



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO PROGRAMA ACADÉMICO  
DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN  
DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

**La metodología desing thinking y la competencia gestiona  
proyectos de emprendimiento económico y social en  
estudiantes de educación secundaria de la institución  
educativa de Surquillo, 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en educación con mención en docencia y gestión educativa**

**AUTORA:**

Agurto Ñopo, Leydi Nydia ([orcid.org/0000-0002-6185-7839](https://orcid.org/0000-0002-6185-7839))

**ASESOR:**

Dr. Delgado Arenas, Raúl ([orcid.org/0000-0003-4941-4717](https://orcid.org/0000-0003-4941-4717))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Gestión y Calidad educativa

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA**

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA - PERÚ

2022

### **Dedicatoria**

Esta tesis la dedico a mi hija Antonella Zevallos la razón de mi vida, el regalo más hermoso que Dios me pudo dar, la que me motiva a ser cada día mejor, quién supo esperar pacientemente y comprender mis días de ausencia para lograr la meta.

### **Agradecimiento**

A Dios por darme fortaleza, sabiduría y salud y nunca soltarme en los momentos difíciles.

A mis padres por su apoyo incondicional en cada momento de mi vida.

A mi Asesor Raúl Delgado Arenas por todo su apoyo, por su motivación, por su tiempo, por su paciencia, por sus consejos y sus enseñanzas.

## Índice de contenido

	Pág.
Dedicatoria	II
agradecimiento	iii
índice de contenido	iv
índice de tablas	v
índice de figuras	vii
resumen	viii
abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	7
III. METODOLOGÍA	30
3.1. Tipo y diseño de investigación	30
3.2. Variables y operacionalización	31
3.3. Población, muestra y muestreo	32
3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos	34
3.5. Procedimientos	37
3.6. Métodos de análisis de datos	38
3.7. Aspectos éticos	39
IV. RESULTADOS	40
V. DISCUSIÓN	64
VI. CONCLUSIONES	67
VII. RECOMENDACIONES	69
REFERENCIAS	71
ANEXOS	

## Índice de tablas

		<b>Pág.</b>
Tabla 1	Niveles de fidelidad	28
Tabla 2	Adaptación del proceso de design thinking al ámbito educativo	29
Tabla 3	Estándares de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	35
Tabla 4	Población y muestra	44
Tabla 5	Ficha técnica del instrumento design thinking	45
Tabla 6	Ficha técnica del instrumento de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	46
Tabla 7	Valoración de instrumento	47
Tabla 8	Variable 1. Metodología design thinking	50
Tabla 9	01. Empatizar	51
Tabla 10	02. Definir	53
Tabla 11	03. Idear	54
Tabla 12	04. Prototipa	55
Tabla 13	05. Evaluar	56
Tabla 14	Variable 2. Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	57
Tabla 15	01. Creación de propuesta de valor	58
Tabla 16	02. Aplicación de habilidades técnicas	59
Tabla 17	03. Trabajo colaborativo	60
Tabla 18	04. Evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento	61
Tabla 19	Cruce de la v1. Metodología design thinking y v2. Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	62
Tabla 20	Cruce de la v1. Metodología design thinking y d1. Creación de propuesta de valor	63
Tabla 21	Cruce de la v1. Metodología design thinking y d2. Aplicación de habilidades técnicas	64
Tabla 22	Cruce de la v1. Metodología design thinking y d3. Trabajo colaborativo	64

Tabla 23	Cruce de la v1. Metodología design thinking y d4. Evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento	65
Tabla 24	Normalidad por shapiro-wilk	66
Tabla 25	Prueba de hipótesis general	68
Tabla 26	Prueba de hipótesis específica 1	69
Tabla 27	Prueba de hipótesis específica 2	70
Tabla 28	Prueba de hipótesis específica 3	71
Tabla 29	Prueba de hipótesis específica 4	72

## Índice de figuras

		<b>Pág.</b>
Figura 1	Variable 1. Metodología design thinking	50
Figura 2	01. Empatizar	51
Figura 3	02. Definir	52
Figura 4	03. Idear	53
Figura 5	04. Prototipa	54
Figura 6	05. Evaluar	55
Figura 7	Variable 2. Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	56
Figura 8	01. Creación de propuesta de valor	57
Figura 9	02. Aplicación de habilidades técnicas	58
Figura 10	03. Trabajo colaborativo	59
Figura 11	04. Evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento	60

## Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo determinar cuál es la relación entre el uso de la metodología design thinking y el desarrollo la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito de Surquillo Lima. Esta investigación fue de tipo básica, correlacional y enfoque cuantitativo. La muestra estuvo formada por 45 estudiantes del 5to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo. La técnica empleada fue la encuesta y como instrumento se usó el cuestionario. 'Se concluyó que, si existe relación significativa entre la metodología design thinking y el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de educación para el Trabajo, del 5to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022. Esto a consecuencia de haber alcanzado un  $p = 0.000$  y un  $r_s = 0.853$ , por ende, las correlaciones encontradas se dan en un nivel positivo y alto.

**Palabras clave:** Metodología, design thinking, competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.

## **Abstract**

The objective of this research was to determine the relationship between the use of the design thinking methodology and the development of the competency Manages economic and social entrepreneurship projects in high school students of an educational institution in the district of Surquillo Lima. This research was basic, correlational and quantitative approach. The sample consisted of 45 students in the 5th year of high school from an educational institution in the district of Surquillo. The technique used was the survey and the questionnaire was used as an instrument. It was concluded that if there is a significant relationship between the design thinking methodology and the development of the competition, it manages economic and social entrepreneurship projects in the students of education for work, of the 5th year of secondary school of an educational institution in the district of Surquillo, year 2022. This is a consequence of having reached a  $p = 0.000$  and an  $r_s = 0.853$ , therefore, the correlations found are at a positive and high level.

**Keywords:** Methodology, design thinking, competition manages economic and social entrepreneurship projects.

## I. INTRODUCCIÓN

Las empresas, en estos últimos años, han identificado que no solo basta con tener ventajas competitivas frente a los demás productos o servicios ofertados en el mercado, tampoco es suficiente contar con tecnología para que logren ese fin, en ese sentido, es imperante que estas instituciones busquen capacitarse en innovación (Serrat, 2017). Sin embargo, innovar no es un proceso fácil, requiere de habilidades de pensamiento y creatividad, por esto, se creó el design thinking, el cual permite proponer soluciones innovadoras teniendo como centro a las personas. Al respecto, Brown (2008) afirma que, las empresas demandan de la creación de ideas que puedan de satisfacer los tanto los deseos como las necesidades del público.

A nivel mundial, se tiene como referencia que las primeras empresas en usar el design thinking fueron Google y Apple; sin embargo, hoy se aplica en todos los sectores productivos, especialmente en los relacionados con las empresas de tecnología (startups). Otra experiencia del uso de esta metodología se ha registrado en Bogotá lugar donde se ha implementado el biodiseño, programa escolar donde los estudiantes combinan la metodología design thinking con la biotecnología sobre la base de retos inspirados en los OOS (objetivos del desarrollo sostenible), esto ha implicado la observación del contexto, definición del problema y la generación de posibles soluciones. Este proyecto constó de tres componentes: en primer lugar, se capacitó a los docentes en la metodología Oesign Thinkin; en segundo lugar, se les brindó un kit pedagógico; y, por último, se brindó asistencia técnica a los estudiantes en Experts STem, el cual promueve la creatividad y el pensamiento crítico en estos.

Según Brown (2008) el design thinking es una disciplina que emplea los procedimientos de un diseñador para corresponder una propuesta de valor con las necesidades de las personas creando soluciones viables y factibles, es decir, soluciones que puedan llevarse a cabo y representen una oportunidad en el mercado.

Respecto del Perú, un ejemplo claro del empleo del design thinking es el del grupo Intercorp a través de la institución educativa Innova School, institución cuya creación obedece a una preocupación producto del bajo rendimiento en los resultados de las pruebas PISA y de la falta de oferta económicamente accesible para una educación de calidad. En ese sentido, dicho grupo solicitó los servicios de IOEO, empresa de diseño e innovación, para aplicar el design thinking, de esa manera, crearon una estrategia innovadora orientada a brindar una educación de calidad, donde se ha observado trabajo colaborativo entre distintos profesionales como ingenieros, docentes, comunicadores y psicólogos, quienes a partir del contexto peruano propusieron un modelo educativo que tiene como protagonista al estudiante y se apoya en el uso de la tecnología, la aplicación de dicho modelo ha obtenido buenos resultados (Cortés y Bravo, 2016). Del mismo modo, se ha utilizado el design thinking en la agencia bancaria Interbank donde se identificaron algunos malestares de la clientela frente a los que propusieron un programa que rediseñó las agencias y valoró el tiempo de atención; de esa manera, se observa el uso de la tecnología y la innovación (García, 2015).

Por otro lado, a nivel general, y en el contexto educativo, el servicio que se brinda en las instituciones se encuentra divorciado tanto del entorno productivo como de las demandas del mercado laboral (Espinoza, 2018). Del mismo modo, se puede ver este panorama en el campo de la educación superior. Ante la situación descrita, el papel que protagoniza la escuela para transformar la realidad social, cultural y, sobre todo, la económica es poco trascendente; por este motivo, es urgente desarrollar capacidades emprendedoras orientadas a superar la pobreza y, de esta manera, se conduzca a una inclusión de los estudiantes en el mundo laboral (Espinoza, 2018).

En consecuencia, en los últimos años la educación nacional se ha basado en el modelo por competencias, en ese sentido, se viene trabajando una serie de estas así como la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social con el objetivo que los estudiantes trabajen de manera colaborativa y puedan llevar a la acción sus ideas creativas movilizándolo de manera eficiente sus recursos para generar alternativas de solución creativas e innovadoras mediante

propuesta de valor que dé solución a una necesidad, problema u oportunidad construyendo un prototipo o un producto y, finalmente, puedan ser capaces de evaluar los resultados de un proyecto (Ministerio de Educación, 2016).

La metodología design thinking se ha trabajado a través de plataforma "Aprendo en casa" promoviendo, por un lado, el trabajo colaborativo en las familias y el desarrollo de las habilidades tecnológicas, y, por otro lado, ha ayudado a algunos docentes a familiarizarse con temas de emprendimiento que han sido adaptados y adecuados a su contexto e incluyendo en las EOAS la metodología Oesign thinking donde los estudiantes deben pasar por sus 5 fases de manera iterativa, redactando el desafío, empatizando a través de observaciones y entrevistas, definiendo el problema, generando una lluvia de ideas de solución hasta llegar a la etapa de prototipado y la evaluación. Sin embargo, estas EOAS no se han diseñado teniendo en cuentas las especialidades técnicas. En ese sentido, algunas instituciones decidieron desarrollar sus clases propias de especialidad donde aún se evidencia un poco de temor y resistencia por parte de los maestros al desarrollar estos temas.

Oe manera particular, en la institución educativa en estudio, ubicada en Surquillo, los docentes han empleado la metodología design thinking teniendo en cuenta los recursos del programa nacional para la educación remota Aprendo en casa, sin embargo, no han logrado la contextualización previa a la aplicación de dicha metodología que responda a la realidad propia de la institución mencionada. Oichos docentes presentan debilidad en la aplicación de la metodología y no comprenden cómo desarrollarlo, por esto, solo se limitan a descargar los POF del programa de contingencia Aprendo en casa sin realizar adecuaciones pertinentes. En consecuencia, se observa la falta de participación en los proyectos de Crea y emprende, ya que no hay una genuina formación emprendedora.

Oe continuar esta situación, la falta de interiorización de las competencias emprendedoras y del uso adecuado del design thinking se corre el riesgo de limitar la formación integral de los estudiantes e impedir el desarrollo y la incubación de la innovación.

Por tanto, sobre la base de la problemática descrita es pertinente establecer la siguiente interrogante general: ¿Qué relación existe entre el uso de la metodología design thinking y el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de Educación para el Trabajo de Sto año de secundaria, 2022? y como interrogantes específicas: ¿Qué relación existe entre el uso de la metodología design thinking y la dimensión evaluar de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de Educación para el Trabajo de Sto año de secundaria, 2022? ¿Qué relación existe entre el uso de la metodología design thinking y la dimensión crea propuesta de valor de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de Educación para el Trabajo de Sto año de secundaria, 2022? ¿Qué relación existe entre el uso de la metodología design thinking y la dimensión aplica habilidades técnicas de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de Educación para el Trabajo de Sto año de secundaria, 2022? ¿Qué relación existe entre el uso de la metodología design thinking y la dimensión Trabajo colaborativo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de Educación para el Trabajo de Sto año de secundaria, 2022?

En este sentido, el presente estudio se justifica de forma teórica porque se propone reflexionar acerca de la metodología design thinking y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social, lo cual está relacionado con la capacidad de para innovar, lo cual se puede aplicar a cualquier ámbito de la vida.

Por otro lado, el presente estudio se justifica de forma legal porque a través de la Resolución Viceministerial 23S -2021 MINEOU, el Ministerio de Educación fomenta un conjunto de concursos escolares que incluye el Concurso Nacional Crea y Emprende el cual promueve las competencias de emprendimiento, creatividad e innovación a través de la creación de productos o servicios que brinden solución ante una problemática o necesidad de su contexto; sin embargo, pese a que las distintas instituciones han concursado con presentación de

proyectos de innovación utilizando la metodología design thinking aún se observa cierto temor al presentarse a dichos concursos. Asimismo, a través de la Resolución Ministerial N° 16S - 2022 se aprobó el Modelo de Servicio Educativo de Secundaria con Formación Técnica que justifica el presente estudio porque promueve la empleabilidad, el desarrollo de la creatividad y el espíritu emprendedor (Ministerio de Educación, 2022).

A nivel práctico, esta investigación se fundamenta con los resultados que se hallarán, ya que, los docentes de la institución educativa de Surquillo podrán tener un referente para la toma de decisiones que permita el mejoramiento del empleo del design thinking en la aplicación de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.

Metodológicamente la investigación se justifica en la validez y fiabilidad de los instrumentos que se emplearán, así como de la teoría consignada, de esta manera, se confirma que es un estudio confiable y podrá servir a futuras investigaciones como un genuino antecedente y base teórica.

Por otro lado, como objetivo general se propuso: Oeterminar cuál es la relación entre el uso de la metodología design thinking y el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de Educación para el Trabajo de Sto año de secundaria, 2022; y como objetivos específicos: Oeterminar cuál es la relación entre el uso de la metodología design thinking y la dimensión evaluar de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de Educación para el Trabajo de Sto año de secundaria, 2022; Oeterminar la relación existente entre el uso de la metodología design thinking y la dimensión crea propuesta de valor de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de Educación para el Trabajo de Sto año de secundaria, 2022; Oeterminar la relación entre el uso de la metodología design thinking y la dimensión aplica habilidades técnicas de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de Educación para el Trabajo de Sto año de secundaria, 2022; Oeterminar la relación entre el uso de la

metodología design thinking y la dimensión Trabajo colaborativo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de Educación para el Trabajo de Sto año de secundaria, 2022.

En consecuencia, la hipótesis general propone: El uso de la metodología design thinking se relaciona significativamente con el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en estudiantes de secundaria de la institución educativa de Surquillo, 2022; y como hipótesis específicas: Existe relación significativa entre el uso de la metodología design thinking y la dimensión evaluar de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Surquillo, 2022; Existe relación significativa entre el uso de la metodología design thinking y la dimensión crea propuesta de valor de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito de Surquillo, 2022; Existe relación significativa entre el uso de la metodología design thinking y la dimensión aplica habilidades técnicas de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Surquillo, 2022; Existe relación significativa entre el uso de la metodología design thinking y la dimensión Trabajo colaborativo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Surquillo, 2022.

## 11. MARCO TEÓRICO

A nivel nacional algunos estudios hallados fueron los siguientes:

Altamirano (2021) realizó una investigación con un enfoque cuantitativo, diseño no experimental y nivel descriptivo. Su muestra consta de 28 docentes utilizando como instrumento un cuestionario de 32 ítems, cuyo objetivo es analizar cómo las metodologías ágiles influyen en el desempeño de los docentes. En esta investigación se concluye que los docentes presentan deficiencias en los dominios e indicadores según el Marco del Buen desempeño docente, además, no tienen dominio de las herramientas digitales lo que se evidencia en su quehacer educativo. En ese sentido, se valida la propuesta de la metodología design thinking para su aplicación en la institución y poder revertir los resultados brindando un servicio de calidad con el apoyo de las TIC según los retos y desafíos que exigen la sociedad.

Por otro lado, el estudio de Zobeida (2020) cuyo objetivo fue evaluar si la metodología design thinking influye en las experiencias de Aprendizaje de los estudiantes de un instituto pedagógico privado; utilizando un diseño de investigación cuasi experimental tomando como muestra a 20 estudiantes de diferentes especialidades que utilizaron la metodología design thinking para brindar una solución innovadora en las experiencias de aprendizaje. A partir de esto, se obtuvo como resultado que la metodología empleada influyó significativamente con un P valor de 0,002 y un Rho igual a 0,68, lo que significa que existe una influencia moderada directa. En conclusión, se comprobó que existe influencia de la metodología del Design Thinking en la experiencia del aprendizaje de los estudiantes de la institución pedagógica. Respecto de las hipótesis específicas se obtuvo un resultado menor al nivel de significancia (P valor=0032) lo cual quiere decir que la etapa definir sí influye en la mejora de la experiencia, pero hay una influencia baja directa. Similar resultado se obtuvo en la etapa prototipar cuyo valor de significancia fue un P valor de 0.018. Sin embargo, tanto en la etapa empatía el resultado del P valor fue 0.874 como en la etapa idear (P valor 0.384) se demostró que la metodología no influye en la mejora de la experiencia de aprendizaje.

Además, el estudio de Marroquín (2020) cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre el design thinking y la enseñanza del idioma inglés de los docentes del centro de idiomas de una universidad privada. Oicha investigación utilizó un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental siendo el tamaño de su muestra 24 maestros utilizando como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario. Se concluye que existe una correlación significativa entre el design thinking y la enseñanza ( $Rho=0.832$ ), las actitudes ( $Rho=0.816$ ), la metodología ( $Rho=0.880$ ) y el conocimiento lingüístico de los docentes.

Bazán (2021) realizó un estudio donde buscó determinar de qué manera la aplicación de la metodología Oesign Thinking influye en el desarrollo del pensamiento creativo en los adolescentes internados en un hospital limeño. El enfoque aplicado fue cuantitativo bajo un diseño cuasi experimental cuya muestra fue de 8 participantes (distribuidos entre el grupo control y el experimental) de una población de 38 estudiantes internados. Se concluye que el Oesign Thinking influyó significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo, en los adolescentes internados del grupo experimental ( $P=0,008$ ). Respecto de las hipótesis específicas se aplicó la prueba U Mann Whitney el grupo y se halló que al aplicarse el design thinking en la muestra experimental se obtuvieron resultados favorables tanto en el proceso como en el producto creativo evidenciando el mismo resultado de p-valor 0,008.

Tello (2020) realizó un estudio sobre el Oesign Thinking y su implementación en las empresas por eso se propuso como objetivo proponer un plan de mejora para el Hospital Privado Juan Pablo II de Chiclayo basado en la metodología Oesign Thinking. Para realizar dicho estudio el investigador utilizó la propuesta de Plattner, mientras que, para recaudar la información se usaron las técnicas de observación y entrevista a los pacientes. Los resultados indican que existe una deficiencia en el horario de atención de las especialidades siendo el turno tarde el más concurrido ante lo cual se propuso un diseño de prototipo que ayudará al hospital a mejorar sus procesos, gestionando sus horarios y favoreciendo la comunicación a través de la herramienta StaffHub.

Peche (2019) realizó una investigación sobre las habilidades sociales y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en una institución educativa cuyo objetivo fue determinar la relación entre ambas con muestra de 128 estudiantes del 8to año de secundaria utilizando la encuesta y como instrumento el cuestionario, de tipo básica y nivel correlacional. Se concluye que, tanto con relación a la hipótesis general como con las hipótesis específicas hay una asociación moderada entre ambas variables. De manera detallada se obtuvo que, el resultado Tau b de Kendall arrojó un valor de 0.898, es decir, las habilidades sociales se relacionan con la capacidad crea propuesta de valor. De manera similar ocurrió con la relación de las habilidades sociales y la capacidad aplica habilidades técnicas donde la prueba de Tau b de Kendall arrojó un valor de 0.821; y con la capacidad aprendizaje cooperativo cuyo valor de Tau b de Kendall fue 0.818. También con un resultado Tau b de Kendall de 0.844 se demostró la relación entre las habilidades sociales con la capacidad evalúa los resultados de un proyecto de emprendimiento.

Manchego (2018) cuya investigación tuvo por objetivo evaluar las condiciones del espacio público y no solo como vías de tránsito y aplicar la metodología de "design thinking" para el diseño de calles en función de las necesidades de las personas y de esta forma mejorar la calidad de vida recuperando las calles como un espacio social y público ya que muchas de las calles se encuentran en mal estado hay mucha inseguridad. En ese sentido, se plantea como estudio rediseñar la calle de Moquegua aplicando la metodología design thinking. Se concluye que se debe realizar un trabajo multidisciplinario empleando las 8 etapas del design thinking partiendo de las necesidades de las personas para rediseñar las calles y generar espacios de interacción social lo cual disminuirá el estrés y la alta contaminación de los vehículos que circulan en la ciudad.

Espinoza (2018) realizó un estudio que buscó proponer solución al bajo nivel de logro en la competencia relacionada con la gestión de proyectos de emprendimiento social o económico. A partir del método crítico reflexivo, visitó las aulas para observar a los docentes de Educación para el trabajo con el fin de

implementar medidas que contribuyan con la mejora de las prácticas docentes, estas consistieron en proponer estrategias didácticas como iniciar las sesiones con situaciones vivenciales de aprendizaje, en dar fortalecimiento a la resolución de conflictos, a la construcción de normas de convivencia, en creatividad, autoconfianza, iniciativa, sentido de responsabilidad, perseverancia, y trabajo en equipo por ser de vital importancia para el desarrollo de las capacidades de emprendimiento.

Zelaya (2018) buscó determinar la relación entre las Habilidades sociales y la Competencia en gestión de proyectos de emprendimiento económico y social en escolares de educación secundaria de Lima. Con una investigación de tipo básica, de nivel correlacional y diseño no experimental, trabajó con una muestra de 100 estudiantes a quienes se les encuestó con instrumentos elaborados para ambas variables. La investigación empleó la correlación  $r$  de Spearman para la prueba de hipótesis cuyo valor arrojado fue 0.63, donde se evidencia que entre las variables existe una relación positiva moderada.

A nivel internacional no ha sido posible hallar estudios que relacionen las dos variables de investigación, sin embargo, existen algunos estudios cualitativos de las variables por separado. Pese a lo mencionado, se puede mencionar el siguiente antecedente ecuatoriano:

Sacta, et al., (2021) llevaron a cabo una investigación que buscaba determinar si los escenarios socioeconómicos de los emprendedores inciden en el éxito o fracaso de los emprendimientos. A partir de un estudio de enfoque mixto, no experimental, de corte trasversal, usaron para la recolección de datos la entrevista, encuesta observación participante e historias de vida para una muestra de 44 familias. Los resultados concluyen que los escenarios socioeconómicos de los emprendedores sí inciden en el éxito o fracaso de los emprendimientos.

Respecto de la teoría que sustenta las variables se halló lo siguiente:

El origen del design thinking se remonta a la década del cincuenta, origen de las metodologías modernas de diseño que buscaban la creación de productos, de esta manera, aparecieron Kesselring con su obra *Kompositionlehre* y Osborn (padre del brainstorming). Pese a esto, fue en la década siguiente cuando el diseño se torna de otra definición que trataba al diseño como una forma de pensar, con representantes como Herbert Simon. Sin embargo, es en el año 2008 que con Brown se desenvuelve dicha metodología.

Parte de la década del noventa (Zambrano y Rodríguez, 2021; Vásquez, 2017) como un aporte al pensamiento del diseño, de esta manera, pasa de ser una actividad comercial a ser también una investigación técnica, así como un arte liberal de la cultura tecnológica cuya finalidad es la búsqueda de la resolución de cualquier problema a partir del ámbito del diseño. Sin embargo, en los últimos años se ha observado su aplicación a otros campos del conocimiento que buscan generar procesos de innovación social, por ejemplo, en la pedagogía el design thinking contribuye con estrategias que facilitan el pensamiento creativo y la comprensión de las posibles limitaciones, de esa manera, se logren concretar las ideas innovadoras en la realidad y se logre solucionar problemas sociales (Zambrano y Rodríguez, 2021).

El Oesign Thinking o pensamiento de diseño se refiere a pensar como un diseñador transformando los procesos, el desarrollo de productos, los servicios o alguna estrategia del sector empresarial. Asimismo, es un camino hacia la resolución de problemas tomando en cuenta la reducción de riesgos para, de esta manera, aumentar las posibilidades de éxito (Serrano y Blázquez, 2016). Cuando se aplica el design thinking se parte de la identificación de las necesidades humanas y, sobre la base de estas, se observa, se crea prototipos y se prueba; de esta manera, se conectan conocimientos de diversos campos con los cuales se arribará a una solución pertinente, realizable y rentable (Serrano y Blázquez, 2016).

El design thinking se sirve de los métodos de los diseñadores para proponer una solución factible según las necesidades de los clientes (Arias et al., 2019) y una oportunidad en el mercado, este proceso no se trabaja de manera individual

sino colaborativamente donde todos aportan para lograr una solución (Oesign Thinking Comunidad Online, 2017).

La importancia del uso del design thinking radica en que es capaz de contribuir a nuevas formas de producción de conocimiento donde se observa un peso preponderante en el contexto más que en el contenido (Castillo et al., 2014). Asimismo, también se le reconoce su contribución con otros ámbitos como la gestión, la salud pública y las organizaciones en general y no solo con la innovación de productos; en ese sentido, ha ganado popularidad en los últimos años considerándosele como un nuevo paradigma que se erige en campos como las TIC, los negocios, la educación y la medicina (Castillo et al., 2014). Pese a esto, el design thinking no es la única manera de usar la creatividad en la solución de problemas, en este camino también se puede hallar a la metodología TRIZ (teorija rezhenija izobretatelskih zadach: teoría de la solución creativa de problemas) o a la QFO (Quality Function Oeployment: Oespliegue de la Función de Calidad).

Oesign thinking es una metodología que nos permite resolver problemas, por medio de técnicas etnográficas y métodos creativos, está centrado en el ser humano, haciéndolos partícipes de la creación de las soluciones que involucra tres aspectos importantes: factibilidad técnica viabilidad económica y deseabilidad (Hasso Plattner Institut, 2017)

Oesign Thinking se trata de una metodología que lleva a cabo actividades de innovación inspiradas en el diseño sobre la base del reconocimiento del hombre; es decir, la innovación es motivada por un conocimiento concienzudo de la realidad a través de la observación directa. Entonces, en esta metodología se hace importante el conocimiento de lo que las personas desean o no y requieren en la vida (Castillo et al., 2014).

Como enfoque, el Oesign Thinking no solo se centran en la creación de productos y servicios, sino que requiere de ciertas capacidades tales como la intuición, el reconocimiento de patrones, la construcción de ideas sobre la base

emocional, la comunicación; de esta manera, equilibra el uso de dichas capacidades con el uso de la racionalidad y el análisis (Castillo et al., 2014).

Una de las ventajas que se atribuye al design thinking es que se configura como un proceso proactivo que permite transformar los desafíos en oportunidades para el diseño generando soluciones innovadoras con un impacto positivo para las necesidades de las personas (IOEO, 2012; Ministerio de Educación, 2021a), en ese camino, desarrolla en los estudiantes el pensamiento creativo, el trabajo en equipo, el pensamiento lógico, la empatía y la confianza en sí mismos (Ministerio de Educación, 2021a).

Por otro lado, según IOEO (2012) entre los principios que se le resaltan es que se trata de una metodología centrada en el ser humano, en sus necesidades, motivaciones e intereses, en consecuencia, es importante empatizar, es decir, ponerse en los pies del usuario, sentir, pensar como ellos según contexto. Además, se trabaja de manera colaborativa, no aislada, para lograr una solución innovadora a un problema, entonces mientras más personas brindan ideas se favorece el proceso de elección de soluciones acabando con la típica figura del genio solitario que lo sabe todo. Asimismo, se trata de una metodología optimista no hay límites, se puede generar un cambio. Aquí se supera todas dificultades frente a los retos propuestos como la falta de presupuesto, tiempo, entre otros factores. Finalmente, como último principio se menciona el experimental el cual permite aprender los de errores con el fin de mejorar poco a poco la solución con la ayuda de los usuarios iterando según convenga.

Acerca de los pasos del desarrollo del design thinking Plattner (2017) afirma que está integrado por cinco elementos: empatía, definir, idear, prototipar y evaluar. Empatizar se trata de la adquisición de conocimientos básicos sobre los usuarios o el problema (Castillo et al., 2014) siendo la base del proceso del diseño en estudio, esta significa entender al usuario a partir de sus necesidades, sus motivaciones e intereses; aquí se debe dejar de lado las perspectivas que se tiene como individuo para sentir y pensar cómo piensa y siente el usuario, esto se puede realizar mediante la observación o la entrevista.

La entrevista busca, a través de una conversación entre el entrevistado y el entrevistador la obtención de información usando preguntas, dicha información aborda temas sobre la vida del entrevistado lo cual sirve para conocer su experiencia y entender el origen o causas de su desenvolvimiento social. Es tarea del entrevistador crear un clima estimulante para el entrevistado, de lo contrario no se podrá obtener la información que se busca.

Por otro lado, es común que el entrevistador vaya al encuentro del entrevistado, por ejemplo, su casa o el trabajo. Además, es importante acotar que, para que se lleve a cabo la entrevista se debe diseñar previamente un protocolo, el cual puede ser flexibilizado a medida que avanza la conversación. Todo el procedimiento anterior permite la recolección de insumos que luego servirán para las siguientes fases (Vianna et al., 2016). Cuando se preparan las preguntas es importante que estas sean abiertas, que se formule ¿por qué cuentas alguna historia o anécdota? ¿Qué opina o qué piensa? respecto a la información que se desea recoger, no se debe sugerir respuestas, se debe explorar sobre todo las emociones del usuario.

Otra técnica de esta fase es la observación la cual permite conocer lo que hace y piensa el cliente recolectándose de manera libre o a través de una guía de observación donde se consignan los aspectos que se observarán. La recolección de información que pueda obtenerse mediante la observación puede registrarse en una grabación o en fotografías, esta última puede ser el complemento de la primera, para identificar comportamientos. Otra técnica es muy popular en el campo de la investigación de mercado (Galindo, 2019).

Luego de recoger información acerca del usuario se pasa a la etapa definir, aquí se dan dos procesos: primero se organiza y se sintetiza la información recogida en la etapa anterior para poder luego definir el problema, que es una declaración donde hay que tener en cuenta al usuario, la necesidad y los insights del mismo, asimismo debe ser viable y significativo (Plattner, 2017). Entre las

técnicas halladas en esta etapa se encuentran el mapa de empatía, la saturación y organización (clustering) y el POV.

En el mapa de empatía se registra de manera sintética información acerca del cliente ordenando los datos recolectados en la etapa anterior, esta se utiliza sobre todo cuando hay mucha información recolectada. Para elaborar un diagrama de empatía se crea un diagrama segmentado en seis áreas donde la parte central contiene información del investigado como nombre o características personales, mientras que, los segmentos que se hallan alrededor debe tener preguntas que aborden los que observa el cliente en su ambiente, lo que escucha, lo que siente y piensa, lo que dice y hace (comportamiento), cuáles son las dificultades que ha experimentado y cuáles son las conquistas o aspectos prometedores del cliente. En conclusión, esta técnica sirve para la identificación de necesidades del cliente, así como de las oportunidades surgida para el proyecto; también puede servir como insumo para la siguiente etapa del design thinking (Ideación) (Vianna et al., 2016).

También se puede emplear en esta etapa la saturación y organización o Clustering que es una técnica que divide los datos recogidos en conjuntos tomando como criterio de agrupación las similitudes entre estos (Ordoñez et al., 2020). La técnica saturar y organizar consiste en escribir en tarjetas o post-it la información recogida en la etapa anterior. Se puede pegar en la pared o en un papelote, mientras más información hay es mucho mejor, esto se denomina saturar. Luego, se agrupa según categorías y se coloca títulos; por ejemplo, material, preferencia, calidad, entre otros, según sea el desafío planteado. Finalmente, se identifica los insights, es decir, las revelaciones o patrones resaltantes, esto permitirá definir el problema.

En la etapa Idear se generan gran cantidad de ideas posibles para dar solución al problema (Vianna et al, 2016; Plattner, 2017). Asimismo, aquí se valora la cantidad más que la calidad y no hay idea mal porque todas las ideas son consideradas correctas. Además, se puede utilizar diversos métodos (storyboards, croquis, prototipos y mindmaps) para explicar la idea de la mejor manera (Plattner, 2017).

Una de las técnicas empleada en esta etapa es el Brainstorming y se puede afirmar que es una técnica que genera diversidad de ideas en un corto lapso de tiempo de manera colaborativa. En este se emplean los datos de campo y se toma en cuenta que, a mayor cantidad de ideas, mayor oportunidad de obtener una solución. En el Brainstorming se debe evitar la crítica de ideas para no interrumpir el proceso creativo (Vianna et al, 2016).

El prototipo es el momento de hacer tangible la idea solución, para ello se debe prototipar, es decir, realizar un dibujo, una maqueta, un storytelling. Para este fin, se debe trabajar con materiales de bajo costo no con materiales finales del prototipo (Plattner, 2017). En ese sentido, agregan Serrano y Blázquez (2016) que, para construir los prototipos se deben utilizar materiales de rehúso, es decir, se debe hacer poca inversión; en este caso podrían elaborarse con papel, cartón, plástico, etc. y no con materiales finales para que sean elaborados de manera rápida, de esta manera, los usuarios podrán evaluar el prototipo y brindar sus sugerencias; esto se hace con la finalidad de ir mejorando hasta lograr la mejor solución. Sin embargo, es importante preparar las actividades las preguntas observar y anotar el verdadero comportamiento de los usuarios dejar que ellos interactúen con el prototipo (IOEO, 2012).

Para Vianna et al. (2016) el prototipo es la materialización de una idea, es decir, muestra cómo se pasa de un estadio abstracto a uno físico. También, esta etapa permite abandonar las ideas incompatibles para llegar a una óptima solución. En la elaboración de prototipos se simulan problemas, se prueban hipótesis, se ilustran ideas, para que, al materializarlas, se enriquezca el debate (Vianna et al, 2016). Entonces, se puede afirmar que, para la construcción de un prototipo no se debe emplear ni mucho tiempo ni mucha inversión, porque de lo contrario se estaría perdiendo la oportunidad que los usuarios brinden su feedback o retroalimentación en un tiempo adecuado.

Por otro lado, una fortaleza de la creación de prototipos es que permite aprender a través de la equivocación, por ello, el prototipo se debe compartir con

las personas sin necesidad de llegar a un producto perfecto, pues dicho producto se mejorará con retroalimentación o sugerencias de los usuarios. En esta fase lo importante es tangibilizar la idea y compartirla para poco a poco mejorarla hasta llegar a la solución (IOEO, 2012).

Existen una variedad de prototipos, entre los cuales se puede mencionar los siguientes:

Prototipo en papel, se trata de interfaces gráficas que tienen distintos niveles de fidelidad, dichas representaciones pueden ser dibujadas a mano sobre papel siendo bosquejos sencillos y poco a poco pueden complejizarse con la ayuda del usuario o del equipo (Vianna et al., 2016).

Otro tipo de prototipo es el modelo volumétrico, que son representaciones de un producto de baja fidelidad, es decir, con pocos detalles o de alta fidelidad, es decir, con un producto final bien logrado, con textura y muchos más detalles, pero sin llegar a ser funcional. A su vez, este modelo posibilita pasar la idea del ámbito conceptual al real pues es la representación tridimensional (Vianna et al., 2016).

En este conjunto de prototipos también se encuentra el storyboard que representa visualmente una historia distribuida en cuadros estáticos y usa dibujos, fotografías u otros; cuya finalidad es transmitir una idea a otras personas o comunicar una probable solución y que este camino se puedan detectar aspectos que deben superarse para mejorar el producto o servicio final (Vianna et al., 2016).

Por otro lado, respecto de la baja y alta fidelidad del prototipo se puede afirmar que un prototipo puede ser una representación conceptual de la solución, a esto se le denomina baja fidelidad, o puede ser desde una representación parcial o final de la idea, siendo lo más cercano a la solución final, lo cual se denomina alta fidelidad (Vianna et al., 2016).

**Tabla 1***Niveles de fidelidad*

Baja	Media	Alta
Representación conceptual /análoga a la idea	Representación de aspectos de idea	Mock-up de la idea de representación más similar posible de la idea

Fuente: Extraído de (Vianna et al., 2016)

Finalmente, la etapa de la evaluación consiste en refinar las soluciones ya que una vez creado el prototipado este debe ser mostrado a los usuarios de esta forma ellos nos brindaran sus opiniones sugerencias para poder mejorarlo también nos va permitir empatizar saber como se muestra frente al prototipo (Plattner, 2017); entonces, evaluar requiere de la observación de las reacciones que los usuarios muestran frente a los distintos prototipos (Castillo et al., 2014). Asimismo, es la etapa que permite mejorar o refinar el prototipo; sin embargo, también revela que probablemente la solución elegida no es la adecuada para los usuarios; por lo tanto, se debe iterar, es decir, regresar a las etapas anteriores para identificar en cuál de estas surgió el error (Plattner, 2017).

Para evaluar es común utilizar la malla receptora de información, esta permite la recopilación de información de manera síncrona, es decir, la sistematiza al presentar modelos y prototipos. Este ejercicio permite recibir feedback tanto del equipo como del usuario mientras interactúa con el prototipo.

Respecto del campo de la educación el design thinking puede resultar beneficioso para los estudiantes, profesores, familias y la comunidad. El pensamiento de diseño puede aplicarse en una unidad didáctica para cualquier asignatura y permite potenciar competencias (Sánchez, 2021).

**Tabla 2***Adaptación del proceso de design thinking al ámbito educativo*

<b>¿Para qué?</b>	<b>¿Recursos?</b>	<b>¿Principios?</b>	
¿Trabajar curriculum?	Espacios que fomenten el trabajo	Activación de la escucha	
Guiar el ABP cooperativo.		Naturalización del error	¿Roles?
aprendizajes   I servicio.	Material para las sesiones.	Grupos heterogéneos e inclusivos	Representación equilibrada
Solucionar un problema en el centro.		Control de la divergencia y convergencia	
<b>Empatizar</b>	<b>Definir</b>		<b>Prototipar</b>
Identificación y análisis de las necesidades, motivaciones y frustraciones de las personas protagonistas	Planteamiento de evidencia para lograr la concreción del problema que se pretende solucionar	<b>Idear</b> Saturación (volumen elevado) de ideas para establecer conexiones y alcanzar la idea más brillante y viable	Creación de la primera versión (analógica y post digital) de la solución escogida para resolver problema
<b>Testear</b>	<b>Comunicar</b>	<b>Evaluar</b>	
Prueba del prototipo mediante un proceso iterativo de mejora hasta obtener una versión definitiva	Comunicación de prototipos entre grupos para evaluación pro pares a la comunidad educativa ABP aprendizaje	Evaluación integral del proceso creativo  Objetivos Competencias prototipo trabajo grupal, comunicación impacto social	

**Nota:** Sánchez (2021)

El design thinking ofrece a los estudiantes contextos de aprendizaje donde estos logran desarrollar habilidades (Mena, 2021; Sánchez, 2021) necesarias para enfrentar el mundo actual. Por ejemplo: el pensamiento crítico, la colaboración, la proactividad, el emprendimiento, la comunicación efectiva, la empatía, la innovación, la imaginación y la capacidad de análisis y evaluación de la información. Lo anterior permite que se forjen estudiantes con potencial para convertirse en futuros trabajadores exitosos y en personas que ejerzan su ciudadanía de forma responsable (Mena, 2021).

Por otro lado, respecto de la variable competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social se partirá desde la concepción de emprendimiento, llamado también competencia emprendedora, competencia para el emprendimiento o competencias asociadas al emprendimiento (Safeca et al., 2020) o entrepreneurship (denominación en inglés) se encuentra en creciente desarrollo de investigación, dicho interés se erige sobre la base de ideas de contribución al crecimiento económico, a la renovación del tejido socio-productivo, a la dinamización de la innovación y a la generación de nuevos puestos de trabajo (Sánchez et al., 2017).

Es preciso apuntar que esta disciplina es colocada en el centro de las investigaciones desde el campo político y económico, mas no desde el educativo (Azqueta y Sanz, 2021); y que su origen se remonta hacia 1880, cuando Alfred Marshall identificó que era necesario el emprendimiento para la producción y que los factores de esta serían además de la tierra, trabajo y capital, la organización. También, afirmó que los emprendedores poseen una serie de habilidades, entre ellas, resalta el liderazgo natural, así, son capaces de trabajar bajo condiciones de incertidumbre; agrega que, las personas no necesariamente poseen estas habilidades, puede adquirirlas con el correr de los años (Paternina, 2018).

Entonces, el emprendimiento se puede entender como un proceso que ha influido en la creación de empresas y, en consecuencia, ha favorecido la generación de puestos de trabajo, ha mejorado la productividad con un nivel de competitividad tanto en mercados nacionales como en internacionales. En ese sentido, el

emprendimiento puede entenderse como una iniciativa a favor de la creación de empresas sobre la base de la motivación intrínseca compuesto por tres elementos como las actitudes, actividades y aspiraciones empresariales (Sparano, 2014), pero es más que solo la creación de negocios (Azqueta y Sanz, 2021).

Asimismo, el emprendimiento parte de una idea de negocio que el emprendedor ha identificado como una oportunidad, sacando a flote sus conocimientos, habilidades y destrezas (Sparano, 2014). En complemento de lo afirmado, Paternina (2018) entiende el emprender como un arte para transformar ideas en realidad, en ese camino, como una aptitud para la búsqueda de recursos, la iniciativa para la creación o el descubrimiento de nuevas maneras para hacer las cosas y encontrar soluciones. En otras palabras, emprender puede ser considerado como la capacidad de pensar o idear cosas nuevas con la finalidad de llevarlas a la realidad (acción).

El emprendimiento implica una serie de comportamientos y creencias capaces de generar bienestar social y puede ser considerado como un factor importante en el desarrollo de una idea. El despertar emprendedor puede alimentarse desde la educación formal porque en esta no solo se promueve el desarrollo cognoscitivo del estudiante sino también se contribuye con su propio reconocimiento de necesidades e intereses; entonces no solo se trata de aprender un contenido específico, sino de desarrollar las estructuras mentales del conocer y del aprender que le permitan analizar distintas situaciones de manera flexible y así inicie su proceso de evaluación de situaciones y toma de decisiones, de esta manera, logre la transformación personal y la de su entorno, es decir, desarrolle una actitud proactiva (Safeca et al., 2020).

El emprendimiento, similar a lo que pasa con el arte, la filosofía o la ciencia, es también transgresor con poder de transformación, al mismo tiempo favorece la divergencia y la diferencia (Rico y Santamaría, 2018).

El poder que posee el emprendimiento, según lo afirmado por Rico y Santamaría (2018) debe ser muy tomado en cuenta, ya que proporciona elementos

vitales para una verdadera transformación de la juventud, un aprendizaje para la vida porque permite romper con las cadenas del conformismo y favorece el espíritu creativo.

Respecto del campo educativo, tradicionalmente, se ha observado que las instituciones educativas no han promovido la capacidad para emprender, ya que para esto se requiere de una buena cuota de autonomía y creatividad, por el contrario, el sistema educativo se ha caracterizado por fuertes rasgos de autoritarismo que han impedido el desarrollo de la verdadera formación integral de las personas. En la actualidad, es preciso contar con personas versátiles capaces de responder a los vertiginosos cambios del mundo, capaces también de tener iniciativa y autoevaluarse, de entablar relaciones sociales adecuadas y respetuosas, además de descubrir por sí mismos el potencial que poseen. En ese sentido, las instituciones deben tomar en cuenta las variadas potencialidades de sus estudiantes y brindarles las condiciones para su desarrollo, es en ese camino que la formación en emprendimiento es imperante (Paternina, 2018).

Como se observa, asociar el concepto de emprendimiento con la escuela tiene como propósito el desarrollo de la capacidad para la resolución de problemas con proactividad y creatividad representando un rol protagónico en la elaboración de su propio proyecto de vida, también se puede afirmar que se requiere de una cuota importante de liderazgo que le permita ser un agente ejecutor que trabaje en equipo con responsabilidad y compromiso (Paternina, 2018; Hidalgo et al., 2018).

En consecuencia, para lograr el ansiado cambio educativo, es preciso desaprender y aprender en el campo de la enseñanza y de la forma de hacer las cosas, así como se debe dar mayor importancia a la formación continua del profesorado. También es importante hacer que los docentes impulsen la participación de sus estudiantes en eventos que expongan sus potencialidades como foros, ferias o encuentro de estudiantes de diversas escuelas, de esta manera, se contribuye con las actitudes emprendedoras de los estudiantes traducidas en una mejor visión de futuro, lo cual está relacionado con el

establecimiento de metas y la identificación de oportunidades, es decir, como una experiencia valiosa para su propia vida (Paternina, 2018).

La cultura del emprendimiento puede desarrollarse mediante un aprendizaje metódico incluyendo conocimientos, habilidades y destrezas, valores el cual, ayude a los participantes a lograr esos rasgos propios del emprendedor (Hidalgo, 2014).

Oe manera consensuada, la comunidad científica defiende que el proceso formativo debe estar orientado a favorecer el crecimiento integral de los estudiantes, de esta manera, también se encuentren preparados para la vida laboral (Aldana et al., 2019; Safeca et al., 2020). En ese camino, aseguran que la formación integral debe poner énfasis en la estimulación y desarrollo de la creatividad, así como en cualidades de la personalidad (Safeca et al., 2020).

La escuela, el núcleo familiar y la comunidad en la que se desenvuelve el estudiante representan espacios esenciales para el desarrollo y la estimulación del emprendimiento; sin embargo, es preciso sostener que por mucho tiempo el emprendimiento ha sido una categoría exclusivamente ligada al sector empresarial y no al escolar, y para que esto suceda se han realizado múltiples iniciativas como foros internacionales (Safeca et al., 2020).

El actual vínculo de la educación al emprendimiento está dirigido, básicamente a los jóvenes ya que en estos se ha identificado un genuino potencial como canteras de progreso, es decir, el forjamiento de un camino desde las instituciones educativas hacia el desarrollo y la productividad. En los jóvenes se reconoce ciertas actitudes que favorecen esta alianza, por ejemplo, su sensibilidad a las necesidades de las nuevas generaciones (Rico y Santamaría, 2018).

Para el Ministerio de Educación del Perú (2016) la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social se hace evidente cuando el estudiante pone en práctica una idea creativa movilizand recursos y acciones que le permitan alcanzar propósitos individuales o grupales con la finalidad de resolver problemas o necesidades en el ámbito social o económico (propuesta de valor). En

este camino, el estudiante valida sus ideas, diseña estrategias en la búsqueda de soluciones, emplea habilidades técnicas, evalúa procesos y resultados, todo esto sobre la base del actuar ético, la proactividad, la flexibilidad y la perseverancia. Entonces, se trata de una forma de pensar, sentir y actuar para crear valor, y proponer espacios de formación desde la comunidad educativa, los cuales construyan conocimientos, hábitos, actitudes y valores que generen comportamientos orientados a la mejora individual y colectiva social (Aldana et al., 2019).

Un proyecto de emprendimiento es una estrategia usada para alcanzar el estándar, la competencia, las capacidades y los desempeños consignados en el currículo en el caso del área de Educación para el Trabajo. Un proyecto de emprendimiento puede ser económico cuando los beneficios que se alcanza se destinan a las personas que pusieron en marcha dicho proyecto. Mientras que, se trata de un proyecto social cuando los beneficios mejoran las condiciones de una comunidad en los ámbitos económico, social o cultural (Ministerio de Educación, 2021a).

**Tabla 3**

*Estándares de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social*

<b>Nivel</b>	<b>Descripción de los niveles de desarrollo e la competencia</b>
<p><b>Nivel Destacado</b></p>	<p>Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando empatiza con las necesidades y expectativas de un grupo de usuarios reinterpretando la situación de diferentes perspectivas para crear una alternativa de solución innovadora que integra aspectos éticos y culturales y optimiza su diseño para generar resultados sociales y ambientales positivos. Implementa sus ideas innovando habilidades técnicas, diseña estratégicamente y en función a escenarios complejos las acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente al alinear sus esfuerzos y acciones individuales para el logro de una meta común, lidera actividades y fomenta la iniciativa y la perseverancia colectiva generando acciones de negociación en función de los distintos intereses. Evalúa las diferentes etapas el proyecto optimizando la relación inversión – beneficio, interpreta los resultados, realiza ajustes e incorpora innovaciones al proyecto para lograr su sostenibilidad.</p>
<p><b>Nivel Esperado al final el ciclo VII</b></p>	<p>Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios, genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable que considera aspectos éticos y culturales y redefine sus ideas para generar resultados sociales y ambientales positivos. Implementa sus ideas combinando habilidades técnicas, proyecta en función a escenarios las acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente recombinaando sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común, coordina actividades y colabora a la iniciativa y la perseverancia colectiva resolviendo los conflictos a través de métodos</p>

---

constructivos. Evalúa los procesos y resultados parciales, analizando el equilibrio entre inversión y beneficio, la satisfacción de usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados. Incorpora mejoras en el proyecto para aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de procesos.

---

**Nivel**  
Esperado  
al final el  
ciclo vi

Gestiona proyectos e emprendimiento económico o social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo usuarios y explora su necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable y reconoce aspectos éticos y culturales así como los posibles resultados sociales y ambientales que implica .Implementa sus ideas empleando habilidades técnicas, anticipa las acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente cumpliendo sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común ,propone actividades y facilita a la iniciativa y perseverancia colectiva . Evalúa el logro de los resultados parciales relacionando la cantidad de insumos empleados con los beneficios sociales y ambientales generados; realiza mejoras considerando además las opiniones de los usuarios y las lecciones aprendidas.

---

*Nota:* Minedu (2016)

La Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social se organiza de acuerdo a cinco etapas (Ministerio de Educación, 2020a), a saber: la preparación, consiste en fortalecer el espíritu emprendedor, su autoconfianza y autoconcepto de los estudiantes, que ellos reconozcan cuáles son sus fortalezas y su campo de interés. La creación consiste en desarrollar las etapas del proceso del design thinking y modelos de negocios para establecer y validar las hipótesis. La planificación, que consiste en planificar las actividades para la producción, comercialización de sus productos, utilizando como herramienta el diagrama de Gantt. La ejecución se trata de la elaboración del producto o servicio operando diversas máquinas. Y la evaluación, consiste en evaluar todo el proyecto y obtener aprendizajes o lecciones aprendidas de esto; asimismo, se evalúa el impacto ambiental económico y social del producto.

Por otro lado, la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social, se fundamenta en la pedagogía emprendedora, preparando al estudiante para forjar el futuro, idear y poner en práctica su proyecto de vida. En ese sentido, dichos proyectos toman como punto de partida las características de los estudiantes, sus intereses y talentos. En este caso, la figura docente tiene por misión acompañar al estudiante en el conocimiento de sí mismo (Ministerio de Educación, 2020a).

Los proyectos de emprendimiento pueden ser económicos porque a partir de estos se origina un producto o servicio que conlleva a una ganancia económica; o sociales porque generan un producto o servicio que conlleva a una ganancia social. En consecuencia, el tipo de proyecto que se emplee obedecerá a lo que se desea generar (beneficio económico o social) más que del tipo de problema o necesidad que se tenga (Ministerio de Educación, 2020a).

Por otro lado, pese a que la palabra emprendimiento siempre es entendida como sinónimo de hacer negocios, sin embargo, en la documentación curricular y, en específico, en la Competencia 27 se la entiende como la movilización de acciones requeridas para lograr un propósito.

La Pedagogía Emprendedora propone el fortalecimiento del conocimiento de sí mismo y el aprender haciendo porque esto genera confianza, motivación intrínseca, capacidad de decisión, gestión de tiempo y recursos (Ministerio de Educación, 2020a). Sin embargo, esto aún representa un reto porque la educación conserva muchos rasgos tradicionales y el desafío de capacitar a los docentes en estrategias de innovación en la enseñanza y aprendizaje con el fin de forjar estudiantes emprendedores que logren impacto social y económico para el país, pero esto solo se puede lograr a través de experiencias de la vida real y con una buena y constante capacitación de la plana docente (Sánchez et al., 2017).

En palabras Espinoza (2018) la gestión de proyectos de emprendimiento económico y social necesita desarrollar capacidades orientadas generar

propuestas de valor sobre algún producto que lo hagan distinguirse o particularizarse, de esta manera, podría ser visto como un producto mucho más atractivo y competitivo. En consiguiente, si se suman habilidades técnicas, trabajo cooperativo y un buen manejo de la evaluación de proyectos se manejará dicha competencia.

Complementa el Minedu (2016) afirmando que, para concretar esta competencia se requiere del desarrollo de las siguientes cuatro capacidades: creación de propuestas de valor, esta trata sobre la creación de alternativas de solución (bien o servicio) que sean tanto creativas como innovadoras y que resuelvan una necesidad o un problema social. De esta forma, el estudiante desarrolla la capacidad de evaluar lo que ha propuesto como solución, asimismo, diseña criterios para seleccionar las alternativas más pertinentes, así como estrategias para concretar su idea.

La capacidad Aplica habilidades técnicas guarda relación con el uso de herramientas, máquinas o programas informáticos con el fin de realizar los procesos para elaborar un producto o brindar un servicio (Minedu, 2016). Es decir, a partir de la aplicación de criterios de calidad se selecciona y emplea herramientas, máquinas o métodos.

La capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas se refiere a integrar la iniciativa individual a las del colectivo con la finalidad de conseguir un objetivo compartido, así también, se trata de organizar el trabajo en equipo tomando en cuenta las características diferenciadoras de los integrantes de este y cómo dichas características pueden aportar al bien común (Minedu, 2016). En otras palabras, se impulsa el trabajo en equipo con el fin de alcanzar metas, evidenciando habilidades ligadas al liderazgo, la comunicación efectiva, el respeto y la tolerancia.

Finalmente, la capacidad Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento generan un proceso reflexivo al identificar si las decisiones tomadas hacia los resultados parciales o finales fueron adecuadas para resolver

los problemas o la necesidad; de ese modo, favorece con nueva información que se usará en la toma de decisiones o en la mejora del diseño de proyecto para que este sea un proyecto sostenible en el tiempo. También reflexiona sobre los impactos en la sociedad o el ambiente.

Por otro lado, la competencia gestión de proyectos de emprendimiento económico y social se nutre teóricamente del constructivismo la cual es una corriente pedagógica que sostiene la importancia de proveer al estudiante herramientas con las que pueda elaborar sus propios procedimientos cuando de solucionar un problema se trate. Además, se trata de un paradigma que propone una enseñanza dinámica y participativa, de esta manera, se asegura que el conocimiento sea una auténtica construcción realizada por la persona que aprende (Zelaya, 2018).

Oicha corriente tiene como personajes a Jean Piaget y a Lev Vygotski. En el caso del primero, este analiza cómo se construye el conocimiento a partir de la interacción de la persona con el medio. En el segundo caso, se estudia cómo el medio social permite una reconstrucción interna del conocimiento en el ser del sujeto (Zelaya, 2018). Complementan Sacta et al. (2021) afirmando que la teoría de Bandura del aprendizaje social una persona tiene la posibilidad de aprender a partir tanto de la observación como de la imitación, aunque esto no es necesariamente una ley pues dependerá de sus propias características y de la motivación que posea. Esta teoría guardaría relación con ambas variables estudiadas.

Como se observa, las ideas afirmadas acerca del emprendimiento lo asocian a un cambio que parte desde el individuo y que aporta al desarrollo social y económico. Además, guarda relación con el desarrollo del liderazgo y con la creación de ideas productivas y transformadoras, perfil que es empoderado desde las aulas independientemente de la disciplina que se imparta sirviendo como fortaleza pues le permite afrontar diversos retos que surgirán en el devenir de su vida.

## 111. METODOLOGÍA

### 3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo: Básica

Se trata de una investigación de tipo básica que tiene por objetivo aumentar el conocimiento científico, sobre la base de la búsqueda de la comprensión sobre la naturaleza y las leyes que la rigen (Baena, 2017).

Enfoque: cuantitativo

Órdeno que su característica fundamental es el recopilar información mediante el empleo de instrumentos válidos y confiables, que sean capaces de expresar lo recabado mediante términos numéricos, pudiendo ser cuantificables en contraste con la realidad.

Oe ahí de acuerdo con Baena (2017) podemos considerar que los estudios cuantitativos, por lo general, expresan los conocimientos de forma subjetiva, desarrollando teorías sobre las variables, en función a la realidad obtenida de los resultados de los instrumentos empleados, logrando de este modo, confirmar o rechazar las hipótesis.

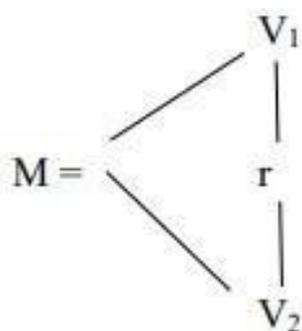
Nivel: Correlacional

El nivel es correlacional porque su propósito es la búsqueda del porqué de los fenómenos o situaciones de estudio (Bernal, 2021). En este sentido, la presente pesquisa centro su interés en la relación o asociación existente entre el Oesign thinking y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en estudiantes de educación secundaria de una institución educativa de Surquillo.

Diseño: No experimental

Finalmente, el diseño desarrolla estrategias para confirmar o rechazar las hipótesis, dicho diseño es no experimental transversal porque en este estudio no se intervendrán las variables y se recolectará los datos en un momento determinado (Hernández y Mendoza, 2018).

El esquema básico del diseño correlacional que expresado en el siguiente esquema:



Oonde:

M : Muestra

V1 : Oesign thinking

V2 : Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento económico social

r : Correlación entre la V1 y V2

### 3.2. Variables y operacionalización

Odefinición conceptual

V1: Oesign thinking

Oesign thinking es una metodología que nos permite resolver problemas, por medio de técnicas etnográficas y métodos creativos, está centrado en el ser humano, haciéndolos participes de la creación de las soluciones que involucra tres aspectos importantes: factibilidad técnica viabilidad económica y deseabilidad (Hasso Plattner Institut, 2017).

V2: Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento económico social

Para el Ministerio de Educación del Perú (2016) Esta competencia se hace evidente cuando el estudiante pone en práctica una idea creativa movilizandorecursos y acciones que le permitan alcanzar propósitos individuales o grupales con la finalidad de resolver problemas o necesidades en el ámbito social o económico (propuesta de valor).

Odefinición operacional

V1: Oesign thinking

Para poder medir la variable, se recurrió a la medición de los siguientes componentes: Empatizar definir, idear, prototipar y evaluar empleando un cuestionario compuesto por 19 elementos, con una escala de Likert de 3 opciones.

V2: Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento económico social

En este camino, el estudiante valida sus ideas y diseña estrategias en la búsqueda de soluciones creando propuestas de valor, emplea habilidades técnicas, trabaja de forma colaborativa, y evalúa los procesos y resultados, todo esto, sobre la base del actuar ético, la proactividad, la flexibilidad y la perseverancia. Para medir ello, se empleó un cuestionario compuesto por 41 elementos, con una escala de Likert de 3 opciones.

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

Población

Oesde la visión de Chaudhuri (2019) La población es considerada como el total de casos que expresan particularidades semejantes en un espacio determinado.

Analizando lo planteado por el autor, resulta pertinente precisar que, en muchas ocasiones, es casi imposible poder indagar sobre el total, razón por la que

se opta por emplear técnicas que permitan delimitar el análisis, extrayendo de ello, una muestra sobre la cual se efectúe todo el estudio.

La población está integrada por los estudiantes de educación para el Trabajo del 8to año de secundaria de una institución educativa de Surquillo, cuya cantidad asciende a un total de 48 estudiantes en donde las edades fluctúan entre los 18 años a 16 aproximadamente.

### Muestreo

En este caso, no se empleó ninguna técnica de muestreo debido a que se empleó la técnica del censo.

### Muestra

Sobre la muestra, Ariste et al. (2020) explicaron que son subgrupo de casos que provienen del total (población) y son sujetas a investigación, con el propósito de obtener información veraz y precisa sobre un tema en específico.

En vista de que la población estuvo conformada por una cantidad accesible y pequeña, se optó por tomar la técnica del censo, considerando al total para ser analizado, razón por la cual, se consideró a los 48 estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022.

### Tabla 4

#### *Población y muestra*

<b>Área</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
Estudiantes de educación para el Trabajo de 8to año de secundaria	48	48

*Criterios de inclusión:* se consideró a todos los estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022.

*Criterios de Exclusión:* se excluyó a los estudiantes que no correspondan al curso de educación para el Trabajo, y que no se encuentren cursando el 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022.

### **3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos**

#### Técnicas

La técnica que se empleó para medir las variables design thinking y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social es la encuesta, la cual se realiza a través de interrogantes para la recolección de datos sobre el estudio.

En referencia a las encuestas, Vásquez (2020) y Ramos et al. (2020) precisaron que esta técnica ayuda a recabar datos e información relevante a un tema mediante la opinión de los participantes, sin tener que incidir en la experimentación.

#### Instrumentos

El instrumento que se usó en este estudio fue el cuestionario, el cual se refiere a un conjunto de interrogantes elaboradas de forma clara y sencilla acerca de una variable que se desea medir (Escudero y Cortez, 2018).

En ese sentido, se emplearon dos cuestionarios para las variables design thinking y gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.

**Tabla 5***Ficha Técnica del instrumento design thinking*

---

Nombre	Cuestionario de metodología desing thinking
Autor	Leydi Nydia Agurto Ñopo (2022)
Objetivo	Oeterminar cuál es la relación entre la metodología design thinking y el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de Educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una institución educativa de Surquillo, 2022.
Población	48 estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022.
Número de ítem	19
Aplicación	Individual
Tiempo	18 minutos
Escala	1 (Nunca), 2 (a veces), 3 (siempre).

---

## Tabla 6

### *Ficha Técnica del instrumento de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social*

---

Nombre	Cuestionario de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social
Autor	Leydi Nydia Agurto Ñopo (2022)
Objetivo	Determinar cuál es la relación entre la metodología design thinking y el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de Educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una institución educativa de Surquillo, 2022.
Población	48 estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022.
Número de ítem	41
Aplicación	Individual
Tiempo	18 minutos
Escala	1 (Nunca), 2 (a veces), 3 (siempre).

---

#### Validez

Se denomina que un instrumento cumple con el criterio de validez cuando la información que la comprende está enfocada a medir lo que realmente se pretende (Sánchez, et al., 2018)

Para dicha evaluación se analizó que cada interrogante cumpla con criterios como los de claridad, consistencia, objetividad, coherencia, intencionalidad y pertinencia, los cuales fueron evaluados por el siguiente experto:

**Tabla 7***Validación del instrumento*

Experto	Resultado
Or. Oelgado Arenas Raúl	Aplicable
Or. Tezén Ipanaqué Antonio	Aplicable
Mg. Palacios Rivera Margot Trinidad	Aplicable

*Nota:* Elaboración propia

**Confiabilidad**

Se dice que un instrumento es confiable cuando sus resultados alcanzan una buena consistencia, es decir, al ser aplicado en distintos momentos, los resultados que se obtienen son los mismos (Kubai, 2019).

En el caso de la presente pesquisa, la fiabilidad fue medida mediante la aplicación del coeficiente de alfa de Cronbach, cuyos resultados se observan en los anexos.

**3.5. Procedimientos**

Para desarrollar la pesquisa se efectuaron los siguientes procedimientos:

Primero, se solicitó a dirección de la Institución Educativa en estudio que nos brinde los permisos necesarios para poder efectuar un estudio en su plantel.

Segundo, con dicha aprobación se procedió a desarrollar la investigación, y con ello, la elaboración de los instrumentos los cuales pasaron por un proceso de validez.

Tercero, una vez validado los instrumentos por los expertos, se procedió al levantamiento de la información, solicitando por segunda vez el permiso a la

institución para poder aplicar un cuestionario a los estudiantes del nivel secundario, y con ello, se tuvo también que pedir el consentimiento de los padres de familia para que autoricen a sus menores hijos el poder participar de la encuesta.

Cuarto, una vez obtenido los permisos, se procedió a la aplicación de los instrumentos. Luego de ello, se trasladó la información recaba en una base de datos.

Quinto, los datos fueron procesados estadísticamente para poder obtener los resultados y con ello, poder elaborar las conclusiones.

### **3.6. Métodos de análisis de datos**

Tal como se mencionó líneas arriba, para analizar la información y datos recabados se trasladó todo a una base de datos para efectuar el análisis descriptivo e inferencial mediante el programa SPSS.

#### Análisis descriptivo

Este tipo de análisis comprende los procesos de recabado de información, clasificación de la misma, y descriptivo de los resultados de manera sintetizada, expresándola mediante gráficos y tablas (Ramos, et al., 2020).

En el caso de la presente pesquisa, el análisis descriptivo fue elaborado mediante tablas de frecuencias y gráficos de barras de cada una de las variables y sus dimensiones, ambas de forma agrupada.

#### Análisis inferencial

Comprende la creación de inferencias, su comprobación mediante métodos estadísticos, y la elaboración de conclusiones, partiendo de la información recabada de la muestra (Satishprakash, 2020 y Ramos, et al., 2020).

En este apartado se realizó un análisis cruzado de las variables y dimensiones en función a los objetivos propuestos, con el fin de medir el nivel de asociación entre ambas. Luego de ello, se analizó la normalidad de los datos para identificar la procedencia de los mismos y con ello determinar el estadístico a emplear para comprobar las hipótesis. Habiendo detectado que las muestras son no paramétricas, se comprobó las hipótesis mediante el estadístico de Spearman.

### **3.7. Aspectos éticos**

Con relación a los aspectos éticos se ha tomado en cuenta lo siguiente:

El respeto por la propiedad intelectual de las personas investigadoras, asumiendo las citas correspondientes en función a cada material bibliográfico consultado para el sustento de la presente tesis.

Oel mismo modo, se trabajó con veracidad, mostrando toda la información de forma transparente y verídica, sin alterar, ni manipular los datos.

En cuanto a la aplicación de instrumentos, se respetó la voluntad de los padres de los participantes, ya que, los que conforman la muestra son menores de edad, siendo por ende los padres los que tienen la opción de decidir si participa o no sus menores, recalcando que las encuestas serán de forma anónima, razón por la que no se revelará los datos de quienes han participado.

Y finalmente, se respetó a cabalidad la originalidad del autor, demostrando que la información plasmada en la tesis de mi autoría, sin incidir en copia o plagio.

## IV. RESULTADOS

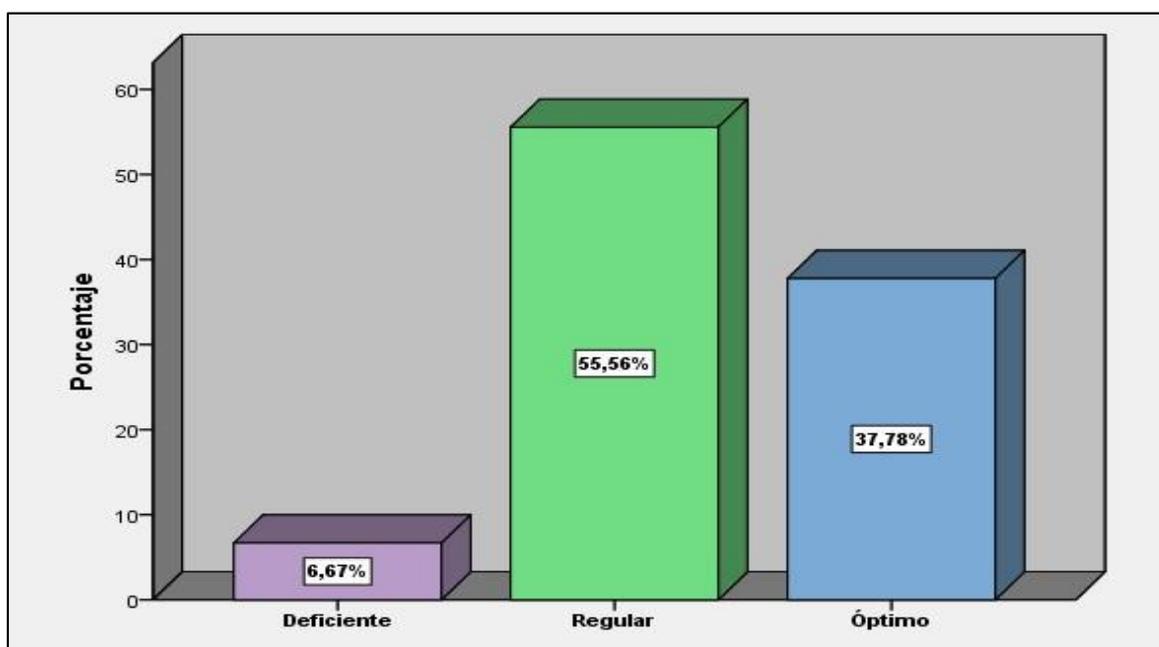
**Tabla 8**

*Variable 1. Metodología design thinking*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Oeficiente	3	6,7
	Regular	28	88,6
	Óptimo	17	37,8
	Total	48	100,0

**Figura 1**

*Variable 1. Metodología design thinking*



Los resultados revelan la percepción de los estudiantes del 8to año de secundaria que llevan el curso de educación para el trabajo y pertenecen a una institución educativa de Surquillo, quienes mencionaron en cuanto al uso de la metodología design thinking que, el 88.86% lo aplica en un nivel regular, el 37.78% de forma óptima y el 6.67% de manera deficiente. Esto demuestra que los docentes que han empleado la metodología design thinking haciendo uso de los recursos del

programa nacional para la educación remota Aprendo en casa, no han logrado la contextualización previa a la aplicación de dicha metodología, esto debido a que presentan debilidades en la aplicación de la metodología, aplicándola tal cual sin efectuar las adecuaciones pertinentes.

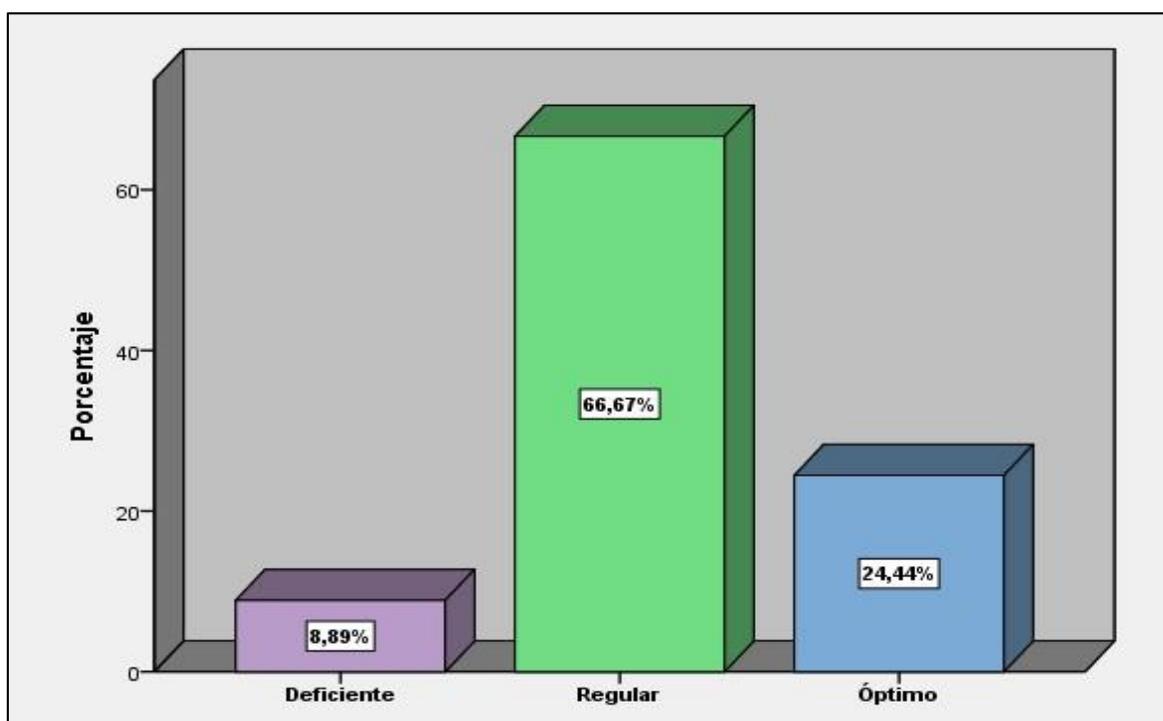
**Tabla 9**

*01. Empalzar*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Oeficiente	4	8,9
	Regular	30	66,7
	Óptimo	11	24,4
	Total	48	100,0

**Figura 2**

*01. Empalzar*



Los resultados revelan la percepción de los estudiantes en cuanto a la dimensión empatizar, mencionando que, el 66.67% logra empatizar con los clientes o usuarios

solo en un nivel regular, el 24.44% en un nivel óptimo y el 8.89% en un nivel deficiente. Esto demuestra que existen deficiencias en los estudiantes en cuanto a la comprensión de las necesidades de los usuarios.

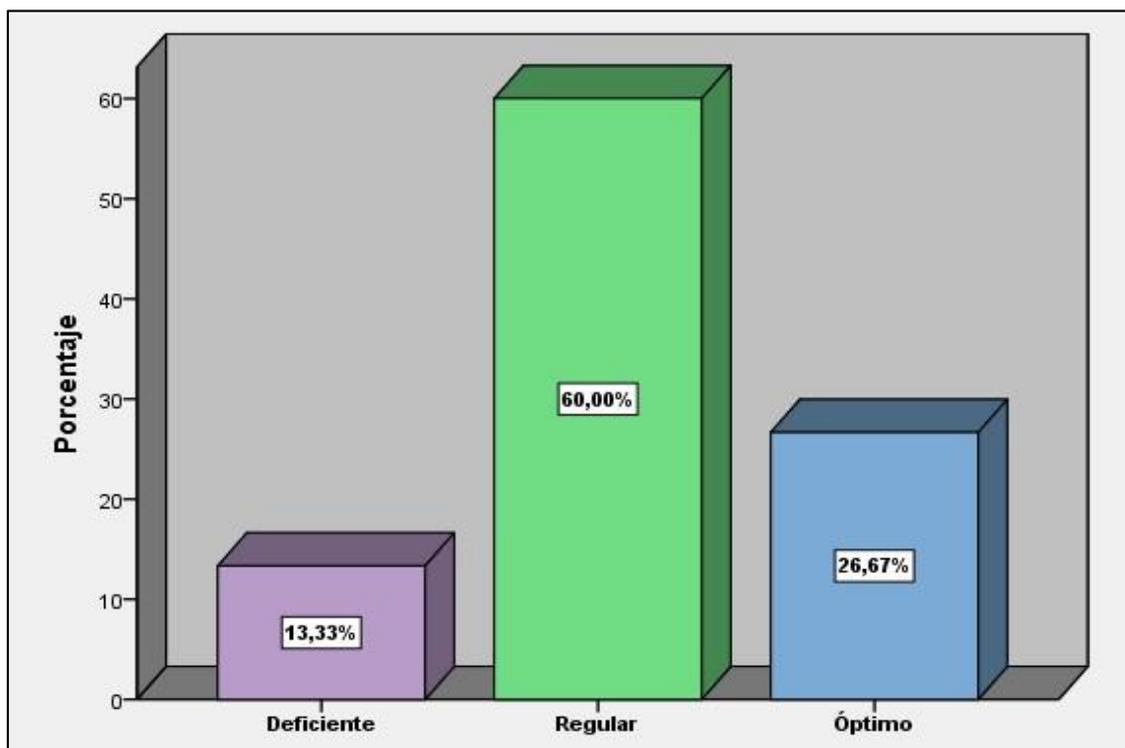
**Tabla 10**

*02. Definir*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Oeficiente	6	13,3
	Regular	27	60,0
	Óptimo	12	26,7
	Total	48	100,0

**Figura 3**

*02. Definir*



Los resultados revelan la percepción de los estudiantes en cuanto a la dimensión definir, mencionando que, el 60% logra definir los problemas en un nivel regular, el

26.67% en un nivel óptimo y el 13.33% en un nivel deficiente. Esto demuestra que existen deficiencias en los estudiantes en cuanto a sintetizar y organizar la información que obtienen por parte del usuario, y por ende, se les dificulta poder definir los problemas.

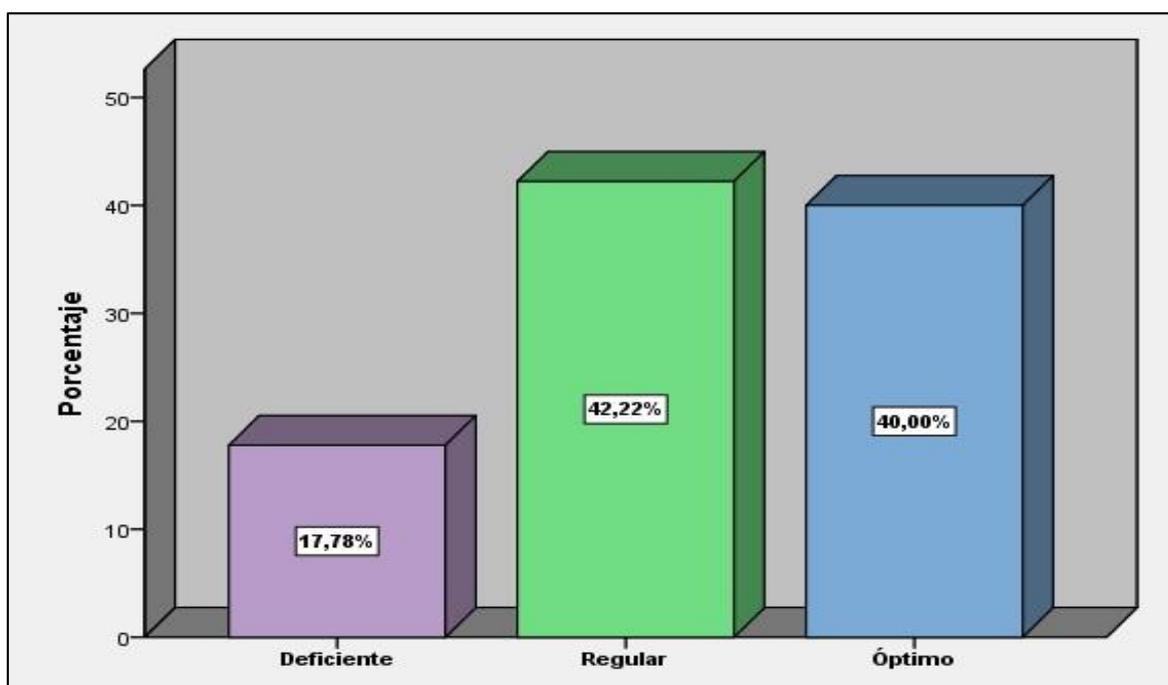
**Tabla 11**

03. Idear

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Oeficiente	8	17,8
	Regular	19	42,2
	Óptimo	18	40,0
	Total	48	100,0

**Figura 4**

03. Idear



Los resultados revelan la percepción de los estudiantes en cuanto a la dimensión idear, mencionando que, solo el 42.22% logra generar ideas para dar soluciones a los problemas en un nivel regular, el 40% lo hace en un nivel óptimo y el 17.78%

en un nivel deficiente. Esto demuestra que existen deficiencias en los estudiantes en cuanto a idear posibles soluciones que contribuyan a solucionar los problemas.

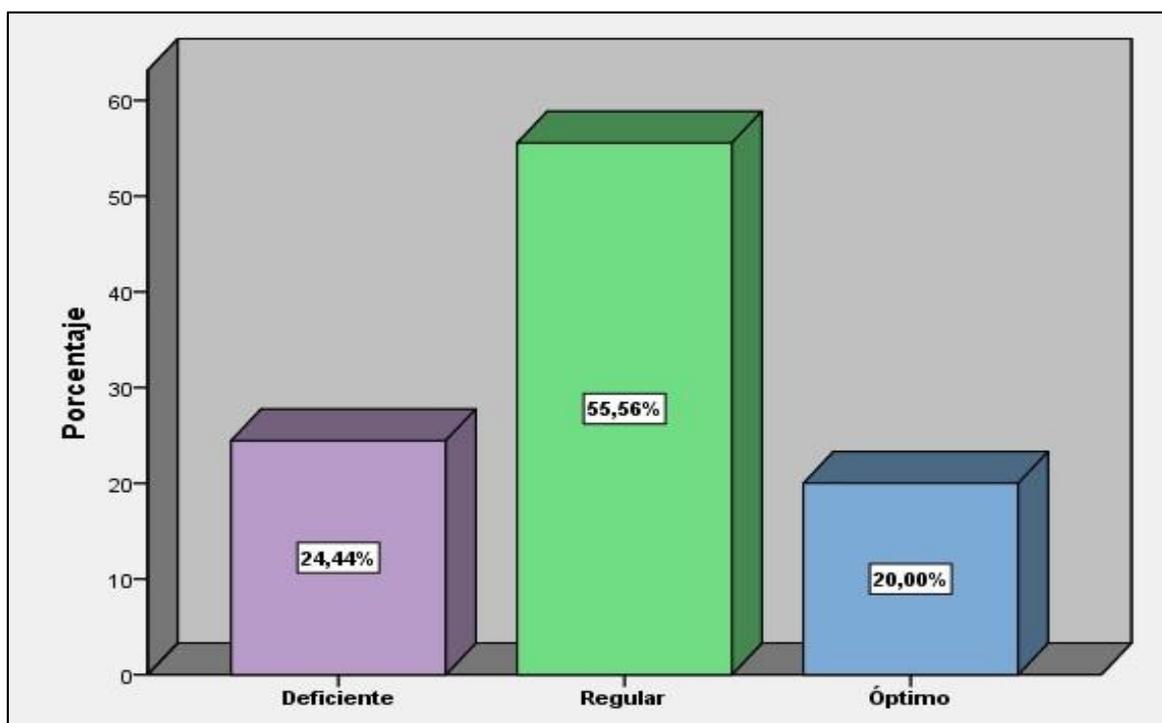
**Tabla 12**

*04. Prololipa*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Oeficiente	11	24,4
	Regular	28	88,6
	Óptimo	9	20,0
	Total	48	100,0

**Figura 5**

*04. Prololipa*



Los resultados revelan la percepción de los estudiantes en cuanto a la dimensión prototipar, mencionando que, solo el 88.86% logra hacer tangible las ideas de solución en un nivel regular, el 24.44% lo hace en un nivel deficiente y el 20% en

un nivel óptimo. Esto demuestra que existen deficiencias en los estudiantes en cuanto a la creación de prototipos y materializar sus ideas.

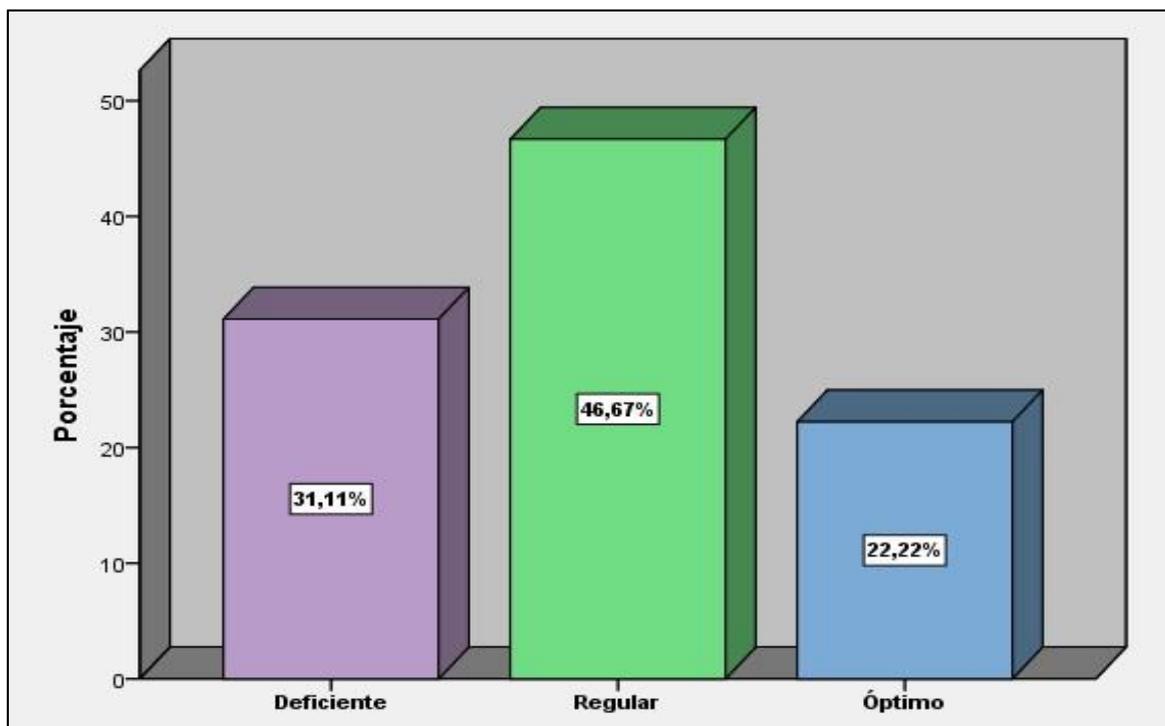
**Tabla 13**

*05. Evaluar*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Oeficiente	14	31,1
	Regular	21	46,7
	Óptimo	10	22,2
	Total	48	100,0

**Figura 6**

*05. Evaluar*



Los resultados revelan la percepción de los estudiantes en cuanto a la dimensión evaluar, mencionando que, solo el 46.67% logra llegar hasta la etapa de evaluación desarrollándose en un nivel regular, el 31.11% lo hace en un nivel deficiente y el

22.22% en un nivel óptimo. Esto demuestra que existen deficiencias en los estudiantes en cuanto a llegar a esta etapa del proceso.

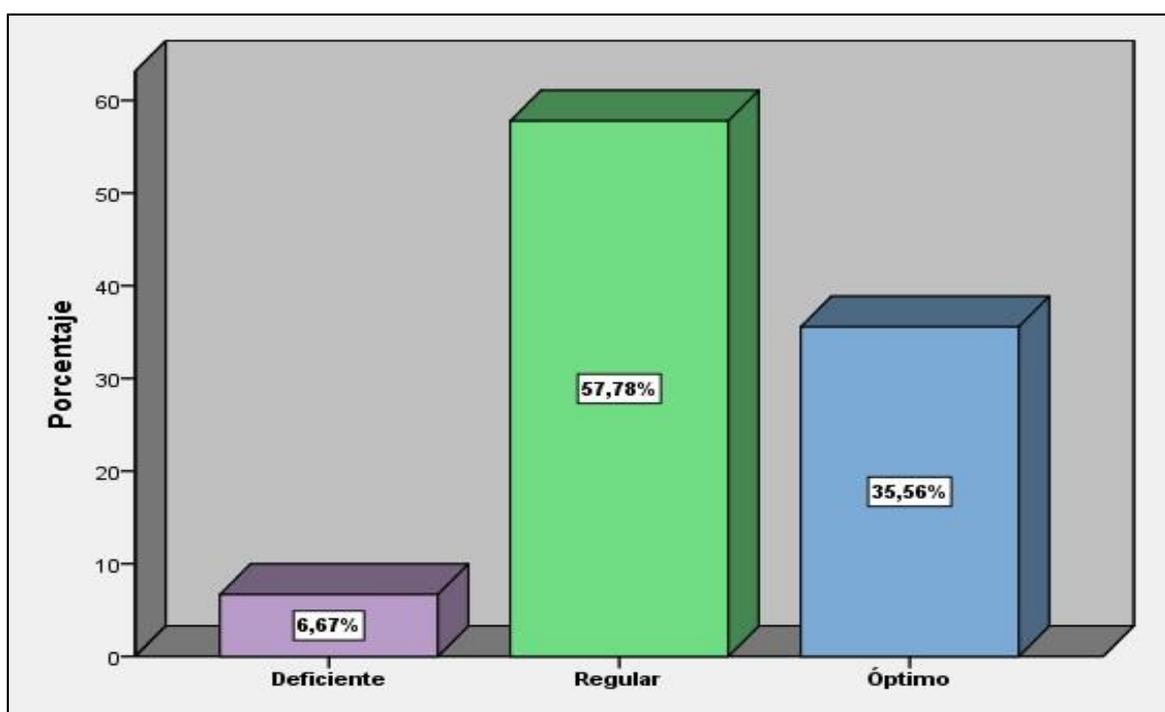
**Tabla 14**

*Variable 2. Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Oeficiente	3	6,7
	Regular	26	87,8
	Óptimo	16	38,6
	Total	48	100,0

**Figura 7**

*Variable 2. Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social*



Los resultados revelan la percepción de los estudiantes en cuanto a la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social, mencionando que, solo el 87.78% logró desarrollar esta competencia en un nivel regular, el 38.86% en un nivel óptimo y el 6.67% en un nivel deficiente. Estos resultados demuestran que las

deficiencias que presentan los docentes en cuanto a la aplicación de la metodología design thinking ha ocasionado que los estudiantes no participen en los proyectos de Crea y emprende, viéndose limitados a formarse en cuanto a innovación y emprendedurismo.

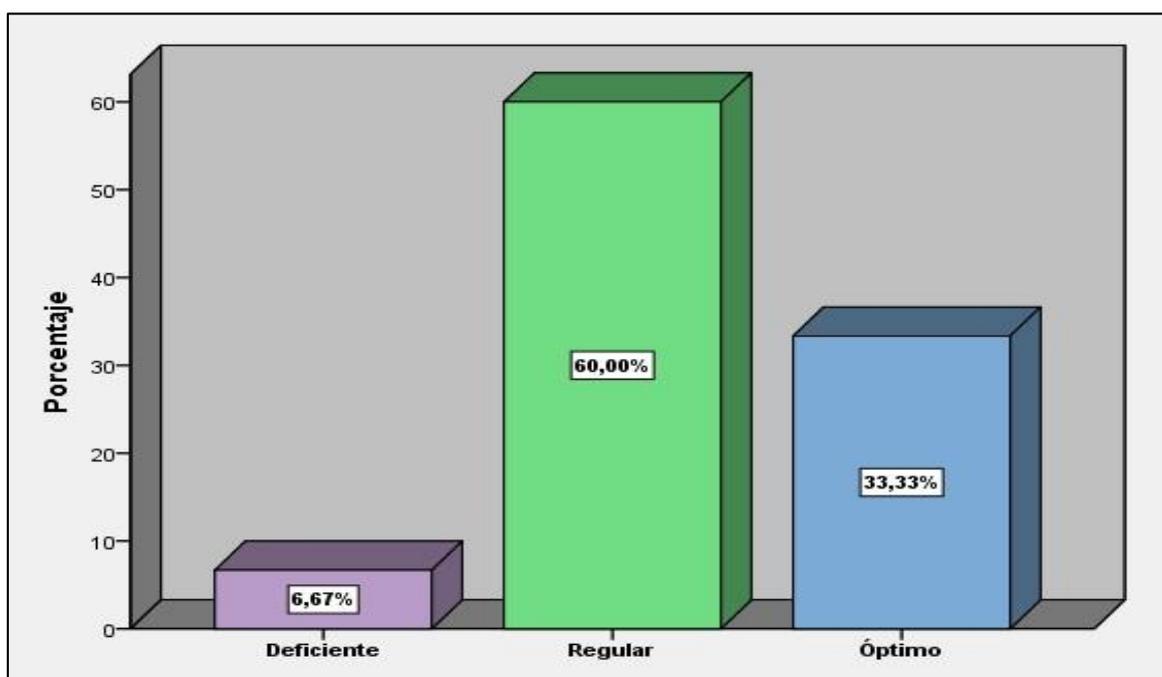
**Tabla 15**

*01. Creación de propuesta de valor*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Oeficiente	3	6,7
	Regular	27	60,0
	Óptimo	18	33,3
	Total	48	100,0

**Figura 8**

*01. Creación de propuesta de valor*



Los resultados revelan la percepción de los estudiantes en cuanto a la creación de una propuesta de valor, mencionando que, solo el 60% logra desarrollar una propuesta de valor en un nivel regular, el 33.33% lo hace en un nivel óptimo y el

6.67% en un nivel deficiente. Estos resultados demuestran que los estudiantes necesitan fortalecer esta competencia incentivando en ellos, la creación de propuestas que permitan darle un valor a su producto, haciéndolo más atractivo, y que cumpla con las características necesarias para competir en el mercado.

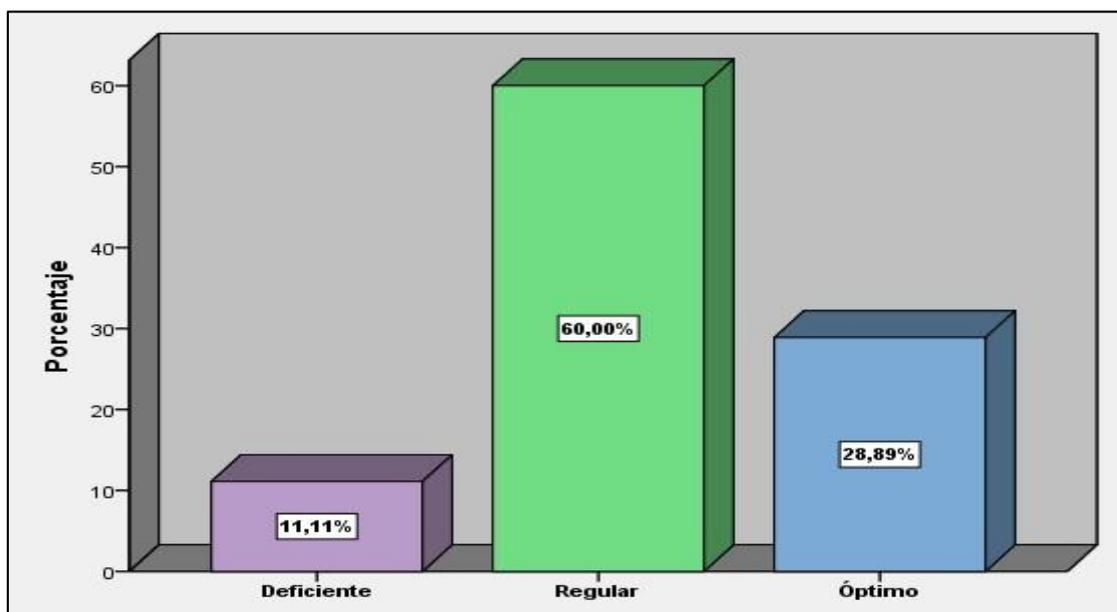
**Tabla 16**

*02. Aplicación de habilidades técnicas*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Oeficiente	8	11,1
	Regular	27	60,0
	Óptimo	13	28,9
	Total	48	100,0

**Figura 9**

*02. Aplicación de habilidades técnicas*



Los resultados revelan la percepción de los estudiantes en cuanto a la aplicación de habilidades técnicas, mencionando que, el 60% logró desarrollar esta capacidad en un nivel regular, el 28.89% lo hace en un nivel óptimo y el 11.11% en un nivel deficiente. Estos resultados demuestran que los estudiantes necesitan fortalecer

esta competencia incentivando en ellos, el uso de herramientas, máquinas o programas informáticos que les permita realizar procesos para elaborar un producto o brindar un servicio.

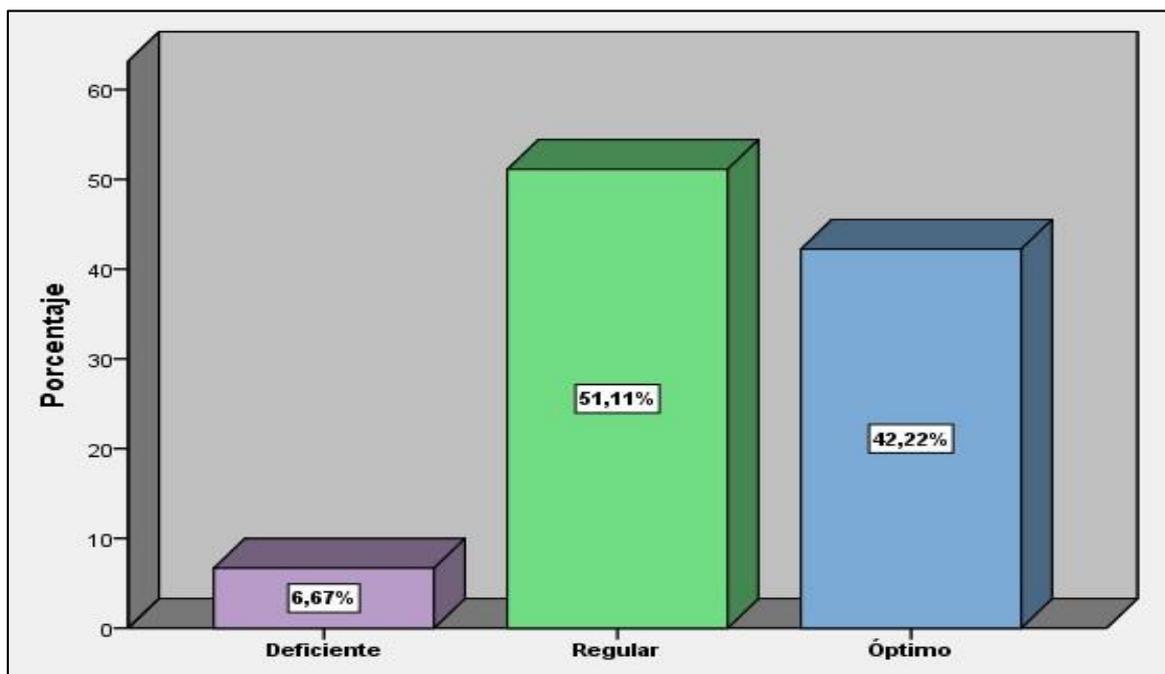
**Tabla 17**

*03. Trabajo colaborativo*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Oeficiente	3	6,7
	Regular	23	81,1
	Óptimo	19	42,2
	Total	48	100,0

**Figura 10**

*03. Trabajo colaborativo*



Los resultados revelan la percepción de los estudiantes en cuanto al trabajo colaborativo, mencionando que, el 61.11% logra desenvolverse de manera colaborativa en un nivel regular, el 42.22% lo hace en un nivel óptimo y el 6.67% en un nivel deficiente. Estos resultados demuestran que los estudiantes necesitan

aprender a trabajar en equipo, ya que trabajando de manera conjunta podrán aportar mayores ideas para alcanzar las metas, teniendo que reforzar en ellos la capacidad de liderazgo, tolerancia, y el uso de una comunicación efectiva.

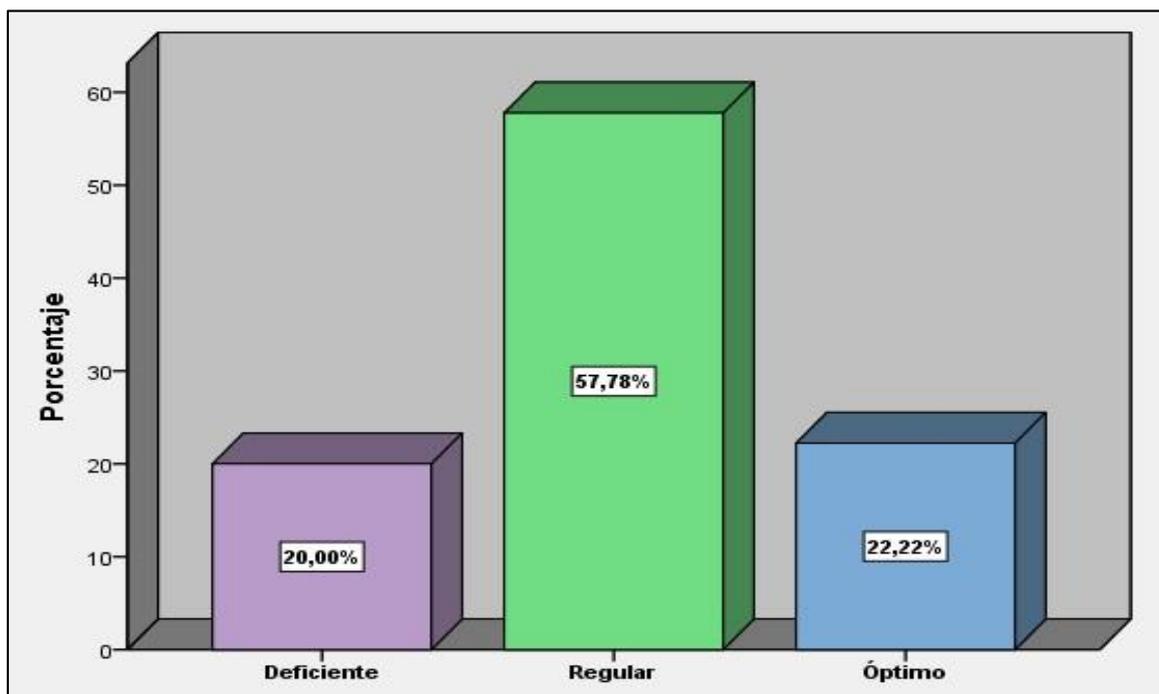
**Tabla 18**

*04. Evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Oeficiente	9	20,0
	Regular	26	87,8
	Óptimo	10	22,2
	Total	48	100,0

**Figura 11**

*04. Evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento*



Los resultados revelan la percepción de los estudiantes en cuanto a la evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento, mencionando que, el 87.78% logró efectuarlo en un nivel regular, el 22.22% en un nivel óptimo y el 20% en un

nivel deficiente. Estos resultados demuestran que los estudiantes necesitan fortalecer su capacidad reflexiva a fin de poder identificar si las decisiones tomadas hacia los resultados parciales o finales fueron adecuadas para resolver los problemas, satisfacer las necesidades, e impactar en la sociedad.

## Tablas cruzadas

**Tabla 19**

*Cruce de la V1. Metodología design thinking y V2. Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social*

			Variable 2. Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social			
			Oeficiente	Regular	Óptimo	Total
Variable 1. Metodología design thinking	Oeficiente	Recuento	2	1	0	3
		% del total	4,4%	2,2%	0,0%	6,7%
	Regular	Recuento	1	23	1	28
		% del total	2,2%	81,1%	2,2%	88,6%
	Óptimo	Recuento	0	2	18	17
		% del total	0,0%	4,4%	33,3%	37,8%
Total	Recuento	3	26	16	48	
	% del total	6,7%	87,8%	38,6%	100,0%	

Mediante un análisis cruzado se logró comprobar que, el 4% de estudiantes mencionó que la metodología design thinking se aplica de forma deficiente razón por la cual el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social también es deficiente, bajo otra percepción, el 81,1% de estudiantes mencionó que la metodología design thinking se aplica de forma regular razón por la cual el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social se da en un nivel regular, mientras que el 33.3% precisó que la metodología design thinking se aplica de forma óptima, razón

por la cual el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social se da en un nivel óptimo.

Viéndose a modo de conclusión, la aplicación de la metodología design thinking según los estudiantes es deficiente en un 6.7%, regular en un 88.6% y óptima en un 37.8%. En cuanto a la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social, los estudiantes mencionaron que es deficiente en un 6.7%, regular en un 87.8% y optima en un 38.6%.

**Tabla 20**

*Cruce de la V1. Metodología design thinking y O1. Creación de propuesta de valor*

		O1. Creación de propuesta de valor			Total	
		Oeficiente	Regular	Óptimo		
Variable 1. Metodología design thinking	Oeficiente	Recuento	2	1	0	3
		% del total	4,4%	2,2%	0,0%	6,7%
	Regular	Recuento	1	24	0	28
		% del total	2,2%	83,3%	0,0%	88,6%
	Óptimo	Recuento	0	2	18	17
		% del total	0,0%	4,4%	33,3%	37,8%
Total	Recuento	3	27	18	48	
	% del total	6,7%	60,0%	33,3%	100,0%	

Mediante un análisis cruzado se logró comprobar que, el 4.4% de estudiantes mencionó que la metodología design thinking se aplica de forma deficiente razón por la cual la creación de una propuesta de valor también es deficiente, bajo otra percepción, el 83.3% de estudiantes mencionó que la metodología design thinking se aplica de forma regular razón por la cual, la creación de una propuesta de valor se da en un nivel regular, mientras que el 33.3% se evidencio que la metodología design thinking se aplica de forma óptima, razón por la cual, la creación de una propuesta de valor se da en un nivel óptimo.

Viéndose a modo de conclusión, la aplicación de la metodología design thinking según los estudiantes es deficiente en un 6.7%, regular en un 88.6% y óptima en un 37.8%. En cuanto a la creación de una propuesta de valor, los estudiantes mencionaron que es deficiente en un 6.7%, regular en un 60% y optima en un 33.3%.

**Tabla 21**

*Cruce de la V1. Metodología design thinking y O2. Aplicación de habilidades técnicas*

		O2. Aplicación de habilidades técnicas				Total
			Oeficiente	Regular	Óptimo	
Variable 1. Metodología design thinking	Oeficiente	Recuento	3	0	0	3
		% del total	6,7%	0,0%	0,0%	6,7%
	Regular	Recuento	2	22	1	28
		% del total	4,4%	48,9%	2,2%	88,6%
	Óptimo	Recuento	0	8	12	17
		% del total	0,0%	11,1%	26,7%	37,8%
Total		Recuento	8	27	13	48
		% del total	11,1%	60,0%	28,9%	100,0%

Mediante un análisis cruzado se logró comprobar que, el 6.7% de estudiantes mencionó que la metodología design thinking se aplica de forma deficiente razón por la cual la aplicación de habilidades técnicas es deficiente, bajo otra percepción, el 48.9% de estudiantes mencionó que la metodología design thinking se aplica de forma regular razón por la cual, la aplicación de habilidades técnicas se da en un nivel regular, mientras que el 26.7% precisó que la metodología design thinking se aplica de forma óptima, razón por la cual, la aplicación de habilidades técnicas se da en un nivel óptimo.

Viéndose a modo de conclusión, la aplicación de la metodología design thinking según los estudiantes es deficiente en un 6.7%, regular en un 88.6% y óptima en un 37.8%. En cuanto a la aplicación de habilidades técnicas, los estudiantes mencionaron que es deficiente en un 11.1%, regular en un 60% y optima en un 28.9%.

**Tabla 22**

*Cruce de la V1. Metodología design thinking y O3. Trabajo colaborativo*

		O3. Trabajo colaborativo			Total	
		Oeficiente	Regular	Óptimo		
Variable 1. Metodología design thinking	Oeficiente	Recuento	2	1	0	3
		% del total	4,4%	2,2%	0,0%	6,7%
	Regular	Recuento	1	19	8	28
		% del total	2,2%	42,2%	11,1%	88,6%
	Óptimo	Recuento	0	3	14	17
		% del total	0,0%	6,7%	31,1%	37,8%
Total	Recuento	3	23	19	48	
	% del total	6,7%	81,1%	42,2%	100,0%	

Mediante un análisis cruzado se logró comprobar que, el 4.4% de estudiantes mencionó que la metodología design thinking se aplica de forma deficiente razón por la cual el trabajo colaborativo se desarrolla de forma deficiente, bajo otra percepción, el 42.2% de estudiantes mencionó que la metodología design thinking se aplica de forma regular razón por la cual, el trabajo colaborativo se desarrolla en un nivel regular, mientras que el 31.1% precisó que la metodología design thinking se aplica de forma óptima, razón por la cual, el trabajo colaborativo se desarrolla en un nivel óptimo.

Viéndose a modo de conclusión, la aplicación de la metodología design thinking según los estudiantes es deficiente en un 6.7%, regular en un 88.6% y óptima en un 37.8%. En cuanto al trabajo colaborativo, los estudiantes mencionaron que es deficiente en un 6.7%, regular en un 81.1% y optima en un 42.2%.

**Tabla 23**

*Cruce de la V1. Metodología design thinking y 04. Evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento*

			O4. Evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento			Total
			Oeficiente	Regular	Óptimo	
Variable 1. Metodología design thinking	Oeficiente	Recuento	3	0	0	3
		% del total	6,7%	0,0%	0,0%	6,7%
	Regular	Recuento	4	21	0	28
		% del total	8,9%	46,7%	0,0%	88,6%
	Óptimo	Recuento	2	8	10	17
		% del total	4,4%	11,1%	22,2%	37,8%
Total	Recuento	9	26	10	48	
	% del total	20,0%	87,8%	22,2%	100,0%	

Mediante un análisis cruzado se logró comprobar que, el 6.7% de estudiantes mencionó que la metodología design thinking se aplica de forma deficiente, razón por la cual, la evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento se desarrolla de forma deficiente, bajo otra percepción, el 46.7% de estudiantes mencionó que la metodología design thinking se aplica de forma regular, razón por la cual, la evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento se da en un nivel regular, mientras que el 22.2% precisó que la metodología design thinking se aplica de forma óptima, razón por la cual, la evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento se desarrolla en un nivel óptimo.

Viéndose a modo de conclusión, la aplicación de la metodología design thinking según los estudiantes es deficiente en un 6.7%, regular en un 88.6% y óptima en un 37.8%. En cuanto a la evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento, los estudiantes mencionaron que es deficiente en un 20%, regular en un 87.8% y óptima en un 22.2%.

### Pruebas de normalidad

Se aplicó el test de Shapiro para poder medir la normalidad de los datos, siendo esta la opción más adecuada en función a la cantidad de la muestra (48 estudiantes, una cantidad menor a 80).

#### Dónde:

H0. La procedencia de la muestra es de distribución normal.

H1. La procedencia de la muestra es de distribución anormal.

#### Regla:

Denegar la H0 si es que  $p < 0,08$

Aprobar la H0 si es que  $p > 0,08$

### Tabla 24

*Normalidad por Shapiro-Wilk*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
V1. Metodología design thinking	,749	48	,000
01. Empatizar	,732	48	,000
02. Definir	,778	48	,000
03. Idear	,792	48	,000
04. Prototipa	,798	48	,000
08. Evaluar	,808	48	,000

V2. Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	,746	48	,000
01. Creación de propuesta de valor	,742	48	,000
02. Aplicación de habilidades técnicas	,767	48	,000
03. Trabajo colaborativo	,781	48	,000
04. Evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento	,793	48	,000

Los resultados confirman que la procedencia de los datos recabados no deriva de una distribución normal. Esta afirmación es demostrada con el valor p, dando como resultado 0.000, concluyendo que los datos son no paramétricos, teniendo que optar por la aplicación del estadístico de Spearman para contrastar las hipótesis.

### **Prueba de hipótesis general**

H0. No existe relación significativa entre la metodología design thinking y el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022.

HG. Existe relación significativa entre la metodología design thinking y el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022.

**Tabla 25***Prueba de hipótesis general*

		V1. Metodología design thinking	V2. Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social
Rho de Spearman	V1. Metodología	1,000	,883**
	design thinking	.	,000
	N	48	48
	V2. Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	,883**	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	48

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Los resultados confirman que: Si existe relación significativa entre la metodología design thinking y el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022. Esto a consecuencia de haber alcanzado un  $p = 0.000$  y un  $r_s = 0.883$ , por ende, las correlaciones encontradas se dan en un nivel positivo y alto.

### Prueba de hipótesis específica 1

H0. No existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión crea propuesta de valor en los estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022.

HE1. Existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión crea propuesta de valor en los estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022.

**Tabla 26**

*Prueba de hipótesis específica 1*

		V1. Metodología design thinking	01. Creación de propuesta de valor
Rho de Spearman	V1. Coeficiente de correlación	1,000	,891**
	Metodología design thinking Sig. (bilateral)	.	,000
	N	48	48
	01. Creación de propuesta de valor Coeficiente de correlación	,891**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	48	48

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Los resultados confirman que: Si existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión crea propuesta de valor en los estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022. Esto a consecuencia de haber alcanzado un  $p = 0.000$  y un  $r_s = 0.891$ , por ende, las correlaciones encontradas se dan en un nivel positivo y alto.

## Prueba de hipótesis específica 2

H0. No existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión aplica habilidades técnicas en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022.

HE2. Existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión aplica habilidades técnicas en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022

**Tabla 27**

*Prueba de hipótesis específica 2*

		V1. Metodología design thinking	02. Aplicación de habilidades técnicas
Rho de Spearman	V1. Coeficiente de correlación	1,000	,768**
	Metodología Sig. (bilateral)	.	,000
	design thinking N	48	48
	02. Aplicación Coeficiente de correlación	,768**	1,000
	de habilidades Sig. (bilateral)	,000	.
	técnicas N	48	48

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Los resultados confirman que: Si existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión aplica habilidades técnicas en los estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022. Esto a consecuencia de haber alcanzado un  $p = 0.000$ , y un  $r_s = 0.768$ , por ende, las correlaciones encontradas se dan en un nivel positivo y moderado.

### Prueba de hipótesis específica 3

H0. No existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión Trabajo colaborativo en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022.

HE3. Existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión Trabajo colaborativo en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022

**Tabla 28**

*Prueba de hipótesis específica 3*

		V1. Metodología design thinking	03. Trabajo colaborativo
Rho de Spearman	V1. Coeficiente de correlación	1,000	,676**
	Metodología Sig. (bilateral)	.	,000
	design thinking N	48	48
	03. Trabajo Coeficiente de correlación	,676**	1,000
	colaborativo Sig. (bilateral)	,000	.
	N	48	48

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Los resultados confirman que: Si existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión Trabajo colaborativo en los estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022. Esto a consecuencia de haber alcanzado un  $p = 0.000$ , y un  $r_s = 0.676$ , por ende, las correlaciones encontradas se dan en un nivel positivo

## Prueba de hipótesis específica 4

H0. No existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión Evaluar los resultados del proyecto de emprendimiento en los estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022.

HE3. Existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión Evaluar los resultados del proyecto de emprendimiento en los estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022.

**Tabla 29**

*Prueba de hipótesis específica 4*

		V1. Metodología design thinking	04. Evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento
Rho de Spearman	V1. Metodología	1,000	,611**
	design thinking	.	,000
		N	48
	04. Evaluación de	,611**	1,000
	los resultados del		
	proyecto de	,000	.
	emprendimiento	N	48

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Los resultados confirman que: Si existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión Evaluar los resultados del proyecto de emprendimiento en los estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de

secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022. Esto a consecuencia de haber alcanzado un  $p = 0.000$  y un  $r_s = 0.611$ , por ende, las correlaciones encontradas se dan en un nivel positivo y moderado.

## V. Discusión

Continuando con la discusión de resultados se detalló los siguientes:

Tomando como base el objetivo principal planteado se logró determinar que, el 88.86% precisó que la metodología design thinking es aplicada en un nivel regular, el 37.78% de forma óptima y el 6.67% de manera deficiente, quedando en evidencia que los docentes que emplean la metodología design thinking haciendo uso de los recursos del programa nacional para la educación remota Aprendo en casa, no han logrado la contextualización previa a la aplicación de dicha metodología, esto debido a que presentan debilidades en la aplicación de la metodología y sus dimensiones empatizar, definir, idear, prototipar, y evaluar, aplicando la metodología tal cual, sin efectuar las adecuaciones pertinentes, siendo por esta razón que el 87.78% logró desarrollar la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en un nivel regular, el 38.86% en un nivel óptimo y el 6.67% en un nivel deficiente, ocasionado que los estudiantes no participen en los proyectos de Crea y emprende, viéndose limitados a formarse en cuanto a innovación y emprendedurismo. En este sentido, si existe relación significativa entre la metodología design thinking y el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en estudiantes ( $p = 0.000$  y un  $rs = 0.883$ ).

Por tanto, se coincide con Altamirano (2021) quien manifestó que es válido proponer la metodología design thinking para poder revertir los resultados en las instituciones educativas, brindando un servicio de calidad con el apoyo de las TIC según los retos y desafíos que exige la sociedad. Oel mismo se concuerda con Zobeida (2020) quien demostró que la metodología design thinking si influye en las experiencias de Aprendizaje de los estudiantes ( $p = 0.002$ ,  $\rho=0,68$ ). También Tello (2020) demostró que diseñar prototipos permite ayudar a las entidades a mejorar sus procesos, gestionando sus horarios y favoreciendo la comunicación a través de la herramienta StaffHub. Finalmente, Zelaya (2018) también demostró que las habilidades sociales y la competencia gestión de proyectos de

emprendimiento económico y social si se relaciona de forma positiva moderada ( $r_s = 0.63$ ).

Continuando con el primer objetivo específico se determinó que, solo el 60% de los estudiantes logró desarrollar una propuesta de valor en un nivel regular, el 33.33% lo hace en un nivel óptimo y el 6.67% en un nivel deficiente, razón por la que necesitan fortalecer esta competencia incentivando en ellos, la creación de propuestas que permitan darle un valor a su producto, haciéndolo más atractivo, y que cumpla con las características necesarias para competir en el mercado. Por tanto, si existe relación significativa la metodología design thinking y la dimensión crea propuesta de valor ( $p = 0.000$  y un  $r_s = 0.891$ ).

En este sentido se coincide con Peche (2019) quien demostró que las habilidades sociales se relacionan con la capacidad crea propuesta de valor ( $\tau_{b \text{ de Kendall}} = 0.898$ ). O el mismo modo se coincide con Manchego (2018) quien a pesar de haber empleado las variables en estudio bajo otro enfoque, demostró que aplicar esta metodología para el diseño de calles en función de las necesidades de las personas, permite mejorar la calidad de vida, recuperando las calles como un espacio social y público.

Prosiguiendo con el segundo objetivo específico se determinó que, solo el 60% de los estudiantes logró desarrollar la aplicación de habilidades técnicas en un nivel regular, el 28.89% lo hizo en un nivel óptimo y el 11.11% en un nivel deficiente, siendo necesario fortalecer esta competencia incentivando el uso de herramientas, máquinas o programas informáticos que les permita realizar los procesos para elaborar un producto o brindar un servicio. Por tanto, si existe relación significativa la metodología design thinking y la dimensión aplica habilidades técnicas ( $p = 0.000$ , y un  $r_s = 0.768$ ).

En este sentido se concuerda con Marroquín (2020) quien demostró que si existe correlación entre el design thinking y la enseñanza del idioma inglés, permitiéndole aplicar habilidades técnicas de manera más eficiente ( $\rho \text{ de Spearman} = 0.832$ ). O el mismo modo se coincide con Peche (2019) quien demostró

que las habilidades sociales se relacionan con la capacidad aplica habilidades técnicas (Tau b de Kendall de 0.821).

En cuanto al tercer objetivo específico se determinó que, solo el 61.11% de los estudiantes logró desenvolverse de manera colaborativa en un nivel regular, el 42.22% lo hace en un nivel óptimo y el 6.67% en un nivel deficiente, razón por la que necesitan aprender a trabajar en equipo, ya que, de manera conjunta podrían aportar mayores ideas para alcanzar las metas, teniendo que reforzar en ellos la capacidad de liderazgo, tolerancia, y el uso de una comunicación efectiva. Por tanto, si existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión Trabajo colaborativo ( $p = 0.000$ , y un  $r_s = 0.676$ ). En este sentido se está en desacuerdo con Zobeida (2020) quien evidencio que la etapa empatía no influye en la mejora de la experiencia de aprendizaje ( $p = 0.874$ ). Oel mismo modo se coincide con Peche (2019) quien demostró que las habilidades sociales tiene relación con la capacidad aprendizaje cooperativo (Tau b de Kendall = 0.818).

Y finalmente, en cuanto al cuarto objetivo específico se determinó que, solo el 87.78% de los estudiantes logró evaluar los resultados del proyecto de emprendimiento en un nivel regular, el 22.22% en un nivel óptimo y el 20% en un nivel deficiente, viéndose necesario fortalecer la capacidad reflexiva de los estudiantes a fin de poder identificar si las decisiones tomadas hacia los resultados parciales o finales fueron adecuadas para resolver los problemas, satisfacer las necesidades, e impactar en la sociedad. Por tanto, si existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión ( $p = 0.000$  y un  $r_s = 0.611$ ).

En este sentido se coincide con Bazán (2021) quien demostró que la aplicación de la metodología Oesign Thinking influye en el desarrollo del pensamiento creativo y reflexivo de los adolescentes ( $p=0,008$ ). Oel mismo modo se coincide con Peche (2019) quien demostró que las habilidades sociales se relacionan con la capacidad evalúa los resultados de un proyecto de emprendimiento (Tau b de Kendall de 0.844).

## V1. Conclusiones

**Primera:** Si existe relación significativa entre la metodología design thinking y el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022. Esto a consecuencia de haber alcanzado un  $p = 0.000$  y un  $r_s = 0.883$ , por ende, las correlaciones encontradas se dan en un nivel positivo y alto. Esto demuestra que los docentes que han empleado la metodología design thinking haciendo uso de los recursos del programa nacional para la educación remota Aprendo en casa, no han logrado la contextualización previa a la aplicación de dicha metodología, esto debido a que presentan debilidades en la aplicación de la metodología, aplicándola tal cual sin efectuar las adecuaciones pertinentes.

**Segunda:** Si existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión crea propuesta de valor en los estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022. Esto a consecuencia de haber alcanzado un  $p = 0.000$  y un  $r_s = 0.891$ , por ende, las correlaciones encontradas se dan en un nivel positivo y alto. Estos resultados demuestran que las deficiencias que presentan los docentes en cuanto a la aplicación de la metodología design thinking ha ocasionado que los estudiantes no participen en los proyectos de Crea y emprende, viéndose limitados a formarse en cuanto a innovación y emprendedurismo.

**Tercera:** Si existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión aplica habilidades técnicas en los estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022. Esto a consecuencia de haber alcanzado un  $p = 0.000$ , y un  $r_s = 0.768$ , por ende, las correlaciones encontradas se dan en un nivel positivo y moderado. Estos resultados

demuestran que los estudiantes necesitan fortalecer esta competencia incentivando en ellos, el uso de herramientas, máquinas o programas informáticos que les permita realizar los procesos para producir un producto o brindar un servicio.

**Cuarta:** Si existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión Trabajo colaborativo en los estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022. Esto a consecuencia de haber alcanzado un  $p = 0.000$ , y un  $r_s = 0.676$ , por ende, las correlaciones encontradas se dan en un nivel positivo y moderado. Estos resultados demuestran que los estudiantes necesitan aprender a trabajar en equipo, ya que trabajando de manera conjunta les permite aportar mayores ideas para alcanzar las metas, teniendo que reforzar en ellos la capacidad de liderazgo, tolerancia, y el uso de una comunicación efectiva, por ende, una correcta aplicación de la metodología design thinking, les permitirá aprender a trabajar de manera colaborativa, logrando desarrollar la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.

**Quinta:** Si existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión Evaluar los resultados del proyecto de emprendimiento en los estudiantes de educación para el Trabajo, del 8to año de secundaria de una Institución educativa del distrito de Surquillo, año 2022. Esto a consecuencia de haber alcanzado un  $p = 0.000$  y un  $r_s = 0.611$ , por ende, las correlaciones encontradas se dan en un nivel positivo y moderado. Estos resultados demuestran que los estudiantes necesitan fortalecer su capacidad reflexiva a fin de poder identificar si las decisiones tomadas hacia los resultados parciales o finales fueron adecuadas para resolver los problemas, satisfacer las necesidades, e impactar en la sociedad, por ende, se necesita de una correcta aplicación de la metodología design thinking.

## VII. Recomendaciones

- Primera:** Se sugiere que los maestros del área de Educación para el Trabajo del quinto grado del nivel secundaria de una institución de Surquillo, apliquen la metodología Oesign Thinking con sus estudiantes teniendo en cuenta su especialidad, para poder desarrollar proyectos de emprendimiento (Como primera meta) y de esta forma participar de manera activa en los diversos concursos del Crea Y emprende para el logro de la competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico y Social .
- Segunda:** Se recomienda a los directores desarrollar una capacitación para los docentes del área de Educación para el Trabajo del nivel de secundaria que sin bien es cierto han trabajado durante todo un año de la pandemia las experiencias de aprendizaje de Aprendo en Casa con la aplicación design thinking plataforma que ha sido de mucho apoyo para los docentes sin embargo es importante mencionar que aún no es escalable en su total potencia y allí parte que esta metodología se brinde de manera presencial para enseñar la aplicación de todas las herramientas que tienen las etapas y trabajar según los principios que la caracteriza trabajo colaborativo, experimental centrado en el cliente y así poder generar una propuesta de valor según las necesidades e intereses de los usuarios ,esta formación continua a los maestros permitirá que sus estudiantes tengan mayor confianza en la elaboración de proyectos de emprendimiento y participación en los concursos del Crea y emprende.
- Tercera:** Se recomienda a los directores que soliciten al Minedu que se implementen, aulas exclusivas de innovación y creatividad para los docentes del área de Educación para el Trabajo, donde sean aulas acondicionadas e implementadas con tecnología según las exigencias del nuevo modelo de la Educación Técnica y se enseñe a los estudiantes el diseño digital con la aplicación de softwares

gratuitos para para la creación de prototipos en 30 y 20 de alta fidelidad, ampliando el desarrollo y capacidad de las Soft Skills y Hard Skills.

**Cuarta:** Se recomienda a los docentes ' promover el trabajo colaborativo en los estudiantes desde el nivel de primaria aplicando mini charretes (sesiones colaborativas de solución de problemas), con design thinking y de esta forma desarrollar el pensamiento creativo crítico y reforzar en ellos la capacidad de liderazgo, tolerancia, y el uso de una comunicación efectiva en un clima de diálogo, respeto donde recombine desde el Role Playing sus actividades para lograr la meta.

**Quinta:** Se recomienda a los docentes el diseño de instrumentos de recojo de información para evaluar los procesos resultados impactos que tendrá sus proyectos de emprendimiento en lo económico social y ambiental y de esa forma analizar y tomar decisiones para mejorar y reconocer las lecciones aprendidas.

## REFERENCIAS

- Aldana, E., Tafur, J., Gil, I. y Mejía, C. (2019). Pedagogical practice of entrepreneurship in higher education teachers in University Educational Institution of Barranquilla. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 38(2), 9-22.  
<https://www.redalyc.org/journal/1889/188964824002/188964824002.pdf>
- Altamirano, P. (2021). *Oesign thinking para el desempeño docente en la institución educativa N° 100 Manuel Calalino Farías Morán, Tumbes*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.800.12692/168878/Altamirano\\_CPA-SO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.800.12692/168878/Altamirano_CPA-SO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arias, H., Jadán, J. y Gómez, L. (2019). Innovación educativa en el aula mediante Oesign Thinking y Game Thinking. *Hamut'ay*, 6(1), 82-98.
- Ariste, C.; Yangali, J.; Guerrero, M.; Lozada, O.; Acuña, L.; y Arellano, C. (2020). La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado. *Primera ed. Lima: Universidad Internacional del Ecuador*, 130.  
<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/ILA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA.pdf>
- Azqueta, A. y Sanz, R. (2021). Entrepreneurship education and philosophy of education. *Cuestiones Pedagógicas*, 2(30), 2021, pp.13-26.  
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/217718/Educacion%20pedagogica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Baena, G. (2017). Metodología de la investigación. Serie integral por competencias, (3era edición).  
[http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Orogas\\_de\\_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Orogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf)
- Bazán, M. (2021). *Oesign thinking para el desarrollo del pensamiento creativo en los adolescentes internados en el Instituto Nacional de Enfermedades Neoplásicas en Lima*. [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres].

[https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.800.1272717790/lbazan\\_amm.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.800.1272717790/lbazan_amm.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Bernal, C. (2021). *Melodología de la investigación. Administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (4ta Edición). Editorial Pearson.

Brown, T. (2008). *Oesign Thinking*.  
[https://emprendedoresupa.files.wordpress.com/2010/08/lp02\\_brown-design-thinking.pdf](https://emprendedoresupa.files.wordpress.com/2010/08/lp02_brown-design-thinking.pdf)

Castillo, M. Alvarez, A. y Cabana, R. (2014). Oesign thinking: como guiar a estudiantes, emprendedores y empresarios en su aplicación. *Ingeniería Industrial*, 35(3), 301-311.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360433898006>

Chaudhuri, A. (2019). *Modern Survey Sampling*. CRC Press Taylor y Francis Group.

Cortés, C. y Bravo, ú. (2016). *Innova School: utilización de métodos de diseño para crear un nuevo sistema escolar y una experiencia de aprendizaje innovadora en Perú*. Universidad de Oesarrollo.  
<https://repositorio.udd.cl/bitstream/handle/11447/11778/09%20Cortes%20C.%20Bravo%20U.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Oesign Thinking Comunidad Online. (2017). ¿Qué es el Oesign Thinking?  
<https://www.designthinking.servicel/2017/07/lque-es-el-design-thinking-historia-fases-del-design-thinking-proceso/>

Escudero, C.; Cortez, L. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. Editorial Universidad Técnica de Machala.  
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/148000/12801/1/1/Tecnicas-y-MetodosCualitativosParaInvestigacionCientifica.pdf>

Espinoza, J. (2018). *Monitoreo, acompañamiento y evaluación en la competencia en gestión de Proyectos de emprendimiento económico social en la institución educativa Oomingo Mandamiento Sipán*. [Tesis de pregrado, USIL]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/apilcore/bitstreams/3991ca28-0e26-4348-a088-6dc8ab8fdfbbl/content>

- Galindo, G. (2019). El Oesign Thinking: una técnica que conquista nuevos mercados. *Revisla de esludios en comunicación*, 5, 1-19. [http://ldspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/bitstream/handle/123486789/48171/Galindo\\_El\\_Oesign\\_Thinking.pdf?sequence=1](http://ldspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/bitstream/handle/123486789/48171/Galindo_El_Oesign_Thinking.pdf?sequence=1)
- García, A. (04/02/2018). *Oesign Thinking*. Gestión. <https://blogs.gestion.pelinnovar-o-ser-cambiado/2018/02/design-thinking.html>
- Hernández, R.; y Mendoza, C. (2018). *Melodología de la investigación: las rulas cuanlilaliva, cualilaliva y mixla*. Editorial Mc Graw Hill Education. [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Orogas\\_de\\_Abuso/Articulos/Sampieri/LasRutas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Orogas_de_Abuso/Articulos/Sampieri/LasRutas.pdf)
- Hidalgo, F. (2014). La cultura del emprendimiento y su formación. *Allernalivas UCSG*, 46-80. <file:///C:/Users/User/Downloads/Oialnet-LaCulturaOelEmprendimientoYSuFormacion-8899803.pdf>
- Hidalgo, M., Hidalgo, M., Cerda, M., Chango, J., Guilcapi, F. y Martínez, F. (2018). Entrepreneurial competences in universities. *Revisla Órbila Pedagógica*, 5(1), 1-8. <https://istvicenteleon.edu.ec/investigacion/docs/Competencias%20emprededoras%20en%20las%20universidades.pdf>
- IOEO. (2012). *Oesign Ihinking para educadores*. [https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2019-10/Oesign\\_Thinking\\_para\\_Educadores.pdf](https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2019-10/Oesign_Thinking_para_Educadores.pdf)
- Kubai, E. (2019). *Reliabilily and Validily of Research Instrluments*. UNICAF University-Zambia. [https://www.researchgate.net/publication/338827941\\_Reliability\\_and\\_Vailidity\\_of\\_Research\\_Instrluments\\_Correspondence\\_to\\_kubaiedwinyahoom](https://www.researchgate.net/publication/338827941_Reliability_and_Vailidity_of_Research_Instrluments_Correspondence_to_kubaiedwinyahoom)
- Manchego, X. (2018). *Calles para vivir: Oesign Ihinking aplicado en las calles para recuperar su valor como espacios públicos*. [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.800.12404/120981/MANCHEGO\\_ROSAOO\\_CALLES\\_PARA\\_VIVIR\\_1.pdf?sequence=8&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.800.12404/120981/MANCHEGO_ROSAOO_CALLES_PARA_VIVIR_1.pdf?sequence=8&isAllowed=y)

- Marroquin, R. (2020). *Oesign Ihinking y enseñanza del idioma inglés de los docenes del Centro de Idiomas de la Universidad de San Marlín de Porres*. [Tesis, Universidad Nacional de Educación, Perú] [http://llreferencia.infolvufindlRecordlPE\\_6e612748b92beba78dc738d99ad31270](http://llreferencia.infolvufindlRecordlPE_6e612748b92beba78dc738d99ad31270)
- Mena, M. (2021). Oesign thinking: un enfoque educativo en el aula de segundas lenguas en la era pos-COVIO. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 18, 48-78. <https://ldialnet.unirioja.eslservletarticulo?codigo=7788797>
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Secundaria*. <http://llwww.minedu.gob.pelcurriculolpdfprograma-curricular-educacion-secundaria.pdf>
- Ministerio de Educación. (2020a). *Orientaciones para el desarrollo de las compelencias del CNEB desde el área de educación para el Irabajo*. <https://llwww.repositorioeducacion.coml2020l02l19leducacion-para-el-trabajo-orientaciones-para-el-desarrollo-de-las-competencias-del-cneb>
- Ministerio de Educación. (2020b). *Orientaciones para la planificación curricular 2020 área curricular de educación para el Irabajo*. Lima: Ministerio de Educación del Perú.
- Ministerio de Educación. (2021). *Guía docente para la planificación curricular de las experiencias de aprendizaje del área de Educación para el Irabajo*. <http://llugelpuno.edu.pelweb/lwp-content/luploads/l2021l08lGUIA-OOCENTE-PARA-LA-PLANIFICACION-EPT-1nnnnnn.pdf>
- Ministerio de Educación. (2002). *Resolución Minislerial N. 0 165-2022*. <https://llcdn.www.gob.peluploads/ldocumentlfilel3010401lRM%20168-2022-MINEOU.pdf.pdf>
- Niño, V. (2011). *Melodología de la Investigación. Oiseño y ejecución*. <http://lroa.ult.edu.culbitstreaml123486789l3243l1lMETOOOLOGIA%20OE%20LA%20INVESTIGACION%20OISENO%20Y%20EJECUCION.pdf>
- Ordoñez, C., Ordoñez, J., Méndez, C. y Ordoñez, H. (2020). Evaluación e implementación de técnicas de clustering para un sistema de recuperación de documentos judiciales. *Revisla Ibérica de Sislemas e Tecnologías de*

*Informa9ao*, 33(8), 141-181. [https://www.researchgate.net/profile/Sueny-Paloma-Oos-Santos/publication/344692480\\_Promoting\\_organ\\_donation\\_on\\_the\\_Twitter\\_platform\\_an\\_exploratory\\_analysis\\_in\\_Ecuador/links/8f89bd28299bf1b83e2c2162IPromoting-organ-donation-on-the-Twitter-platform-an-exploratory-analysis-in-Ecuador.pdf#page=188](https://www.researchgate.net/profile/Sueny-Paloma-Oos-Santos/publication/344692480_Promoting_organ_donation_on_the_Twitter_platform_an_exploratory_analysis_in_Ecuador/links/8f89bd28299bf1b83e2c2162IPromoting-organ-donation-on-the-Twitter-platform-an-exploratory-analysis-in-Ecuador.pdf#page=188)

Paternina, J. (2018). El emprendimiento escolar, una estrategia de identificación de talentos excepcionales. *Espacios*, 39(49), 8-12. <http://www.revistaespacios.com/la18v39n49/la18v39n49p08.pdf>

Plattner, H. (2017). *Mini guía: una introducción al Oesign Thinking*. <http://guiaiso80001.cllguialwp-content/uploads/2017/10/4lguia-proceso-creativo.pdf>

Peche, A. (2019). *Habilidades sociales y geslón de proyectos de emprendimienlo en esludianles de secundaria de la Insllución Educativa Santa Rosa, Chorrillos, 2019*. [Tesis Universidad Cesar Vallejo, Perú] <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20800.12692/139894>

Ramos, J.; Oel Águila, V.; Bazalar, A. (2020). *Esladística básica para los negocios*. Universidad de Lima, Fondo Editorial. [https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.800.12724/110771/Ramos\\_Estad%C3%A0stica\\_b%C3%A1sica\\_de\\_los\\_negocios.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.800.12724/110771/Ramos_Estad%C3%A0stica_b%C3%A1sica_de_los_negocios.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rico, A. y Santamaría, M. (2018). Caracterización de la cátedra de emprendimiento en colegios distritales de Bogotá. Voces y silencios. *Revisla Lalinoamericana de Educación*, 9(1), 93-113. <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/epub/10.18178/lvys9.1.2018.06>

Rivera, P. (2020). *Influencia del design Ihinking en la experiencia Oel aprendizaje de esludianles de la carrera de Educación, insllulo superior pedagógico "Víctor Andrés Belaunde" 2019*. [Tesis de maestría, Universidad Norbert Wiener]. [http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123486789/14092/IT061\\_09783394\\_M.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123486789/14092/IT061_09783394_M.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Sacta, C., Cañizares, A., Tapia, J. y Fernández, N. (2021). Estudio de los emprendimientos en escenarios socioeconómicos de los usuarios de la Fundación Salesiana Paces: Aportes desde Trabajo Social. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 666-682. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926998>
- Safeca, J., Vinent, M. y Santiesteban, M. (2020). Un enfoque formativo del emprendimiento en estudiantes angolanos. *Revisa Oidasc@lia: O&E*, 11(8), 286-267. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7808948>
- Sánchez, J., Ward, A., Hernández, B. y Florez, J. (2017). Entrepreneurship Education: State of the Art. *Propósitos y Representaciones*, 5(2), 401-473. [http://www.scielo.org.pe/pdf/lpyr/v8n2/en\\_a10v8n2.pdf](http://www.scielo.org.pe/pdf/lpyr/v8n2/en_a10v8n2.pdf)
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Business Support Aneth S.R.L. <https://www.urp.edu.pe/pdf/lid13380/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Sparano, H. (2014). Emprendimiento en América Latina y su impacto en la gestión de proyectos. *Revisa Oimensión Empresarial*, 12(2), 98-106. <http://www.scielo.org.col/pdf/diem/v12n2/v12n2a08.pdf>
- Satishprakash, S. (2020). *Concept of population and sample*. [https://www.researchgate.net/publication/346426707\\_CONCEPT\\_OF\\_POPULATION\\_AND\\_SAMPLE](https://www.researchgate.net/publication/346426707_CONCEPT_OF_POPULATION_AND_SAMPLE)
- Serrat, O. (2017). Oesign Thinking. *Knowledge Solulions*, 129-134. OOI: 10.1007/978-981-10-0983-9\_18
- Tello, J. (2020). *Plan de mejora basado en la metodología design Thinking para el hospital privado Juan Pablo 11 - Chiclayo*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo].
- Vásquez, C. (2017). Educación para el emprendimiento en la universidad. *Estudios de la Gestión: revista internacional de administración*, 2, 121-147. <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/legl/article/view/876/838>

Vásquez, W. (2020). *Melodología de la investigación. Manual del esludiante*.

<https://www.usmp.edu.pe/estudiosgenerales/pdf/2020->

[IIMANUALESIII%20CICLOIMETOOLOGIA%20OE%20INVESTIGACION.pdf](https://www.usmp.edu.pe/estudiosgenerales/pdf/2020-)

Zambrano, C. y Rodríguez, O. (2021). Oesign thinking como herramienta para prevenir la violencia basada en género en estudiantes universitarios. *Rev. Guillermo Ockham*, 19(2), 293-306.

*Guillermo Ockham*, 19(2), 293-306.

[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1794-](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-)

[192X2021000200293&lang=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-)

Zelaya, N. (2018). *Habilidades sociales y compelencia en proyectos de emprendimiento en esludianles de secundaria*. [Tesis de maestría,

Universidad César Vallejo].

<https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.800.12692/18088/Zelada>

[\\_MNA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.800.12692/18088/Zelada)

# ANEXOS

## Anexo 1. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
<p><b>Problema General</b></p> <p>¿Qué relación existe entre la metodología design thinking y el desarrollo la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022?</p> <p><b>Problemas Específicos</b></p> <p>¿Qué relación existe entre la metodología design thinking y la dimensión crea propuesta de valor en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022?</p> <p>¿Qué relación existe entre la metodología design thinking y la dimensión aplica habilidades técnicas en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022?</p> <p>¿Qué relación existe entre la metodología design thinking y la dimensión Trabajo colaborativo en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022?</p> <p>¿Qué relación existe entre la metodología design thinking y la dimensión evaluar en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022?</p>	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>Oeterminar la relación existe entre la metodología design thinking y el desarrollo la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022</p> <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <p>¿Oeterminar la relación existente entre la metodología design thinking y la dimensión crea propuesta de valor en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022?</p> <p>Oeterminar la relación existente entre la metodología design thinking y la dimensión aplica habilidades técnicas en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022</p> <p>Oeterminar la relación existente entre la metodología design thinking y la dimensión Trabajo colaborativo en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022</p> <p>Oeterminar la relación existente entre la metodología design thinking y la dimensión evaluar en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022.</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>La metodología design thinking se relaciona significativamente con el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>¿Existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión crea propuesta de valor en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022?</p> <p>Existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión aplica habilidades técnicas en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022</p> <p>Existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión Trabajo colaborativo en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022</p> <p>Existe relación significativa entre la metodología design thinking y la dimensión evaluar en los estudiantes de Educación para el Trabajo de 8to año de secundaria, 2022.</p>	<p><b>VAR1ABLE 01</b></p> <p>Metodología design thinking</p>	Empatizar	Recoge Información	<p><b>Tipo investigación:</b> Básica</p> <p><b>Enfoque:</b> cuantitativo</p> <p><b>Diseño:</b> correlacional</p> <p><b>Población:</b> 48</p> <p>Muestra 48 estudiantes</p> <p><b>Técnica</b> Encuesta</p> <p><b>Instrumento</b> Cuestionario</p>
				Oefinir	Organiza la información Formula su POV	
				Idear	Genera ideas creativas Selecciona la mejor idea	
				Prototipar	Construye prototipos	
				Evaluar	Evalúa Modifica Organiza	
			<p><b>VAR1ABLE 02</b></p> <p>Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social</p>	Crea propuesta de valor	Recoge información Plan acción Programa Oiseña Prototipa Valida Comunica	
				Aplica habilidades técnicas	Planifica Uso de software Opera herramientas maquinas equipos teniendo en cuenta las normas de seguridad	
				Trabajo colaborativo	Planifica Acompaña Resuelve conflictos	
				Evalúa los resultados de su proyecto de emprendimiento	Instrumentos Rentabilidad Toma decisiones para la mejora del proyecto Impacto Estrategias	

## Anexo 2. Matriz operacional de variables

Tabla 1.

### Operacionalización de la variable Design Thinking

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Empa izar	Recoge información	¿Te es fácil identificar una situación problemática de contexto y plantearte un desafío que no sea ni muy amplio ni muy obvio?	Eficiente
		¿Cuándo recoges información a través de la entrevista, te es fácil generar empatía con los usuarios?	
Defi ir	Organiza la información	¿Te es fácil organizar la información en el mapa de empatía?	[19-31]
	Formula su POV	¿Cuándo defines el problema con el POV, puedes identificar la necesidad y el insight del usuario con facilidad?	
Ide ar	Genera ideas	¿Cuando tienes que generar ideas frente al problema del usuario, la creatividad te fluye con facilidad? ¿Cuando tienes que generar ideas frente al problema del usuario, disfrutas creando nuevas ideas?	Regular [32-44]
	Selecciona la mejor idea	¿Te es fácil seleccionar la idea de solución que prototiparás? ¿Utilizas variadas técnicas para generar ideas?	Óptimo [48-87]
Proto tipar	Oiseña prototipos	¿Cuando prototipas la idea solución, tienes un tiempo límite de realización? ¿Cuando prototipas, utilizas materiales de bajo costo o material reciclado? ¿Tu prototipo se puede elaborar con cualquier tipo de material y generar comprensión? ¿Haces uso de lápices, plastilina, lego, plumones o software para crear tu prototipo? ¿Te es fácil realizar prototipos de baja fidelidad?	Escala ordinal
		¿Comprendes el uso de realizar prototipos de alta fidelidad?	1 = Nunca
Eval uar	Evalúa	¿Disfrutas evaluando tu prototipo desde un nuevo observador? ¿Cuando el usuario genera la evaluación de tu prototipo, tomas en cuenta las sugerencias?	2 = A veces
	Modifica	¿Sigues generando empatía y escucha activa frente a la crítica constructiva del usuario? ¿Obedeces o lo llevas hacia un nuevo aprendizaje?	3 = Siempre
	Organiza	¿Realizas las modificaciones de tu prototipo iterando desde las sugerencias del usuario o del feedback compartido entre ambos? ¿Te es fácil evaluar tu prototipo con la participación de los usuarios aplicando la malla receptora de la información?	

**Tabla 2.**

*Operacionalización de la variable Gestiona Proyectos de Emprendimiento económico y Social*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Crea propuesta de valor	Recoge Información	¿Has realizado observaciones para investigar sobre los problemas o necesidades de los usuarios?	<b>Niveles</b> Oeficiente [41-68] Regular [69-98] Óptimo [96-123]  Escala ordinal 1 = Nunca 2 = A veces 3 = Siempre
		¿Te es fácil diseñar entrevistas para recoger información sobre los problemas y necesidades de los usuarios?	
		¿Has diseñado alternativas de propuestas de valor teniendo en cuenta las necesidades y problemas de los usuarios?	
	Realiza Acciones	¿Has elaborado un plan de acción para el diseño y fabricación de tu producto?	
		¿Te es fácil determinar los recursos que se requieren para la implementación de tu proyecto?	
		¿Has considerado en tu plan de acción los recursos, las actividades, el tiempo y los responsables?	
		¿Te es fácil estimar y realizar tu hoja de costos?	
	Programa Oiseña	¿Has planificado tus actividades para elaborar tu producto?	
		¿Te es fácil calcular la cantidad de materiales de tu proyecto?	
		¿Has estimado los costos de los materiales de tu producto?	
		¿Oisfrutas de crear propuestas de valor creativas e innovadoras?	
	Prototipa	¿Has realizado las representaciones de tu propuesta de valor a través de prototipos?	
		¿Has realizado las representaciones de tu propuesta de valor con prototipos de baja fidelidad, como dibujos, bocetos croquis?	
		¿Has realizado representaciones de tu propuesta de valor con prototipos de alta fidelidad, es decir prototipos digitales interactivos?	
	Valida	¿Te es fácil elaborar tu modelo de negocio Lean Canvas y plantear tu hipótesis en los 9 bloques?	
		¿Has logrado validar tu hipótesis con los posibles usuarios?	
¿Has logrado realizar tu producto mínimo viable para ser validado con los futuros usuarios?			
¿Tomas en cuenta las críticas de los usuarios para mejorar tu producto?			
Comunica	¿Te es fácil comunicar a los demás tu proyecto aplicando la técnica 10,20 ,30?		
Aplica habilidades técnicas	Planifica	¿Has realizado tu plan de acción para organizar tus actividades recursos y asignar los responsables para tu proyecto de emprendimiento?	

		¿Has seleccionado los procesos de producción de un bien o servicio que forma parte de tu propuesta?
	Uso de las herramientas digitales	¿Utilizas las herramientas tecnológicas para mejorar tu propuesta de valor?
		¿Has utilizado usted un software gratuito para elaborar tu propuesta de valor?
		¿Has elaborado objetos virtuales con aplicaciones de modelado 3D cuando desarrollas proyectos de innovación y emprendimiento?
		¿Has administrado comunidades virtuales asumiendo distintos roles, estableciendo vínculos acordes con sus necesidades e intereses, y valorando el trabajo colaborativo?
	Opera máquinas y equipos	¿Manejas correctamente las máquinas y equipos de tu taller?
¿Cuando realiza los procesos de producción, respetas las normas de seguridad e higiene?		
Trabaja cooperativamente para lograr los objetivos y metas	Planifica	¿Has comunicado la metaobjetivo del trabajo a los demás miembros del equipo?
		¿Has planificado las actividades de tu equipo para lograr los objetivos establecidos?
	Acompaña	¿Has planificado estrategias y acciones en función del tiempo y de los recursos que dispones, para lo cual estableces un orden y una prioridad para alcanzar las metas propuestas de tu proyecto?
		¿Acompañas y orientas a tus compañeros para que mejoren sus desempeños asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo?
		¿Realizas las actividades de tu equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de tus compañeros?
Resuelve conflictos	¿En caso de un conflicto en el grupo propones alternativas frente a esta situación?	
Evalúa los resultados de su proyecto de emprendimiento	Instrumentos	¿Has elaborado un instrumento para evaluar tu proyecto de emprendimiento
		¿Has aplicado algún instrumento de evaluación que te permita evaluar los procesos y resultados de tu proyecto?
	Rentabilidad	¿Cuándo realizas tu producto o servicio tomas en cuenta la relación inversión y beneficio?
	Toma de decisiones	¿Si el cliente se encuentra insatisfecho tomas decisiones para mejorar la propuesta de valor?
	Impacto	¿Has evaluado el impacto ambiental positivo o negativo de tu producto?
		¿Has tomado en cuenta cuando realizas tu propuesta de valor de tu producto el impacto social?
		¿Has diseñado algún instrumento para evaluar el impacto ambiental de tu producto?
	Estrategias	¿Has incorporado mejoras para garantizar la sostenibilidad de tu proyecto en el tiempo?

### Anexo 3. Instrumento de recolección de datos

#### INSTRUMENTO DE LA METODOLOGÍA DESIGN THINKING

##### INTRODUCCIÓN:

El siguiente cuestionario tiene por finalidad conocer cómo se viene desarrollando la Metodología design thinking: en el 8to grado de secundaria de una institución del distrito de Surquillo. Por tal motivo, es importante que leas y respondas con veracidad a cada pregunta. Desde ya agradezco por su tiempo y colaboración.

##### INDICACIONES:

Lee atentamente y luego marca con(x) la alternativa que se acomode mejor a las acciones que llevas a cabo en el área de Educación para el trabajo teniendo en cuenta la siguiente valoración:

- 1 Significa que NUNCA llevas a cabo esa acción.
- 2 Significa que AVECES llevas a cabo esta acción
- 3 Significa que SIEMPRE realizas estas acciones frecuentemente

N	ítem	Nunca	A veces	Siempre
<b>DIMENSIÓN 01: Empatizar</b>				
01	¿Te es fácil identificar una situación problemática de contexto y plantearte un desafío que no sea ni muy amplio ni muy obvio?			
02	¿Cuando recoges información a través de entrevista, le es fácil generar empatía con los usuarios?			

<b>D1MENS1ÓN 02: Definir</b>				
<b>03</b>	¿Te es fácil organizar la información en el mapa de empatía?			
<b>04</b>	¿Cuando defines el problema con el POV, puedes identificar la necesidad y el insight del usuario con facilidad?			
<b>D1MENS1ÓN 03: Idear</b>				
<b>05</b>	¿Cuándo tienes que generar ideas frente al problema del usuario, la creatividad fluye con facilidad?			
<b>06</b>	¿Cuando tienes que generar ideas frente al problema del usuario, disfruta creando nuevas ideas			
<b>07</b>	¿Te es fácil seleccionar la idea de solución que prototiparás?			
<b>08</b>	¿Utilizas variadas técnicas para generar ideas?			
<b>D1MENS1ÓN 04: Prototipar</b>				
<b>09</b>	¿Cuando prototipas la idea solución, tienes un tiempo límite de realización?			
<b>10</b>	¿Cuando prototipas utilizas materiales de bajo costo o material reciclado?			
<b>11</b>	¿Tu prototipo se puede elaborar con cualquier tipo de material y generar comprensión?			
<b>12</b>	¿Haces uso de lápices, plastilina, lego, plumones o software para crear tu prototipo?			

13	¿Te es fácil realizar prototipos de baja fidelidad?			
14	¿Comprendes el uso de realizar prototipos de alta fidelidad?			
<b>DIMENSIÓN 05: Evaluar</b>				
15	¿Disfrutas evaluando tu prototipo desde un nuevo observador?			
16	¿Cuando el usuario genera la evaluación de tu prototipo, tomas en cuenta sus sugerencias?			
17	¿Sigues generando empatía y escucha activa frente a la crítica constructiva del usuario? ¿obedeces y lo llevas hacia un nuevo aprendizaje?			
18	¿Realizas las modificaciones de tu prototipo iterando desde las sugerencias del usuario o del feedback compartido entre ambos?			
19	¿Te es fácil evaluar tu prototipo con la participación de los usuarios aplicando la malla receptora de la información?			

## CUESTIONARIO DE COMPETENCIA GESTIÓN PROYECTO DE EMPRESA ECONOMICA Y SOCIAL

### INTRODUCCIÓN:

El siguiente cuestionario tiene por finalidad conocer cómo se viene desarrollando la competencia del área de Educación para el Trabajo: "Gestiona proyectos de emprendimiento" en el 5to grado de secundaria de una institución del distrito de Surquillo. Por tal motivo, es importante que leas y respondas con veracidad a cada pregunta. Desde ya agradezco por su tiempo y colaboración.

### INDICACIONES:

Lee atentamente y luego marca con(x) la alternativa que se acomode mejor a las acciones que llevas a cabo en el área de Educación para el trabajo teniendo en cuenta la siguiente valoración:

- 1 Significa que NUNCA llevas a cabo esa acción.
- 2 Significa que AVECES llevas a cabo esta acción
- 3 Significa que SIEMPRE realizas estas acciones frecuentemente

N	Ítem	Nunca	A veces	Siempre
<b>DIMENSIÓN 01: Crea propuesta de Valor</b>				
<b>01</b>	¿Has realizado observaciones para investigar sobre los problemas o necesidades de los usuarios			
<b>02</b>	¿Te es fácil diseñar entrevistas para recoger información sobre los problemas y necesidades de los usuarios?			

<b>03</b>	¿Has diseñado alternativas de propuestas de valor teniendo en cuenta las necesidades y problemas de los usuarios?			
<b>04</b>	¿Has elaborado un plan de acción para el diseño y fabricación de tu producto?			
<b>05</b>	¿Te es fácil determinar los recursos que se requiere para la implementación de tu proyecto?			
<b>06</b>	¿Has considerado en tu plan de acción los recursos, las actividades el tiempo y los responsables?			
<b>07</b>	¿Te es fácil estimar y realizar tu hoja de costos?			
<b>08</b>	¿Has planificado tus actividades para elaborar tu producto?			
<b>09</b>	¿Te es fácil calcular la cantidad de materiales de tu proyecto?			
<b>10</b>	¿Has estimado los costos de los materiales de tu producto?			
<b>11</b>	¿Disfrutas de crear propuestas de valor creativas e innovadoras?			
<b>12</b>	¿Has realizado las representaciones de tu propuesta de valor a través de prototipos?			
<b>13</b>	¿Has realizado prototipos de baja fidelidad como dibujos, bocetos croquis?			
<b>14</b>	¿Has realizado prototipos de alta fidelidad es decir prototipos digitales interactivos?			

15	¿Te es fácil elaborar tu modelo de negocio Lean Canvas y plantear tu hipótesis en los 9 bloques?			
16	¿Has logrado validar tu hipótesis con los posibles usuarios?			
17	¿Has logrado realizar tu producto mínimo viable para ser validado con los futuros usuarios?			
18	¿Toma en cuenta usted las críticas de los usuarios para mejorar su producto?			
19	¿Te es fácil comunicar a los demás tu proyecto aplicando la técnica 10,20 ,30?			
<b>D1MENS10N 02: Aplica habilidades técnicas</b>				
20	¿Has realizado tu plan de acción para organizar tus actividades recursos y asignar los responsables para tu proyecto de emprendimiento?			
21	¿Has Seleccionado los procesos de producción de un bien o servicio que forma parte de tu propuesta?			
22	¿Utilizas las herramientas tecnológicas para mejorar su propuesta de valor?			
23	¿Has utilizado usted un software gratuito para elaborar su propuesta de valor?			
24	¿Has elaborado objetos virtuales con aplicaciones de modelado 30 cuando desarrolla proyectos de innovación y emprendimiento?			

25	¿Has Administrado comunidades virtuales asumiendo distintos roles, estableciendo vínculos acordes con sus necesidades e intereses, y valorando el trabajo colaborativo?			
26	¿Manejas correctamente las máquinas y equipos de tu taller?			
27	¿Cuándo realiza los procesos de producción respeta las normas de seguridad e higiene?			
<b>D1MENSIÓN 03: Trabaja colaborativamente</b>				
28	¿Has comunicado la metaobjetivo del trabajo a los demás miembros del equipo?			
29	¿Has planificado las actividades de tu equipo para lograr los objetivos establecidos?			
30	¿Has planificado estrategias y acciones en función del tiempo y de los recursos que dispones, para lo cual establece un orden y una prioridad para alcanzar las metas propuesta de su proyecto?			
31	¿Acompañas y orientas a tus compañeros para que mejoren sus desempeños asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo?			
32	¿Realizas las actividades de tu equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de tus compañeros			
33	¿En caso de un conflicto en el grupo propones alternativas frente a esta situación?			

**DIMENSIÓN 04: Evalúa los resultados de su proyecto de Emprendimiento**

<b>34</b>	¿Has elaborado un instrumento para evaluar tu proyecto de emprendimiento?			
<b>35</b>	¿Has aplicado algún instrumento de evaluación que te permita evaluar los procesos y resultados de tu proyecto?			
<b>36</b>	¿Cuando realiza tu producto o servicio tomas en cuenta la relación inversión y beneficio?			
<b>37</b>	¿Si el cliente se encuentra insatisfecho tomas decisiones para mejorar la propuesta de valor?			
<b>38</b>	¿Has evaluado el impacto ambiental positivo o negativo de tu producto?			
<b>39</b>	¿Has tomado en cuenta cuando realizas tu propuesta de valor de tu producto el impacto social?			
<b>40</b>	Has diseñado algún instrumento para evaluar el impacto ambiental de tu producto			
<b>41</b>	Has incorporado mejoraras para garantizar la sostenibilidad de tu proyecto en el tiempo			

## Anexo 4. Certificados de validación



### Certificado de validez de contenido del instrumento que mide Design thinking

Nº	DIMENSIONES   Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>D1MENS10N Empatizar</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	¿Te es fácil identificar una situación problemática de contexto y plantearte un desafío que no sea ni muy amplio ni muy obvio?	X		X		X		
2	¿Cuando recoges información a través de entrevista te es fácil generar empatía con los usuarios?	X		X		X		
<b>D1MENS1ÓN Definir</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
3	¿Te es fácil organizar la información en el mapa de empatía?	X		X		X		
4	¿Cuando defines el problema con el POV, puedes identificar la necesidad y el insigth del usuario con facilidad?	X		X		X		
<b>D1MENS10N Idear</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
8	¿Cuando tienes que generar ideas frente al problema del usuario, la creatividad te fluye con facilidad?	X		X		X		
6	¿Cuando tienes que generar ideas frente al problema del usuario disfruta creando nuevas ideas?	X		X		X		
7	¿Te es fácil seleccionar la idea de solución que prototiparás?	X		X		X		

¿Te es fácil seleccionar la idea de solución que prototiparás?	X		X		X		
¿Utilizas variadas técnicas para generar ideas?	X		X		X		
<b>D1MENS10N Prototipar</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
¿Cuando prototipas la idea solución, tienes un tiempo límite de realización?	X		X		X		
¿Cuando prototipas utilizas materiales de bajo costo o material reciclado?	X		X		X		
¿Tu prototipo se puede elaborar con cualquier tipo de material y generar comprensión?	X		X		X		
¿Haces uso de lápices, plastilina, lego, plumones o software para crear tu prototipo?	X		X		X		
¿Te es fácil realizar prototipos de baja fidelidad?	X		X		X		
¿Comprendes el uso de realizar prototipos de alta fidelidad?	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN EVALUAR</b>							
¿Disfrutas evaluando tu prototipo desde un nuevo observador?	X		X		X		
¿Cuando el usuario genera la evaluación de tu prototipo, tomas en cuenta las sugerencias?	X		X		X		
¿Sigues generando empatía y escucha activa frente a la crítica constructiva del usuario? ¿obedeces o lo llevas hacia un nuevo aprendizaje	X		X		X		

18	¿Realizas las modificaciones de tu prototipo iterando desde las sugerencias del usuario o del feedback compartido entre ambos?	X		X		X	
19	¿Te es fácil evaluar tu prototipo con la participación de los usuarios aplicando la malla receptora de la información?	X		X		X	

**Firma del Experto Informante**

**Observaciones:** El instrumento presenta suficiencia para el estudio

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr. TEZÉN IPANAQUÉ, Antonio      **DNI.** 16586461

**Especialidad del validador:** TEMÁTICO - METODÓLOGO.

**Lima, 28 de abril del 2022**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

  
 Firma del Experto Informante.  
 TEMÁTICO - METODÓLOGO.

**Observaciones: CUMPLE CON EL CRITERIO DE SUFICIENCIA**

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

**Apellidos y nombres del juez validador. Margot Trinidad Palacios Rivera DNI: 41345391**

**Especialidad del validador: Magíster en Educación**

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

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

Lima 08 de abril del 2022



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**Especialidad**

**Observaciones: CUMPLE CON EL CRITERIO DE SUFICIENCIA**

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

**Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Raúl DELGADO ARENAS    DNI: 10366449**

**Especialidad del validador: Doctor en Educación**

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

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

Lima 11 de abril del 2022



---

**Firma del Experto Informante.  
Especialidad**

**Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social**

Nº	DIMENSIONES   Ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>D1MENSION: Crea propuesta de Valor</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	¿Has realizado observaciones para investigar sobre los problemas o necesidades de los usuarios?	X		X		X		
2	¿Te es fácil diseñar entrevistas para recoger información sobre los problemas necesidades de los usuarios?	X		X		X		
3	¿Has diseñado alternativas de propuestas de valor teniendo en cuenta las necesidades y problemas de los usuarios?	X		X		X		
4	¿Has elaborado un plan de acción para el diseño y fabricación de tu producto?	X		X		X		
8	¿Te es fácil determina r los recursos que se requiere para la implementación de tu proyecto?	X		X		X		
6	¿Has considerado en tu plan de acción los recursos, las actividades el tiempo y los responsables?	X		X		X		
7	¿Te es fácil estimar y realizar tu hoja de costos?	X		X		X		
8	¿Has planificado tus actividades para elaborar tu producto?	X		X		X		
9	¿Te es fácil calcular la cantidad de materiales de tu proyecto?	X		X		X		
10	¿Has estimado los costos de los materiales de tu producto	X		X		X		
11	¿Disfrutas de crear propuestas de valor creativas e innovadoras?	X		X		X		

12	¿Has realizado las representaciones de tu propuesta de valor a través de prototipos?	X		X		X		
13	¿Has realizado prototipos de baja fidelidad como dibujos, bocetos croquis?	X		X		X		
14	¿Has realizado prototipos de alta fidelidad es decir prototipos digitales interactivos?	X		X		X		
18	¿Te es fácil elaborar tu modelo de negocio Lean Canvas y plantear tu hipótesis en los 9 bloques?	X		X		X		
16	¿Has logrado validar tu hipótesis con los posibles usuarios?	X		X		X		
17	¿Has logrado realizar Tu producto mínimo viable para ser validado con los futuros usuarios?	X		X		X		
18	¿Toma en cuenta usted las críticas de los usuarios para mejorar su producto?	X		X		X		
19	¿Te es fácil comunicar a los demás tu propuesta valor aplicando la técnica 10,20 ,30?	X		X		X		
	<b>D1MENS1ÓN: Aplica Habilidades técnicas</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
20	¿Has realizado tu plan de acción para organizar tus actividades recursos y asignar los responsables para tu proyecto de emprendimiento?	X		X		X		
21	¿Has seleccionado los procesos de producción de un bien o servicio que forma parte de tu propuesta?	X		X		X		
22	¿Utilizas las herramientas tecnológicas para mejorar tu propuesta de valor?	X		X		X		
23	¿Has utilizado un software gratuito para elaborar tu propuesta de valor?	X		X		X		
24	¿Has elaborado objetos virtuales con aplicaciones de modelado 3D cuando desarrolla tus proyectos de innovación y emprendimiento?	X		X		X		
28	¿Has administrado comunidades virtuales asumiendo distintos roles, estableciendo vínculos acordes con tus necesidades, intereses y valorando el trabajo colaborativo?	X		X		X		
26	¿Manejas correctamente las máquinas y equipos de tu taller?	X		X		X		

27	¿Cuando realizas los procesos de producción, respetas las normas de seguridad e higiene?	X		X		X		
	<b>D1MENSIÓN: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>NO</b>	<b>S1</b>	<b>NO</b>	
28	¿Has comunicado la metaobjetivo del trabajo a los demás miembros del equipo?	X		X		X		
29	¿Has planificado las actividades de su equipo para lograr los objetivos establecidos?	X		X		X		
30	¿Has planificado estrategias y acciones en función del tiempo y de los recursos que dispones, para lo cual estableces un orden y una prioridad para alcanzar las metas propuestas de tu proyecto	X		X		X		
31	¿Acompañas y orientas a tus compañeros para que mejoren sus desempeños asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo?	X		X		X		
32	¿Realizas las actividades de tu equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de tus compañeros?	X		X		X		
33	¿En caso de un conflicto en el grupo propones alternativas frente a esa situación?	X		X		X		
	Dimensión Evalúa los resultados de su proyecto de emprendimiento	I	NO	SI	NO	SI	NO	
34	¿Has elaborado un instrumento para evaluar tu proyecto de emprendimiento?	X		X		X		
38	¿Has aplicado algún instrumento de evaluación que te permita evaluar los procesos y resultados de tu proyecto?	X		X		X		
36	¿Cuando realizas tu producto o servicio tomas en cuenta la relación inversión y beneficio?	X		X		X		

37	¿Si el cliente se encuentra insatisfecho tomas decisiones para mejorar la propuesta de valor?	X		X		X		
38	¿Has evaluado el impacto ambiental positivo o negativo de tu producto	X		X		X		
39	¿Has tomado en cuenta cuando realizas tu propuesta de valor de tu producto el impacto social?	X		X		X		
40	Has diseñado algún instrumento para evaluar el impacto ambiental de tu producto	X		X		X		
41	¿Has incorporado mejoras para garantizar la sostenibilidad de tu proyecto en el tiempo?	X		X		X		

## Firma del Experto Informante

**Observaciones:** El instrumento presenta suficiencia para el estudio

**Opinión de aplicabilidad:** Aplicable                       Aplicable después de corregir                       No aplicable

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr. TEZÉN IPANAQUÉ, Antonio                      **DNI.** 16586461

**Especialidad del validador:** TEMÁTICO - METODÓLOGO.

**Lima, 28 de abril del 2022**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

  
Firma del Experto Informante.  
TEMÁTICO - METODÓLOGO.

**Observaciones: CUMPLE CON EL CRITERIO DE SUFICIENCIA**

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

**Apellidos y nombres del juez validador. Margot Trinidad Palacios Rivera    DNI: 41345391**

**Especialidad del validador: Magíster en Educación**

Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión  
¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo  
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Lima 08 de abril del 2022



-----  
**Firma del Experto Informante.**  
**Especialidad**

**Observaciones: CUMPLE CON EL CRITERIO DE SUFICIENCIA**

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

**Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Raúl DELGADO ARENAS    DNI: 10366449**

**Especialidad del validador: Doctor en Educación**

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

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

Lima 11 de abril del 2022



---

**Firma del Experto Informante.  
Especialidad**

## Anexo 5. Resultado de la confiabilidad

**Tabla 1**

*Fiabilidad del instrumento metodología Oesing Ihinking*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,882	19

Fuente: Extraído del SPSS

La tabla muestra la fiabilidad que presenta el instrumento, revelando un nivel de fiabilidad de 0.882, coeficiente que indica que el instrumento es fiable en un nivel muy bueno.

**Tabla 12**

*Fiabilidad del instrumento Competencia Gestiona proyectos de Emprendimiento Económico y Social*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,940	41

Fuente: Extraído del SPSS

La tabla muestra la fiabilidad que presenta el instrumento, revelando un nivel de fiabilidad de 0.940, coeficiente que indica que el instrumento es fiable en un nivel excelente.

### Anexo 6. Base de datos

N	Variable 1. Metodología design thinking																		
	01. Empatizar		02. Definir		03. Idear				04. Prototipar					05. Evaluar					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19
1	2	2	2	1	1	3	2	3	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	2	2
3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2
4	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2
5	1	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3
6	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2	2	3	3	2	2
7	2	3	3	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2
8	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	3	3	3	3
9	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
10	3	2	2	3	1	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	2	3
11	3	3	3	2	1	2	1	2	1	3	1	2	2	1	2	1	2	1	2
12	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2
13	2	3	3	2	2	2	3	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	1	3
14	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2
15	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
16	1	2	2	3	3	2	1	3	1	2	1	2	2	2	3	3	3	1	2

17	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2
18	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2
19	3	3	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	1	2	2	3	3	1	1
20	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2	2	1	1	2
21	3	2	3	2	2	2	1	2	3	3	1	3	2	1	2	2	2	1	2
22	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2
23	3	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2
24	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2
25	3	3	3	3	3	3	1	3	3	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2
26	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2
27	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2
28	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	1	2	3	3	2	3
29	1	2	1	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2
30	3	2	2	2	3	3	2	1	3	3	3	2	3	2	3	3	1	1	3
31	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
32	2	3	3	3	2	3	3	3	2	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3
33	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	1	2	1	1	1	2
34	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	1	2
35	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2
36	3	3	3	3	2	3	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	1	2
37	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	1	3	3	2	3	2	1	2
38	2	3	3	2	1	2	1	2	3	2	3	1	2	2	2	3	2	1	3

<b>39</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3
<b>40</b>	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3
<b>41</b>	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	1	2	2	1	2	2
<b>42</b>	3	3	3	3	3	2	3	3	2	1	2	2	1	2	3	2	3	2	2
<b>43</b>	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3
<b>44</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
<b>45</b>	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3

N	Variable 2. Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social																																									
	01. Creación de propuesta de valor																	02. Aplicación de habilidades técnicas										03. Trabajo colaborativo						04. Evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento								
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	P41	
1	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	
2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	2	2		
3	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	1	2	2	2		
4	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	1	2	2	2	3	3	3	2	3	1	1	2	1	2	2	3	2	1	2	2	3	1	3	2	3	2	3		
5	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	
6	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	2	3	2		
7	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3		
8	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	
9	2	2	3	2	3	2	2	2	3	1	3	2	3	3	3	3	1	3	2	3	2	3	3	1	2	1	3	3	3	2	3	3	3	2	3	1	3	1	3	2	2	
10	2	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	3	2	2	3	3	1	3	2	2	
11	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	3	3	3	2	3	3	3	1	2	3	3	1	3	1	3	
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2		
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	2	1	1	1	1	3	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	
14	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	3	3	3	1	2	2	2	3	2	2	1	2	1	1	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	1	3	2	2	
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
16	2	2	1	3	2	1	1	3	3	3	2	2	3	2	2	2	1	3	1	1	1	2	2	1	1	3	3	2	2	2	3	1	3	2	1	2	3	1	1	1	2	
17	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	1	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	2	1	2	1	2	

18	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	3	1	1	1	2	3	1	1	1	1	3	1	2	1	1								
19	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3								
20	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	3	1	1	1	1	2	1	2	2	2							
21	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	1	2	2	2					
22	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	2					
23	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2			
24	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2			
25	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	2	2	2	2			
26	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	2	3	1	2	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2			
27	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	1	2	1	2	2				
28	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	1	2	2	2	3	3	3	3	3	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3		
29	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	1	2	2	3			
30	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2			
31	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	
32	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	1	1	1	1	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	1	2	1	2	2			
33	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	1		
34	3	2	3	3	2	1	2	3	2	3	3	2	2	1	3	3	1	3	2	3	2	2	1	1	1	1	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	1	1	1	1	1	1			
35	3	3	3	3	2	3	2	1	2	1	2	3	3	1	3	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	2	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2		
36	3	3	3	3	3	2	2	2	3	1	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	1	1	3	3	2	2	2	2	2	3	3	1	3	2	2	2			
37	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	
38	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2

<b>39</b>	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3		
<b>40</b>	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	2
<b>41</b>	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3
<b>42</b>	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2
<b>43</b>	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	1	3	3	1	2	2	3		
<b>44</b>	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	1	2	3	3	
<b>45</b>	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	

## Anexo 7. Carta de presentación



*Escuela de Posgrado*

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Lima SJL, 13 de abril del 2022

N°Carta P.012– 2022-00 EPG – UCV LE

**SEÑOR(A)**  
Mgt **MARITZA ESPINOZA LIMAYLLA**  
Directora.  
I.E. Ricardo Palma

**Asunto:** Carta de Presentación del estudiante **AGURTO ÑOPO LEYDI NYDIA**

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar **AGURTO ÑOPO LEYDI NYDIA** identificado(a) con DNI N.°40068578 y código de matrícula N° 6000015833 ; estudiante del Programa de **MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA** quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

**Metodología del Desing thinking y la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en estudiantes de educación secundaria de la institución educativa de Surquillo, 2022**

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestro(a) estudiante a su Institución a fin de que pueda aplicar entrevistas y/o encuestas y poder recabar información necesaria.

Con este motivo, le saluda atentamente,



**Dr. Raúl Delgado Arenas**  
JEFE DE UNIDAD DE POSGRADO  
FILIAL LIMA – CAMPUS LIMA ESTE

Cc. Interesado,  
Administrativo (MRCV)



**GLORIA RETAMOZO CANDIA**  
DIRECTORA (e)

**LIMA NORTE** Av. Alfredo Mendiola 6232, Los Olivos. Tel.:(+511) 202 4342 Fax.:(+511) 202 4343  
**LIMA ESTE** Av. del Parque 640, Urb. Canto Rey, San Juan de Lurigancho Tel.:(+511) 200 9030 Anx.:2510.  
**ATE** Carretera Central Km. 8.2 Tel.:(+511) 200 9030 Anx.: 8184  
**CALLAO** Av. Argentina 1795 Tel.:(+511) 202 4342 Anx.: 2650.

## Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, RAUL DELGADO ARENAS docente de la Facultad / Escuela de posgrado de Maestría y Escuela Profesional / Programa académico de Maestría Docencia y Gestión Educativa de la Universidad César Vallejo de la sede sur), asesor del Trabajo de Investigación / Tesis titulada:

**“La metodología desing thinking y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en estudiantes de educación secundaria de la institución educativa de Surquillo, 2022”** del autor Leydi Nydia Agurto Ñopo, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones. He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el trabajo de investigación / tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Lugar y fecha,

Apellidos y Nombres del Asesor: DELGADO ARENAS RAUL	
DNI 10366449	Firma  Dr. Raúl DELGADO ARENAS DNI N° 10366449
ORCID 0000-0003-4941-4717	