuáles fueron las dificultades que presentaron durante el proceso? ➤ ¿Para qué me sirve lo aprendido hoy; como y en qué caso lo puedo aplicar? <p>Extensión:</p> <p>Realiza investigaciones del recojo de información</p> <p>Evaluación: El profesor evalúa los logros alcanzados de los estudiantes según el criterio y las evidencias de aprendizaje en una lista de cotejo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ficha de trabajo N: 01 ➤ Proyector multimedia ➤ Plumón ➤ Dialogo de reflexión 	15 minutos
---------------	---	--	------------

V. EVALUACIÓN

Competencia / Capacidad	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
<p>Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aplica habilidades técnicas. ➤ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Define y redacta la situación problemática considerando las necesidades de las personas del contexto 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Redacta una hipótesis inicial ➤ Identifica los aspectos que falta conocer para realizar el proyecto de emprendimiento ➤ Recoge información mediante entrevistas o fichas de información 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lista de cotejo

OBSERVACIONES DEL DOCENTE SOBRE LA SESIÓN

COORDINADOR

DOCENTE DE ÁREA

Vº Bº DIRECTOR

Lista de cotejo N.º 1

Grado y Sección		Fecha					
Competencia		Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social					
Capacidad		<ul style="list-style-type: none"> • Crea propuestas de valor. • Aplica habilidades técnicas. • Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. • Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento 					
Nº	Apellidos y Nombres	Redacta una hipótesis inicial		Identifica los aspectos que falta conocer para realizar el proyecto de emprendimiento		Recoge información mediante entrevistas o fichas de información	
		Si	No	Si	No	Si	No
01	Estudiante						
02	Estudiante						
03	Estudiante						
04	Estudiante						
05	Estudiante						
06	Estudiante						
07	Estudiante						
08	Estudiante						
09	Estudiante						
10	Estudiante						
11	Estudiante						
12	Estudiante						
13	Estudiante						
14	Estudiante						
15	Estudiante						
16	Estudiante						
17	Estudiante						
18	Estudiante						
19	Estudiante						
20	Estudiante						

FICHA 01: Redactamos una situación problemática para el proyecto de

SESIÓN	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE A SER EVALUADO EN EL ESTUDIANTE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Sesión 1 (3Horas): Redactamos la situación problemática	Redactar la situación problemática considerando las necesidades de las personas del contexto.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El estudiante define y redacta la situación problemática considerando las necesidades de las personas del contexto ➤ Plasmado en esquema de proyecto DRIVE 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lista de cotejo

ETAPAS DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO:



Organización de equipo del equipo de emprendimiento:

Integrantes (Mínimo 05):

01: _____
 02: _____
 03: _____
 04: _____
 05: _____

Nombre _____ tentativo:

!!!!!!!!!!!!!!!Ahora a trabajar en equipo!!!!!!!!!!!!!!!

Reflexionemos:

- ¿Qué es un proyecto de emprendimiento?
- ¿Conocen algún proyecto de emprendimiento en el distrito de Pacobamba?
- ¿Que se objetivos busca con un proyecto de emprendimiento?

Recordemos: Para desarrollar un proyecto de emprendimiento debe cumplir con esta condición:

Debe ser: SOSTENIBLE

NO Dependier de la caridad, de fondos privados o del estado

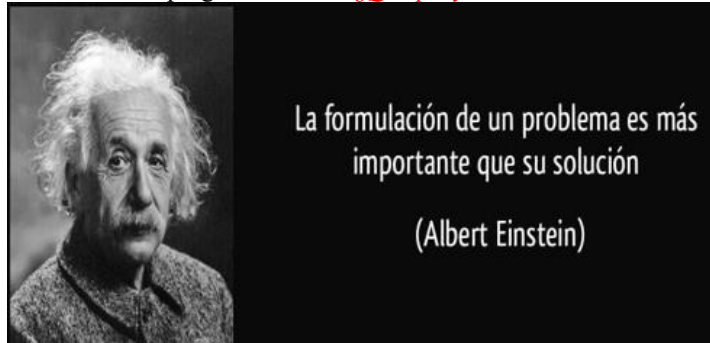
SOSTENIBLE

- NO** [Es ser usurero
Significa no tener impacto social
- SI** [Generar sus propios ingresos

Por lo tanto: para desarrollar un proyecto de emprendimiento debe de iniciarse con una pregunta:

¿Qué problema o necesidad queremos resolver?

Y no con una pregunta errónea ~~¿Qué proyecto vamos a realizar?~~



Veamos en equipo:

¿Qué problema o necesidad queremos resolver?	Es realizable	Es impactante	Es especifico o es general

Consejos para formular el problema






- Ubicación geográfica inicial
- Quienes son los afectados (arquetipo de persona)
- Arquetipo de persona (rango de edad, sexo, actividad u otras características importantes)
- Consecuencias del problema
- Enfocarse en un solo problema (específico)
- Usar cifras o datos estadísticos relevantes de estudios previos
- Abordable, comprensible y realizable
- **NO proponer solución o soluciones**

¿Aun no logras identificar situaciones problemáticas de tu contexto?

Aquí algunas estrategias para identificar situaciones problemáticas

Estrategias para descubrir situaciones problemáticas

1

Descripción de situación problemática que tiene en cuenta las necesidades de las personas para mejorar su calidad de vida				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
				

Estrategias para descubrir situaciones problemáticas

2

Podríamos mostrarles el siguiente listado:

- Un sueño para los habitantes de tu entorno que quisieras ver realizado
- Un problema en tu barrio o comunidad en cuya solución consideres que puedes apoyar
- Una necesidad de los productores o de las personas que ofrecen servicios en tu especialidad que quisieras satisfacer
- Algo que te incomoda o fastidia, y que consideras que puedes eliminar
- Algo que te indigna y que consideras que puedes eliminar
- Algo que te fascina y que consideras que puedes popularizar

Entonces: ¿Qué problema o necesidad queremos resolver? Y ¿Por qué?

Ahora para redactar la situación problemática que vamos abordar en nuestro proyecto de emprendimiento debe tener una buena argumentación.

Estrategias para descubrir situaciones problemáticas

3

Tendencias de cambios actuales
Hay una creciente incorporación de las mujeres al mundo del trabajo.
Actualmente, las personas viven más años que antes.
Existe una tendencia a consumir alimentos vegetarianos.
El trabajo remoto o desde la casa es cada día más popular.
La venta a través del internet es cada día más frecuente.
Las personas cuidan más su salud física mediante ejercicios.

Nota: Esta situación problemática estará redactada en el formato de proyecto emprendimiento del equipo

Ejemplo 1 – Inicial - Bosquejo que debe ser mejorado

El conocimiento en el uso de las plantas con fines terapéuticos ha sido una práctica tradicional que se ha transmitido a través del tiempo. Se estima que al menos 12.000 especies vegetales presentan propiedades medicinales. Las plantas medicinales y aromáticas juegan un papel importante en el cuidado de la salud de las personas. Hoy en la actualidad se ha observado el retorno a la utilización de plantas medicinales como tratamiento a diversas afecciones de la salud, en especial en estos tiempos de pandemia y post pandemia (COVID- 19) donde muchos de los ciudadanos de la provincia de Andahuaylas y de nuestra localidad de Pacobamba fueron azotados por este virus lo cual trajo como consecuencia el fallecimiento de muchos de nuestros seres queridos por ser personas vulnerables y más aún por tener bajas las defensas de su sistema inmunológico. Como por ejemplo el brote del pino, Eucalipto, Ciprés, Diente del León, Matico, Chilca, etc.

Ejemplo 1 – Final – Apto para el concurso crea y emprende

El conocimiento en el uso de las plantas con fines terapéuticos ha sido una práctica tradicional que se ha transmitido a través del tiempo. Se estima que al menos 12.000 especies vegetales presentan propiedades medicinales según los estimados por la OMS, en especial en estos tiempos de pandemia y post pandemia (COVID- 19) donde los ciudadanos de la provincia de Andahuaylas y de la localidad de Pacobamba, quienes sufrieron de esta enfermedad entre los 30 y 45 años donde se presentaron más de 8000 contagiados y 1000 fallecidos, además dejando secuelas importantes en quienes se recuperaron, como problemas del corazón, pulmonares, memoria, etc.

- Ubicación geográfica inicial
- Quienes son los afectados (arquetipo de persona)
- Arquetipo de persona (rango de edad, sexo, actividad u otras características importantes)
- Consecuencias del problema
- Enfocarse en un solo problema (específico)
- Usar cifras o datos estadísticos relevantes de estudios previos
- Abordable, comprensible y realizable
- **NO proponer solución o soluciones**

Redacte su situación problemática:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

TÍTULO: Design Thinking - Fase Prototipado

"E. CREACIÓN – METODOLOGÍA: Design Thinking"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-Área : Educación para el Trabajo.
- 1.2.-Docente : Clicher Jaime Valverde Valenza
- 1.3.-Grado y Sección : 4to
- 1.4.-Duración : 90 minutos
- 1.5.-Fecha :

II. PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:


Elaborar el prototipo inicial de la idea ganadora y posteriormente el prototipo final incorporando las sugerencias

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PROPOSITO DE ACTIVIDAD	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social > Crea propuestas de valor. > Aplica habilidades técnicas siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo. > Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. > Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes, y emplea con precisión habilidades técnicas siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo.	Elaborar el prototipo inicial de la idea ganadora y posteriormente el prototipo final incorporando las sugerencias.	Sigue los procesos de la fase de Prototipado de la metodología Design Thinking	Realizan una representación gráfica de la idea ganadora en boceto (Producto) y diagrama de flujos (Servicio) Representación del prototipo final con materiales reciclados, u otros (Producto) si es servicios (Diagrama de operaciones del proceso) Representaciones digitales	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC > Personaliza entornos virtuales. > Seleccióna aplicaciones del entorno virtual. > Interactúa en entornos virtuales. > Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Comparte y evalúa sus proyectos escolares demostrando habilidades relacionadas con los tipos curriculares: creación, planeación y propuestas creativas en las comunidades virtuales en las que participa. Ejemplo: participa en una comunidad de programadores de historias interactivas.	Generar contenidos para el proyecto de emprendimiento en los aplicativos que usa en su Tablet o laptop o computadora.	Utiliza los aplicativos y programas instalados en su Tablet y pc para desarrollar los ritos planteados en las actividades.	Genera contenidos según el esquema para el proyecto de emprendimiento en los aplicativos que usa en su Tablet o laptop o computadora.	> Lista de cotejo
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma > Define metas de aprendizaje. > Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. > Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa de manera pertinente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, y la secuencia y la priorización de actividades que hacen posibles el logro de la meta de aprendizaje. Evalúa los resultados y los aportes que le brindan los demás para decidir si realizará o no cambios en las estrategias para el éxito de la meta de aprendizaje.	Toma en cuenta las recomendaciones de su docente para realizar los ajustes y mejorar su evidencia de aprendizaje.	Toma en cuenta las recomendaciones de su docente para realizar los ajustes y mejorar su evidencia de aprendizaje.	Desarrolla sus actividades académicas con las indicaciones y sugerencias planteadas por el docente y compañeros de manera autónoma	

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	➤ Docentes y estudiantes comparan, adquieren emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de sus objetivos que se proponen

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS / MATERIALES	TIEMPO
 INICIO	<p>La docente saluda a sus estudiantes, y luego entabla un diálogo corto donde se identifican y acuerdan las normas de convivencia que deben de seguir durante la clase según el enfoque transversal a desarrollar en la sesión.</p> <p>Se indica a los estudiantes que deben de acceder a un correo electrónico de equipo de emprendimiento para desarrollar las actividades que comprende la presente sesión de aprendizaje y recuerdan cuáles fueron las actividades desarrolladas en la anterior sesión.</p> <p>Si no logramos concluir con la actividad de la sesión anterior podemos finalizar la actividad.</p> <p>➤ Saberes previos</p> <p>¿Recuerdan en que consiste la fase prototipar?</p> <p>¿Qué es un prototipo?</p> <p>Repreguntas según sus respuestas:</p> <p>¿?</p> <p>➤ Motivación:</p> <p>Los estudiantes se motivan a través de un video que pueden verlo en cualquier de los momentos de la sesión:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=an8H3173-1</p> <p>➤ Presentación del propósito de la sesión:</p> <p><i>Realizan una representación gráfica de la idea ganadora en boceto (Producto) y diagrama de flechas (Servicio)</i></p> <p><i>Representación del prototipo final con materiales reciclados, u otros (Producto) si es servicio (Diagrama de operaciones del proceso)</i></p> <p><i>Representaciones digitales</i></p> <p>➤ Problematización</p> <p>¿Cómo haremos nuestro prototipo?</p> <p>¿Qué materiales podemos emplear para elaborar un prototipo para nuestro proyecto de emprendimiento?</p> <p>Repreguntas según sus respuestas:</p> <p>¿...?</p>	<p>➤ Diálogos</p> <p>➤ Explicaciones</p>	20 minutos
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <p>➤ Nuevos saberes: Realizado los anteriores procesos el docente desarrolla la sesión de aprendizaje a través de la metodología Design Thinking que consta de cinco fases:</p> <p>Fase 1: Empatizar</p> <p>Se organiza los equipos de emprendimiento para desarrollar la actividad.</p> <p>Se presenta la ficha 07 de trabajo:</p> <p>Nos ubicamos ¿en qué fase del proyecto estamos?</p> <p>Se les da indicaciones a los estudiantes sobre procesos que deben tomar según su proyecto de emprendimiento.</p> <p>Los estudiantes entienden las cual es la necesidad y cuál es la alternativa solución ganadora además de ellos tienen claro si es producto o servicio que ellos desarrollaran.</p>	<p>➤ Ficha de trabajo N: 07</p> <p>➤ Laptop</p> <p>➤ Internet</p> <p>➤ Proyector multimedia</p> <p>➤ Plumón</p> <p>➤ Copias</p>	55 minutos



Fase 2: Definir

Los equipos emprendedores definen el tipo de prototipo a desarrollar para su proyecto de emprendimiento lo cual es desarrollada en el drive.

Se define si es producto

- Se realiza un boceto

Se define si es servicio

- Se realiza un flujograma de procesos

Fase 3: Idear

Se plantea ideas de elaborar prototipos con distintos materiales, bocetos



Clay Cup

Producto elaborado con 50% arcilla y 50% aserrín granulado

Quemado a 800 °C

Producto usable con el medio ambiente

Fase 4: Prototipar

Finalmente, después de definir cual de los prototipos a desarrolla se ejecuta e prototipo para luego obtener un producto tangible



Toda las técnicas y tablas desarrolladas del proyecto de emprendimiento se desarrollan directamente en el Drive de su correo electrónico de cada equipo. El docente en todo momento realiza un acompañamiento guiado y se absuelve las inquietudes y dificultades de los estudiantes durante el desarrollo de la sesión.

CIERRE

Fase 5: Testeo o evaluación

Se evalúa las tablas y técnicas aplicadas para hacer las mejoras adecuadas.

El docente realiza el proceso de metacognición.


Metacognición:

Los estudiantes reflexionan sobre los aprendizajes logrados y su utilidad de los mismos:

- ✓ ¿Qué hemos aprendido hoy? (competencia, capacidad e indicador)
- ✓ ¿Cómo lo aprendimos y cuáles fueron las dificultades que presentaron durante el proceso?

- Ficha de trabajo N: 07
- Proyector multimedia
- Plumón
- Dialogo de reflexión

15 minutos

	<p>✓ ¿Para qué me sirve lo aprendido hoy; como y en qué caso lo puedo aplicar en la vida diaria?</p> <p>Extensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Investigar sobre la fase testear para un proyecto de emprendimiento. <p>Evaluación: El profesor evalúa los logros alcanzados de los estudiantes según el criterio y las evidencias de aprendizaje en una lista de cotejo.</p>		
---	--	--	--

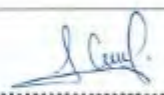
V. EVALUACIÓN

Competencia / Capacidad	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
<p>Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aplica habilidades técnicas. ➤ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sigue los procesos de la fase de prototipar de la metodología Design Thinking 	<p>Realizan una representación gráfica de la idea ganadora en boceto (Producto) y diagrama de flechas (Servicio)</p> <p>Representación del prototipo final con materiales reciclados, u otros (Producto) si es servicio (Diagrama de operaciones del proceso)</p> <p>Representaciones distintas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lista de cotejo

OBSERVACIONES DEL DOCENTE SOBRE LA SESIÓN



 COORDINADOR TÉCNICA


 Prof. Elcheo J. Valverde Valencia
 EDUCACION PARA EL TRABAJO
 DOCENTE DE AREA



 Vº Bº DIRECTOR

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

TITULO: Cronograma de ejecución de proyecto

“E. PLANIFICACIÓN: Design thinking”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-Area : Educación para el Trabajo.
 1.2.-Docente : Clicher Jaime Valverde Valenza
 1.3.-Grado y Sección : 4to
 1.4.-Duración : 90 minutos
 1.5.-Fecha :

II. PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:

Planifica las actividades utilizando el diagrama de Gantt

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PROPÓSITO DE ACTIVIDAD	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
<p>Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Crea propuestas de valor. ➤ Aplica habilidades técnicas. ➤ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ➤ Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento 	<p>Planifica las actividades de su equipo consiguiendo que las personas establezcan, según sus roles, prioridades y objetivos. <u>Acompaña y orienta a sus compañeros para que mejoren sus desempeños</u> asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y <u>propone alternativas de solución a posibles conflictos.</u></p>	<p>Planifica las actividades utilizando el diagrama de Gantt</p>	<p>Sigue los procesos de planificación de un proyecto de emprendimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza un inventario de los recursos con que se cuenta y los recursos e insumos con las que no se cuenta ➤ Realiza una lista y descripción de las actividades que se realizarán para obtener los recursos que no se cuentan ➤ Elabora el diagrama de Gantt que incluye actividades de planificación, elaboración del prototipo, afiches, logotipos, videos, diapositivas y marketing y venta. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lista de cotejo
<p>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Personaliza entornos virtuales. ➤ Gestiona información del entorno virtual. ➤ Interactúa en entornos virtuales. <p>Crea objetos virtuales en diversos formatos.</p>	<p>Programa secuencias lógicas estableciendo condiciones de decisión que presenten soluciones acordes con el problema planteado con eficacia.</p>	<p>Publicar y compartir contenidos generados por diversos programas, aplicativos y canales haciendo uso de las TIC</p>	<p>Sube y comparte sus tareas programadas en Drive</p>	<p>Publica y comparte contenidos generados por diversos programas, aplicativos y canales haciendo uso de las TIC</p>	

<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Define metas de aprendizaje. ➤ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. ➤ Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<p><i>Revisa de manera pertinente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, y la secuencia y la priorización de actividades que hacen posibles el logro de la meta de aprendizaje. Evalúa los resultados y los aportes que le brindan los demás para decidir si realizará o no cambios en las estrategias para el éxito de la meta de aprendizaje.</i></p>	<p>Toma en cuenta las recomendaciones de su docente para realizar los ajustes y mejorar su evidencia de aprendizaje.</p>	<p>Toma en cuenta las recomendaciones de su docente para realizar los ajustes y mejorar su evidencia de aprendizaje.</p>	<p>Desarrolla sus actividades académicas con las indicaciones y sugerencias planteadas por el docente y compañeros de manera autónoma</p>	
<p>ENFOQUES TRANSVERSALES</p>	<p>ACCIONES OBSERVABLES</p>				
<p>Búsqueda de la excelencia</p>	<p>➤ Docentes y estudiantes comparan, adquieren emplean estrategias utilices para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de sus objetivos que se proponen.</p>				

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS / MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO</p>	<p>La docente saluda a sus estudiantes, y luego entabla un dialogo corto donde se identifican y se les recuerda las normas de convivencia que deben de seguir durante la clase según el enfoque transversal a desarrollar en la sesión.</p> <p>Se indica a los estudiantes que deben de acceder a un correo electrónico de equipo de emprendimiento para desarrollar las actividades que comprende la presente sesión de aprendizaje y recuerdan cuáles fueron las actividades desarrolladas en la anterior sesión.</p> <p>Si no logramos concluir con la actividad de la sesión anterior podemos finalizar la actividad.</p> <p style="text-align: center;">➤ Saberes previos</p> <p>¿Tienen idea que es un inventario?</p> <p>¿Cuál es su fin de un inventario?</p> <p>¿Qué es un diagrama de Gantt y para que se usa?</p> <p>Repreguntas según sus respuestas:</p> <p>¿?</p> <p>Motivación:</p> <p>Los estudiantes se motivan a través de un video que pueden verlo en cualquier de los momentos de la sesión:</p>	<p>Diálogos</p>	<p>20 minutos</p>

	<p>https://www.youtube.com/watch?v=yKIYXPd99pc</p> <p>Presentación del propósito de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Planifica las actividades utilizando el diagrama de Gantt <p>Problematización</p> <p>¿Cómo debo desarrollar un diagrama de Gantt para mi proyecto de emprendimiento?</p> <p>¿Qué criterios debería de tener mi diagrama de Gantt?</p> <p>Repreguntas según sus respuestas:</p> <p>¿...?</p>										
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nuevos saberes: Realizado los anteriores procesos el docente desarrolla la sesión de aprendizaje a través de la metodología Design thinking que consta de cinco fases: <p>Fase 1: Empatizar</p> <p>Se organiza los equipos de emprendimiento para desarrollar la actividad:</p> <p>Se presenta la ficha 10 de trabajo:</p> <p>Nos ubicamos ¿en qué fase del proyecto estamos?</p> <p>Los estudiantes identifican la necesidad de elaborar una tabla de un inventario y de acciones a realizar para lo cual desarrollaran en una tabla de doble entrada y en un diagrama de Gantt.</p> <p>Fase 2: Definir</p> <p>Los equipos emprendedores deciden los criterios a tomar en cuenta durante el desarrollo de un inventario de su emprendimiento y listado de actividades.</p> <table border="1" data-bbox="435 1276 1068 1432"> <thead> <tr> <th>Recursos con que no se cuenta</th> <th>Actividades que se realizan para obtener los recursos con que no se cuentan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Fase 3: Idear</p> <p>Para desarrollar el inventario y la lista de actividades se toma en consideración de los recursos con las que se cuenta y las que no se cuenta así mismo las actividades que debe desarrollarse en el proyecto para lograr el prototipo para lo cual se genera información.</p> 	Recursos con que no se cuenta	Actividades que se realizan para obtener los recursos con que no se cuentan							<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ficha de trabajo N: 10 ➤ Laptop ➤ Internet ➤ Proyector multimedia ➤ Plumón ➤ Copias 	55 minutos
Recursos con que no se cuenta	Actividades que se realizan para obtener los recursos con que no se cuentan										

IV. PLANIFICACIÓN:

IV.1. Inventario elaborado de los recursos con que se cuenta y los recursos o insumos que no se cuenta

Recursos necesarios	¿Se cuentan?
Arcilla	Si
Herramientas para procesar la arcilla	si
Moldes para elaborar el filtro	No
Torno para cerámica	Si
Horno eléctrico	No
Herramientas de modelado para cerámica	Si

Fase 4: Prototipar

Se desarrolla las tablas de manera detallada en cada equipo de emprendimiento según la guía de la ficha N° 10

IV.3. Diagrama de Gantt elaborado como el plan de implementación del producto mínimo viable (anteriormente prototipo), incluye actividades de elaboración del producto o servicio, marketing y ventas

Actividad	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	e	e	e	e	e	e	e	e	e
	m	m	m	m	m	m	m	m	m
	a	a	a	a	a	a	a	a	a
	n	n	n	n	n	n	n	n	n
	a	a	a	a	a	a	a	a	a
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Obtención de arcilla	X								
Procesamiento de arcilla		X							
Elaboración de filtros		X							

Toda las técnicas y tablas desarrolladas del proyecto de emprendimiento se desarrollan directamente en el Drive de su correo electrónico de cada equipo.

El docente en todo momento realiza un acompañamiento guiado y se absuelve las inquietudes y dificultades de los estudiantes durante el desarrollo de la sesión.

CIERRE

Fase 5: Testeo o evaluación

Se evalúa de maneras conjunta estudiantes y docente las tablas y técnicas aplicadas para hacer las mejoras adecuadas.

El docente realiza el proceso de metacognición.

Metacognición:

Los estudiantes reflexionan sobre los aprendizajes logrados y su utilidad de los mismos:

- ✓ ¿Cómo se debe desarrollar tablas para realizar un inventario y un diagrama de Gantt de actividades?
- ✓ ¿Cómo lo aprendimos y cuáles fueron las dificultades que presentaron durante el proceso?
- ✓ ¿Para qué me sirve lo aprendido hoy; como y en qué caso lo puedo aplicar en la vida diaria?

Extensión:

- Investigar sobre que es un inventario.

- Ficha de trabajo N: 10
- Proyector multimedia
- Plumón
- Dialogo de reflexión

15 minutos

	Evaluación: El profesor evalúa los logros alcanzados de los estudiantes según el criterio y las evidencias de aprendizaje en una lista de cotejo.		
--	--	--	--

V. EVALUACIÓN

Competencia / Capacidad	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social ➤ Aplica habilidades técnicas. ➤ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.	➤ Sigue los procesos de planificación de un proyecto de emprendimiento	➤ Realiza un inventario de los recursos con que se cuenta y los recursos e insumos con las que no se cuenta ➤ Realiza una lista y descripción de las actividades que se realizarán para obtener los recursos que no se cuentan ➤ Elabora el diagrama de Gantt que incluye actividades de planificación, elaboración del prototipo, afiches, logotipos, videos, diapositivas y marketing y venta.	➤ Lista de cotejo

OBSERVACIONES DEL DOCENTE SOBRE LA SESIÓN

COORDINADOR

DOCENTE DE ÁREA

Vº Bº DIRECTOR

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

TÍTULO: Evaluación de proyecto

"E. EJECUCIÓN: Design Thinking"



I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1.-Área : Educación para el Trabajo.
- 1.2.-Docente : Clicher Jaime Valverde Valenza
- 1.3.-Grado y Sección : 4to
- 1.4.-Duración : 90 minutos
- 1.5.-Fecha :

II. PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:

Evaluar el proyecto de emprendimiento realizado

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PROPOSITO DE ACTIVIDAD	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
<p>Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Crea propuestas de valor. ➤ <i>Aplica habilidades técnicas.</i> ➤ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ➤ Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento 	<p><u>Elabora</u> instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso y el resultado del proyecto. <u>Clasifica</u> la información recolectada. <u>Analiza</u> la relación entre inversión y beneficio obtenido, la satisfacción de los usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados. <u>Integra</u> <u>acciones</u> para <u>mejorar</u> la <u>calidad</u> del producto o servicio y la eficiencia de los procesos.</p>	<p>Evaluar el proyecto de emprendimiento realizado</p>	<p>Sigue los procesos de evaluación de un proyecto de emprendimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Elabora un listado de aspectos positivos que realizaron en la gestión del proyecto de emprendimiento ➤ Elabora un listado de actividades para mejorar los ganancias por las ventas del producto ➤ Elabora un listado de propuestas que realizaron para innovar el producto o servicio ➤ Elabora un listado de lecciones aprendidas en la validación del modelo de negocio de lean canvas ➤ Elabora un listado de lecciones aprendidas en el desarrollo del proyecto de emprendimiento 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lista de cotejo
<p>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Personaliza entornos virtuales</i> ➤ <i>Obtiene información del entorno virtual.</i> ➤ <i>Interactúa en entornos virtuales</i> ➤ <i>Crea objetos virtuales en diversos formatos.</i> 	<p><u>Programa</u> <u>secuencias lógicas</u> estableciendo condiciones de decisión que presenten soluciones acordes con el problema planteado con eficacia.</p>	<p>Publicar y compartir contenidos generados por diversos programas, aplicativos y canales haciendo uso de las TIC</p>	<p>Sabe y comparte sus tareas programadas en Drive</p>	<p>Publica y comparte contenidos generados por diversos programas, aplicativos y canales haciendo uso de las TIC</p>	
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Define metas de aprendizaje.</i> ➤ <i>Organiza acciones estratégicas para</i> 	<p><i>Revisa de manera pertinente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia propia, y la secuencia y la priorización de actividades que hacen posibles el logro de la meta de aprendizaje.</i></p>	<p>Toma en cuenta las recomendaciones de su docente para realizar los ajustes y mejorar su evidencia de aprendizaje.</p>	<p>Toma en cuenta las recomendaciones de su docente para realizar los ajustes y mejorar su evidencia de aprendizaje.</p>	<p>Desarrolla sus actividades relacionadas con las indicaciones y sugerencias planteadas por el docente y compañeros de manera autónoma</p>	

<p><i>El docente se evalúa de acuerdo a:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Monitoreo y gestión del tiempo durante el proceso de aprendizaje.</i> 	<p><i>Evalúa los resultados y los aportes que le brindan los demás para decidir si resultará o no cambios en las estrategias para el éxito de la meta de aprendizaje.</i></p>			
<p>ENFOQUES TRANSVERSALES</p>		<p>ACCIONES OBSERVABLES</p>		
<p>Búsqueda de la excelencia</p>	<p>➤ Docentes y estudiantes comparan, adquieren emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de sus objetivos que se proponen.</p>			

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS / MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO</p>	<p>La docente saluda a sus estudiantes, y luego entabla un diálogo corto donde se identifican y se les recuerda las normas de convivencia que deben de seguir durante la clase según el enfoque transversal a desarrollar en la sesión. Se indica a los estudiantes que deben de acceder a un correo electrónico de equipo de emprendimiento para desarrollar las actividades que comprende la presente sesión de aprendizaje y recuerdan cuáles fueron las actividades desarrolladas en la anterior sesión. Si no logramos concluir con la actividad de la sesión anterior podemos finalizar la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saberes previos <p>¿Se debe hacer una evaluación de un proyecto de emprendimiento? ¿Por qué se debería hacer la evaluación? Preguntas según sus respuestas: ¿...?</p> <p>Motivación: Los estudiantes se motivan a través de un video que pueden verlo en cualquier de los momentos de la sesión: https://www.youtube.com/watch?v=35JRaoN_VZc</p> <p>Presentación del propósito de la sesión: Evaluar el proyecto de emprendimiento realizado</p> <p>Problematización</p> <p>¿Cómo harán la evaluación de sus proyectos? ¿Qué técnica deben usar para evaluar su proyecto? Preguntas según sus respuestas: ¿...?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diálogos ➤ Explicaciones 	<p>20 minutos</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nuevos saberes: Realizado los anteriores procesos el docente desarrolla la sesión de aprendizaje a través de la metodología Design Thinking que consta de cinco fases: <p>Fase 1: Empatizar Se organiza los equipos de emprendimiento para desarrollar la actividad: Se presenta la ficha 14 de trabajo: Nos ubicamos ¿en qué fase del proyecto estamos?</p> <p>El docente con la participación de los estudiantes socializa los procesos y técnicas que deben de realizarse para evaluar un proyecto de emprendimiento. Les plantea un reto de evaluar su proyecto de</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ficha de trabajo N: 14 ➤ Laptop ➤ Internet ➤ Proyector multimedia ➤ Plumón ➤ Copias 	<p>55 minutos</p>



emprendimiento usando una técnica.

Fase 2: Definir

Los equipos emprendedores deciden la técnicas a seguir para desarrollar la etapa de evaluación de su proyecto de emprendimiento

Para ello usan algunas tablas

VI1. Límite de actividades para asegurar las ganancias por los costos del producto o servicio

Límite de actividades para asegurar las ganancias por los costos del producto o servicio	1.
	2.
	3.

VI2. Límite de proyectos que realiza para asegurar el producto o servicio.

Límite de proyectos que realiza para asegurar el producto o servicio	1.
	2.
	3.

Fase 3: Idear

Los equipos emprendedores generan ideas producto del análisis de información obtenida.

VI4. Límite de lecturas aprendidas en la validación de modelos de negocio tipo Canvas.

Límite de lecturas aprendidas en la validación de modelos de negocio tipo Canvas	1.
	2.
	3.

VI5. Límite de lecturas aprendidas en el desarrollo del proyecto de emprendimiento.

Límite de lecturas aprendidas en el desarrollo del proyecto de emprendimiento	1.
	2.
	3.

Fase 4: Prototipar

Cada equipo de emprendimiento finalmente presenta tablas completas con información concluyente en la que se plantea soluciones de mejora

Toda las técnicas y tablas desarrolladas del proyecto de emprendimiento se desarrollan directamente en el Drive de su correo electrónico de cada equipo.

El docente en todo momento realiza un acompañamiento guiado y se absuelve las inquietudes y dificultades de los estudiantes durante el desarrollo de la sesión.

Fase 5: Testeo o evaluación

Se evalúa de maneras conjunta estudiantes y docente las tablas y técnicas aplicadas para hacer las mejoras adecuadas. El docente realiza el proceso de metacognición.

Metacognición:

Los estudiantes reflexionan sobre los aprendizajes logrados y su utilidad de los mismos:

- ✓ ¿Cómo lograron su proyecto de emprendimiento?
- ✓ ¿Cómo lo aprendimos y cuáles fueron las dificultades que presentaron durante el proceso?
- ✓ ¿Para qué me sirve lo aprendido hoy; como y en qué caso lo puedo aplicar en la vida diaria?

Extensión:

- Investigar sobre proyectos de emprendimiento

CIERRE

- Ficha de trabajo N: 14
- Proyector multimedia
- Plumón
- Diálogo de reflexión

15 minutos

	innovadores. Evaluación: El profesor evalúa los logros alcanzados de los estudiantes según el criterio y las evidencias de aprendizaje en una lista de cotejo.		
--	--	--	--

V. EVALUACIÓN

Competencia / Capacidad	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social > Aplica habilidades técnicas > Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.	> Sigue los procesos de evaluación de un proyecto de emprendimiento	> Elabora un listado de aspectos positivos que realizaron en la gestión del proyecto de emprendimiento > Elabora un listado de actividades para mejorar las ganancias por las ventas del producto > Elabora un listado de propuestas que realizaran para innovar el producto o servicio > Elabora un listado de lecciones aprendidas en la validación del modelo de negocio de lean canvas > Elabora un listado de lecciones aprendidas en el desarrollo del proyecto de emprendimiento.	> Lista de cotejo



COORDINADOR
 ESP. MATEMATICA


 Prof. Clicher J. Valverde Valenzuela
 EDUCACION PARA EL TRABAJO
DOCENTE DE AREA



Vº Bº DIRECTOR

Anexo 09

Panel Fotográfico

Foto N.º 01: Ubicación geográfica del ámbito de estudio



Foto N.º 02: Equipo ganador en la etapa Regional concurso nacional “Crea y emprende 2023”



Foto N.º 03: Equipo de estudiantes en stand de exhibición con su proyecto de emprendimiento



Foto N.º 04: Estudiantes del grupo experimental de cuarto en sesión de aprendizaje en base a la metodología Design thinking – sesión fase ideación



Foto N.º 05: Estudiantes del grupo experimental de tercero desarrollando el cuestionario



Foto N.º 06: Estudiantes del grupo experimental desarrollando el cuestionario



Foto N.º 07: Estudiantes del “grupo control” de segundo resolviendo cuestionario



Foto N.º 08: Estudiantes del “grupo control” de segundo resolviendo cuestionario



Foto N.º 09: Estudiantes del “grupo control” de primero resolviendo cuestionario



Foto N.º 10: Estudiantes del “grupo control” de primero resolviendo cuestionario

