



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

**Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Tecnológica
Especialidad: Construcciones Metálicas**

**Metodología Design Thinking en los proyectos de emprendimiento de los alumnos
del VII ciclo de la Institución Educativa Pública Daniel Alcides Carrión N°20799 -
Chancayllo – 2023**

**Tesis
Para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Técnica Especialidad:
Construcciones Metálicas**

**Autores
Frank Kenedy Martel Leandro
Andi Anthony Serrato Fernandez**

**Asesor
Mg.Carlos Ricardo Eyzaguirre Lagos**

Huacho – Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

“Año de la consolidación de nuestra independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

FACULTAD DE EDUCACION

ESCUELA PROFESIONAL DE CONSTRUCCIONES METALICAS

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Martel Leandro Frank Kenedy	72227625	24 de Julio del 2024
Serrato Fernandez Andi Anthony	73678419	24 de Julio del 2024
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Eyzaguirre Lagos Carlos Ricardo	15758325	0000-0002-2819-6055
DATOS DE LOS MIEMROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Soto Agreda Danny Edgardo	10171874	0000-0002-0404-4006
Quintana Palomino Alex Ernesto	42161710	0000-0002-2076-5751
Bazalar Espinoza Yvan Jose	15758133	0000-0001-7959-3600

METODOLOGIA DESIGN THINKING EN LOS PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO DE LOS ALUMNOS DEL VII CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA DANIEL ALCIDES CARRIÓN N°20799 - CHANCAYLLO - 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Nacional del Chimborazo

Trabajo del estudiante

1%

2

fpb.prasetiyamulya.ac.id

Fuente de Internet

1%

3

colegiogeneralollanta.blogspot.com

Fuente de Internet

1%

4

josemariaalvarado.blogspot.com

Fuente de Internet

1%

5

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%

6

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

7

www.mindomo.com

Fuente de Internet

1%

pt.scribd.com

DEDICATORIA:

Dedicamos este proyecto a dios por habernos dado salud y permitirnos lograr nuestros objetivos, guiarnos e iluminarnos el camino, a cada uno de nuestros seres queridos, quienes han sido nuestros pilares para seguir adelante. A nuestros padres Inés Leandro; Gabriela Fernandez, Pedro Serrato quienes son la motivación de nuestras vidas y los que más nos apoyaron en todo el camino profesional, a nuestros hermanos que nos motivan cada día a ser un mejor ejemplo para ellos, y sin dejar atrás a toda nuestra familia por confiar en nosotros gracias por ser parte de nuestras vidas y por permitirnos ser parte de su orgullo.

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradecemos a la unjpsc por habernos aceptado ser parte de ella y abierto las puertas de su seno científico y poder haber estudiado nuestra carrera, así también a cada uno de los diferentes docentes que brindaron su apoyo y conocimientos para poder seguir adelante día a día.

Agradecemos también a nuestro asesor de tesis el MG. Carlos Eyzaguirre por habernos brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimiento científico, así como también habernos tenido toda la paciencia del mundo para guiarnos durante todo el desarrollo de la tesis.

Y para finalizar, también agradecemos a todos los que fueron nuestros compañeros de clase durante todos los niveles de universidad ya que gracias al compañerismo, amistad y apoyo moral que nos aportó un alto porcentaje para seguir adelante en nuestra carrera profesional.

INDICE

DEDICATORIA:	2
AGRADECIMIENTO	3
CAPÍTULO I	11
1.1 Descripción de la Realidad Problemática	11
1.2 Formulación del Problema	12
1.2.1 Problema General	12
1.2.2 Problemas Específicos	12
1.3 Objetivos de la Investigación	13
1.3.1 Objetivo General	13
1.3.2 Objetivos Específicos	13
1.4 Justificación de la Investigación	14
1.5 Delimitaciones del Estudio	14
1.6 Viabilidad del Estudio	14
CAPÍTULO II	15
2.1. Antecedentes de la Investigación	15
2.1.1 Investigaciones Internacionales	15
2.1.2 Investigaciones Nacionales	16
2.2 Bases Teóricas	17
2.3 Bases Filosóficas	36
2.4 Definición de términos básicos	37
2.5 Hipótesis de Investigación	38
2.5.1 Hipótesis General	38
2.5.2 Hipótesis Específica	38
2.6 Operacionalización de las variables	40
CAPÍTULO III	41

	5
3.1 Diseño Metodológico	41
3.2 Población y Muestra	41
3.2.1 Población	41
3.2.2 Muestra	41
3.3 Técnicas de Recolección de Datos	42
3.4 Técnicas para el Procesamiento de la Información	42
CAPÍTULO IV	43
4.1. Descripción de los Resultados	43
4.2 Contrastación de Hipótesis	46
CAPÍTULO V	51
5.1. Discusión	51
5.2. Conclusiones	53
CAPITULO VI	54
6.1 Recomendaciones	54
CAPÍTULO VII	56
Referencias Bibliográficas	56
ANEXO	59

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tabla de contingencia de las variables.....	43
Tabla 2. Tabla de contingencia de método desing thiking y la propuesta de valor	43
Tabla 3. Tabla de contingencia del método desing thiking y aplica habilidades técnicas.	44
Tabla 4. Tabla de contingencia del método desing thiking y trabaja cooperativamente.	44
Tabla 5. Tabla de contingencia del método desing thiking y Evalua los resultados	45
Tabla 6. Estadísticos de contraste de la hipótesis general.....	46
Tabla 7. Estadísticos de contraste de la hipótesis especifica 1.....	47
Tabla 8. Estadísticos de contraste de la hipótesis especifica 2	48
Tabla 9. Estadísticos de contraste de la hipótesis especifica 3.....	49
Tabla 10. Estadísticos de contraste de la hipótesis especifica 4.	50

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Proceso Design Thinking.....	17
Figura 2. Etapas del desarrollo.....	18
Figura 3. Mapa de la empatía.....	19
Figura 4.Fases: Convergente y Divergente	22
Figura 5. Tipos de prototipos	23
Figura 6Actividad empresarial total (prevalencia de TEA) 2004 por país	30
Figura 7. Grupos por especialidades técnicas. (Ministerio de Educación, 2022)	34
Figura 8. Etapas del concurso crea y emprende.....	35

RESUMEN

En la investigación se planteó como problema planteó ¿De qué manera el método design thinking se relaciona con los proyectos de emprendimiento de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo - 2023? El objetivo, Determinar la relación del método design thinking los proyectos de emprendimiento de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023 Metodología Investigación Cuantitativa nivel descriptiva. Instrumento: Cuestionario. Resultado: La correlación de las variables método design thinking y los proyectos de emprendimiento fue de -0,68. Permite deducir que existe una alta relación entre las variables, se ha llegado a la conclusión que existe relación del método design thinking y los proyectos de emprendimiento de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

Palabras claves: Metodo design thinking, Proyecto de emprendimiento, Innovación educativa

ABSTRACT

In the research, the problem was posed: How is the design thinking method related to the entrepreneurship projects of the students of the VII cycle of the Public Educational Institution Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo - 2023? The objective, Determine the relationship of the design thinking method to the entrepreneurship projects of the students of the VII cycle of the Public Educational Institution Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023 Quantitative Research Methodology descriptive level. Instrument: Questionnaire. Result: The correlation of the design thinking method variables and entrepreneurship projects was -0.68. It allows us to deduce that there is a high relationship between the variables, it has been concluded that there is a relationship between the design thinking method and the entrepreneurship projects of the students of the VII cycle of the Daniel Alcides Carrión Public Educational Institution N° 20799 - Chancayllo – 2023.

Keywords: Design thinking method, Entrepreneurship project, Educational innovation

INTRODUCCIÓN

En el mundo empresarial actual, la innovación y la capacidad de adaptación son fundamentales para el éxito de los proyectos de emprendimiento. En este contexto, el Design Thinking ha surgido como una metodología poderosa y efectiva para abordar los desafíos y generar soluciones creativas en el ámbito del emprendimiento.

El Design Thinking es un enfoque centrado en el ser humano, que busca comprender las necesidades y deseos de los usuarios para desarrollar soluciones innovadoras y viables. A través de un proceso iterativo, multidisciplinario y basado en la colaboración, esta metodología permite a los emprendedores generar ideas disruptivas y encontrar oportunidades de negocio.

En este sentido, los proyectos de emprendimiento se benefician enormemente de la aplicación del Design Thinking, ya que les permite identificar problemas reales, analizarlos desde diferentes perspectivas y diseñar soluciones basadas en la experiencia del usuario. Además, esta metodología fomenta la experimentación, el aprendizaje continuo y la adaptabilidad, elementos clave en el entorno empresarial en constante cambio.

En esta guía, exploraremos la realidad problemática, las recomendaciones y las conclusiones sobre la aplicación del Design Thinking en los proyectos de emprendimiento. Examinaremos cómo esta metodología puede ayudar a los emprendedores a superar obstáculos, generar ideas innovadoras y desarrollar productos o servicios exitosos. ¡Adelante, sumérgete en el mundo del Design Thinking y descubre cómo puede impulsar tus proyectos emprendedores hacia el éxito!

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la Realidad Problemática

La metodología Design Thinking ha ganado popularidad en los proyectos de emprendimiento debido a su enfoque centrado en el usuario y su capacidad para fomentar la innovación. Sin embargo, también existen algunas realidades problemáticas asociadas con su aplicación en proyectos de emprendimiento

Falta de tiempo y recursos: Implementar la metodología Design Thinking requiere tiempo y recursos significativos. Los emprendedores a menudo se enfrentan a plazos ajustados y presupuestos limitados, lo que dificulta la aplicación completa de esta metodología. Esto puede llevar a un enfoque superficial o a la omisión de ciertas etapas clave del proceso.

Falta de comprensión del proceso: Muchos emprendedores pueden tener una comprensión limitada de la metodología Design Thinking y pueden no estar familiarizados con todas sus fases y técnicas. Esto puede dar lugar a una aplicación incorrecta o incompleta de la metodología, lo que puede comprometer los resultados finales.

Resistencia al cambio: La metodología Design Thinking a menudo implica un cambio en la forma en que se abordan los problemas y se toman decisiones. Algunos emprendedores y miembros del equipo pueden resistirse a abandonar los enfoques tradicionales y adoptar un enfoque más centrado en el usuario. Esto puede obstaculizar la implementación efectiva de la metodología.

Dificultad para medir el retorno de la inversión: Dado que la metodología Design Thinking es un enfoque iterativo y experimental, puede resultar difícil medir y cuantificar el retorno de la inversión de manera tradicional. Esto puede generar dudas en los inversores y dificultar

la obtención de financiamiento adicional para el proyecto.

A pesar de estas realidades problemáticas, el Design Thinking sigue siendo una valiosa metodología para el emprendimiento, ya que fomenta la innovación, la empatía con los usuarios y la generación de soluciones creativas. Sin embargo, es importante abordar estas problemáticas y adaptar la metodología a las necesidades y limitaciones específicas de cada proyecto de emprendimiento.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿De qué manera el método design thinking se relaciona con los proyectos de emprendimiento de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo - 2023?

1.2.2 Problemas Específicos

¿De qué manera el método design thinking se relaciona con la dimensión “crea propuesta de valor” de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo - 2023?

¿De qué manera el método design thinking se relaciona con la dimensión aplica habilidades técnicas de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023?

¿De qué manera el método design thinking se relaciona con la dimensión trabaja cooperativamente de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo - 2023?

¿De qué manera el método design thinking se relaciona con la dimensión evalúa los resultados del proyecto de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo - 2023?

1.3 Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo General

Determinar la relación del método design thinking los proyectos de emprendimiento de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023

1.3.2 Objetivos Específicos

Determinar la relación del método design thinking con la dimensión “crea propuesta de valor” de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023

Determinar la relación del método design thinking con la dimensión aplica habilidades técnicas de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023

Determinar la relación del método design thinking con la dimensión trabaja cooperativamente de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023

Determinar la relación del método design thinking con la dimensión evalúa los resultados del proyecto de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

1.4 Justificación de la Investigación

a). - Justificación teórica

La presente investigación sobre la metodología Design Thinking se justifica teóricamente en los proyectos de emprendimiento debido a su enfoque centrado en el ser humano, su enfoque multidisciplinario y su enfoque en la experimentación y el aprendizaje iterativo. Estos principios teóricos respaldan su capacidad para generar soluciones innovadoras y exitosas en el contexto emprendedor.

b). - Justificación practica

La investigación del Design Thinking en los proyectos de emprendimiento radica en su capacidad para generar soluciones que satisfacen las necesidades de los usuarios, fomentar la colaboración y la innovación, y permitir la adaptabilidad y el aprendizaje continuo. Estas características son fundamentales para el éxito de cualquier proyecto emprendedor.

1.5 Delimitaciones del Estudio

La investigación se desarrollará en la Institución Educativa A Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

1.6 Viabilidad del Estudio

La investigación es viable, ya que se cuenta con información adecuada y necesaria para la realización de la investigación al igual de poder contar con lo necesario y todas las fuentes de información que son requeridas.

CAPÍTULO II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1 Investigaciones Internacionales

(Smith, 2014), en su investigación doctoral titulada: Actitudes emprendedoras en estudiantes de secundaria (12-15 años). México, tiene como objetivo general: realizar un análisis exploratorio de actitudes emprendedoras en estudiantes de educación secundaria (12 - 15 años) del área de la ciudad de México, Resultado: investigar los programas de enseñanza de educación preescolar y primaria para fomentar el desarrollo de actitudes emprendedoras a edad temprana. Para tener la oportunidad de experimentar el emprendimiento. Conclusiones: El aprendizaje práctico o la metodología de "aprender haciendo" resulta más efectivo que los enfoques tradicionales, como las clases teóricas o conferencias, para fomentar el desarrollo de habilidades y actitudes emprendedoras.

(Martinez, 2018), en España, realizó una investigación titulada: “Análisis de competencias emprendedoras del alumnado de las Escuelas Taller y Casas de Oficios en Andalucía. Primera fase del diseño de programas educativos para el desarrollo de la cultura emprendedora entre los jóvenes”. Objetivo: Mejorar la ocupabilidad de jóvenes menores de veinticinco años, con la finalidad de facilitar su inserción laboral. Metodología: es de carácter Descriptivo. Conclusión: La promoción de iniciativas educativas dirigidas a fortalecer las habilidades empresariales de los jóvenes carece de una formación adecuada. Es necesario continuar trabajando en esta área para que los jóvenes adquieran las competencias necesarias para emprender con éxito. Desde una perspectiva educativa, se deben diseñar programas futuros que mejoren las habilidades emprendedoras como parte de

un proyecto más amplio centrado en fomentar la cultura emprendedora. Esto podría resultar en avances significativos a nivel personal, social y económico. A nivel personal, emprender implica demostrar madurez, responsabilidad y autonomía. Socialmente, implica conocer, manejar y participar en redes sociales. Económicamente, es crucial educar a los jóvenes para fomentar prácticas innovadoras y emprendedoras que impulsen la dinámica económica. En resumen, cualquier persona, sin importar su origen social, puede desarrollar habilidades de liderazgo y gestión a través de una educación adecuada, ya que las competencias empresariales son enseñables y aprendibles como parte del crecimiento personal.

2.1.2 Investigaciones Nacionales

(Alanya, 2012), en su investigación para obtención de su grado de maestro titulada: Habilidades sociales y actitud emprendedora en estudiantes del quinto año de secundaria de una institución educativa del Callao. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima - Perú, Objetivo: Determinar la relación entre las habilidades sociales y la actitud emprendedora de los estudiantes del quinto de secundaria de una institución educativa del distrito del Callao, Metodología es de tipo: Básico, nivel descriptivo. Población: conformada por 151 estudiantes. Resultados existe correlación moderada entre las dos variables, así mismo en las dimensiones con la variable habilidades sociales existe una correlación alta y en la capacidad de relacionarse socialmente con las habilidades sociales existe una correlación moderada.

(Peralta, 2010), en su investigación titulada El Programa “La Compañía y el logro de competencias emprendedoras en estudiantes de cuarto de secundaria de ventanilla”. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima – Perú, Objetivo: Demostrar el incremento de las competencias emprendedoras en los estudiantes de secundaria que participaron del programa educativo: “La Compañía”, Metodología: El diseño es experimental de tipo cuasi

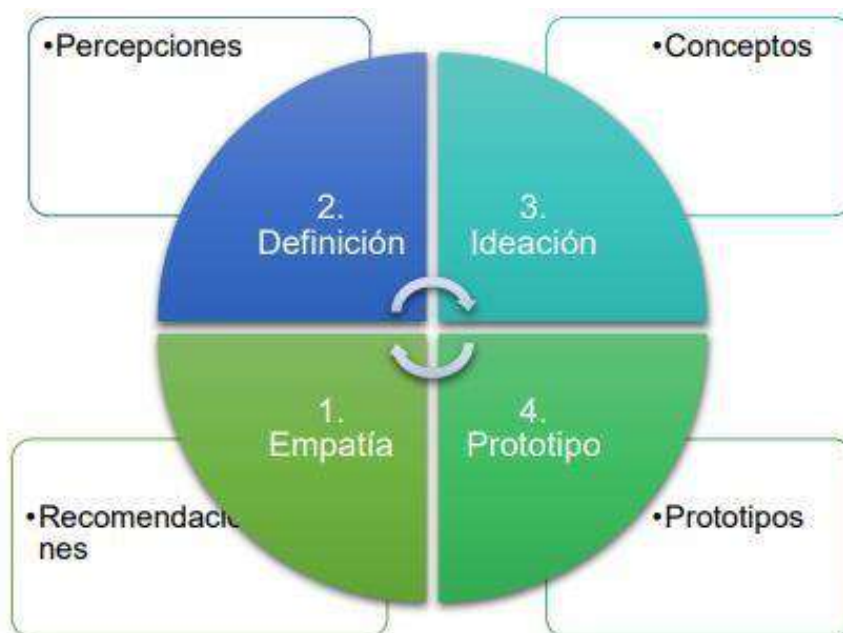
experimental con pre y post prueba en grupos intactos con enfoque cuantitativo. Población: conformada por 114 estudiantes entre las edades de 14 y 15 años. Resultados muestran que el grupo experimental incremento el promedio de las competencias emprendedoras después de la aplicación del programa respecto al grupo control. Recomendación: formar equipos de investigación que propongan planes que propicien el desarrollo del emprendimiento en las Instituciones Educativas.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Metodología Desingn Thinking: “Es un proceso o metodología de diseño que nos proporciona un enfoque basado en soluciones para la resolver problemáticas”. (Rosas, Ruiz, Martinez, Cantu, & Enriquez de León, 2018) p.6

Es un proceso que contiene 4 etapas:

Figura 1. Proceso Desingn Thinking.



Nota: Manual de Design Thinking (p.6)

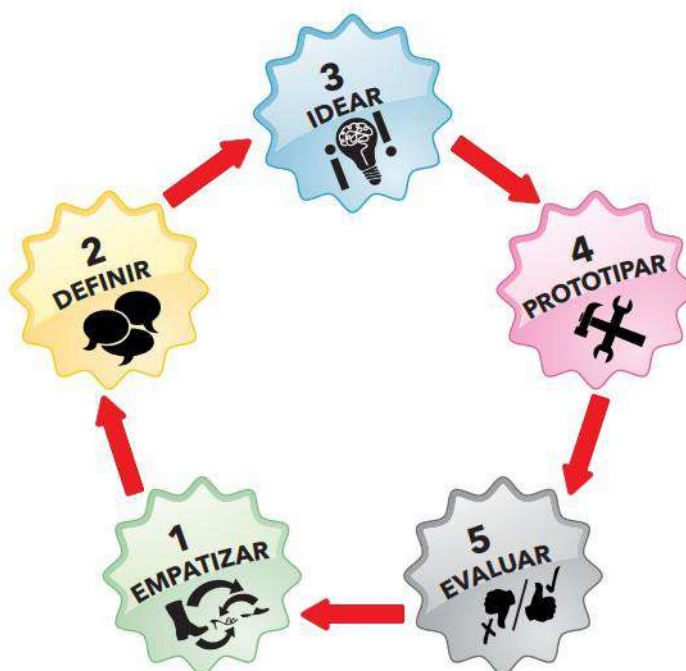
Definición:

(Uribe, 2021), El Design Thinking o pensamiento de diseño es una estrategia para la definición de soluciones innovadoras a situaciones, preguntas o conflictos. Su origen se remonta específicamente a la práctica del Diseño industrial y se ha generalizado a otros ámbitos, como administrativos, educativos, personales, familiares y sociales.

Para su implementación, quienes adoptan esta estrategia enfocan sus esfuerzos en encontrar soluciones de forma similar a como se realiza el proceso creativo desarrollado por quienes trabajan en el área del Diseño. Se formulan alternativas que rompen con esquemas establecidos y se eligen aquellas que, además de creativas, resultan funcionales. (p.6)

El Design Thinking, también conocido como pensamiento de diseño, es una metodología que busca generar soluciones novedosas a problemas, interrogantes o dilemas. Inicialmente arraigado en el ámbito del Diseño industrial, este enfoque se ha expandido a diversas áreas como la gestión empresarial, la educación, lo personal, lo familiar y lo social.

Al aplicar el Design Thinking, los practicantes se centran en idear respuestas de manera análoga al proceso creativo empleado por los profesionales del Diseño. Se proponen alternativas que desafían convenciones establecidas y se seleccionan aquellas propuestas que, además de ser innovadoras, resultan prácticas y funcionales.

Etapas del desarrollo**Figura 2. Etapas del desarrollo.**

Nota: Guía digital básica de Design Thinking (p.11)

a). - **Empatía:** Busca la comprensión antes que las respuestas:

“El primer paso del proceso de Design Thinking: es crear un sentimiento y entendimiento empático del problema que intentamos solucionar. Debemos identificar la problemática”.

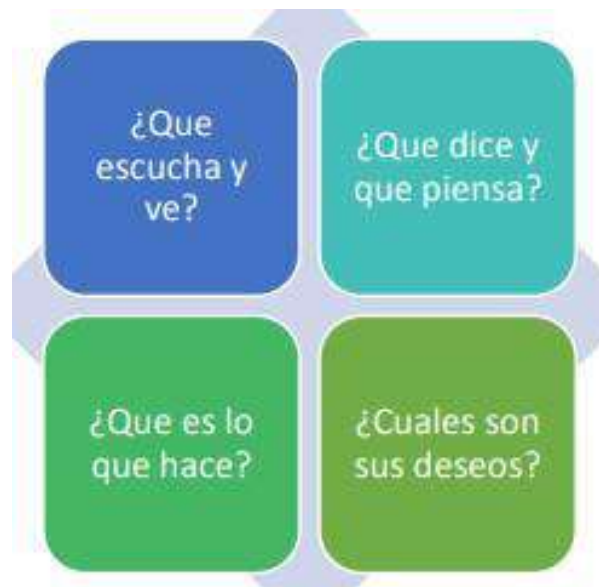
(Rosas, Ruiz, Martinez, Cantu, & Enriquez de León, 2018)

En esta etapa deberás recopilar y obtener información, con ello se generarán ideas las cuales nos indicara la manera de describir que es lo que sienten, dicen, piensan y hacen los usuarios, por medio de las siguientes estrategias:

- **Observación:** podemos observar de manera sigilosa y sin llamar la atención de las personas dentro del contexto que buscamos investigar, cabe mencionar que no se débenos intervenir en ellos, para poder apreciar sus comportamiento más honesto y natural.
- **Participación:** Para participar en el contexto con los usuarios, podemos hacerlo por medio de una conversación o realizar una entrevista estructurada y a manera de guion que nos permita obtener más información además de la que ya habíamos observado.

(p.7)

Figura 3. Mapa de la empatía.



Nota: Manual de Design Thinking (p.8)

Otras definiciones:

(Uribe, 2021), Hay que hacer todo lo necesario para comprender a las demás personas, tanto en sus acciones como su entorno, tratando de identificar cómo piensan y sienten. Mediante un enfoque empático es factible, por ejemplo, encontrar un camino eficiente para ampliar la gama de consumidores de un producto en particular, hallar métodos para aumentar el interés en un tema de clase, solventar hábitos negativos de conducta en una persona, entre otros.

Para comprender mejor a los demás, es importante esforzarnos por entender tanto sus acciones como el contexto en el que se desenvuelven. Tratando de identificar cómo piensan y sienten las personas, podemos adoptar un enfoque empático que nos permita

Para ello se puede:

- Formular preguntas concretas.
- Analizar el por qué hacen algo
- Estudiar cómo realizan un procedimiento.
- Observar el comportamiento ante diferentes estímulos.
- Preguntar en qué piensan o cómo se sienten en un momento específico. (p.12)

b). – Definir: Según (Uribe, 2021), “Se analizan los datos recabados y se selecciona lo que ayude a generar ideas de posibles soluciones, tomando en cuenta a las personas, sus necesidades y su relación con la información obtenida”.

Se examinan las informaciones recolectadas para identificar elementos que puedan inspirar propuestas de soluciones, considerando a las personas, sus requerimientos y la conexión con los datos recopilados.

En esta etapa es necesario:

Identificar el o los problemas por resolver

Determinar el contexto en que se desarrolla la persona y su problema.

Evaluar, de forma objetiva, alternativas de posibles soluciones.

Tomar decisiones concretas para el futuro desarrollo de ideas. (p.12)

c). - Idear: Según (Uribe, 2021), En esta etapa se formulan las posibles soluciones de el o los problemas identificados, tratando de obtener una variedad lo más amplia posible. De ello se podrá seleccionar varias alternativas, no solo aferrarse a una que, en ocasiones no siempre es la mejor solución.

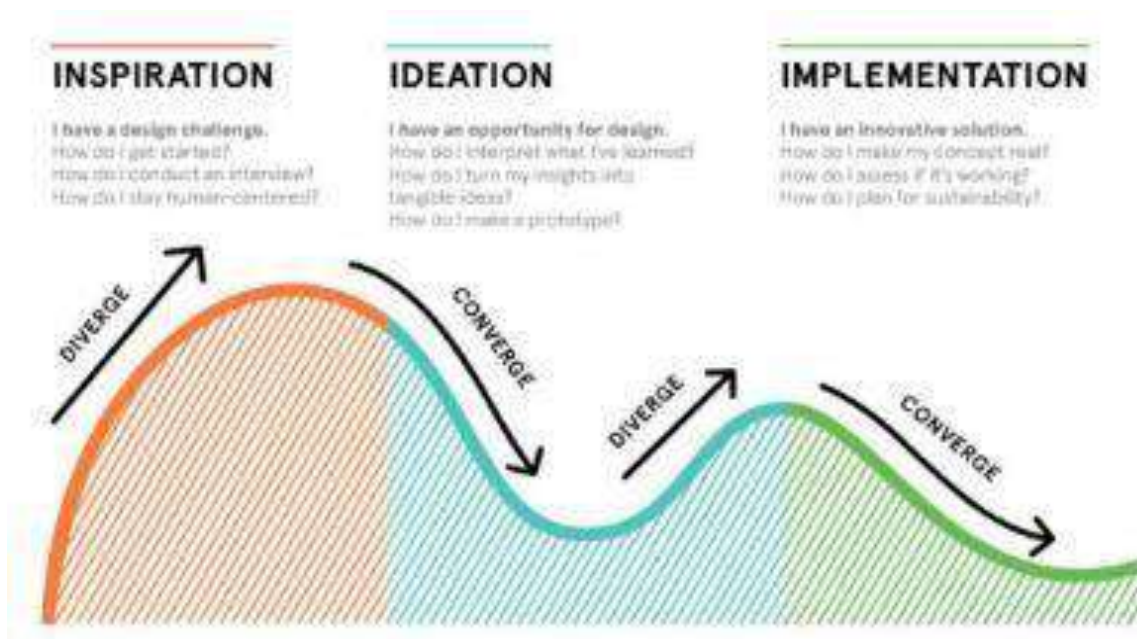
En esta fase se generan diversas opciones para abordar los problemas identificados, buscando una amplia gama de alternativas. Es importante considerar múltiples soluciones en lugar de limitarse a una única opción, ya que la mejor solución no siempre es evidente de inmediato.

En este momento es fundamental:

- Minimizar los juicios de valor.
- Permitir el flujo de ideas imaginativas.
- Fomentar el pensamiento amplio y creativo.
- Aprovechar todas las perspectivas diferentes.
- Elegir las mejores ideas usando la votación (solo 2 o 3 pasan a la cuarta fase).
- Usar técnicas que faciliten el aporte de alternativas por todas las personas que forman parte del equipo de trabajo. (p.12)

(Rosas, Ruiz, Martinez, Cantu, & Enriquez de León, 2018), La fase de ideación del design thinking se centra en entender y sintetizar todos los descubrimientos de la fase de inspiración, a partir de estos descubrimientos (...), buscan nuevas ideas que resuelvan los problemas de los usuarios; estas soluciones deben ser factibles (tecnológicamente posibles), viables (económicamente posibles) y deseables (centradas en los usuarios).

Figura 4.Fases: Convergente y Divergente



Nota: Manual de Design Thinking (p.27)

En el esquema dentro de la ideación hay dos fases:

- Una convergente (pensamiento crítico) que corresponde con la síntesis.
- Una divergente (pensamiento creativo) que corresponde al prototipo. (p.27)

En esta etapa se formulan las posibles soluciones de el o los problemas identificados, tratando de obtener una variedad lo más amplia posible. De ello se podrá seleccionar varias alternativas, no solo aferrarse a una que, en ocasiones no siempre es la mejor solución.

En esta fase se generan diversas opciones para abordar los problemas identificados, buscando una amplia gama de alternativas. Es importante considerar múltiples soluciones en lugar de limitarse a una única opción, ya que la mejor solución no siempre es evidente de inmediato.

En este momento es fundamental:

d). – Prototipo: Según (Uribe, 2021), Las dos o tres ideas con mayor apoyo se concretan de forma tangible mediante la elaboración de objetos, tomando en cuenta las particularidades del público meta y buscando responder a una pregunta definida que ofrezca una solución al problema inicial.

Las ideas más respaldadas se materializan de manera concreta a través de la creación de objetos, teniendo en cuenta las características específicas del público objetivo y buscando dar respuesta a una pregunta definida que ofrezca una solución al problema inicial.

Se debe recordar que los prototipos:

- En las primeras etapas, deberían ser de baja resolución, hechos con rapidez y con poca inversión económica.
- Deben tener la capacidad de generar comentarios útiles de los usuarios.
- Puede ser cualquier cosa con la que un usuario pueda interactuar. (p.13)

(Rosas, Ruiz, Martínez, Cantu, & Enriquez de León, 2018), “Es de suma importancia considerar que el proceso de Design Thinking, integra desde la forma de empatizar, definir, idear, prototipar y probar una solución a un problema”. Es un acelerador de ideas de solución.

Figura 5. Tipos de prototipos.



Nota: Manual de Design Thinking (p.37)

Evaluar: (Uribe, 2021), “Aquí es necesaria la interacción entre usuarios y prototipos creados, abriendo el espacio para comentarios y dando paso a la realimentación para determinar mejoras, fallos y carencias”. Para aplicar la evaluación se recomienda:

- En la medida de lo posible, desarrollar la experiencia replicando el contexto real de la vida del público meta.
- Observar el lenguaje a verbal y escuchar de forma activa a los usuarios.
- Responder a las preguntas que formule cada persona entrevistada.
- Registrar las observaciones y/o recomendaciones que surjan en el proceso.
- Reiterar las etapas mencionadas, las veces que sea necesario, hasta alcanzar una solución que se ajuste a los requerimientos de la clientela. (p.13)

Para un mejor entendimiento de la metodología aplicada en la educación mostramos el enlace de un video el cual facilitara una manera más explícita de cómo desarrollar dicha metodología.

<https://www.youtube.com/watch?v=AIOTZMJ-P44>

2.2.2 Proyectos

Definición: (Beltrán, 2011), El término proyecto proviene del Latín (proiectus) y cuenta con diversas significaciones. Un proyecto se refiere a un conjunto articulado y coherente de actividades orientadas a alcanzar uno o varios objetivos, siguiendo una metodología definida para lo cual precisa de un equipo de personas idóneas, así como de otros recursos cuantificados en forma de presupuesto, que prevé el logro de determinados resultados sin contravenir las normas y buenas prácticas establecidas, y cuya programación en el tiempo responde a un cronograma con una duración limitada. Un proyecto inicia con una idea que se materializa poniendo en práctica el mismo.

Se puede decir también que es un plan de acción para la utilización productiva de los recursos

que dispone una o un grupo de personas, que son sometidos a un análisis y evaluación para fundamentar una decisión de aceptación o rechazo. (p.11)

El concepto de proyecto tiene sus raíces en el Latín (proiectus) y abarca múltiples interpretaciones. Un proyecto se define como un conjunto organizado y coherente de tareas dirigidas hacia la consecución de uno o varios objetivos, siguiendo un enfoque metodológico específico que requiere la participación de un equipo competente y la asignación de recursos financieros detallados en un presupuesto. Este plan tiene como objetivo lograr resultados específicos dentro de los límites de las normativas y prácticas aceptadas, con una planificación temporal establecida en un cronograma con una duración definida. El inicio de un proyecto se da a partir de una idea que se lleva a cabo mediante su implementación.

(Pérez, 2021), “Hace referencia a la planificación o concreción de un conjunto de acciones que se van a llevar a cabo y un conjunto de recursos que se van a usar para conseguir un fin determinado, unos objetivos concretos”

(Equipo editorial, Etecé, 2021), Se entiende por proyecto a una planificación consistente en un conjunto de actividades que se encuentran interrelacionadas y coordinadas, con el fin expreso de alcanzar resultados específicos en el marco de las limitaciones impuestas por factores previos condicionantes: un presupuesto, un lapso de tiempo o una serie de calidades establecidas.

Un proyecto se puede entender como una planificación que consiste en un conjunto de actividades interrelacionadas y coordinadas, con el objetivo expreso de alcanzar resultados específicos, todo ello dentro de los límites impuestos por factores previos

Pasos de un proyecto

Diagnóstico: Se evalúa la necesidad y oportunidad del proyecto en su rango particular de acción, para determinar en qué condiciones debería darse y qué etapas involucrará, etc.

Diseño: Se debaten las opciones, tácticas y estrategias que pueden conducir al éxito, es decir, a cumplir con el objetivo. Se evalúa la factibilidad del proyecto, su relevancia y sus necesidades puntuales.

Ejecución: La puesta en práctica de lo establecido en el proyecto.

Evaluación: Se revisan las conclusiones del proyecto, los resultados arrojados tras su pesquisa. Es una etapa de control y de información, sustentada en la idea del mejoramiento y acumulación de factores de éxito a lo largo del tiempo. (Equipo editorial, Etecé, 2021)

(Coll, 2020), Entonces, un proyecto es la ideación de una tarea determinada, para la cual establecemos el modo en el que se va a realizar. De esta forma, en el proyecto se debe recoger una planificación del conjunto de actividades, así como la forma de llevarlas a cabo.

Fases de un proyecto:

- **Evaluación inicial:** Se realiza un análisis exhaustivo sobre el proyecto que vamos a acometer, así como todo lo que podría afectar a dicho proyecto.
- **Planificación:** Planificamos cómo lo vamos a realizar, así como los costes, etc.
- **Puesta en marcha:** Ejecutamos el proyecto, aplicando la planificación del paso anterior.
- **Evaluación final:** Una vez finalizado el proyecto, evaluamos los resultados obtenidos. (Equipo editorial, Etecé, 2021)

Tipos de Proyectos

Se puede decir que hay cuatro tipos de proyectos: Según (Beltrán, 2011)

- **Proyectos de emprendimiento.** “Aquellos que nacen desde cero y que su objetivo final es obtener un rendimiento económico en un plazo determinado” (...)

- **Proyectos empresariales.** Un proyecto empresarial puede estar dirigido a cualquier área de la empresa. Para medir si el proyecto ha tenido éxito, evaluamos los indicadores de gestión, los cuales tratamos de una u otra manera de pasarlos a unidades monetarias para poder medirlos o ver el real efecto que los mismos tienen en las empresas.

Un emprendimiento empresarial puede enfocarse en diversas áreas de la organización. Para determinar su éxito, se analizan los indicadores de rendimiento, los cuales se intentan convertir en valores monetarios para evaluar su impacto real en la empresa.

- **Proyectos sociales.** La peculiaridad más grande de estos proyectos se encuentra en que persiguen mejorar la calidad de vida de un grupo específico de personas. La evaluación de este tipo de proyectos se realiza antes, durante y tres años después de finalizado el proyecto. Los indicadores son de corte social, como el desempleo; el ingreso per cápita de una familia; el analfabetismo; el número de familia en donde el jefe de familia es una mujer.

La principal característica distintiva de estos proyectos radica en su objetivo de elevar el bienestar de un segmento particular de la población. La evaluación de tales iniciativas se lleva a cabo en etapas previas, durante el desarrollo y hasta tres años después de su conclusión. Los criterios de evaluación se centran en aspectos sociales, como la tasa de desempleo, el ingreso promedio por persona en una familia, el nivel de analfabetismo y la cantidad de hogares encabezados por mujeres.

- **Proyectos de investigación.** Este tipo de proyectos tienen frecuentemente una inversión realizada, la cual no necesariamente se puede medir como una recuperación, ya que mucho de esto genera es nuevas tecnologías que en algún momento pueden ser utilizadas. (p.12)

Este tipo de proyectos a menudo implican una inversión realizada, la cual no siempre se puede medir en términos de recuperación de la inversión. Esto se debe a que gran parte de estos proyectos genera nuevas tecnologías que, en algún momento futuro, pueden ser utilizadas y aprovechadas.

Proyectos de emprendimiento

¿Cómo se genera un proyecto de emprendimiento?

(Beltrán, 2011), “En general, no hay un solo método a seguir para generar proyectos de emprendimiento, pero se puede decir que todos surgen con una idea que puede ser factible o viable”.

Se sugiere realizar una lluvia de ideas que posibilite surja una idea que esté de acuerdo a varios factores que pasen por el conocimiento del negocio, producto, mercado, inclusive por el gusto para realizar cierta actividad. (p.13)

¿Qué es una idea?

Una propuesta que se puede ejecutar, está atada a un interés y un conocimiento específico.

Características de una idea viable

- Que se tenga cierto conocimiento en general de la idea a plantear.
- Que sea viable de financiamiento.
- Que esté dentro de nuestro entorno y mercado. (p.13)

¿Por qué una educación emprendedora?

(Instituto peruano de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Básica, 2013), Sin duda, el Perú es un país muy emprendedor. Lo que muchos sospechaban desde hace tiempo, se viene confirmando en forma reiterada en los últimos años. El Global Entrepreneurship Monitor (GEM), está midiendo el desarrollo emprendedor en todo el mundo. Esta institución fue creada en el año 1999 por iniciativa del London School of

Economics y el Babson College de Massachusetts con el apoyo de la Fundación Kauffman. Ese año iniciaron sus estudios sobre la actividad emprendedora abarcando a 10 países, y hoy día realizan una evaluación de 54, tanto desarrollados como en desarrollo.

El 2004 fue el primer año en que se incorpora al Perú en el estudio sobre emprendedorismo y, de entrada, resultó como el país más emprendedor del mundo. La principal variable que usa GEM para medir la actividad emprendedora de un país es la actividad emprendedora total (TEA por sus siglas en inglés) que mide la cantidad de personas, entre 18 y 64 años de edad, que han creado una empresa en el último año o están gestionando una empresa que tiene menos de 3,5 años de antigüedad; estas dos cifras sumadas se comparan con el total de la población en edad de trabajar.

En ese año, la TEA para el Perú arrojó como resultado que el 40% de la población entre los 18 y 64 años estaba involucrada en alguna actividad emprendedora, creando empresas y/o gestionando empresas de reciente creación. El siguiente país, para ese mismo año, fue Uganda con 32% y el tercero Ecuador con 27%. La mayoría de países analizados se ubicaba entre el 5% y el 15% en actividad emprendedora total (TEA). Es decir, la actividad emprendedora peruana era muy notoria, está muy por encima de la que existe en los otros países. (pp.11-12)

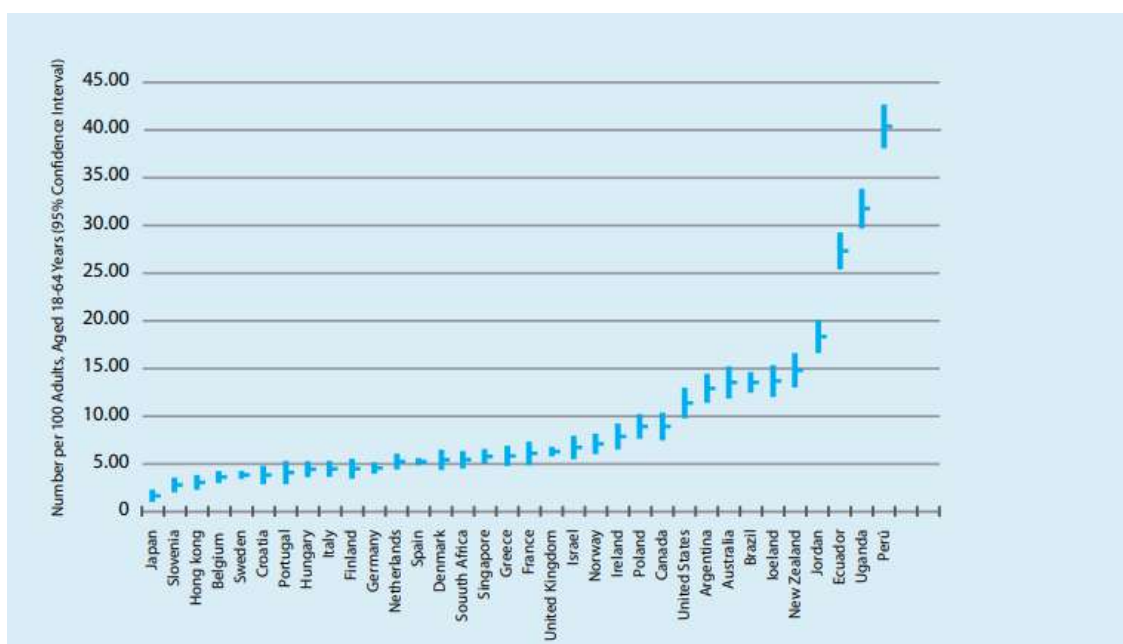
El Perú ha demostrado ser un país altamente emprendedor, una característica que ha sido confirmada repetidamente en los últimos años. El Global Entrepreneurship Monitor (GEM) es una entidad que evalúa el emprendimiento a nivel mundial y fue establecida en 1999 por el London School of Economics y el Babson College de Massachusetts, con respaldo de la Fundación Kauffman. Inicialmente, GEM estudió la actividad emprendedora en 10 países y en la actualidad evalúa a 54 naciones, tanto desarrolladas como en desarrollo.

En 2004, el Perú se incluyó por primera vez en el estudio de emprendimiento y se destacó como el país más emprendedor del mundo. GEM utiliza la tasa de actividad emprendedora total (TEA)

como principal indicador, que mide el porcentaje de personas de 18 a 64 años que han iniciado o gestionan una empresa con menos de 3,5 años de antigüedad, en comparación con la población en edad laboral.

En ese año, el Perú registró un 40% de TEA, lo que significa que el 40% de la población de 18 a 64 años estaba involucrada en actividades emprendedoras, creando o gestionando empresas nuevas. Uganda y Ecuador ocuparon el segundo y tercer lugar con un 32% y 27% respectivamente. La mayoría de países analizados presentaban tasas de TEA entre el 5% y el 15%, lo que resalta la notable actividad emprendedora en el Perú en comparación con otros países.

Figura 6 Actividad empresarial total (prevalencia de TEA) 2004 por país.



Nota: (Educación Emprendedora en la Educación Básica Regular, 2013 p.12)

Según (Mettas & Constantinou, 2007) manifiesta que el tipo de aprendizaje a través de la implementación de proyectos se denomina “aprendizaje basado en proyectos” (ABPr). Con la aplicación de esta estrategia, los estudiantes definen el propósito de la creación de un producto final, identifican su mercado, investigan la temática, crean un plan para la gestión del proyecto y diseñan y elaboran un producto. Ellos comienzan el proyecto solucionando problemas, hasta llegar a su producto. El proceso completo es auténtico, referido a la producción en forma real, utilizando las propias ideas de los estudiantes y completando las tareas en la práctica. Citado en (Namo, 2018) (p.23)

El texto describe el "aprendizaje basado en proyectos" (ABPr) como un tipo de aprendizaje que se implementa a través de la realización de proyectos. El texto destaca que el proceso completo es auténtico, es decir, se refiere a la producción real utilizando las ideas de los propios estudiantes y completando las tareas en la práctica.

Cultura emprendedora

“La cultura emprendedora está estrechamente ligada a la iniciativa y a la acción, a la capacidad de innovar y de crear y a la voluntad de probar cosas nuevas o de hacerlas de manera deferente” (Salinas, Gandara, & Alonso, s/f.) (p.8)

Cualidades del emprendedor

Las personas dotadas de espíritu emprendedor suelen poseer las siguientes capacidades o cualidades. Según: (Salinas, Gandara, & Alonso, s/f.)

- **Creatividad:** inquietud mental, adopción de nuevas perspectivas ante los problemas, pensar de manera innovadora, crítica e independiente.
- **Competencias personales:** confianza en uno mismo motivación para actuar, resolución, constancia y tenacidad, voluntad de aprender de forma y tenacidad, voluntad de aprender de forma autónoma (...)
- **Asunción de riesgos:** atreverse a llevar a cabo las propias ideas a pesar del riesgo y de la incertidumbre.
- **Responsabilidad:** toma de decisiones medida de los riesgos, valoración de la sinergias y capacidades de que se dispone, asunción de los propios errores y valoración de los aciertos.
- **Competencias laborales:** Cooperación, previsión, trabajo en equipo asunción de nuevos papeles, capacidad de organización y gestión, liderazgo, planificación. (p.8)

(Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2020), (INEI) dio a conocer que, en el primer trimestre del 2021, el número de empresas activas registradas en el Directorio Central

de Empresas y Establecimientos ascendió a 2 millones 838 mil 494 empresas, cifra mayor en 2,6% en comparación con similar trimestre del año 2020.

En el informe técnico Demografía Empresarial en el Perú se indica también que, entre los meses de enero y marzo del presente año, se constituyeron 68 mil 811 empresas y se dio de baja a otras 8 mil 87, registrándose una variación neta de 60 mil 724 empresas. Cabe indicar que dicha variación es la diferencia entre el número de empresas creadas o reactivadas y el de las que se dieron de baja en el periodo de estudio.

En el primer trimestre de 2021, se reportó que el número de empresas activas inscritas en el Directorio Central de Empresas y Establecimientos fue de 2,838,494, lo que representa un incremento del 2.6% en comparación con el mismo periodo de 2020.

Según el informe técnico sobre Demografía Empresarial en el Perú, durante los meses de enero a marzo de este año, se fundaron 68,811 empresas y se cancelaron 8,087, resultando en una variación neta de 60,724 empresas. Esta variación refleja la disparidad entre las empresas nuevas o reactivadas y aquellas que fueron cerradas durante el período analizado.

Desarrollar en los estudiantes una cultura de emprendimiento en las Instituciones Educativas

(Ministerio de Educación, 2020), El Concurso Nacional Crea y Emprende 2023 es una actividad pedagógica que promueve competencias de emprendimiento, creatividad e innovación, así como al desarrollo de capacidades emprendedoras y de gestión de proyectos de emprendimiento, a través de la creación de productos o servicios con impacto en una problemática o necesidad de su contexto.

El Ministerio de Educación, mediante Resolución Ministerial N.º 627-2016 aprobó las "Normas y Orientaciones para el Desarrollo del Año Escolar 2017 en Educación Básica", que incluye el Concurso Nacional Crea y Emprende.

La Resolución Ministerial N.° 627-2016 del Ministerio de Educación aprobó las directrices para el desarrollo del año escolar 2017 en Educación Básica, las cuales incluyen la implementación del Concurso Nacional Crea y Emprende como parte de las actividades pedagógicas destinadas a promover el emprendimiento y la innovación entre los estudiantes.

¿Quiénes participan?

(Ministerio de Educación, 2020), El Concurso Nacional Crea y Emprende está dirigido a estudiantes de 1.er a 5.º grado de educación secundaria de Educación Básica Regular, Jornada Escolar Regular, Jornada Escolar Completa y Secundaria con Formación Técnica, y del ciclo avanzado de la Educación Básica Alternativa de las instituciones educativas públicas y privadas a nivel nacional.

El Concurso Nacional Crea y Emprende se enfoca en estudiantes de primer a quinto grado de educación secundaria, tanto en instituciones públicas como privadas, incluyendo diferentes modalidades educativas como la Educación Básica Regular, Jornada Escolar Regular, Jornada Escolar Completa, Secundaria con Formación Técnica, y el ciclo avanzado de la Educación Básica Alternativa, abarcando un alcance a nivel nacional.

Según (Ministerio de Educación, 2020) los objetivos para los concursos son los siguientes:

Objetivos específicos del concurso

- Fortalecer las capacidades de estudiantes para la gestión de proyectos de emprendimiento relacionados al servicio o a la producción que plantee alternativas de solución innovadoras que atiendan a las necesidades de las personas.
- Desarrollar capacidades vinculadas a la creatividad, trabajo cooperativo, habilidades técnicas, de gestión y evaluación de proyectos de emprendimiento.
- Promover proyectos de emprendimiento por especialidades técnicas que utilicen las potencialidades de los recursos naturales de su localidad, teniendo en cuenta la sostenibilidad ambiental y el empleo de tecnologías ancestrales y/o modernas.

- Fortalecer las capacidades pedagógicas, tecnológicas y de gestión en docentes de Educación para el Trabajo en el marco de la implementación del Currículo Nacional de la Educación Básica.

Los estudiantes que participan en las diferentes categorías, presentarán sus proyectos de emprendimiento, en función a los siguientes grupos de especialidades técnicas:

Figura 7. Grupos por especialidades técnicas. (Ministerio de Educación, 2022)

Grupos	Especialidades técnicas
1	Industria del Vestido
	Cuero y calzado
2	Electricidad
	Electrónica
3	Construcción metálica
	Mecánica y Metales/mecánica de producción
4	Diseño industrial
	Computación e informática (diseño gráfico, diseño publicitario, diseño de página web y APP)
	Diseño arquitectónico (Construcción Civil)
5	Agricultura
	Pecuaria
6	Gestión de Micro y Pequeña Empresa (contabilidad, secretariado y administración)
7	Ebanistería
8	Mecánica Automotriz
9	Industria alimentaria
10	Artesanía
11	Estética personal/cosmetología
12	Cocina y repostería/ Gastronomía

Nota: Concurso nacional Crea y Emprende, (MINEDU, 2022) (p.134)

Los proyectos de emprendimiento consisten en llevar a la práctica una solución creativa, innovadora de productos o servicios que atiendan necesidades de las personas a quienes se dirigen, mejorando su calidad de vida, como el acceso al: agua potable, saneamiento, electricidad, internet, nutrición,

educación, o generar emprendimientos familiares que promuevan el autoempleo, o el empleo familiar u otras alternativas de solución. (Ministerio de Educación, 2022) (p.138)

Figura 8. Etapas del concurso crea y emprende.

Etapa	Responsabilidades
Fase Preparatoria	<ul style="list-style-type: none"> • El/la director/a de la DRE/GRE remite a la DIGEBR del MINEDU, la relación y contacto de los especialistas responsables por cada UGEL del Concurso Nacional Crea y Emprende 2022. • Los/las especialistas designados (as) por cada UGEL, están a cargo de, promover la participación de las todas las IIEE de su jurisdicción, articular con empresas públicas y privadas, ONG y otros actores que promuevan el éxito del Concurso, orientar pedagógicamente, ejecutar y evaluar el desarrollo y cumplimiento de las bases del presente Concurso. • Los/las especialistas en mención, deben difundir entre las y los docentes del área de Educación para el Trabajo (EPT) las orientaciones del desarrollo del proyecto en sus cinco etapas: Preparación, Creación, Planificación, Ejecución y Evaluación del contenidas en el Manual de Orientaciones Pedagógicas del desarrollo del proyecto de emprendimiento del Concurso Nacional Crea y Emprende 2022, en versión digital a través de las páginas web de sus respectivas UGEL u otros medios el cual será difundido luego de la publicación de las Bases del Concurso 2022. Los/las docentes del área de Educación para el Trabajo planifican y ejecutan sus actividades de aprendizaje en función al desarrollo del proyecto de emprendimiento para la participación de sus estudiantes en el Concurso Nacional Crea y Emprende 2022
IE/CEBA	<ul style="list-style-type: none"> • Podrá desarrollarse de forma presencial o virtual dependiendo del contexto y la autonomía de la IE para su ejecución. <ul style="list-style-type: none"> - Categoría A: Uno(01) proyecto de emprendimiento ganador por cada grupo de especialidad. - Categoría B: Uno (01) proyecto de emprendimiento ganador por cada grupo de especialidad - Categoría C: Uno (01) proyecto de emprendimiento ganador por cada grupo de especialidad
UGEL	<ul style="list-style-type: none"> • Podrá desarrollarse de forma presencial o virtual dependiendo del contexto y la autonomía de la UGEL para su ejecución. <ul style="list-style-type: none"> - Categoría A: Uno(01) proyecto de emprendimiento ganador por cada grupo de especialidad - Categoría B: Uno (01) proyecto de emprendimiento ganador por cada grupo de especialidad - Categoría C: Uno (01) proyecto de emprendimiento ganador por cada grupo de especialidad
DRE/GRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se desarrollará de forma virtual a través de la plataforma SICE. <ul style="list-style-type: none"> - Categoría B: Uno (01) proyecto de emprendimiento ganador por cada grupo de especialidad. - Categoría C: Uno (01) proyecto de emprendimiento ganador por cada grupo de especialidad
Nacional	<ul style="list-style-type: none"> • Se desarrollará de forma virtual a través de la plataforma SICE. <ul style="list-style-type: none"> - Categoría B: Uno (01) proyecto de emprendimiento ganador por cada grupo de especialidad. - Categoría C: Uno (01) proyecto de emprendimiento ganador por cada grupo de especialidad

Nota: Concurso nacional Crea y Emprende, (MINEDU, 2022) (p.136)

El texto describe los proyectos de emprendimiento como la puesta en práctica de soluciones creativas e innovadoras que atienden las necesidades de las personas a las que se dirigen, mejorando su calidad de vida.

2.3 Bases Filosóficas

El pensamiento de diseño (Design Thinking) es una metodología que se utiliza en el contexto de los proyectos de emprendimiento para abordar los desafíos y encontrar soluciones creativas e innovadoras. Esta metodología se basa en varias bases filosóficas:

Enfoque centrado en el ser humano: El Design Thinking se basa en la premisa de que las soluciones deben estar centradas en las necesidades, deseos y comportamientos de las personas. Se pone énfasis en comprender profundamente a los usuarios y en diseñar soluciones que satisfagan sus necesidades de manera efectiva.

Pensamiento multidisciplinario: El Design Thinking integra diversas disciplinas, como el diseño, la psicología, la antropología, la sociología y la tecnología. Se busca fomentar la colaboración entre profesionales de diferentes áreas para generar ideas y soluciones desde diferentes perspectivas.

Proceso iterativo: El Design Thinking se basa en un enfoque iterativo que fomenta la experimentación y el aprendizaje continuo. Se parte de un entendimiento inicial del problema, se generan ideas, se prototipan soluciones y se obtienen retroalimentación para mejorarlas. Este proceso iterativo permite adaptarse y ajustar las soluciones a medida que se va aprendiendo más sobre el problema y los usuarios.

Creatividad e innovación: El Design Thinking fomenta la creatividad y la generación de ideas innovadoras. Se busca romper con los enfoques tradicionales y explorar nuevas posibilidades para abordar los desafíos. Se utilizan técnicas de pensamiento lateral y se fomenta el pensamiento fuera de la caja para encontrar soluciones disruptivas.

Empatía y comprensión profunda: El Design Thinking pone énfasis en la empatía y la comprensión profunda de los usuarios. Se busca ponerse en los zapatos de los usuarios, comprender sus necesidades y deseos, y diseñar soluciones que realmente les agreguen valor. Se utilizan herramientas como la observación, las entrevistas y los mapas de empatía

para obtener una comprensión más profunda de los usuarios.

En resumen, el Design Thinking se basa en bases filosóficas que promueven el enfoque centrado en el ser humano, el pensamiento multidisciplinario, el proceso iterativo, la creatividad e innovación, y la empatía y comprensión profunda. Estas bases filosóficas ayudan a los emprendedores a abordar los desafíos de manera creativa y a encontrar soluciones innovadoras que realmente satisfagan las necesidades de los usuarios.

2.4 Definición de términos básicos

Empatizar

La capacidad de comprender y compartir los sentimientos de los demás, la empatía nos permite ver las cosas desde la perspectiva del otro en vez de la nuestra.

Definir

Fijar con claridad, exactitud y precisión el significado de una palabra o la naturaleza de una persona o cosa.

Idear

Concebir la idea de algo. Idear un plan para escapar. imaginar, concebir, pensar, discurrir, trazar, urdir, elaborar, fraguar, programar.

Prototipar

Es la versión inicial de una idea de producto o servicio. La creación de prototipos nos permite probar, evaluar y asegurarnos de que las ideas que se nos han ocurrido realmente cumplen con los objetivos de la empresa y los usuarios.

Evaluar

Como una primera aproximación a la precisión conceptual de este término, podemos decir que la palabra valoración se refiere a un conjunto de acciones utilizadas para emitir un juicio,

realizar una valoración, medir "algo" (un objeto, una situación, un proceso), basándose en ciertos criterios El valor de dicho juicio.

Proyecto

Planificando o clarificando el conjunto de acciones a realizar y el conjunto de recursos a utilizar para alcanzar un objetivo específico.

Emprendimiento

es el esfuerzo que hace una persona o grupo de personas para impulsar un proyecto, crear una empresa o una solución innovadora.

Emprendedores

Un emprendedor es alguien que desarrolla una empresa en torno a una innovación. Es decir, gestiona el negocio y asume el riesgo que conlleva tener o no éxito.

2.5 Hipótesis de Investigación

2.5.1 Hipótesis General

El método design thinking se relaciona significativamente con los proyectos de emprendimiento de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Pública Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

2.5.2 Hipótesis Específica

El método design thinking se relaciona significativamente con la dimensión “crea propuesta de valor” de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Pública Daniel Alcides

Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

El método design thinking se relaciona significativamente con la dimensión aplica habilidades técnicas de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

El método design thinking se relaciona significativamente con la dimensión trabaja cooperativamente de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

El método design thinking se relaciona significativamente con la dimensión evalua los resultados del proyecto de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

+

2.6 Operacionalización de las variables

V.	DEFINICIÓN	DIMENSIONES
METODOLOGÍA DESIGN THINKING	Conjunto de los procesos administrativos de las personas, las cuales son las siguientes: el estudio y análisis de la planificación de las personas, el análisis de puestos de trabajo, el estudio de las necesidades de las personas, su incremento del potencial de cada trabajador, la evaluación de sus tareas, las medidas de evaluación, salud e higiene en el trabajo. (Dolan, Valle, Jackson, & Schuler, 2007).	EMPATIZAR
		DEFINIR
		IDEA
		PROTOTIPAR
		EVALUAR
PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO	Definen el clima como una característica relativamente estable del ambiente interno de una organización, que es experimentada por sus miembros, que influye su comportamiento y puede ser explicado cuantificando las características de la organización. Litwin y Stringer (1968)	CREA PROPUESTA DE VALOR
		APLICA HABILIDADES TECNICAS
		TRABAJA COOPERATIVAMENTE
		EVALUA LOS RESULTADOS

CAPÍTULO III

Metodología de la Investigación

3.1 Diseño Metodológico

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, según Hernández, Fernández y Baptista (2010) señalan que este tipo de investigación “usa la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p.4).

Tipo de investigación

El tipo de investigación es Básica. De tipo descriptivo.

Diseño de la investigación

Diseño no experimental, Según Tafur (1994) plantea un diseño cuyo objetivo es observar y verificar si existe una relación entre dos variables estudiadas.

3.2 Población y Muestra

3.2.1 Población

Según Hernández et al. (2010) menciona que “una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p.174).

La población estará constituida por los estudiantes del VII ciclo de la institución Educativa Pública Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo - 2023

3.2.2 Muestra

No se ha considerado una muestra aleatoria porque se ha tomado en consideración a toda la población para el estudio; es decir se ha investigado en universo.

No se obtendrá una muestra representativa en la investigación porque se necesitó el aporte de todos los integrantes de la población; es decir se investigó en universo, según Tamayo y

Tamayo (2003) “cuando para un estudio se toma la totalidad de la población, y por ello no es necesario realizar un muestro para la investigación” (p. 176).

3.3 Técnicas de Recolección de Datos

El instrumento que se ha empleado es el cuestionario según Ávila (2010) menciona “es un instrumento constituido por un conjunto de preguntas sistemáticamente elaboradas, que se formulan al encuestado o entrevistado, con el propósito de obtener los datos de las variables consideradas en el estudio” (p.38).

3.4 Técnicas para el Procesamiento de la Información

Para el procesamiento de la información se empleará el software estadístico SPSS versión 21. La información se presentará en tablas de frecuencia, gráficos descriptivos y prueba Rho de Spearman, para la contratación de las hipótesis.

CAPÍTULO IV

Resultados

4.1. Descripción de los Resultados

Tabla 1. Tabla de contingencia de las variables

Proyecto	Metodo Desing thiking						Total	
	Bajo		Medio		Alto		N°	%
Emprendimiento	N°	%	N°	%	N°	%		
Bajo	0	0	0	0	0	0	0	0
Medio	0	0	7	14	0	0	7	14
Alto	0	0	0	0	43	86	43	86
Total	0	0	7	14	43	86	50	100

Nota: Elaboración propia

En la tabla 1 se observa que el 86 % presentan una alta relación del método Desing thiking con el proyecto de emprendimiento. Por otra parte, el 14% presentan una mediana relación.

Tabla 2. Tabla de contingencia de método desing thiking y la propuesta de valor.

Propuesta de valor	Metodo Desing thiking						Total	
	Bajo		Medio		Alto		N°	%
-	N°	%	N°	%	N°	%		
Bajo	0	0	0	0	0	0	0	0
Medio	0	0	8	16	0	0	8	16
Alto	0	0	0	0	42	84	42	84
Total	0	0	8	16	42	86	50	100

Nota: Elaboración propia

En la tabla 2 se observa que el 84 % presentan una alta relación del método Desing thiking con la propuesta de valor. Por otra parte, el 16% presentan una mediana relación.

Tabla 3. Tabla de contingencia del método desing thiking y aplica habilidades técnicas.

Aplica habilidades técnicas	Método Desing thiking						Total	
	Bajo		Medio		Alto			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Bajo	0	0	0	0	0	0	0	0
Medio	0	0	6	12	0	0	7	12
Alto	0	0	0	0	44	88	43	88
Total	0	0	6	14	44	88	50	100

Nota: Elaboración propia

En la tabla 3 se observa que el 88 % presentan una alta relación del método Desing thiking con la aplicación de habilidades técnicas. Por otra parte, el 12% presentan una mediana relación.

Tabla 4. Tabla de contingencia del método desing thiking y trabaja cooperativamente.

Trabaja cooperativamen te	Metodo Desing thiking						Total	
	Bajo		Medio		Alto			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Bajo	0	0	0	0	0	0	0	0
Medio	0	0	5	10	0	0	5	10
Alto	0	0	0	0	45	90	45	90
Total	0	0	5	10	45	90	50	100

Nota: Elaboración propia

En la tabla 4 se observa que el 90 % presentan una alta relación del método Desing thiking con el trabajo cooperativo. Por otra parte, el 10% presentan una mediana relación.

Tabla 5. Tabla de contingencia del método desing thiking y Evalua los resultados.

Evalúa los resultados	Metodo Desing thiking						Total	
	Bajo		Medio		Alto		Nº	%
	Nº	%	Nº	%	Nº	%		
Bajo	0	0	0	0	0	0	0	0
Medio	0	0	10	20	0	0	10	20
Alto	0	0	0	0	40	80	43	80
Total	0	0	10	20	40	80	50	100

Nota: Elaboración propia

En la tabla 5 se observa que el 80 % presentan una alta relación del método Desing thiking con la evaluación de resultados. Por otra parte, el 20% presentan una mediana relación.

4.2 Contrastación de Hipótesis

Hipótesis general

H₀: No existe relación significativa del método design thinking y los proyectos de emprendimiento de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

H₁: Existe relación significativa del método design thinking y los proyectos de emprendimiento de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

Tabla 6. Estadísticos de contraste de la hipótesis general.

Estadísticos	Valor
Correlación	-0,68
Significancia	0
N. de significancia	0,05
N. de confianza	0,95
Encuestados	50

La correlación de las variables método design thinking y los proyectos de emprendimiento fue de -0,68. Permite deducir que existe una alta relación entre las variables, se ha llegado a la conclusión que existe relación del método design thinking y los proyectos de emprendimiento de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

Hipótesis específica 1

H₀: No existe relación significativa del método design thinking y crea propuesta de valor de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

H₁: Existe relación significativa del método design thinking y crea propuesta de valor en los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

Tabla 7. Estadísticos de contraste de la hipótesis específica 1.

Estadísticos	Valor
Correlación Rho de Spearman	-0,70
Significancia bilateral	0
Nivel de significancia	0,05
Nivel de confianza	0,95
N° de encuestados	50

La correlación entre la variable método design thinking y la dimensión crea propuesta de valor fue de (-0,70), Permite deducir que existe una alta relación entre la variable y la dimensión, se ha llegado a la conclusión que existe relación del método design thinking y crea propuesta de valor de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

Hipótesis específica 2

H₀: No existe relación significativa del método design thinking y aplica habilidades técnicas de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

H₁: Existe relación significativa del método design thinking y aplica habilidades técnicas en los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

Tabla 8. Estadísticos de contraste de la hipótesis específica 2

Estadísticos	Valor
Correlación Rho de Spearman	-0,65
Significancia bilateral	0
Nivel de significancia	0,05
Nivel de confianza	0,95
N° de encuestados	50

La correlación entre la variable método design thinking y la dimensión aplica habilidades técnicas, fue de valor fue de (-0,65), Permite deducir que existe una alta relación entre la variable y la dimensión, se ha llegado a la conclusión que existe relación del método design thinking y aplica habilidades técnicas de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

Hipótesis específica 2

H₀: No existe relación significativa del método design thinking y trabaja cooperativamente de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

H₁: Existe relación significativa del método design thinking y trabaja cooperativamente en los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

Tabla 9. Estadísticos de contraste de la hipótesis específica 3.

Estadísticos	Valor
Correlación Rho de Spearman	-0,62
Significancia bilateral	0
Nivel de significancia	0,05
Nivel de confianza	0,95
N° de encuestados	50

La correlación entre la variable método design thinking y la dimensión trabaja colaborativamente, fue de valor fue de (-0,62), Permite deducir que existe una alta relación entre la variable y la dimensión, se ha llegado a la conclusión que existe relación del método design thinking y trabaja colaborativamente en los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

Hipótesis específica 2

H₀: No existe relación significativa del método design thinking y evalúa resultados de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

H₁: Existe relación significativa del método design thinking y evalúa resultados en los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

Tabla 10. Estadísticos de contraste de la hipótesis específica 4.

Estadísticos	Valor
Correlación Rho de Spearman	-0,59
Significancia bilateral	0
Nivel de significancia	0,05
Nivel de confianza	0,95
N° de encuestados	50

La correlación entre la variable método design thinking y la dimensión evalúa, fue de valor fue de (-0,59), Permite deducir que existe una moderada relación entre la variable y la dimensión, se ha llegado a la conclusión que existe relación del método design thinking y evalúa en los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.

CAPÍTULO V

5.1. Discusión

La presente investigación tuvo como propósito fue conocer la relación de las variables el método design thinking y lo proyectos de emprendimiento de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023. Al contrastar la hipótesis general, mediante la prueba de Rho de Spearman fue de (-0,68) con un nivel de confianza del 0.95 lo que permite evidenciar estadísticamente que existe relación entre las variables.

En el primer objetivo específico consistió en relacionar el método design thinking y crea propuesta de valor de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023. La hipótesis específica 2, se observó que el valor del Rho de Pearson (-0.70), por lo tanto, afirmamos que la variable y la dimensión se relacionan de forma significativa.

En el segundo objetivo específico consistió en relacionar método design thinking y aplica habilidades técnicas de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023. La hipótesis específica 2, se observó que el valor del Rho de Pearson (-0.65), por lo tanto, afirmamos que la variable y la dimensión se relacionan de forma significativa.

En el tercer objetivo específico, consistió en ver la relación entre método design thinking y trabaja cooperativamente de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023. La hipótesis específica 3, se observó que el valor del Rho de Pearson (-0.62), por lo tanto, afirmamos que la variable y la dimensión se relacionan de forma significativa.

En el cuarto objetivo específico, consistió en ver la relación entre método design thinking y evalúa los resultados de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023. La hipótesis específica 4, se observó que el valor del Rho de Pearson (-0.59), por lo tanto, afirmamos que la variable y la dimensión se relacionan de forma moderada.

5.2. Conclusiones

En conclusión, la metodología Design Thinking ofrece un enfoque innovador y centrado en el usuario para el desarrollo de proyectos de emprendimiento. A través de la aplicación de sus principios y etapas, los emprendedores pueden generar soluciones creativas y disruptivas que satisfacen las necesidades del mercado.

Aunque existen desafíos y problemáticas asociadas al uso del Design Thinking, como la resistencia al cambio y la dificultad para medir el retorno de la inversión, estas pueden ser superadas mediante una adecuada planificación y adaptación de la metodología.

Involucrar a un equipo multidisciplinario, fomentar la colaboración y la experimentación, y realizar una evaluación constante, los emprendedores pueden maximizar el potencial del Design Thinking en sus proyectos.

En última instancia, el Design Thinking se presenta como una valiosa herramienta para los emprendedores, permitiéndoles generar soluciones innovadoras, comprender las necesidades de los usuarios y alcanzar el éxito en sus proyectos de emprendimiento.

CAPITULO VI

6.1 Recomendaciones

Fomentar una mentalidad abierta: Es fundamental que todos los miembros del equipo adopten una mentalidad abierta y estén dispuestos a desafiar las ideas preconcebidas. Esto permitirá explorar nuevas soluciones y enfoques innovadores.

Promover la colaboración multidisciplinaria: Reúne a personas con diferentes habilidades y perspectivas en el equipo de trabajo. La diversidad de conocimientos y experiencias puede enriquecer el proceso de pensamiento y promover la generación de ideas disruptivas.

Establecer un enfoque centrado en el usuario: Coloca a los usuarios en el centro del proceso de diseño. Comprende sus necesidades, deseos y desafíos a través de la investigación y la empatía. Esto ayudará a crear soluciones que realmente resuelvan problemas y agreguen valor a los usuarios.

Experimentar y aprender de los fracasos: El Design Thinking implica un enfoque iterativo, lo que significa que se espera que se cometan errores y se aprenda de ellos. Fomenta un ambiente en el que los fracasos se vean como oportunidades de aprendizaje y se estimule la experimentación sin temor al fracaso.

Medir el impacto: Aunque la metodología Design Thinking puede ser desafiante en términos de medición tradicional del retorno de la inversión, es importante establecer métricas claras para evaluar el impacto de las soluciones implementadas. Esto ayudará a demostrar el valor de la metodología y respaldar futuras decisiones de inversión.

Adaptar la metodología según sea necesario: Si bien el Design Thinking proporciona una estructura básica, cada proyecto de emprendimiento es único y puede requerir adaptaciones específicas. No tengas miedo de ajustar la metodología para satisfacer las necesidades y limitaciones de tu proyecto.

CAPÍTULO VII

Referencias Bibliográficas

- Alanya, S. (2012). *Habilidades sociales y actitud emprendedora en estudiantes del quinto año de secundaria de una institución educativa del Callao*. Tesis de maestría, Lima. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/043e86e8-e042-40d3-b296-56beb4f74128/content>
- Beltrán, G. (2011). *Proyectos de emprendimiento* (Primera ed.). Quito: Universitaria Abyaya. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/5649/1/Proyectos%20de%20Emprendimiento%20.pdf>
- Coll, F. (1 de Junio de 2020). *Economipedia*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/proyecto.html>
- Dolan, S., Valle, R., Jackson, S., & Schuler, R. (2007). *La gestión de recursos humanos* (3^a ed.). España, España: España: McGraw-Hill/ Interamericana de España, S.A.
- Equipo editorial, Etecé. (5 de Agosto de 2021). *Proyecto*. Obtenido de <https://concepto.de/proyecto/>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2020). *Informe técnico demográfico* . Obtenido de <https://m.inei.gov.pe/prensa/noticias/en-el-peru-existen-mas-de-2-millones-838-mil-empresas->

12937/#::~text=El%20Instituto%20Nacional%20de%20Estad%20C3%ADstica,simil
r%20trimestre%20del%20a%20C3%B1o%202020

Instituto peruano de Evaluacion, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación
Básica. (2013). *Educación emprendedora en la Educación Básica Regular* (Primera
ed.). Lima: Ipeba. Obtenido de
[https://repositorio.sineace.gob.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12982/407/E
ducaci%C3%B3n-Emprendedora-en-la-Educaci%C3%B3n-B%C3%A1sica-
Regular.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.sineace.gob.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12982/407/Educaci%C3%B3n-Emprendedora-en-la-Educaci%C3%B3n-B%C3%A1sica-Regular.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Martinez, F. (2018). *Análisis de competencias emprendedoras del alumnado de las Escuelas
Taller y Casas de Oficios en Andalucía*. Tesis maestría. Obtenido de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=68285>

Ministerio de Educación. (2020). *Concurso Nacional Crea y Emprende*. Obtenido de
Concursos Educativos: <https://www.minedu.gob.pe/crea-emprende/>

Ministerio de Educación. (2022). *Concurso Nacional Crea y Emprende*. Lima, Perú.
Obtenido de [https://www.minedu.gob.pe/crea-emprende/pdf/2022/bases-crea-
emprende-2022.pdf](https://www.minedu.gob.pe/crea-emprende/pdf/2022/bases-crea-emprende-2022.pdf)

Namo, L. (2018). *Los proyectos productivos en el aula y la cultura emprendedora en
estudiantes de 4to Grado de secundaria de la I.E. N° 6097 Santiago de Surco - 2018*.
Lima. Obtenido de
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21219/Nam%C3%B3n
_MLG.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21219/Nam%C3%B3n_MLG.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Pérez, A. (25 de Abril de 2021). *Qué es un proyecto*. Obtenido de OBS. Business School:
<https://www.obsbusiness.school/blog/que-es-un-proyecto-una-definicion-practica>

- Rosas, G., Ruiz, S., Martinez, N., Cantu, M., & Enriquez de León, A. (2018). *Manual de Design Thinking*. Santa Catarina. Obtenido de http://www.utsc.edu.mx/vidaEstudiantil/pdf/pdf_pades/manual_design_thinking.pdf
- Salinas, J., Gandara, J., & Alonso, A. (s/f.). *Empresa e iniciativa emprendedora*. Mc Graw Hill Education. Obtenido de <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448196864.pdf>
- Smith, S. (2014). *Actitudes emprendedoras en estudiantes de secundaria (12-15 años)*. Tesis de titulo. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=118054>
- Tafur, R. (1994). *Introducción a la Investigación científica*. Lima: Mantaro.
- Uribe, R. (2021). *Design Thinking: Guía digital básica*. San Jose , Costa Rica: Instituto Nacional de Aprendizaje. Obtenido de https://www.ina.ac.cr/inavirtual/Documentos%20compartidos/Material_Apoyo/guiaDesignThinking.pdf

ANEXO

TÍTULO: METODOLOGÍA DESIGN THINKING EN LOS PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO DE LOS ALUMNOS DEL VII CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA DANIEL ALCIDES CARRION N° 20799 - CHANCAYLLO – 2023.					
PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	POBLACIÓN Y MUESTRA	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿De qué manera el método design thinking se relaciona con los proyectos de emprendimiento de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo - 2023?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación del método design thinking los proyectos de emprendimiento de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo - 2023</p>	<p>Hipótesis general Determinar la relación del método design thinking los proyectos de emprendimiento de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo - 2023</p>	<p>Primera variable METODOLOGÍA DESIGN THINKING</p> <p>Segunda variable PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO</p>	<p>Población</p> <p>Muestra La muestra se censal.</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Relacional</p> <p>Tipo: Básica</p> <p>Diseño: No experimental</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>
<p>Problema específico ¿De qué manera el método design thinking se relaciona con la dimensión “crea propuesta de valor” de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo - 2023?</p> <p>¿De qué manera el método design thinking se relaciona con la dimensión aplica habilidades técnicas de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023?</p> <p>¿De qué manera el método design thinking se relaciona con la dimensión trabaja cooperativamente de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo - 2023?</p> <p>¿De qué manera el método design thinking se relaciona con la dimensión evalúa los resultados del proyecto de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo - 2023?</p>	<p>Objetivo específico Determinar la relación del método design thinking con la dimensión “crea propuesta de valor” de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023</p> <p>Determinar la relación del método design thinking con la dimensión aplica habilidades técnicas de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023</p> <p>Determinar la relación del método design thinking con la dimensión trabaja cooperativamente de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023</p> <p>Determinar la relación del método design thinking con la dimensión evalúa los resultados del proyecto de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo - 2023</p>	<p>Hipótesis específica El método design thinking se relaciona significativamente con la dimensión “crea propuesta de valor” de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023</p> <p>El método design thinking se relaciona significativamente con la dimensión aplica habilidades técnicas de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023</p> <p>El método design thinking se relaciona significativamente con la dimensión trabaja cooperativamente de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023</p> <p>El método design thinking se relaciona significativamente con la dimensión evalúa los resultados del proyecto de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa Publica Daniel Alcides Carrión N° 20799 - Chancayllo – 2023.</p>			



Cuestionario para medir las variables: Metodología Design Thinking en los Proyectos de Emprendimiento

Finalidad:

El presente cuestionario es desarrollado únicamente para el estudio de la presente investigación para optar el título profesional en Educación de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, en la Especialidad de Construcciones Metálicas

Instrucciones:

A continuación, señale las respuestas marcando con una X en uno solo de los casilleros por pregunta y teniendo en cuenta los siguientes criterios:

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

Nº	ÍTEMS	ESCALA				
		1	2	3	4	5
V1 Dimensión 1: Empatizar						
1	Practica la observación con los usuarios					
2	Tiene claro cómo aplicar la entrevista a los usuarios					
V1 Dimensión 2: Definir						
3	Tiene claro como procesar la información recogida					
4	Define el problema formulando el (POV)					
V1 Dimensión 3: Idea						
5	Aplica la técnica ¿Cómo podríamos nosotros?					
6	Aplica la técnica de creatividad para generar ideas creativas					
V1 Dimensión 4: Prototipar						
7	Identifican los tipos de prototipos para aplicar					
8	Elabora prototipos de acuerdo con la idea del producto					
V1 Dimensión 1: Evaluar						
9	Realiza la evaluación del prototipo					
10	Utiliza la malla receptora de información					
V2 Dimensión 1: Crea propuesta de valor						
11	Identifica el principal problema del cliente					
12	Identifica los beneficios que ofrece el producto					
V2 Dimensión 2: Aplica habilidades técnicas						
13	Aplica el diagrama de gantt					
14	Utiliza algún programa computarizado					
V2 Dimensión 3: Trabaja cooperativamente						
15	Integra los esfuerzos para conseguir los objetivos planteados					
16	Asume el rol designado al trabajar en equipo					
V2 Dimensión 4: Evalúa los resultados						
17	Tiene claro los objetivos para ser evaluados					
18	Aplica la evaluación del producto					

ANÁLISIS DE CONFIABILIDAD DEL CUESTIONARIO METODOLOGIA DESIGN THINKING EN LOS PROYECTOS DE EMPREDIMIENTO

La prueba piloto sirvió para determinar la confiabilidad del instrumento mediante la prueba estadística de alfa de Cronbach.

El método más utilizado para de confiabilidad, trata de un índice de consistencia interna que toma valores entre 0 y 1 y se utiliza para comprobar que el instrumento que se aplique recopile información correcta y al ser procesado nos brinde conclusiones correctas.

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left[1 - \frac{\sum v_i}{v_t} \right]$$

Donde:

α = Alfa de Cronbach

\sum = Sumatoria

k = Número de ítems

v_i = Varianza de cada ítem

v_t = Varianza total

Remplazando los valores obtenidos en el programa SPSS tenemos:

$$\alpha = \frac{18}{18 - 1} \left[1 - \frac{5,376}{17,302} \right]$$

$$\alpha = 0.73$$

El instrumento presenta un $\alpha = 0.73$ cercana a uno, lo que indica una aceptable fiabilidad, consistencia interna y homogeneidad en todos sus ítems.

Varianza de cada uno de los ítems del cuestionario.

Nº	ÍTEMS	N	VARIANZA
1	Practica la observación con los usuarios	100	0,258
2	Tiene claro cómo aplicar la entrevista a los usuarios	100	0,332
3	Tiene claro como procesar la información recogida	100	0,233
4	Define el problema formulando el (POV)	100	0,347
5	Aplica la técnica ¿Cómo podríamos nosotros?	100	0,223
6	Aplica la técnica de creatividad para generar ideas creativas	100	0,225
7	Identifican los tipos de prototipos para aplicar	100	0,311
8	Elabora prototipos de acuerdo con la idea del producto	100	0,385
9	Realiza la evaluación del prototipo	100	0,286
10	Utiliza la malla receptora de información	100	0,367
11	Identifica el principal problema del cliente	100	0,276
12	Identifica los beneficios que ofrece el producto	100	0,329
13	Aplica el diagrama de gantt	100	0,225
14	Utiliza algún programa computarizado	100	0,219
15	Integra los esfuerzos para conseguir los objetivos planteados	100	0,317
16	Asume el rol designado al trabajar en equipo	100	0,392
17	Tiene claro los objetivos para ser evaluados	100	0,279
18	Aplica la evaluación del producto	100	0,372
Sumatoria de la varianza de cada uno de los Ítems		SUMA	5,376

Fuente: Elaboración propia.

Varianza total de los 18 ítems del cuestionario.

ÍTEMS	VARIANZA	N
Del 1 hasta el 18	17,302	100

Fuente: Elaboración propia.

**VALIDEZ DEL CUESTIONARIO METODOLOGIA DESIGN THINKING EN LOS
PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO**

Nº	Ítem	Correlación de Pearson	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
1	Practica la observación con los usuarios	0.22	0.76
2	Tiene claro cómo aplicar la entrevista a los usuarios	0.25	0.68
3	Tiene claro como procesar la información recogida	0.25	0.72
4	Define el problema formulando el (POV)	0.23	0.75
5	Aplica la técnica ¿Cómo podríamos nosotros?	0.21	0.70
6	Aplica la técnica de creatividad para generar ideas creativas	0.23	0.74
7	Identifican los tipos de prototipos para aplicar	0.22	0.73
8	Elabora prototipos de acuerdo con la idea del producto	0.23	0.74
9	Realiza la evaluación del prototipo	0.25	0.68
10	Utiliza la malla receptora de información	0.25	0.74
11	Identifica el principal problema del cliente	0.25	0.68
12	Identifica los beneficios que ofrece el producto	0.20	0.69
13	Aplica el diagrama de gantt	0.20	0.69
14	Utiliza algún programa computarizado	0.22	0.73
15	Integra los esfuerzos para conseguir los objetivos planteados	0.22	0.73
16	Asume el rol designado al trabajar en equipo	0.27	0.70
17	Tiene claro los objetivos para ser evaluados	0.22	0.73
18	Aplica la evaluación del producto	0.23	0.72

Fuente: Elaboración propia.

La validez de este instrumento está determinada por la estadística de Pearson. En esta correlación, el alfa de Cronbach obtenido de 0,73 se compara con cada valor alfa de Cronbach cuando se retira el ítem del instrumento, lo que lleva a la conclusión de que estos valores son menores que el alfa calculado de 0,73. Es decir, las preguntas formuladas se utilizan en la investigación.

METODOLOGIA DESIGN THINKING EN LOS PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO DE LOS ALUMNOS DEL VII CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA DANIEL ALCIDES CARRIÓN N°20799 - CHANCAYLLO - 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Nacional del Chimborazo

Trabajo del estudiante

1%

2

fpb.prasetyamulya.ac.id

Fuente de Internet

1%

3

colegiogeneralollanta.blogspot.com

Fuente de Internet

1%

4

josemariaalvarado.blogspot.com

Fuente de Internet

1%

5

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%

6

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

7

www.mindomo.com

Fuente de Internet

1%

pt.scribd.com

8	Fuente de Internet	1 %
9	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
11	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	1library.co Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.esge.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	upo.es Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo Trabajo del estudiante	<1 %
16	climaorganizacionalyulaimaduque.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
18	repositorio.umb.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

19	repository.unab.edu.co Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.ulima.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.umsa.bo Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.uotavalo.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
23	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
24	110.imcp.org.mx Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %
26	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
27	Submitted to unsaac Trabajo del estudiante	<1 %
28	Submitted to Corporación Instituto Profesional ESUCOMEX Trabajo del estudiante	<1 %
29	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

30	Submitted to unaj Trabajo del estudiante	<1 %
31	Submitted to Instituto Superior Tecnológico Sudamericano Trabajo del estudiante	<1 %
32	mriuc.bc.uc.edu.ve Fuente de Internet	<1 %
33	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
34	cronica.diputados.gob.mx Fuente de Internet	<1 %
35	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	revista.universidadabierta.edu.mx Fuente de Internet	<1 %
38	repositorio.uan.edu.co Fuente de Internet	<1 %
39	repositorio.upp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	Submitted to Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarrollo , DIDE Trabajo del estudiante	<1 %

41	Submitted to Universidad de Guayaquil Trabajo del estudiante	<1 %
42	bibliometria.ucm.es Fuente de Internet	<1 %
43	repositorio.udch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
44	repositorio.uide.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
45	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
46	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
47	webnew.ped.state.nm.us Fuente de Internet	<1 %
48	fdocuments.ec Fuente de Internet	<1 %
49	produccioncientificaluz.org Fuente de Internet	<1 %
50	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
51	Submitted to Universidad del Istmo de Panamá Trabajo del estudiante	<1 %

52	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
53	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
54	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
55	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %
56	documentos.uru.edu Fuente de Internet	<1 %
57	libroselectronicos.ilae.edu.co Fuente de Internet	<1 %
58	ribuni.uni.edu.ni Fuente de Internet	<1 %
59	Submitted to usmp Trabajo del estudiante	<1 %
60	Submitted to Colegio Champagnat Trabajo del estudiante	<1 %
61	elmundomotor.elmundo.es Fuente de Internet	<1 %
62	kupdf.net Fuente de Internet	<1 %
63	repositorio.upsjb.edu.pe Fuente de Internet	

<1 %

64

repositorio.upagu.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

65

Submitted to Infile

Trabajo del estudiante

<1 %

66

Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega

Trabajo del estudiante

<1 %

67

issuu.com

Fuente de Internet

<1 %

68

www.goconqr.com

Fuente de Internet

<1 %

69

www.miacademia.com

Fuente de Internet

<1 %

70

Juan Gabriel Narváez-Rosas, Helder Guillermo Aldas-Arcos, Fabián Arturo Sanmartín-Rodríguez. "Enfoque de un Trabajo Colaborativo en la Formación Escolar Especial Basado en la Práctica Lúdica", EPISTEME KOINONIA, 2021

Publicación

<1 %

71

ciencialatina.org

Fuente de Internet

<1 %

72

latam.redilat.org

Fuente de Internet

		<1 %
73	myslide.es Fuente de Internet	<1 %
74	repositorio.uisrael.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
75	repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
76	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
77	visionadministrativa13.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
78	clac.compaq.com Fuente de Internet	<1 %
79	datos.gob.es Fuente de Internet	<1 %
80	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
81	www.gruposagredo.com Fuente de Internet	<1 %
82	www.ispm.org.ar Fuente de Internet	<1 %
83	www.repositorio.usac.edu.gt Fuente de Internet	<1 %

84	www.scoop.it Fuente de Internet	<1 %
85	www.semanticscholar.org Fuente de Internet	<1 %
86	www2.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
87	acorn-redecom.org Fuente de Internet	<1 %
88	dspace.udla.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
89	opac.unellez.edu.ve Fuente de Internet	<1 %
90	repository.globethics.net Fuente de Internet	<1 %
91	teoriaspoliticasparalatinoamerica.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
92	www.seidor.com Fuente de Internet	<1 %
93	www.slader.com Fuente de Internet	<1 %
94	www.techtitute.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Apagado