



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSTGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN

Programa “Design Thinking y Lean Canvas” en la competencia
emprendedora en docentes de educación para el trabajo,
Lima-2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

Valencia Romero, Ana Maria (orcid.org/0000-0003-0959-4717)

ASESORES:

Dr. Mendez Vergaray, Juan (orcid.org/0000-0001-7286-0534)

Dr. Sanchez Diaz, Sebastian (orcid.org/0000-0002-0099-7694)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la Reducción de Brechas y Carencias en la Educación en todos
sus Niveles

LIMA – PERÚ

2023

DEDICATORIA

Dedico esta investigación a Dios y mi familia quienes han sido mi guía, fortaleza y con su gesto de amor me han acompañado en todo el proceso. También a los docentes con vocación, que apuestan por su formación profesional continua y se convierten en agentes de cambio, que logren el desarrollo humano sostenible con espíritu emprendedor.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi profundo agradecimiento y reconocimiento a todas las personas que forman parte de este trabajo, de manera especial, al Dr. Juan Méndez Vergaray por su sapiencia y excelente asesoría, a todos mis maestros de la vida que son mi inspiración para seguir trabajando por la juventud, a mi madre y a Beatriz, mi hermana y amiga.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MENDEZ VERGARAY JUAN, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "Programa "Design Thinking y Lean Canvas" en la competencia emprendedora en docentes de educación para el trabajo, Lima-2023", cuyo autor es VALENCIA ROMERO ANA MARIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 8%, 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 la 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.

LIMA, 22 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MENDEZ VERGARAY JUAN DNI: 09200211 ORCID: 0000-0001-7286-0534	Firmado electrónicamente por: JMENZEVE el 22- 07-2023 14:16:43

Código documento Trilce: TRI - 0610083





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, VALENCIA ROMERO ANA MARIA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Programa Design Thinking y Lean Canvas" en la competencia emprendedora en docentes de educación para el trabajo, Lima-2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
VALENCIA ROMERO ANA MARIA DNI: 09290068 ORCID: 0000-0003-0959-4717	Firmado electrónicamente por: AMVALENCIAV el 11- 08-2023 18:26:22

Código documento Trilce: INV - 1248644



ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
RESUMO	xi
I INTRODUCCIÓN	1
II MARCO TEÓRICO	7
III METODOLOGÍA	16
3.1. Tipo y diseño de investigación	16
3.2. Variables y operacionalización	17
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5. Procedimientos	22
3.6. Método de análisis de datos	22
3.7. Aspectos éticos	23
IV RESULTADOS	24
V DISCUSIÓN	38
VI CONCLUSIONES	44
VII RECOMENDACIONES	46
VIII PROPUESTAS	47
REFERENCIAS	51
ANEXOS	60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Esquema del diseño cuasiexperimental tipo Solomon	16
Tabla 2	Distribución y selección de la población de estudio.	19
Tabla 3	Evaluación de juicio de experto del instrumento.	21
Tabla 4	Sexo de docentes de Educación para el Trabajo, Lima - 2023.	24
Tabla 5	Competencia emprendedora según G1 y G2 en el pre y post test en docentes de Educación para el Trabajo, Lima - 2023.	24
Tabla 6	Competencia emprendedora en la dimensión conocimiento de los G1 y G2 en docentes de Educación para el Trabajo, Lima - 2023.	25
Tabla 7	Competencia emprendedora en la dimensión habilidades según el G1 y G2 en docentes de Educación para el Trabajo, Lima - 2023.	25
Tabla 8	Competencia emprendedora en la dimensión rol social según G.1 y G2 en docentes de Educación para el Trabajo, Lima - 2023.	26
Tabla 9	Competencia emprendedora en la dimensión rasgos de carácter según G1 y G2 en docentes de Educación para el Trabajo, Lima - 2023.	27
Tabla 10	Competencia emprendedora en la dimensión valores según G1 y G2 en docentes de Educación para el Trabajo, Lima - 2023.	27
Tabla 11	Competencia emprendedora en la dimensión motivos según G1 y G2 en docentes de Educación para el Trabajo, Lima - 2023.	28
Tabla 12	Competencia emprendedora según Post test de grupos experimental (Grupo 3) y control (Grupo 4) en docentes de Educación para el Trabajo, Lima - 2023.	28
Tabla 13	Estadístico de verificación de la distribución de normalidad de datos	29
Tabla 14	Prueba para comparar la competencia emprendedora	30

entre G1 y G2.

Tabla 15	Estadísticos de prueba - competencia emprendedora.	30
Tabla 16	Prueba para comparar el conocimiento de emprendimiento entre G1 y G2.	31
Tabla 17	Estadísticos de prueba-conocimiento de emprendimiento	31
Tabla 18	Prueba para comparar las habilidades de emprendimiento entre G1 y G2.	32
Tabla 19	Estadísticos de prueba - habilidades de emprendimiento.	32

Tabla 20	Prueba para comparar el rol social entre G1 y G2.	33
Tabla 21	Estadísticos de prueba - rol social.	33
Tabla 22	Prueba para comparar el rango del carácter de emprendimiento entre G1 y G2.	34
Tabla 23	Estadísticos de prueba - rasgo del carácter.	34
Tabla 24	Prueba para comparar los valores de emprendimiento entre G1 y G2.	35
Tabla 25	Estadísticos de prueba - valores de emprendimiento.	35
Tabla 26	Prueba para comparar el motivo de emprendimiento entre G1 y G2.	36
Tabla 27	Estadísticos de prueba - motivos de emprendimiento.	36
Tabla 28	Prueba para comparar dos muestras independientes, grupos experimental y control según diseño Solomon.	36
Tabla 29	Implementación de la CAP en docentes de educación para el trabajo.	49

RESUMEN

La presente investigación, surge por la necesidad de fortalecer y potenciar las competencias emprendedoras en docentes de Educación para el trabajo a través metodologías ágiles y diversas estrategias de aprendizaje en este escenario educativo, que va más allá de las aulas. **Objetivo:** determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en la competencia emprendedora en docentes de Educación para el Trabajo. **Metodología:** estudio con enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, con el método hipotético deductivo de diseño experimental con modelo cuasi experimental, tipo Solomon; contó con una población de 80 docentes distribuidos en 4 grupos con muestreo no probabilístico intensional, se aplicó un cuestionario con 29 preguntas sobre competencias emprendedoras en docentes. **Resultados:** para el contraste de hipótesis se aplicó la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para dos muestras independientes con un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$, se puede afirmar que, el programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente la competencia emprendedora en docentes de educación para el trabajo, Lima 2023. **Conclusiones:** Se demuestra la efectividad del programa aplicado, es necesario fomentar la formación continua de los docentes a través de comunidades de aprendizaje profesional a fin, de mejorar su práctica.

Palabras clave: Competencias emprendedoras, docente, Design Thinking, educación.

ABSTRACT

This research arises from the need to strengthen and enhance entrepreneurial competencies in teachers of Education for Work through agile methodologies and various learning strategies in this educational scenario, which goes beyond the classroom. **Objective:** to determine the influence of the "Design Thinking and Lean Canvas" program on the entrepreneurial competence of teachers of Education for Work. **Methodology:** study with quantitative approach, applied type, with the hypothetical deductive method of experimental design with quasi-experimental model, Solomon type; it had a population of 80 teachers distributed in 4 groups with non-probabilistic intensive sampling, a questionnaire was applied with 29 questions on entrepreneurial competences in teachers. **Results:** for the contrast of hypotheses the nonparametric Mann-Whitney U test was applied for two independent samples with a significance level of $\alpha = 0.05$, it can be affirmed that, the "Design Thinking and Lean Canvas" program significantly influences the entrepreneurial competence in teachers of education for work, Lima 2023. **Conclusions:** The effectiveness of the applied program is demonstrated, it is necessary to promote the continuous training of teachers through professional learning communities in order, to improve their practice.

Keywords: Entrepreneurial skills, teacher, Design Thinking, education.

RESUMO

Esta investigação surge da necessidade de reforçar e melhorar as competências empreendedoras dos professores de Educação para o Trabalho através de metodologias ágeis e de várias estratégias de aprendizagem neste cenário educativo, que vai para além da sala de aula. **Objetivo:** determinar a influência do programa "Design Thinking e Lean Canvas" nas competências empreendedoras dos professores de Educação para o Trabalho. Metodologia: estudo de abordagem quantitativa, do tipo aplicado, com o método hipotético dedutivo de delineamento experimental com modelo quase-experimental, do tipo Solomon; teve uma população de 80 professores distribuídos em 4 grupos com amostragem não probabilística intensiva, foi aplicado um questionário com 29 questões sobre competências empreendedoras em professores. **Resultados:** para o contraste de hipóteses, o teste não paramétrico Mann-Whitney U foi aplicado para duas amostras independentes com um nível de significância de $\alpha = 0,05$, pode-se afirmar que, o programa "Design Thinking e Lean Canvas" influencia significativamente a competência empreendedora em professores de educação para o trabalho, Lima 2023. **Conclusões:** A eficácia do programa aplicado é demonstrada, é necessário promover a formação contínua dos professores através de comunidades de aprendizagem profissional, a fim de melhorar a sua prática.

Palavras-chave: Competências empreendedoras, professor, Design Thinking, educação.

I. INTRODUCCIÓN

La educación sigue en constante cambio, más aún, luego de la pandemia de la COVID 19 donde se evidenció la falta de conocimientos en lo referente a aplicar estrategias pedagógicas desde el trabajo remoto especialmente en docentes, el conocimiento y la información ha tomado auge en los últimos tiempos considerando a los recursos tecnológicos como medios fundamentales en el proceso de aprendizaje constituyéndose así la era digital, cuyo uso es primordial, sin embargo, su aplicación no determina un éxito educativo, ya que se requiere estrategias y metodologías innovadoras para desarrollar aprendizajes significativos (Cruzata et al., 2021), en la conferencia mundial de la UNESCO, trataron temas relacionados educativos y pusieron énfasis en la enseñanza de secundaria, aduciendo que no se debería limitar a preparar a los estudiantes para el acceso a la enseñanza superior, sino que debía cumplir la misión de una formación integral y prepararlos activamente para la vida (UNESCO IESALC, 1998) también, se hizo referencia a los cinco ejes educativos para todos, y se reflexionó un nuevo eje: el aprendizaje a emprender y a fortalecer la iniciativa a fin de crear fuente de trabajo, proyectos de vida, promover el desarrollo de habilidades, desarrollo personal, pensamiento creativo, espíritu crítico, tolerancia al error, solución de conflictos, entre otros (Santa Fe, 2018).

Según Prendes et al. (2020), las experiencias educativas en Europa, muchos países la conforman, plantean como objetivo prioritario la educación para el emprendimiento, los profesores desarrollan competencias emprendedoras de manera transversal, a pesar de ello, se requiere capacitación a los docentes; Paños (2017) aseguró que en España se ha normado al emprendimiento, con leyes que promueven mejorar la educación, indicó la importancia del desarrollo del espíritu emprendedor para el avance de las demandas de empleabilidad en el futuro y otra Ley establece que los profesores deben adquirir habilidades y competencias relacionadas al emprendimiento, sin embargo, la implementación está en piloto; Rojas et al. (2019) mencionaron que en Colombia fomentaron el emprendimiento desde la educación como una forma de pensar y actuar desde un enfoque integral de desarrollo de competencias en todas las dimensiones personales, ciudadano y laboral a pesar de ello, todavía no se logra tal cometido.

El Perú es reconocido por ser un país emprendedor, en los últimos años se han creado 130 000 microempresas cada año en su mayoría de manera informal pero también, algunas de estas empresas se han sostenido en el tiempo y al ser exitosas se han convertido en emprendimiento peruano con la marca Perú, sin embargo, se identifica que es un emprendimiento por necesidad (IPEBA, 2013), en el campo educativo, teniendo como marco pedagógico el (Currículo Nacional,2016), el perfil del egreso contiene 11 aprendizajes entre ellos uno está destinado al emprendimiento, donde se sustenta que los estudiantes de acuerdo a sus habilidades realizarán proyectos de emprendimiento innovadores con ética e iniciativa, atendiendo a una problemática o necesidad de su entorno, puede ser económico o social practicando una cultura de trabajo cooperativo y desarrollando habilidades socioemocionales, preservando el medio ambiente y asumiendo riesgos, evalúa los procesos y resultados para la sostenibilidad, como lo afirma el documento emitido por el ministerio .

El sistema educativo peruano y sus organismos descentralizados son quienes monitorean y acompañan el desarrollo del CNEB, la competencia del emprendimiento está a cargo del área de Educación para el Trabajo, cuyo enfoque es la pedagogía emprendedora que se sostiene sobre la educación para el empleo, educación financiera y social, se considera al estudiante como un ser eminentemente social capaz de desarrollar y fortalecer sus talentos, así como la ciudadanía económica y laboral para que definan su plan de vida; el docente tiene la potestad de explorar y reconocer las fortalezas de sus estudiantes asumiendo su rol de agente de cambio y promoviendo ciudadanía, en este enfoque el docente debe ser mediador de los aprendizajes, el estudiante define, diseña e implementa su proyecto de emprendimiento, y en el desarrollo debería ser guiado y asesorado activamente por el docente (Ministerio de Educación del Perú, 2019).

Las escuelas en el Perú, luego de haber pasado dos años enseñanza a distancia a consecuencia de la COVID-19, los profesores en el nivel secundaria en Educación Para el Trabajo desarrollaron la competencia enfocada en el emprendimiento (Currículo Nacional, 2016), pero no trabajó las habilidades duras, es decir el desarrollo de habilidades técnicas por especialidades, por no tener al

alcance los talleres con máquinas y herramientas, dado el confinamiento, para ello, se propuso la aplicación de metodologías ágiles para lograr aprendizajes en esta materia; con la estrategia <Aprendo en casa> (RVM N° 093-2020-MINEDU, 2020) se estableció lineamientos de trabajo escolar remoto y con ello, el desarrollo de temas de emprendimiento con el Design Thinking, y luego se implementó un modelo de negocio denominado Lean Canvas, los cuales generaron nuevos retos pero a la vez, incertidumbre en la implementación de estrategias metodológicas para los docentes que en su mayoría, desconocían estas nuevas estrategias.

Formulación del problema general: ¿Cómo influye el programa “Design Thinking y Lean Canvas” en la competencia emprendedora en docentes de Educación para el Trabajo, Lima 2023?

Además, se establecieron problemas específicos y a continuación los mencionamos:

- ¿Cómo influye el programa “Design Thinking y Lean Canvas” en los conocimientos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023?
- ¿De qué manera influye el programa “Design Thinking y Lean Canvas” en las habilidades de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023?
- ¿De qué manera influye el programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el rol social de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023?
- ¿De qué manera influye el programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el rasgo de carácter de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023?
- ¿De qué manera influye el “Design Thinking y Lean Canvas” en los valores de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023?
- ¿De qué manera influye el programa “Design Thinking y Lean Canvas” en los motivos-emprendimiento de los profesores de E.P.T., Lima 2023?

El presente trabajo se justifica teóricamente desde la propuesta pedagógica sustentada en el CNEB donde se presenta el perfil del egreso con 11 aprendizajes fundamentales que los estudiantes deben desarrollar en la educación básica, uno de ellos es gestionar proyectos de emprendimiento social y económico (Currículo Nacional, 2016), que a pesar de su implementación fue necesario la propuesta de esta investigación con la aplicación del programa “Design Thinking y Lean canvas” lo que permitió fortalecer y potenciar las capacidades emprendedoras de los docentes de Educación para el trabajo (Nikou et al., 2022) y se conviertan en profesores emprendedores que puedan tener una conexión directa con sus estudiantes (Durnali et al., 2023) educándolos en el emprendimiento (Valle et al., 2022) y respondan a los fines de la educación.

La justificación práctica puso a prueba la hipótesis, donde el programa aplicado a los docentes influyó significativamente en sus competencias emprendedoras, para ello, fue necesario el reconocimiento y aplicación de estrategias metodológicas (Durnali et al., 2023) basadas en el Design Thinking y Lean Canvas (Flores-Aguilar, 2019), como herramientas para promover la creación de proyectos de emprendimiento teniendo como base la creatividad e innovación (Magro & Carrascal, 2019), además, empatía, proactividad, responsabilidad y liderazgo como las características de una persona emprendedora (McCole et al., 2022).

En lo referido a lo metodológico, el programa “Design Thinking y Lean canvas”, se pudo validar como una metodología de aprendizaje en el área técnica, permitió sugerir a los profesores, las estrategias donde se inicien planteando un conjunto de retos a partir del análisis de problemáticas que serán reconocidas por los estudiantes cuyo fin es proponer soluciones creativas (Becerra & Osorio, 2020) que transformen las dificultades en oportunidades con impactos positivos, se vuelve significativo al estar centrado en el ser humano, aplicando técnicas colaborativas (Fernandez Rivas & Husein, 2022), actitud optimista y carácter experimental (IDEO, 2012); se requiere docentes de educación secundaria capacitados para promover la creatividad (Rubilar-Torrealba et al., 2022), innovación, la colaboración en un enfoque más allá de las aulas, que apliquen herramientas que incluyan prácticas

del pensamiento de diseño (Latorre-Coscolluela et al., 2020); el marco de Competencias Globales de la OCDE hace referencia y subraya lo importante de interactuar con el usuario con empatía a nivel global, es decir, la empatía es la característica principal en el análisis del usuario del diseño (OECD, 2018).

El sustento epistemológico se orienta desde el aprendizaje socio-constructivista (Rocha Espinoza, 2020) que tiene como finalidad preparar al estudiante para la vida (Latorre-Coscolluela et al., 2020), el enfoque metodológico Design Thinking se basa en el diseño de proyectos innovadores que da solución a la problemática identificada del contexto, de tal manera, la calidad de la práctica pedagógica debe permitir desafiar experiencias y el aula se debe convertir en un espacio para la recepción, participación, práctico, ameno y fundamentalmente que cause potencialización del pensamiento divergente, es decir, que trabaje los dos hemisferios cerebrales y se active a nivel neurológico (Moreira-Cedeño & Zambrano-montes, 2021).

El planteamiento de los objetivos fueron: La determinación la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en la competencia emprendedora de docentes de educación para el trabajo, Lima 2023, como principal.

También se plantearon los específicos:

- Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en los conocimientos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.
- Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en las habilidades de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.
- Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el rol social de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.
- Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el rasgo del carácter-emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

- Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en los valores - emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.
- Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en los motivos-emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

La hipótesis general para este estudio es: El programa “Metodología Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en la competencia emprendedora de docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

Además, se considerarán las hipótesis específicas siguientes:

- El programa “Metodología Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en los conocimientos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.
- El programa “Metodología Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en las habilidades de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.
- El programa “Metodología Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en el rol social de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.
- El programa “Metodología Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en el rasgo de carácter de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.
- El programa “Metodología Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en los valores de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo El programa “Metodología Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en los valores de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, lima 2023.
- El programa “Metodología Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en los motivos-emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, lima 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Este estudio, se sostiene sobre investigaciones realizadas y se consideraron artículos científicos relacionados con las variables en estudio; teniendo en cuenta aspectos relacionados con el emprendimiento en la educación (Joensuu-Salo et al., 2021) y luego fundamentos teóricos que sostienen el motivo de estudio.

Las investigaciones internacionales que apoyarán para sustentar los resultados de la presente tesis son las siguientes:

Uaidullakzy et al. (2022) presentaron una investigación con el fin de evaluar las opiniones de futuros profesores sobre el trabajo de las competencias emprendedoras en educación básica, el método de investigación fue cualitativa y se realizó con 40 futuros profesores de varias universidades de Almaty, Kazajstán. Para el estudio de los datos utilizaron a la entrevista como una técnica de investigación, los resultados determinaron que los profesores en formación asocian sus habilidades emprendedoras con ser innovadores, evaluar oportunidades, asumir riesgos, la confianza en sí mismos y la inteligencia emocional. En este sentido, la mayoría de los profesores declararon que poseen parcialmente habilidades emprendedoras. Además, dijeron que las universidades, las escuelas, los profesores y los futuros profesores tienen el deber de desarrollar la capacidad empresarial y es necesario intensificar los cursos sobre espíritu empresarial en las universidades, además, organizar seminarios para el desarrollo personal y de las capacidades emprendedoras.

Tickoo & Grammer (2022) presentaron un estudio sobre el Design Thinking centrado en el ser humano, el objetivo fue reconocer al pensamiento de diseño como estrategia de mejora en la preparación de jóvenes que cursaban la educación media, realizaron una revisión de la literatura de trabajos cuantitativos y cualitativos de las dos últimas décadas en el sistema de educación secundaria pública en los Estados Unidos, como resultado, identificaron dos aplicaciones principales del pensamiento de diseño para el sistema de educación secundaria: el diseño curricular y los programas de aprendizaje basados en proyectos; concluyeron que se necesitan investigaciones futuras con docentes para establecer la efectividad de implementar el pensamiento de diseño en el sistema de educación.

Zárate et al. (2022) publicaron un estudio con la intención de comprobar cómo se relacionan la innovación y el marketing en las soluciones de problemas sociales, desde el enfoque comunitario para desarrollar el emprendimiento social con participación de grupos de interés; revisaron literatura de corte científico con un rango de período de tiempo del 2002 al 2021, desarrollaron en tres fases la metodología, construyeron las ecuaciones de búsqueda, buscaron y seleccionaron información del tema en bases de datos reconocidas y vincularon temáticas del emprendimiento social con las habilidades del emprendimiento, es decir la innovación social con el marketing para solucionar problemas identificados en comunidades focalizadas; como resultado, destacaron al Design Thinking como la estrategia más adecuada para crear emprendimientos potentes, porque desarrolla creatividad e innovación social.

Jurado (2022) realizó un estudio de revisión documental con el propósito de conocer cómo se desarrolla el emprendimiento en las zonas rurales y cuál es el impacto en los aspectos económico, productivo, cultural y social; el estudio fue de tipo descriptivo, analizaron 50 publicaciones referente a este tema que sirvió como base para descubrir las estrategias que convierten en sostenibles las propuestas; los resultados que presentaron fueron que se debería desarrollar emprendimientos con enfoque territorial en zonas rurales donde se reflexione sobre el desarrollo humano, además de fortalecer los valores para desarrollar competencias de emprendimiento que les ayude a superar los puntos críticos de las comunidades campesinas, promoviendo la calidad de vida basado en el respeto, la solidaridad pero sobre todo la responsabilidad.

McCole et al. (2022) presentaron un artículo donde presentan un programa para pretender inculcar el interés por el espíritu empresarial entre los jóvenes africanos ayudándoles a establecer una relación entre las aptitudes que han desarrollado a través de su participación en el deporte y las aptitudes que se exigen a los empresarios de éxito. El programa se desarrolló en colaboración entre académicos de cuatro universidades, así como escuelas de organizaciones comunitarias de tres ciudades africanas. El estudio, buscaba contribuir a la atención de necesidades de creación de empleo en el África, propusieron e integraron

actividades básicas de formación empresarial y habilidades para la vida en un campamento deportivo para jóvenes atletas; lo que concluyó, que el programa promovió a desarrollar el espíritu empresarial entre los jóvenes.

González-Tejerina & Vieira (2021) realizaron un estudio de revisión sistemática en relación al trabajo con herramientas para fortalecer las competencias del emprendimiento en las aulas de Primaria y Secundaria porque estos temas son incluidos en el currículo educativo europeo; el objetivo fue analizar artículos con la finalidad de establecer el concepto de emprendimiento escolar para difundirlo y sea un referente en la práctica docente; revisaron 43 artículos utilizando las bases de datos reconocidas y de especialidad en estos temas, Scopus , Eric, Dialnet, entre otros, utilizando palabras claves como emprendimiento, educación obligatoria, educación primaria y educación secundaria; los resultados concluyeron que las prácticas pedagógicas en relación al emprendimiento, todavía están en etapa piloto y se desarrollan a través de asignaturas donde en educación secundaria se trabajan habilidades y capacidades para la creación de empresas de manera creativa e innovadora mientras que en la educación primaria, el desarrollo de la creatividad; hallan limitaciones en la formación de profesores quienes utilizan métodos tradicionales en el desarrollo de la competencia.

Los investigadores Moreira-Cedeño & Zambrano-montes (2021) presentaron al Design Thinking como herramienta metodológica en la enseñanza universitaria en Ecuador, destacaron las la variedad de técnicas que se pueden usar, el objetivo fue realizar el estudio basándose en aspectos teóricos y utilizando el Desk Research o investigación de escritorio, trabajaron el enfoque cualitativo y dialéctico con estudio documental y en aspectos teóricos. Los resultados determinaron que la aplicación de la estrategia metodológica Design Thinking, mejora e implementa técnicas creativas en la enseñanza y también en el aprendizaje, pues se constituye como un método creativo e innovador centrado en los estudiantes, con posibilidad de desarrollar las habilidades de empatía y trabajo en equipo.

Mena (2021), llevó a cabo una investigación donde determina al Design Thinking como un enfoque educativo en la era post-COVID en España, estableció como objetivo el justificar la implementación del Design Thinking como modelo

educativo en modalidad remota; la metodología que implementó fue una experiencia de innovación en lengua extranjera de manera remota compuesta por tres actividades articuladas con el Design Thinking y nueve semanas de trabajo de manera sincrónico y asincrónico, la población estuvo conformado por estudiantes de 4to año del nivel secundaria y la muestra con 10 estudiantes, los resultados concluyeron que el enfoque Design Thinking, promueve la enseñanza-aprendizaje constructivista y colaborador de los estudiantes, así como la libertad de desarrollar las distintas formas de aprendizajes usando tecnologías emergentes.

La investigación efectuada por Prendes et al. (2020) tiene por finalidad conocer las necesidades de los profesores de secundaria de los estados de la unión europea en referencia al trabajo de las competencias emprendedoras en las aulas; el método de estudio es de carácter cuantitativo con una muestra de 272 profesores de Italia, Grecia, España y Bélgica; aplicaron como instrumento un cuestionario con temas de capacidades emprendedoras, planificación y gestión de proyectos; los resultados refieren que los profesores requieren actualización en temas de emprendimiento para mejorar su labor docente, así como referentes o modelos prácticos, además, demandan formación tecnológica y pedagógica.

Cruz & Oseda (2020) realizaron un estudio con el fin de comprobar la importancia de la creatividad en el Design Thinking como base fundamental para el diseño del pensamiento de los universitarios que estudian Administración de Empresas en el norte del Perú, universidad César Vallejo; la metodología que utilizaron fue experimental, pues hubo manipulación de variables, utilizaron el diseño cuasi experimental; trabajaron con una población de 314 alumnos y la muestra lo conformaron 60 jóvenes distribuidos en dos aulas: aula A y grupo de control, aula B, los resultados comprueban el objetivo de la investigación, a través del tratamiento estadístico, sostiene que la herramienta Design Thinking incide altamente y es muy significativo para el desarrollo de la creatividad.

Magro & Carrascal (2019) presentaron la investigación realizada en México sobre el Design Thinking como metodología para el aprendizaje en niños en edad preescolar se trazaron la meta de demostrar cómo influye la metodología denominada activa en los entornos de aprendizajes en las escuelas rurales; el

trabajo es documental desarrollado mediante el análisis y la revisión exhaustiva de la literatura más representativa del objeto de estudio, se sistematizó la información con hallazgos de estudios similares, se abordó temas como las neurociencias y la creatividad, la percepción y el aprendizaje y las políticas educativas, entre otros. Los resultados aseveran que es muy importante innovar las aulas con métodos activos porque permite la participación de los niños de manera fluida y recomiendan la capacitación y formación de los docentes en estrategias para desarrollar la creatividad y la innovación.

Mendoza et al. (2019) realizaron un estudio acerca de la metodología Design Thinking en la enseñanza-aprendizaje con el objetivo de demostrar la efectividad de las técnicas de colaboración y cooperación en la formulación de proyectos de diseño arquitectónico, esta investigación se realizó en una universidad del Perú -UNIFE de Lima, Perú, la metodología utilizada fue de nivel descriptivo práctico, aplicada cuyo diseño fue práctico-experimental, la muestra estuvo conformada por 80 jóvenes de la escuela de Arquitectura a quienes se les aplicó dos encuestas, una de entrada y una de salida, además participaron de un programa organizado en seminario taller, aplicando el Design Thinking orientado a la enseñanza de la Arquitectura, los resultados reflejaron el nivel de conocimiento al inicio de la investigación, demostrando inexperiencia de Design Thinking, todo lo contrario ocurrió al finalizar, se obtuvo un amplio conocimiento y aprendizaje adquirido, lo que valida el objetivo trazado en la investigación.

Los investigadores Araya-Pizarro & Avilés-Pizarro (2019) presentaron una investigación cuya finalidad fue describir el perfil y las prácticas docentes a los profesores que enseñan en educación superior la asignatura de emprendimiento, aplicaron la metodología cuyo diseño fue secuencial mixto, utilizaron entrevistas como instrumentos y la muestra de 329 estudiantes de 13 carreras universitarias en 5 instituciones en el año 2015 en Chile; los hallazgos permitieron conocer que los docentes que enseñan emprendimiento, han desarrollado características personales, profesionales y académicas de manera homogénea, son docentes con competencias emprendedoras y didácticas desarrolladas, se les reconoce con alta

valoración con respecto a métodos, actividades y herramientas impartidas, no obstante, se sugiere un currículo más integral.

Carrasco & Vallejo-Fiallos (2017) efectuaron un trabajo de investigación con el objetivo de presentar recursos metodológicos en la pedagogía emprendedora y la innovación para desarrollar competencias y habilidades para el campo productivo; desarrollaron una investigación documental con casos de jóvenes universitarios de la carrera de Ciencias Empresariales en las aulas universitarias de la Católica de Santiago de Guayaquil; el instrumento que utilizaron comprendió cinco aspectos, referentes al modelo educativo, malla curricular, áreas principales, competencias emprendedoras y aprendizajes esperados de la carrera; los resultados fueron favorables, ya que se reconoce que las aplicaciones metodológicas son efectivas como herramientas en la pedagogía del emprendimiento para su ejecución.

Paños (2017) de Deusto en España, efectuó una investigación de revisión bibliográfica cuyo fin fue conocer en qué consiste el espíritu emprendedor, que metodologías y qué competencias serían las más adecuadas para desarrollar una educación emprendedora, toma en cuenta que existe leyes educativas que promueven incorporar herramientas que ayuden a implementar los planes de estudios universitarios relacionados al emprendimiento; la metodología de estudio en esta investigación fue de carácter cualitativo, utilizaron más de cien bases de datos y sus descriptores tienen que ver con metodologías, enseñanza y emprendimiento; los resultados aseguran que son las metodologías activas centradas en el estudiantes, contextualizadas, variables y reales las que van a permitir el logro de competencias emprendedoras.

El estudio de esta investigación se sustenta bajo la teoría constructivista de la educación, se busca demostrar que la aplicación de metodologías para la enseñanza tenga el modelo de aprendizajes basados en problemas, para ello, hay muchas técnicas para su implementación (Savery & Duffy, 1996), también se conoce experiencias en la enseñanza del nivel superior de algunos países de la unión europea, donde se implementó una reforma orientada a los aprendizajes socio constructivistas preparando a los estudiantes para gestionar los recursos tecnológicos, apropiarse de ellos y utilizarlos en función a su creatividad

promoviendo la innovación; ante esto, se deduce que el uso de estrategias y metodologías activas como el Design Thinking, es apropiado para lograr la creación de proyectos (Latorre-Coscolluela et al., 2020) que busque soluciones viables y sostenibles tomando recursos de su comunidad.

Savery & Duffy (1996) hacen referencia de tres aspectos que sustentan el constructivismo en relación a lo que aprenden y como aprenden los estudiantes: primero, la comprensión se obtiene al momento de interactuar con el ambiente, segundo, los conflictos cognitivos son estímulos, según Dewey, la problemática es lo que genera el interés y promueve el aprendizaje, y tercero, el conocimiento trasciende desde una perspectiva social, aquí radica la importancia de los equipos colaborativos.

Otro de los aspectos que postula este trabajo es el enfoque por competencias; Cano (2020) establece tres aspectos que determinan la competencia, se articulan los conocimientos del conocer, el hacer y el ser, al lograr desarrollarlo se podrá resolver problemas o retos; también, las competencias tienen un carácter de desarrollo permanente, no se termina de ser competente, esto se promueve durante toda la vida, con iniciativa, perseverancia entre otros, y finalmente, la importancia de la reflexión que permite la transferencia de conocimientos a situaciones prácticas con alto nivel cognitivo.

Zahir & Maheshwari-Kanoria (2022) concuerdan que los aprendizajes son integradores y por ende se articula por proyectos, este es un enfoque pedagógico que promueve un aprendizaje relevante, holístico, centrado en el estudiante y las competencias académicas del siglo XXI, esta estrategia, ha tenido resultados positivos en las interacciones digitales durante los cierres de escuelas relacionados con COVID-19, algunos estudiantes se motivaron y participaron en el desarrollo de competencias, y manifestaron una satisfacción con los recursos de aprendizaje basados en proyectos viendo un cambio positivo en su mentalidad hacia el aprendizaje.

Por lo expuesto, el Design-Thinking, es una herramienta muy potente y se considera metodología activa que promueve la innovación con el enfoque de diseño centrado en las personas cuyo fin es identificar sus capacidades para resolver

problemas (Castillo-Vergara et al., 2014), tiene cinco fases que se interrelacionan entre sí, a través de diferentes técnicas que generan soluciones y da como resultado los prototipos del emprendimiento (Mendoza et al., 2019).

Las etapas de la metodología Design Thinking, lo describe brevemente (YALÇIN, 2022) de la siguiente manera:

- Empatizar: permite conocer los intereses y necesidades reales de un determinado contexto, para priorizar los problemas desde una perspectiva territorial.
- Definir: se definen los problemas especificados en función de los intereses y necesidades utilizando técnicas que permite lograr el fin.
- Idear: En esta etapa se busca soluciones innovadoras, evitando los prejuicios y las suposiciones, más bien, se da prioridad al pensamiento del diseño con un enfoque holístico.
- Prototipar: Se identifica la mejor solución entre las sugerencias relacionadas con la solución de un problema, y se debe constituir un ejemplo de la solución.
- Evaluación: Las soluciones propuestas en esta fase se ponen a prueba para volver a revisarlas y si es posible, regresar a las fases de definición del problema, diseño y prototipo.

En lo referente a los enfoques de las competencias emprendedoras de docentes, tiene trascendencia el enfoque social, visto como el conjunto de habilidades interpersonales que facilitan y potabilizan la adaptación e integración al contexto social, asimismo los intereses y características personales (Paz-Marcano et al., 2019); desde el enfoque económico resaltan las habilidades en el comercios y gestión de empresas, para incrementa la riqueza y mejor la economía (Cabero-Almenara et al., 2021) y desde las escuelas, se debe trabajar las habilidades empresariales como un proceso para construir conocimientos especializados desde un modelo comercial viable (Milliken et al., 2021).

Existen ciertas teorías relacionadas a las competencias emprendedoras; una de ellas es la teoría del beneficio del empresario en el cual tiene alusión a la iniciativa empresarial, está relacionado con educación ya que las competencias siempre se

enfocarán en una iniciativa de cambio y de emprendimiento (Ávila et al., 2018). Otra teoría es la de costes de transacción, la educación financiera, en la cual busca solucionar la estructura que conviene a la empresa, esto está involucrado con respecto a la jerarquía, opción de mercado y la estabilización de alianzas (Ávila et al., 2018).

La teoría del desarrollo económico de Schumpeter va en conjunto con el desarrollo de habilidades empresariales y los factores productivos tradicionales, que mueven la producción capitalista, provocando procesos de transformaciones continuas y el proceso de la innovación tecnológica (Ávila et al., 2018) que se debe iniciar desde la educación básica.

Las competencias emprendedoras están basadas en la práctica de la iniciativa y la proactividad (Joensuu-Salo et al., 2021) en el cual buscan continuamente oportunidades de negocio cómo adelantarse a la competencia, la valentía y la capacidad para asumir riesgos calculados, la autoconfianza y la auto eficiencia es tener confianza en las propias capacidades (Li & Wang, 2022) para afrontar los retos, siendo capaces de alcanzar metas (McCole et al., 2022), por lo que la mente emprendedora siempre tendrá beneficios de las oportunidades (Fernández-Salazar et al., 2021), cuyo fin fundamental es la construir emprendimientos con alto impacto (Tiberius et al., 2023) en el sector productivo para potenciar la generación de empleos (Armuña et al., 2022).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 tipo de investigación

Investigación cuantitativa, en la medida que se recogerán y analizarán los datos provenientes del cuestionario luego de aplicar el instrumento, los resultados permitirán verificar la hipótesis del estudio, luego del tratamiento estadístico (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018); se enmarca dentro de las investigaciones aplicadas, porque hay la necesidad de mejorar la práctica docente aplicando metodologías activas para promover aprendizajes de calidad y verificar su eficiencia (Ñaupas et al., 2014).

3.1.2 El diseño de investigación

Corresponde a las denominadas experimentales, en tanto que se verificará la hipótesis luego de desarrollar el programa “Design Thinking y Lean Canvas” (variable independiente) a grupos de docentes para analizar e interpretar la variable dependiente (competencias emprendedora de docentes) de la investigación (Ñaupas et al., 2014), además, se enmarca dentro de las cuasiexperimentales tipo Solomon, cuya estructura lo constituye cuatro grupos: con dos grupos se desarrolla el programa y se le aplica un instrumento, mientras que con los otros dos grupos, no (García et al., 2012).

Tabla 1

Esquema del diseño cuasiexperimental tipo Solomon

Grupos	Medidas		
GR ₁	O ₁	X	O ₃
GR ₂	O ₂	-	O ₄
GR ₃	-	X	O ₅
GR ₄	-	-	O ₆

Dónde:

GR₁= grupo experimental 1

GR₂= grupo experimental 2

GR₃= grupo experimental 3
GR₄= grupo experimental 4
O₁; O₂= medida antes
O₃; O₄; O₅; O₆= medida después
X= programa “Metodología Design Thinking”
- = sin programa

3.2 Variables y operacionalización

3.2.1 Variable independiente: Programa: Design Thinking y Lean Canvas
Ñaupas et al. (2014) lo definen como la que apoya a la variable dependiente dentro de una investigación, no depende de ninguna otra variable, el investigador lo manipula para producir efectos (Nuñez, 2014).

El programa Design Thinking y Lean Canvas es una metodología con enfoque creativo e innovador, se centra en el ser humano, lo constituyen herramientas para reflexionar y dar solución a necesidades de personas (Mendoza et al., 2019); su proceso cognitivo se divide en cinco fases que buscan soluciones a problemas o necesidades (Brown, 2019), en todas las fases permiten el uso de herramientas y estrategias para promover el razonamiento, la atención, solución de problemas de manera creativa, toma de decisiones y sobre todo, promueve aprendizajes.

3.2.2 Variable dependiente: Competencia emprendedora de docentes de educación para el trabajo

Es la variable que sustenta la hipótesis como consecuencia o fenómeno de estudio (Ñaupas et al., 2014), esta variable recibe el efecto de la variable independiente luego de su manipulación y sus valores dependen de ella (Nuñez, 2014).

A. Definición conceptual

Las competencias emprendedoras de los docentes (Joensuu-Salo et al., 2021) se manifiestan cuando promueve el conocimiento de sus estudiantes, explora para reconocer sus fortalezas (Yusriadi, 2021), habilidades y gustos para lograr articular con sus talentos (Li & Wang, 2022) y su intención para la construir su ruta

de vida; el rol del docente es de un agente de cambio, que promueve la realización personal y empresarial (Garcez et al., 2022) proyectado al bien común y promoviendo ciudadanía; además, da oportunidades de aprendizaje facilitando herramientas en función a sus estilos de aprendizaje, se convierte en guía y mediador (Ministerio de Educación del Perú, 2019).

B. Definición operacional

Rojas et al.(2019) hacen referencia a Spencer y Spencer (1993) con respecto a las competencias y lo definen como la capacidad y habilidad de los docentes para aplicar métodos y técnicas en la enseñanza del emprendimiento, mejorar sus conocimientos pedagógicos con una visión emprendedora (Akyürek, 2022), enfocado desde el socio constructivismo (Rocha Espinoza, 2020) tomando como base tres aspectos de aprendizaje: los basados en proyectos, en problemas y en casos, dando relevancia a los conocimientos y la información que tiene en relación con el emprendimiento (Nikou et al., 2022) desde su rol social, su imagen personal, su identidad, su comportamiento, motivos y todo lo que fomente la cultura de emprendimiento.

C. Indicadores

Los indicadores de las seis dimensiones de la variable se encuentran conceptualizados el anexo 1, matriz de operativización.

D. Escala de medición

La escala utilizada en el instrumento es la siguiente: (4) Siempre, (3) Casi siempre, (2) A veces, (1) Casi nunca y (0) Nunca.

3.3 Población, muestra, muestreo y unidad de análisis

A. Población

(Ñaupas et al., 2014), explica que la población es un grupo de personas o instituciones que van a ser estudiadas; para el caso de esta investigación, la población es accesible porque se dispone de personas que serán parte de este estudio.

La población de esta investigación, lo constituyen los profesores del área de Educación para el trabajo, REI 14, UGEL 01 S.J.M.

Para seleccionar la población en este estudio, se tuvo en consideración los siguientes criterios de inclusión: a) docentes de escuelas con modelo educativo de formación técnica (dictan ocho horas semanales el área de Educación para el trabajo), b) consentimiento informado, c) docentes que acepten participar en el programa (los grupos experimentales), d) escuelas donde los directivos aceptaron la aplicación del instrumento y el programa.

Los criterios de exclusión se aplicaron: a) Docentes cuyas instituciones educativas son de Educación básica regular (solo dictan 2 horas semanales en el área técnica), b) profesores con limitación de tiempo para participar del programa, c) docentes cuyos directivos no permitieron la aplicación de los instrumentos.

La población lo constituyen 80 profesores de las especialidades técnicas de colegios del nivel secundaria con modelo educativo de formación técnica de la REI 14, UGEL 01, distribuidos en 4 grupos, dos experimentales y dos de control.

Tabla 2

Distribución y selección de la población de estudio.

Grupo	Gr. Exp. 1		Gr. Ctr. 2		Gr. Exp. 3		Gr. Ctr. 4		TOTAL
	S		S		S		S		
	M	H	M	H	M	H	M	H	
	12	8							20
			12	8					20
					9	11			20
							10	10	20
Total	12	8	12	8	9	11	10	10	80

B. Muestreo: no probabilístico

Hernández-Sampieri & Mendoza (2018) refiere que se debe seleccionar y elegir adecuadamente una estrategia para dividir las en grupos de análisis y preservar la representación estadística, y así, establecer los casos que se va investigar y seleccionar una muestra de la población.

C. Unidad de análisis

Para Hernández-Sampieri & Mendoza (2018) refiere que es cada elemento que constituye el conjunto de la muestra, son los objetos o sujetos de estudio de los cuales se tendrán la información final.

En el caso de esta investigación, la unidad de análisis lo conforman los 80 profesores del área de Educación para el trabajo.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: Cuestionario

Lo constituyen las normas y procedimientos para lograr los objetivos de investigación, que resultaron del problema y el planteamiento de hipótesis sustentadas en teorías (Ñaupas et al., 2014). En esta investigación se utilizó un cuestionario.

Instrumento: Encuesta

Según Ñaupas et al. (2014) definen a los instrumentos como materiales de carácter conceptual, donde se recoge la información sobre un fenómeno o problema a través de preguntas e ítems para obtener resultados de la investigación.

A) Ficha técnica del “Cuestionario de Competencia emprendedora de docentes de Educación para el trabajo”

El cuestionario tiene como autores a Healy et al. (2021), quienes realizaron la validez del instrumento sostenido por los componente de la competencia Spencer y Spencer, en el año 2019, cuenta con seis dimensiones referidas a las competencias de docentes que forman emprendedores; el cuestionario está compuesto por 29 reactivos, distribuidos de la siguiente manera: Conocimiento de emprendimiento en lo relacionado a la experticia, tiene 2 reactivos; Habilidades de emprendimiento, cuenta con 15 reactivos, mientras que el rol social del emprendimiento con 1 reactivo, los rasgos de carácter del emprendimiento, tienen 5 reactivos, los valores de emprendimiento tienen 3 reactivos y los motivos de emprendimiento 3 reactivos.

Validez, el instrumento fue diseñado y validado por Rojas et al.(2019) quienes aplicaron una prueba piloto a 52 docentes y por juicio de expertos. Para

esta investigación, se realizó una adaptación lingüística y volvió a ser evaluado por doctores expertos, quienes emitieron su juicio.

Tabla 3

Evaluación de juicio-experto del instrumento (JE).

Experto(E)	suficiencia	Aplicabilidad (A)
E1	Sí	A
E2	Sí	A
E3	Sí	A

Confiabilidad, un instrumento está conformado por una o diversas escalas cuya función es medir las variables de la investigación; todos utilizan fórmulas o procedimientos que generan coeficientes de confiabilidad que pueden estar entre cero y uno, donde, el cero significa que no hay confiabilidad, y 1 representa un máximo de fiabilidad (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). En el caso del instrumento de esta investigación, obtuvo 0,88 de confiabilidad, estimado con el coeficiente de Alfa de Cronbach, también, el análisis factorial para la verificación de las dimensiones, con un resultado de 0,958 del índice Kaiser-Meyer-Olkin de la medida de adecuación muestral.

Como aplicar, el instrumento se aplicó de manera virtual a través de un Google Forms, donde figuraba los 29 reactivos o ítem, teniendo como condición de responder todas las preguntas porque eran obligatorias para pasar a la siguiente, las preguntas fueron muy familiares para los profesores que conocen de educación empresarial (Joensuu-Salo et al., 2021); se compartió por dos medios: el WhatsApp y por correo electrónico, se mandó mensajes y llamadas telefónicas para recordarles que respondan la entrevista.

Como calificar, luego de haber recibido las respuestas la entrevista en el Microsoft Excel del Google Forms, se selecciona aleatoriamente los 4 grupos de 20 docentes y se determina los grupos pre test (1 y 2) y los post test (3 y 4), se desarrolla el programa con los grupos experimentales (1 y 3) y se determinan los niveles de rango de los grupos en función a los niveles o rangos establecidos, en este caso, se consideró: adecuada, media y poco adecuada.

3.5 Procedimientos

Durante el estudio se establecieron los siguientes pasos: En primer lugar, se procedió a construir el programa "Design Thinking y Lean Canvas", el cual sirvió como base para la investigación; a continuación, se realizó una adaptación lingüística del instrumento validado previamente, que fue utilizado como parte del estudio, para asegurar la investigación, se solicitaron los permisos necesarios, formalizando la aceptación verbal del coordinador de la REI 14 y luego respaldado mediante una carta emitida por la (UCV), para lograr el apoyo y cooperación necesarios, se conversó con los profesores de EPT en los colegios de Formación técnica; durante estas conversaciones, se les explicó la importancia de la investigación y se buscó obtener su respaldo para el estudio; una vez establecidos los preparativos iniciales, se procedió a establecer un cronograma detallado que contenía las sesiones de trabajo y las evaluaciones correspondientes para la implementación del programa experimental. Se realizó mediciones iniciales mediante la aplicación de un pretest a los grupos 1 y 2, y posteriormente se implementó el programa en los grupos 1 y 3. Al concluir, se volvió a pedir que contesten la encuesta a todos los grupos, con el propósito de evaluar los resultados obtenidos. Los puntajes obtenidos por cada participante fueron cuidadosamente verificados y registrados; se transfirieron los resultados a una base de datos en formato Excel; la información recolectada se procesó y se verificó la normalidad de los datos utilizando el test de normalidad de Kolmogorov-Smirnov. En resumen, estos pasos formaron parte del proceso de investigación, el cual, permitió obtener datos confiables y realizar un análisis adecuado.

3.6 de análisis de datos

Determinación del estadístico

Kolmogórov-Smirnov (previo)

Prueba (Krukall Wallis) y T de Student (U de Mann Whitney).

Confiabilidad Alfa de Cronbach de los instrumentos de medición

Prueba de normalidad: prueba de Shapiro-Wilk

3.7. Aspectos éticos

Este estudio se realizó seleccionando y buscando el acceso a la literatura encontrada en diversas bases de datos que concuerdan con el tema en estudio (Veríssimo et al., 2020) además, de seguir los lineamientos propios de la investigación, con el propósito que sirva de antecedente sobre el proceso científico y de manera ética para conocer las competencias de los docentes en el campo educativo (Espinoza & Calva, 2020). Al realizar la investigación, se buscó otros estudios similares con la finalidad de conseguir un instrumento validado, al mismo que se solicita el permiso para usarlo y aplicarlo, demostrando el respeto por el investigador (Salazar et al., 2018). También, se mantuvo el cuidado en la planificación, colección de los datos y su procesamiento, para el correcto análisis de los resultados y su divulgación; la autoría de la bibliografía fue minuciosamente respetada y la asesoría como parte de la investigación que ayudó a caminar el estudio (Salazar et al., 2018).

IV. RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo

Tabla 4

Sexo de docentes de Educación para el Trabajo, Lima - 2023.

Grupo	Sexo				Total	
	Femenino		Masculino		n	%
	n ₁	%	n ₂	%		
Grupo1	12	15.0	8	10.0	20	25.0
Grupo2	12	15.0	8	10.0	20	25.0
Grupo3	9	11.3	11	13.8	20	25.0
Grupo4	10	12.5	10	12.5	20	25.0
Total	43	53.8	37	46.3	80	100.0

Fuente: Educación para el Trabajo, Lima - 2023.

En el elemento tabla 4 se lee que, de todos los docentes que participaron en el estudio, el 53.8% fueron mujeres y 46.3% hombres. Según grupos, el 15% son mujeres en los grupos 1 y 2 y 10% varones en cada grupo; en los grupos 3 y 4 el 11.3% y 12.5% son mujeres respectivamente, asimismo, 13.8% y 12.5% son varones de manera respectiva.

Tabla 5

Competencia emprendedora según G1 y G2 en el pre y post test en docentes de Educación para el Trabajo, Lima - 2023.

Grupo	Competencia emprendedora						Total	
	Poco adecuada		Media		Adecuada		n	%
	n ₁	%	n ₂	%	n ₃	%		
G1 (Pre test exp.)	4	20.0	16	80.0	0	0.0	20	100.0
G2 (Pre test ctl.)	2	10.0	18	90.0	0	0.0	20	100.0
G1 (Post test exp.)	0	0.0	0	0.0	20	100.0	20	100.0
G2 (Post test ctl.)	3	15.0	17	85.0	0	0.0	20	100.0
Total	9	11.3	51	63.8	20	25.0	80	100.0

Fuente: Educación para el Trabajo, Lima - 2023.

De la tabla 5, se observa que, en el pre test, la mayoría docentes poseía competencia emprendedora de nivel medio, con el 80% para el grupo experimental y 90% para el grupo control, pero en el post test, luego de la aplicación programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el grupo experimental pasaron al nivel adecuado con 100%, mientras que en el grupo control se mantuvo en nivel medio

el 85%. Lo que significa que la aplicación del programa tiene efectos positivos para mejorar la competencia emprendedora de los docentes.

Tabla 6

Competencia emprendedora en la dimensión conocimiento de los G1 y G2 en docentes de Educación para el Trabajo, Lima – 2023.

Grupo	Conocimiento						Total	
	Poco adecuada		Media		Adecuada		n	%
	n ₁	%	n ₂	%	n ₃	%		
G1 (Pre test exp.)	6	30.0	9	45.0	5	25.0	20	100.0
G2 (Pre test ctl.)	4	20.0	16	80.0	0	0.0	20	100.0
G1 (Post test exp.)	0	0.0	4	20.0	16	80.0	20	100.0
G2 (Post test ctl.)	4	20.0	16	80.0	0	0.0	20	100.0
Total	14	17.5	45	56.3	21	26.3	80	100.0

Fuente: Educación para el Trabajo, Lima - 2023.

De la tabla 6, se observa que, en el pre test, la mayoría docentes poseía competencia en conocimiento de nivel medio, con el 45% para el grupo experimental y 80% para el grupo control, pero en el post test, luego de la aplicación programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el grupo experimental pasaron al nivel adecuado con 80%, mientras que en el grupo control se mantuvo en nivel medio el 80%. Lo que significa que la aplicación del programa tiene efectos positivos en mejorar el conocimiento de emprendimiento.

Tabla 7

Competencia emprendedora en la dimensión habilidades según el G1 y G2 en docentes de Educación para el Trabajo, Lima – 2023.

Grupo	Habilidades						Total	
	Poco adecuada		Media		Adecuada		n	%
	n ₁	%	n ₂	%	n ₃	%		
G1 (Pre test exp.)	4	20.0	15	75.0	1	5.0	20	100.0
G2 (Pre test ctl.)	2	10.0	18	90.0	0	0.0	20	100.0
G1 (Post test exp.)	0	0.0	1	5.0	19	95.0	20	100.0
G2 (Post test ctl.)	5	25.0	15	75.0	0	0.0	20	100.0
Total	11	13.8	49	61.3	20	25.0	80	100.0

Fuente: Educación para el Trabajo, Lima - 2023.

De la tabla 7, se observa que, en el pre test, la mayoría docentes poseía competencia en habilidades de nivel medio, con el 75% para el grupo experimental y 90% para el grupo control, pero en el post test, luego de la aplicación programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el grupo experimental pasaron al nivel adecuado con 95%, mientras que en el grupo control se mantuvo en nivel medio el 75%. Lo que significa que la aplicación del programa tiene efectos positivos en mejorar las habilidades de emprendimiento.

Tabla 8

Competencia emprendedora en la dimensión rol social según G.1 y G2 en docentes de Educación para el Trabajo, Lima – 2023.

Grupo	Rol social						Total	
	Poco adecuada		Media		Adecuada		n	%
	n ₁	%	n ₂	%	n ₃	%		
G1 (Pre test exp.)	8	40.0	5	25.0	7	35.0	20	100.0
G2 (Pre test ctl.)	5	25.0	15	75.0	0	0.0	20	100.0
G1 (Post test exp.)	0	0.0	2	10.0	18	90.0	20	100.0
G2 (Post test ctl.)	9	45.0	11	55.0	0	0.0	20	100.0
Total	22	27.5	33	41.3	25	31.3	80	100.0

Fuente: Educación para el Trabajo, Lima - 2023.

De la tabla 8, en el pre test, la mayoría docentes poseía competencia en rol social de nivel poco adecuado con 40% para el grupo experimental y adecuado del 75% para el grupo control, pero en el post test, luego de la aplicación programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el grupo experimental pasaron al nivel adecuado con 90%, mientras que en el grupo control se mantuvo en nivel medio el 55%. Lo que significa que la aplicación del programa tiene efectos positivos en mejorar el rol social del emprendimiento.

Tabla 9

Competencia emprendedora en la dimensión rasgos de carácter según G1 y G2 en docentes de Educación para el Trabajo, Lima – 2023.

Grupo	Rasgos de carácter						Total	
	Poco adecuada		Media		Adecuada		n	%
	n ₁	%	n ₂	%	n ₃	%		
G1 (Pre test exp.)	3	15.0	17	85.0	0	0.0	20	100.0
G2 (Pre test ctl.)	2	10.0	18	90.0	0	0.0	20	100.0
G1 (Post test exp.)	0	0.0	3	15.0	17	85.0	20	100.0
G2 (Post test ctl.)	3	15.0	16	80.0	1	5.0	20	100.0
Total	8	10.0	54	67.5	18	22.5	80	100.0

Fuente: Educación para el Trabajo, Lima - 2023.

De la tabla 9, en el pre test, la mayoría docentes poseía competencia en rasgos de carácter de nivel medio, con el 85% para el grupo experimental y 90% para el control, pero luego de la aplicación programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el grupo experimental pasaron al nivel adecuado con 85%, y en el grupo control se mantuvo en el nivel medio el 80%. Lo que significa que la aplicación del programa tiene efectos positivos en mejorar los rasgos de carácter de emprendimiento.

Tabla 10

Competencia emprendedora en la dimensión valores según G1 y G2 en docentes de Educación para el Trabajo, Lima – 2023.

Grupo	Valores						Total	
	Poco adecuada		Media		Adecuada		n	%
	n ₁	%	n ₂	%	n ₃	%		
G1 (Pre test exp.)	4	20.0	16	80.0	0	0.0	20	100.0
G2 (Pre test ctl.)	2	10.0	18	90.0	0	0.0	20	100.0
G1 (Post test exp.)	0	0.0	3	15.0	17	85.0	20	100.0
G2 (Post test ctl.)	2	10.0	18	90.0	0	0.0	20	100.0
Total	8	10.0	55	68.8	17	21.3	80	100.0

Fuente: Educación para el Trabajo, Lima - 2023.

De la tabla 10, se aprecia que, en el pre test, la mayoría docentes poseía competencia en valores de nivel medio, con el 80% para el grupo experimental y

90% para el control, pero en el post test, luego de la aplicación programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el grupo experimental pasaron al nivel adecuado con 85%, y en el grupo control se mantuvo en el nivel medio el 90%. Lo que significa que la aplicación del programa tiene efectos positivos en mejorar los valores de emprendimiento.

Tabla 11

Competencia emprendedora en la dimensión motivos según G1 y G2 en docentes de Educación para el Trabajo, Lima -2023.

Grupo	Motivos				Total	
	Media		Adecuada		n	%
	n ₁	%	n ₂	%		
G1 (Pre test exp.)	17	85.0	3	15.0	20	100.0
G2 (Pre test ctl.)	20	100.0	0	0.0	20	100.0
G1 (Post test exp.)	0	0.0	20	100.0	20	100.0
G2 (Post test ctl.)	19	95.0	1	5.0	20	100.0
Total	56	70.0	24	30.0	80	100.0

Fuente: Educación para el Trabajo, Lima - 2023.

De la tabla 11, se aprecia que, en el pre test, la mayoría docentes poseía competencia en motivos de nivel medio, con el 85% para el grupo experimental y 100% para el control, pero en el post test, luego de la aplicación programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el grupo experimental pasaron al nivel adecuado con 100%, y en el grupo control se mantuvo en el nivel medio el 95%. Lo que significa que la aplicación del programa tiene efectos positivos en mejorar los motivos de emprendimiento.

Tabla 12

Competencia emprendedora según Post test de grupos experimental (Grupo 3) y control (Grupo 4) en docentes de Educación para el Trabajo, Lima – 2023.

Grupo	Competencia emprendedora				Total	
	Media		Adecuada		n	%
	n ₁	%	n ₂	%		
G3 (Post test exp.)	15	75.0	5	25.0	20	100.0
G4 (Post test ctrl.)	20	100.0	0	0.0	20	100.0
Total	35	87.5	5	12.5	40	100.0

Fuente: Educación para el Trabajo, Lima - 2023.

De la tabla 12, en el post test, se observa en el grupo experimental que la mayoría docentes luego de la aplicación del programa poseía competencia emprendedora media con el 75% y adecuada con el 25%; mientras que en el grupo control la mayoría docentes luego de la aplicación del programa solamente posee competencia emprendedora media con el 100%. Lo que significa que la aplicación del programa tiene efectos positivos en el grupo experimental para mejorar la competencia emprendedora de los docentes.

4.2. Análisis inferencial

Tabla 13

Estadístico de verificación de la distribución de normalidad de datos.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Grupo1	,841	20	,004
Grupo2	,826	20	,002
Grupo3	,887	20	,024
Grupo4	,940	20	,243

Lo que se evidencia en la tabla 13, informa que la distribución de los datos de los grupos 1; 2; y 3 no es normal, ya que $p < (0,004; 0,002; 0,024)$; mientras que el grupo 4, presenta una distribución normal; se asume que basta que uno de los grupos tenga una distribución no normal para utilizar un estadístico no paramétrico.

Contrastación de la hipótesis

Hipótesis General

H_0 : El programa “Design Thinking y Lean Canvas” no influye significativamente en la competencia emprendedora en docentes de Educación para el Trabajo, Lima 2023.

H_1 : El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en la competencia emprendedora en docentes de Educación para el Trabajo, Lima 2023.

Estadístico de prueba: para el contraste de hipótesis se aplicó la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para dos muestras independientes con un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$.

Tabla 14*Prueba para comparar la competencia emprendedora entre G1 y G2.**Rangos*

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Competencia emprendedora	Experimental (G1)	20	30,50	610,00
	Control (G2)	20	10,50	210,00
	Total	40		

Tabla 15*Estadísticos de prueba^a- competencia emprendedora*

	Competencia emprendedora
U de Mann-Whitney	,000
W de Wilcoxon	210,000
Z	-5,429
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: grupo

De las tablas 14 y 15, al ser $p = 0.000 < 0.05$, se rechaza H_0 , y se puede afirmar que, El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en la competencia emprendedora en docentes de Educación para el Trabajo, Lima 2023.

Hipótesis específica 1

H_0 : El programa “Design Thinking y Lean Canvas” no influye significativamente en los conocimientos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

H_1 : El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en los conocimientos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

Estadístico de prueba: para el contraste de hipótesis se aplicará la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para dos muestras independientes con un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$.

Tabla 16

Prueba para comparar el conocimiento de emprendimiento entre G1 y G2.

Rangos

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Conocimiento	Experimental (G1)	20	30,50	610,00
	Control (G2)	20	10,50	210,00
	Total	40		

Tabla 17

Estadísticos de prueba^a - conocimiento de emprendimiento

	Conocimiento
U de Mann-Whitney	,000
W de Wilcoxon	210,000
Z	-5,682
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: grupo

Al ser $p = 0.000 < 0.05$, se rechaza H_0 , y se puede afirmar que, El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en los conocimientos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

Hipótesis específica 2

H_0 : El programa “Design Thinking y Lean Canvas” no influye significativamente en las habilidades de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

H_1 : El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en las habilidades de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

Estadístico de prueba: para el contraste de hipótesis se aplicará la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para dos muestras independientes con un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$.

Tabla 18

Prueba para comparar las habilidades de emprendimiento entre G1 y G2.

Rangos

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades	Experimental (G1)	20	30,50	610,00
	Control (G2)	20	10,50	210,00
	Total	40		

Tabla 19

Estadísticos de prueba^a – habilidades de emprendimiento.

	Habilidades
U de Mann-Whitney	,000
W de Wilcoxon	210,000
Z	-5,459
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: grupo

Como el valor $p = 0.000 < 0.05$, se rechaza H_0 , y se puede afirmar que, El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en las habilidades de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

Hipótesis específica 3

H_0 : El programa “Design Thinking y Lean Canvas” no influye significativamente en el rol social de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

H_1 : El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en el rol social de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

Estadístico de prueba: para el contraste de hipótesis se aplicará la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para dos muestras independientes con un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$.

Tabla 20*Prueba para comparar el rol social entre G1 y G2.**Rangos*

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rol social	Experimental (G1)	20	29,95	599,00
	Control (G2)	20	11,05	221,00
	Total	40		

Tabla 21*Estadísticos de prueba^a – rol social.*

	Rol social
U de Mann-Whitney	11,000
W de Wilcoxon	221,000
Z	-5,501
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: grupo

Al ser $p = 0.000 < 0.05$, se rechaza H_0 , y se puede afirmar que, El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en el rol social de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

Hipótesis específica 4

H_0 : El programa “Design Thinking y Lean Canvas” no influye significativamente en el rasgo de carácter de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

H_1 : El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en el rasgo de carácter de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

Estadístico de prueba: para el contraste de hipótesis se aplicará la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para dos muestras independientes con un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$.

Tabla 22

Prueba para comparar el rango del carácter de emprendimiento entre G1 y G2.

Rangos

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rasgo de carácter	Experimental (G1)	20	30,10	602,00
	Control (G2)	20	10,90	218,00
	Total	40		

Tabla 23

Estadísticos de prueba^a – rasgo del carácter.

	Rasgo de carácter
U de Mann-Whitney	8,000
W de Wilcoxon	218,000
Z	-5,284
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: grupo

Como el valor $p = 0.000 < 0.05$, se rechaza H_0 , y se puede afirmar que, El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en el rasgo de carácter de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

Hipótesis específica 5

H_0 : El programa “Design Thinking y Lean Canvas” no influye significativamente en los valores de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

H_1 : El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en los valores de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

Estadístico de prueba: para el contraste de hipótesis se aplicará la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para dos muestras independientes con un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$.

Tabla 24

Prueba para comparar los valores de emprendimiento entre G1 y G2.

Rangos

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Valores	Experimental (G1)	20	30,50	610,00
	Control (G2)	20	10,50	210,00
	Total	40		

Tabla 25

Estadísticos de prueba^a – valores de emprendimiento.

	Valores
U de Mann-Whitney	,000
W de Wilcoxon	210,000
Z	-5,683
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: grupo

Al ser $p = 0.000 < 0.05$, se rechaza H_0 , y se puede afirmar que, El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en los valores de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

Hipótesis específica 6

H_0 : El programa “Design Thinking y Lean Canvas” no influye significativamente en los motivos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

H_1 : El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en los motivos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

Estadístico de prueba: para el contraste de hipótesis se aplicará la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para dos muestras independientes con un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$.

Tabla 26*Prueba para comparar el motivo de emprendimiento entre G1 y G2.**Rangos*

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Motivos	Experimental (G1)	20	30,00	600,00
	Control (G2)	20	11,00	220,00
	Total	40		

Tabla 27*Estadísticos de prueba^a – motivos de emprendimiento*

	Motivos
U de Mann-Whitney	10,000
W de Wilcoxon	220,000
Z	-5,701
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: grupo

Al ser $p = 0.000 < 0.05$, se rechaza H_0 , y se puede afirmar que, El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en los motivos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.

Tabla 28*Prueba para comparar dos muestras independientes, grupos experimental y control según diseño Solomon.*

Hipótesis anexas	U de Mann-Whitney	P-valor (Sig.)
H1: G1 (Post experimental) \neq G3 (Post experimental)	27.500	0.000
H0: G1 (Post experimental) = G3 (Post experimental)		
H1: G2 (Post control) \neq G4 (Post control)	142.500	0.119
H0: G2 (Post control) = G4 (Post control)		
H1: G3 (Post experimental) $>$ G4 (Post control)	3.000	0.000
H0: G3 (Post experimental) = G4 (Post control)		

Hipótesis anexa 1: Como Valor $p = 0.000 < 0.05$, se rechaza H_0 , indicando que los resultados en el post test del grupo experimental 1 son diferentes al grupo experimental 3.

Hipótesis anexa 2: Como Valor $p = 0.119 > 0.05$, se acepta H_0 , indicando que los resultados en el post test del grupo control 2 son iguales al grupo control 4.

Hipótesis anexa 3: Como Valor $p = 0.000 < 0.05$, se rechaza H_0 , indicando que los resultados en el post test del grupo experimental 4 son mayores al grupo control 3, lo que significa que, el programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en la competencia emprendedora de los docentes de educación para el trabajo.

V. DISCUSIÓN

Los hallazgos encontrados en la presente investigación, sobre los datos analizados de la encuesta muestran que los resultados obtenidos luego de desarrollar el programa “DT y Lean Canvas” a los dos grupos experimentales y dos de control, tuvieron diferencias significativas, teniendo buenos resultados los grupos a los cuales se aplicó el programa, lo cual determina la eficacia de la propuesta, demostrando lo asegurado por Tickoo & Grammer (2022), en el estudio sobre el Design-Thinking, aduciendo que es una estrategia prometedora que serviría para optimizar la preparación de los estudiantes durante la educación media; y por el contrario, se coincide con Uaidullakyzy et al. (2022), quienes hicieron un estudio con próximos profesionales de educación elemental acerca del desarrollo de competencias y capacidades emprendedoras y los resultados determinaron que poseen parcialmente habilidades emprendedoras, como sucedió con los grupos de control de esta investigación.

De los resultados verificados y el análisis de los mismos, en función a la hipótesis específica 1, se puede afirmar que, el programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en los conocimientos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023; lo que descriptivamente implica que, en el pre test, la mayoría docentes poseía competencia en conocimiento de nivel medio, con el 45% para el Gr.-experimental y 80% para el Gr.-control, pero en el post-test, luego de la aplicar la propuesta “Design Thinking y Lean Canvas” en el Gr.-experimental pasaron al nivel adecuado con 80%, mientras que en el Gr.-control mantuvo el nivel medio con el 80%. Con los resultados, se afirma la efectividad del programa propuesto, lo cual garantiza mejorar el conocimiento del emprendimiento a diferencia del grupo control que se asemeja al estudio realizado por González-Tejerina & Vieira (2021), quienes realizaron un estudio de revisión sistemática con el objetivo de establecer el concepto de emprendimiento escolar para incluirlo en el currículo educativo europeo y sea un referente en la práctica docente, el resultado concluyeron que los conocimientos de emprendimiento, todavía estaban en etapa piloto y hallaron limitaciones en la formación de profesores quienes utilizaban métodos tradicionales en el desarrollo de la competencia.

De la constatación verificada y luego de analizar los resultados, en referencia a la hipótesis específica 2, se puede afirmar que, El programa “Design Thinking y Lean Canvas” tiene una influencia significativa en la dimensión habilidades de emprendimiento en los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023; lo que descriptivamente implica que, en el pre test, la mayoría docentes poseía competencia en habilidades de nivel medio, con el 75% para el Gr.-experimental y 90% para el Gr.-control, pero en el post test, luego de la aplicación programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el grupo experimental pasaron al nivel adecuado con 95%, a diferencia que el Gr.-control se conservó en nivel medio con 75%. Esto implica, que la aplicación del programa tiene impactos efectivos para mejorar las habilidades de emprendimiento, así como lo afirman Moreira-Cedeño & Zambrano-montes (2021), quienes presentaron una investigación sobre la metodología Design Thinking como herramienta pedagógica, los resultados determinaron que la aplicación de la estrategia metodológica, mejoran los resultados de los aprendizajes porque se constituye como un método creativo e innovador centrado en los estudiantes, con posibilidad de desarrollar las habilidades desde empatía y trabajo en equipo.

Igualmente, de los hallazgos verificados y los resultados analizados, sobre la hipótesis específica 3, se puede afirmar que, El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en el rol social de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023; lo que descriptivamente implica que, en el pre test, la mayoría docentes poseía competencia en rol social de nivel poco adecuado con 40% para el Gr.-experimental y adecuado del 75% para el Gr.-control, pero en el post-test, luego del desarrollo del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el grupo experimental pasaron al nivel adecuado con 90%, en tanto, el Gr.-control mantuvo el nivel medio el 55%. De lo señalado, se comprueba que el desarrollo del programa fue efectivo para mejorar el rol social del emprendimiento que es inherente al ser humano como lo postulan Paz-Marcano et al.(2019), en lo referente a los enfoques de las competencias emprendedoras de docentes, estos tienen trascendencia el enfoque social, visto como el conjunto de habilidades interpersonales que facilitan y potabilizan la adaptación e integración al

contexto social; asimismo, el rol social se manifiesta a través, de los intereses y características personales del emprendimiento, lo que significa que los profesores incentivan y motivan a sus estudiantes a poner en práctica sus intenciones emprendedoras: iniciativa, voluntad, empatía, entre otros. Hay estudios, que sostienen que la metodología Design Thinking es apropiada para lograr la creación de proyectos que busque soluciones viables y sostenibles tomando recursos de su comunidad y priorizando las necesidades reales y buscando bienestar común para una sociedad justa (Latorre-Coscolluela et al., 2020). Otros estudios también demuestran la influencia del rol social en la innovación y el marketing para transformar problemas sociales y buscar soluciones creativas con participación de una determinada comunidad, promoviendo emprendimientos y aplicando el Design Thinking como herramienta y estrategia para promover la participación y el bien social (Zárate et al., 2022).

Así mismo, se verificó y analizó los resultados, con respecto a la hipótesis específica-4, donde se puede afirmar que, el programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en el rasgo de carácter de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023; lo que descriptivamente implica que, en el pre test, la mayoría docentes poseía competencia en rasgos de carácter de nivel medio, con el 85% para el Gr.-experimental y 90% para el control, aunque después del desarrollo del programa “D.T. y Lean Canvas” en el grupo experimental pasaron al nivel adecuado con 85%, el Gr.-control se mantuvo en el nivel medio con 80%. Esto implica que hay efectos de trascendencia luego de la aplicación de la propuesta, programa, en mejorar los rasgos de carácter de emprendimiento, considerando la flexibilidad, la adaptabilidad, empatía y capacidad de emprender. Araya-Pizarro & Avilés-Pizarro (2019), realizó una investigación en Chile, querían describir el perfil y las prácticas docentes a los profesores que enseñaban la asignatura de emprendimiento, los resultados que obtuvieron lograron demostrar que los docentes que enseñan emprendimiento, habían desarrollado características personales, profesionales y académicas de manera homogénea, eran docentes reconocidos por sus competencias emprendedoras y didácticas

desarrolladas y se les consideraba con alta valoración con respecto a métodos, actividades y herramientas impartidas.

Igualmente, en referencia a la hipótesis específica 5, los hallazgos encontrados en los resultados y luego de analizarlos, podemos afirmar que, el programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en los valores de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023; lo que descriptivamente implica que, en el pre-test, muchos de docentes poseían competencia en valores de nivel medio, con el 80% para el Gr.-experimental y 90% para el Gr.-control, pero en el post test, luego de la aplicación programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el Gr.-experimental pasaron al nivel adecuado con 85%, y en el Gr.-control se conservó en el nivel medio el 90%. De ello, se deduce que el desarrollo del programa impacta positivamente en mejorar los valores de emprendimiento, considerando los valores de tolerancia, responsabilidad y respeto, así como lo corrobora el estudio realizado por Jurado (2022), quien luego de realizar una revisión documental de 50 artículos para conocer como puede ser sostenible el autodesarrollo de las comunidades campesinas en Colombia, concluye que es necesario potenciar las capacidades emprendedoras de las comunidades bajo un enfoque territorial a partir de emprendimientos con práctica de valores como la tolerancia, responsabilidad que contribuya a la calidad de vida con respeto.

Así mismo, se analizaron los resultados de la hipótesis específica 6, y los hallazgos refieren el rechazo de la hipótesis-nula lo cual se puede afirmar que, la propuesta “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en los motivos de emprendimiento de los maestros del área de educación para el trabajo, Lima 2023; lo que descriptivamente implica que, la mayoría docentes poseía competencia en motivos de nivel medio, con el 85% para el Gr.-experimental y 100% para el Gr.-control, pero en el post-test, luego del desarrollo del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el grupo experimental pasaron al nivel adecuado con 100%, y en el Gr.-control se mantuvo en el nivel medio el 95%. De lo que podemos inferir que el desarrollo del programa impacta positivamente en la mejora de los motivos de emprendimiento que considera las características de ser motivador e innovador, así como la experiencia que describe McCole et al. (2022), quienes

presentan un programa que pretendía inculcar el interés por el espíritu empresarial a los jóvenes africanos ayudándoles a establecer una conexión entre las aptitudes que han desarrollado a través de su participación en el deporte y las aptitudes que se exigen a los empresarios de éxito. Para ello, integraron actividades básicas de formación empresarial y habilidades para la vida en un campamento deportivo para jóvenes, motivándolos a que busquen actividades innovadoras y desarrollen el espíritu empresarial.

Al analizar los resultados, respecto a la hipótesis general, como el valor $p = 0.000 < 0.05$, se rechazó la H_0 , y se puede afirmar que, El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en la competencia emprendedora en docentes de Educación para el Trabajo, Lima 2023; lo que implica descriptivamente que, en el pre-test, la mayoría de docentes poseía competencia emprendedora de nivel medio, con el 80% para el Gr.-experimental y 90% para el Gr.-control, pero en el post-test, luego de aplicar la propuesta “Design Thinking y Lean Canvas” en el grupo experimental pasaron al nivel adecuado con 100%, a diferencia que el Gr.-control se mantuvo en nivel medio el 85%. Lo que significa que el desarrollo del programa tiene impactos positivos para mejorar la competencia emprendedora de los docentes, así como lo afirma el estudio realizado por Miller & Alvarez Huerta (2022), quienes afirman que las habilidades creativas, que forman parte de las competencias emprendedoras, son cada vez más importantes para el éxito en carreras no convencionales como el autoempleo o la creación de empresas por lo que pueden contribuir a enriquecer las experiencias educativas en la enseñanza y el asesoramiento profesional que realizan los profesores de todas las disciplinas.

Igualmente, respecto al Diseño Salomón se tiene que Hipótesis anexa 1: como el valor $p = 0.000 < 0.05$, se rechazó H_0 , indicando que los resultados en el post test del Gr.-experimental 1 son diferentes al Gr.-experimental 3. Hipótesis anexa 2: como el valor $p = 0.119 > 0.05$, se acepta H_0 , indicando que los resultados en el post test del Gr.-control 1 son iguales al Gr.-control 4. Hipótesis anexa 3: como el valor $p = 0.000 < 0.05$, se rechazó H_0 , indicando que los resultados en el post test del grupo experimental 4 son mayores al grupo control 3, lo que significa que, el

programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en la competencia emprendedora de los profesores que enseñan temas relacionados al trabajo técnico. Existen estudios que demuestran la eficacia del Design Thinking en el desarrollo de emprendimientos en diversas escuelas y países, por ello, es necesario que el docente se apropie de herramientas para poder mediar los aprendizajes y despertar el espíritu emprendedor de sus discípulos; el enfoque de pensamiento de diseño, Design Thinking, hace que los estudiantes participen más activamente en las actividades de aprendizaje, de modo que sus experiencias de aprendizaje puedan desarrollar habilidades creativas y enfoque empresarial, la teoría subyacente que el enfoque de pensamiento de diseño procede de la teoría del aprendizaje experiencial (Pratomo et al., 2021).

VI. CONCLUSIONES

Primera: Se logró determinar que el programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en la competencia emprendedora en docentes de Educación para el Trabajo; lo que se corroboró al encontrar un valor $p=0.000$ menor que el 5%, permitiendo rechazar la hipótesis-nula y aceptando la hipótesis que se formuló en esta investigación; demostrando la efectividad del programa desarrollado.

Segunda: Se identificó que, el programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en los conocimientos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo; lo que se corroboró al encontrar un valor $p =0.000$ menor que el 5%, permitiendo rechazar la hipótesis-nula y aceptando la hipótesis planteada; demostrando la efectividad del programa desarrollado.

Tercera: Se comprobó que, el programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en las habilidades de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo; lo que se corroboró al encontrar un valor $p =0.000$ menor que el 5%, permitiendo rechazar la hipótesis-nula y aceptando la hipótesis planteada; demostrando la efectividad del programa desarrollado.

Cuarta: Se identificó que, el programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en el rol social de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo; lo que se corroboró al encontrar un valor $p =0.000$ menor que el 5%, permitiendo rechazar la hipótesis-nula y aceptando la hipótesis planteada; demostrando la efectividad del programa desarrollado.

Quinta: Se estimó que, el programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en el rasgo de carácter de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo; lo que se corroboró al encontrar un valor $p =0.000$ menor que el 5%, permitiendo rechazar la hipótesis-nula y aceptando la hipótesis planteada; demostrando la efectividad del programa desarrollado.

Sexta: Se identificó que, el programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en los valores de emprendimiento de los docentes de

educación para el trabajo; lo que se corroboró al encontrar un valor $p = 0.000$ menor que el 5%, permitiendo rechazar hipótesis-nula y aceptando la hipótesis planteada; demostrando la efectividad del programa desarrollado.

Sétima: Se demostró que, el programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en los motivos-emprendimiento de los maestros que enseñan EPT; lo que se corroboró al encontrar un valor $p = 0.000$ menor que el 5%, permitiendo rechazar la hipótesis-nula y aceptando la hipótesis planteada; demostrando la efectividad del programa desarrollado.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Al existir estudios, leyes y presupuesto en la formación de ciudadanos educados en el emprendimiento, la unión europea es uno de ellos, es necesario un análisis profundo en la política educativas peruanas para establecer el área curricular de emprendimiento, en toda la educación básica (en la actualidad solo en el nivel secundaria) y educación superior desde una perspectiva disciplinar, ya que a los peruanos se les considera emprendedores por necesidad, más no por formación académica.

Segunda: Formar comunidades profesionales de aprendizaje para el potenciar de la formación permanente de los docentes por área o especialidades disciplinares, agrupados por necesidades formativas específicas, con la finalidad de autoformación en estrategias y herramientas digitales orientadas al emprendimiento.

Tercera: Fortalecer el trabajo colegiado en las escuelas, a fin que los docentes acompañados con el equipo directivo, asuman el liderazgo pedagógico desde la escuela con prácticas emprendedoras durante la educación básica: inicial, primaria y secundaria, este trabajo colegiado debe priorizar como mínimo dos horas de trabajo docente.

Cuarta: Considerar en la propuesta pedagógica de la institución educativa, espacios para la exposición de proyectos de emprendimiento, bajo el enfoque socio constructivista, donde se utilice las metodologías ágiles, como el Design Thinkign para la creación de un emprendimiento y el Lean Canvas para construir modelos de negocio.

VIII. PROPUESTAS

8.1 Implementación de la metodología de Comunidades de Aprendizaje Profesional en escuelas de secundaria con formación Técnica.

8.1.1 Datos generales

UGEL

Institución educativa : I.E.S.F.T. “ ”

Ubicación

Director

Área curricular : Educación para el Trabajo

Duración : Julio a octubre del 2023

8.1.2 Nombre del proyecto

“Docentes emprendedores, que educan en el emprendimiento”

8.1.3 Justificación y finalidad

La presente Comunidad profesional de Aprendizaje (CAP) denominado “Docentes emprendedores, que educan en el emprendimiento”, nace por la necesidad de autoformación y/o formación continua de los profesores del área técnica, al analizar y contrastar resultados de la prueba diagnóstica de los estudiantes, con los resultados de los niveles de logro de aprendizaje del I bimestre y resultado del monitoreo y acompañamiento a la sesión de clase. Tiene como fin, formar un colectivo de docentes del área, para intercambiar experiencias y fortalecer la práctica docente, practicando el trabajo colaborativo y la comunicación asertiva, además del respeto por la opinión de todos los participantes. También, crear espacios en lugar y tiempo para la reflexión, investigación y colaboración, buscando el bien común de los profesionales, el que repercutirá en los estudiantes (MINEDU, 2021).

8.1.4 Objetivos

- Generar relaciones positivas y de confianza para interactuar con respeto, promoviendo una cultura de colaboración entre las y los docentes para el bien común.
- Promover la formación continua del docente para buscar alternativas y compartir diferentes perspectivas que tenga cada uno de los participantes de la CAP tenga.
- Reflexionar sobre la importancia del liderazgo pedagógico desde la perspectiva que el docente toma de decisiones para gestionar aprendizajes de alto impacto.
- Establecer cronogramas y los medios necesarios para las reuniones que respondan a las necesidades profesiones y se establezcan actividades de mejora en espacios de intercambio (Gallego et al., 2020).

8.1.5 Duración

La CAP “Docentes emprendedores, que educan en el emprendimiento”, tendrá una duración de cuatro meses, para la planificación de las estrategias formativas implementadas durante el presente año escolar, se han considerado los objetivos de las estrategias en la formación continua de los profesores que enseñan especialidades técnicas y emprendimiento, así como el recurso humano y económico para su gestión operativa.

Por esa razón, se considera conveniente trabajar bajo la modalidad presencial y remota, tomando en cuenta los lineamientos de la D.R. de educación de Lima metropolitana y liderado por el equipo directivo en las siguientes etapas:

Etapas de planificación: (Duración de 4 semanas), esta etapa incluye la sensibilización a los docentes, análisis de los resultados y logros de los estudiantes < evaluación diagnóstica y I bimestre del año escolar>, resultado del monitoreo y acompañamiento a la sesión de clase, priorización de las necesidades formativas.

Etapas de implementación: (Duración de 8 semanas) Comprende la ejecución de los componentes formativos, a través de actividades individuales y grupales, así como sincrónicas y asincrónicas. Durante esta etapa se realizará el acompañamiento, evaluación y fortalecimiento del equipo de docentes pertenecientes a la CAP.

Etapas de cierre: (Duración de 4 semanas) Esta corresponde al análisis de los resultados de logros al concluir el III bimestre, además de evaluar la efectividad de la CAP y exponer la experiencia de los docentes ante otros profesionales de la educación.

8.1.6 Alcance del proyecto

La implementación de metodología CAP, tiene como alcance la formación continua de profesores que enseñan especialidades técnicas, convocados con un mínimo de 3 docentes y un máximo de 10 docentes; además del equipo directivo quien liderará esta estrategia.

8.1.7 Cronograma

Tabla 29

Implementación de la CAP en docentes de educación para el trabajo.

N°	Actividad	Cronograma															
		Julio				Agosto				Septiembre				Octubre			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Fortalecimiento de la CAP por la UGEL a los directivos	x															
2	Talleres presenciales sobre las CAP especialistas de la UGEL	x		x													
3	Reunión de directivos para conformación de CAP en la institución educativa.				x												
4	Concientización a docentes acerca la importancia de las CAP como implementación metodológica.					x											
5	Reunión con docentes para el diagnóstico de necesidades.																
6	Priorización de necesidades a implementar.				x												
7	Reunión con docentes para el desarrollo de la CAP					x											
8	Monitoreo y acompañamiento a la implementación de la CAP					x	x			x							
9	Reunión colegiada de la CAP para evaluar estrategias propuestas					x	x	x	x	x	x	x	x	x			
10	Reunión para la retroalimentación por pares								x	x		x		x			

11	Evaluación del impacto de la CAP	x
12	Cierre y exposición de la matriz de logros y dificultades.	x

8.1.8 Monitoreo y seguimiento

El monitoreo y seguimiento será permanente a los docentes focalizados que participan en la CAP, también se va monitorear el trabajo nuestro, equipo directivo, y nuestra propia gestión, el cual permitirá no solo recoger información oportuna sino también tomar decisiones pertinentes sobre la base de la evidencia. Se utilizará un instrumento para este fin.

8.1.9 Costos y presupuestos

Los costos, serán asumidos por los recursos propios de la institución, se considerará el presupuesto en función a las necesidades.

8.1.10 Roles y responsabilidades

En presente CAP contará con tres roles fundamentales, los cuales son: Facilitador, relator y participantes.

- a) Facilitador: Inicialmente lo asume un directivo de la escuela o algún otro docente.
- b) Relator: Es imprescindible este rol en la CAP, en consecuencia, debe ser encargado a uno de los participantes, será el que elabore el acta de acuerdos, además participará de la CAP como sus colegas.
- c) Participantes: Lo constituyen los profesores que forman parte de la CAP, su participación es activa.

8.1.10 Evaluación

La evaluación se la CAP se hará analizando los logros y propuestas, así como las dificultades; también, se hará la propuesta para futuras CAP.

REFERENCIAS

- Akyürek, M. İ. (2022). Okul yöneticilerinin liderlik stilleri ile girişimcilik özellikleri arasındaki ilişki. *Milli Eğitim Dergisi*, 51(235), 2349-2362.
<https://doi.org/10.37669/milliegitim.819133>
- Araya-Pizarro, S. C., & Avilés-Pizarro, N. B. (2019). Enseñar a emprender en universidades de la Región de Coquimbo, Chile: Perfil docente y prácticas de enseñanza. *Actualidades Investigativas En Educación*, 20(1), 26.
<https://doi.org/10.15517/aie.v20i1.39817>
- Armuña, C., Arenal, A., Ramos, S., & Feijoo, C. (2022). Emprendimiento como competencia clave: retos generacionales en un nuevo escenario. *Revista Interuniversitaria de Investigación En Tecnología Educativa*, 12, 34-48.
<https://doi.org/10.6018/riite.523251>
- Ávila, M. J., Gonzales, L. J., & Nava, G. (2018). Desarrollo de competencias emprendedoras y comunidades de aprendizaje en la Universidad del Zulia. *Universidad Del Zulia*, 01(01), 366-383.
<https://www.redalyc.org/journal/290/29062781021/html/>
- Becerra, L. M., & Osorio, L. M. (2020). Design Thinking como herramienta para incentivar prácticas creativas en docentes de pré-escolar. *Revista on Line de Política e Gestão Educacional*, 1634-1644.
<https://doi.org/10.22633/rpge.v24i3.14364>
- Brown, T. (2019). *Applying Design Thinking*: harvard business review.
<https://doi.org/10.1145/3347709.3347775>
- Cabero-Almenara, J., Barroso-Osuna, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2021). Estudio de la competencia digital docente en Ciencias de la Salud. Su relación con algunas variables. *Educación Médica*, 22(2), 94-98.
<https://doi.org/10.1016/j.edumed.2020.11.014>
- Cano, M. E. (2008). Formación y evaluación por competencias en educación superior. *Revista de Curriculum y Formación Del Profesorado*, 1-16.
<https://doi.org/10.19052/9789588844992>
- Carrasco, I., & Vallejo-Fiallos, M. del R. (2017). *Hacia una pedagogía del emprendimiento y de la innovación: aplicaciones metodológicas*. October, 1-13.
http://grupoinolsa.com/ojs3/index.php/proceeding_cladea2017/article/view/179/145%0Ahttp://grupoinolsa.com/ojs3/index.php/proceeding_cladea2017/article/view/179%0Ahttps://www.cladea.org/es/proceedings
- Castillo-Vergara, M., Álvarez-Marin, A., & Cabana-Vilca, R. (2014). Design thinking: Cómo guiar a estudiantes, emprendedores y empresarios en su aplicación. *Ingeniería Industrial*, 35(3), 301-311.
- Cruz, J., & Oseda, D. (2020). *Design thinking en la creatividad de los estudiantes de administración de empresas , en una universidad de Trujillo – 2020*. 2215,

- 0-3. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/694>
- Cruzata, A., Marcleey, J. C., & Herrán, M. A. (2021). Estrategia didáctica para desarrollar la competencia de gestión de procesos. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, *XII*, 5-24.
- Durnali, M., Orakci, Ş., & Khalili, T. (2023). Fostering creative thinking skills to burst the effect of emotional intelligence on entrepreneurial skills. *Thinking Skills and Creativity*, *47*. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101200>
- Espinoza, E. E., & Calva, D. X. C. (2020). La ética en las investigaciones educativas. *Revista Universidad y Sociedad*, *12*, 333-340. https://www.academia.edu/43711980/Metodología_de_la_investigación_las_rutas_cuantitativa_cualitativa_y_mixta
- Fernández-Salazar, S., Ramos-Morcillo, A. J., Leal-Costa, C., García-González, J., Hernández-Méndez, S., & Ruzafa-Martínez, M. (2021). Competencia en Práctica Basada en la Evidencia y factores asociados en las enfermeras de Atención Primaria en España. *Atención Primaria*, *53*(7), 102050. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2021.102050>
- Fernandez Rivas, D., & Husein, S. (2022). Empathy, persuasiveness and knowledge promote innovative engineering and entrepreneurial skills. *Education for Chemical Engineers*, *40*, 45-55. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2022.05.002>
- Flores-Aguilar, E. (2019). Diseño de un Centro para Emprendedores en una Escuela Profesional de Ingeniería aplicando el Modelo Lean Canvas. *Formación Universitaria*, *12*(6), 151-166. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062019000600151>
- Gallego, M. del M., Cortés, A., Cózar, C., Duarte, J., Fernández, M., & Soriano, R. del C. (2020). Influencia de las Comunidades Profesionales de Aprendizaje en la gestión directiva. *Revista Andalucía Educativa*, 1-6. <https://hdl.handle.net/11162/198534>
- Garcez, A., Silva, R., & Franco, M. (2022). The Hard Skills Bases in Digital Academic Entrepreneurship in Relation to Digital Transformation. *Social Sciences*, *11*(5), 192. <https://doi.org/10.3390/socsci11050192>
- García, J. F., Frías, D., & Pascual, J. (2012). Métodos de investigación de enfoque experimental. *Metodología de La Investigación Educativa*, 167-193. <http://www.postgradoune.edu.pe/documentos/Experimental.pdf>
- González-Tejerina, S., & Vieira, M.-J. (2021). La formación en emprendimiento en Educación Primaria y Secundaria: una revisión sistemática. *Revista Complutense de Educación*, *32*(1), 99-111. <https://doi.org/10.5209/rced.68073>
- Healy, C. M., Parsa, Y., Shokri, N., Jahedbozorgan, T., Naeiji, Z., Zadehmodares, S., Moridi, A., Duran, P., Berman, S., Niermeyer, S., Jaenisch, T., Forster, T., Ponce de Leon, R. G., de Mucio, B., Serruya, S., Saadaoui, M., Kumar, M.,

- Khodor, S. Al, Sola, A., ... Raappana, A. (2021). Instrumento para Identificar Características Personales y Didáctica Utilizadas por los Docentes en la Formación de Emprendedores. *Formación Universitaria*, 44(1), 29-40. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062019000200029>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). Metodología De La Investigación: Las Rutas Cuantitativa, cualitativas y mixtas. In S. A. de C. V. McGRAW-HILL Interamericana Editores (Ed.), *Mc Graw Hill Education* (primera, p. 46). <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1292/1/Hernández-Metodología de la investigación.pdf>
- IDEO. (2012). Design Thinking para Educadores. *Research Technology Management*, 55(3), 10-14. http://proxy.lib.chalmers.se/login?url=http://search.proquest.com/docview/1017895763?accountid=10041%5Cnhttp://link.lib.chalmers.se/link.php?url_ver=Z39.88-2004&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:journal&genre=unknown&sid=ProQ:ProQ:abiglobal&atitle=Design+T
- IPEBA. (2013). *Educación emprendedora en la Educación Básica Regular* (primera, Vol. 148). <https://www.sineace.gob.pe/wp-content/uploads/2015/06/Educación-Emprendedora-en-la-Educación-Básica-Regular.pdf>
- Joensuu-Salo, S., Peltonen, K., Hämäläinen, M., Oikkonen, E., & Raappana, A. (2021). Entrepreneurial teachers do make a difference - Or do they? *Industry and Higher Education*, 35(4), 536-546. <https://doi.org/10.1177/0950422220983236>
- Jurado, I. M. (2022). Emprendimiento rural como estrategia de desarrollo territorial: una revisión documental. *ECONÓMICAS CUC*, 43(1), 257-280. <https://doi.org/10.17981/econcuc.43.1.2022.Org.7>
- Latorre-Coscolluela, C., Vázquez-Toledo, S., Rodríguez-Martínez, A., & Liesa-Orús, M. (2020). Design Thinking: Creativity and Critical Thinking in College. *Revista Electronica de Investigacion Educativa*, 22, 1-13. <https://doi.org/10.24320/REDIE.2020.22.E28.2917>
- Li, J., & Wang, X. (2022). An Optimization Model of Applied Career Planning for Innovative and Entrepreneurial Talents Based on Credible Neural Networks. *Security and Communication Networks*, 2022, 1-10. <https://doi.org/10.1155/2022/3580803>
- Magro, M., & Carrascal, S. (2019). the “Design Thinking” As a Resource and Methodology for Visual Literacy in Preschool At Mexican Multigrade Schools. *Vivat Academia*, 146, 71-94.
- McCole, D., Maleté, L., Tshube, T., Mphela, T., Maro, C., Adamba, C., Machuve, J., & Ocansey, R. (2022). Sparking entrepreneurial tendencies in youth:

- Lessons from sport and life skills education in three African cities. *Gateways: International Journal of Community Research and Engagement*, 15(2).
<https://doi.org/10.5130/ijcre.v15i2.8207>
- Mena, M. (2021). Design thinking: un enfoque educativo en el aula de segundas lenguas en la era pos-COVID. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 18, 45-75. <https://doi.org/10.51302/tce.2021.569>
- Mendoza, M. S., Martí, N., & Gracia, P. (2019). Design Thinking como metodología activa de aprendizaje. *Aprendizaje, Innovación y Cooperación Como Impulsores Del Cambio Metodológico, Cinaic*, 539-544.
<https://doi.org/10.26754/CINAIC.2019.0110>
- Miller, A. L., & Alvarez Huerta, P. (2022). Connecting creativity, confidence, and unconventional career plans. *Journal of Education and Work*, 35(6-7), 766-781. <https://doi.org/10.1080/13639080.2022.2128185>
- Milliken, S., Ovca, A., Antenen, N., Villarroel, M., Bulc, T., Kotzen, B., & Junge, R. (2021). Aqu@teach—The First Aquaponics Curriculum to Be Developed Specifically for University Students. *Horticulturae*, 7(2), 18.
<https://doi.org/10.3390/horticulturae7020018>
- Currículo Nacional, Libro Currículo Nacional de la Educación Basica 224 (2016).
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- MINEDU. (2021). *Orientaciones Para El Desarrollo De Las Comunidades De Aprendizaje Profesional (Cap) En Las Redes Educativas (Re) En El Marco Del Servicio Educativo a Distancia* (p. 28).
<http://directivos.minedu.gob.pe/recursos-de-gestion/dimension-pedagogica/comunidades-de-aprendizaje-profesional-caps/>
- Ministerio de Educación del Perú. (2019). *Orientaciones para el desarrollo de la competencias del CNEB desde el área de Educación para el Trabajo* (pp. 1-62). <https://www.repositorioeducacion.com/2020/02/19/educacion-para-el-trabajo-orientaciones-para-el-desarrollo-de-las-competencias-del-cneb/>
- RVM N° 093-2020-MINEDU, Pub. L. No. Resolución Viceministerial N° 00093-2020-MINEDU, El Peruano 36 (2020).
<https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/535987-093-2020-minedu>
- Moreira-Cedeño, J. A., & Zambrano-montes, L. C. (2021). *El modelo Design thinking como estrategia pedagógica en la enseñanza- aprendizaje en la educación superior*. 6(3), 1062-1074. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2421>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación: Cuantitativa-cualitativa y redacción de tesis* (Ediciones de la U (ed.); 4° Edición).
- Nikou, S., Mezei, J., Brush, C., & Wraae, B. (2022). Factors Influencing

- Entrepreneurship Educators' Pedagogical Choices—A Configurational Approach. *Sustainability (Switzerland)*, 14(19), 12248. <https://doi.org/10.3390/su141912248>
- Núñez, M. I. (2014). Las Variables: Estructura y función en la hipótesis. *Investigación Educativa*, 11(20), 163-182.
- OECD. (2018). The OECD PISA Global Competence Framework: Preparing our Youth for an Inclusive and Sustainable World. In *Oecd* (p. 43). http://login.ezproxy1.lib.asu.edu/login?url=https://search.proquest.com/docview/2034281419?accountid=4485%0Ahttps://arizona-asu-primo.hosted.exlibrisgroup.com/openurl/01ASU/01ASU_SP?genre=unknown&atitle=Preparing+Our+Youth+for+an+Inclusive+and+Sustainable
- Paños, J. (2017). Educación emprendedora y metodologías activas para su fomento Entrepreneurship education and active methodologies for its promotion Abstract. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 20, 33-48. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217052050003>
- Paz-Marcano, A. I., Castro-Alfaro, A., & Palacios-Rozo, J. J. (2019). Competencias del Emprendedor Social Aliado de las Comunidades del Entorno Empresarial Petrolero Venezolano. *Saber, Ciencia y Libertad*, 14(2), 163-177. <https://doi.org/10.18041/2382-3240/saber.2019v14n2.5883>
- Pratomo, L. C., Siswandari, S., & Wardani, D. K. (2021). The Effectiveness of Design Thinking in Improving Student Creativity Skills and Entrepreneurial Alertness. *International Journal of Instruction*, 14(4), 695-712. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14440a>
- Prendes, M. P., Solano, I. M., González, J., & Cerdán, F. (2020). Education for entrepreneurship in secondary education: Teachers' opinions about the current state and future possibilities in european contexts. *Bordon. Revista de Pedagogía*, 72(2), 153-172. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2020.67626>
- Rocha Espinoza, J. J. (2020). Metodologías activas, la clave para el cambio de la escuela y su aplicación en épocas de pandemia. *INNOVA Research Journal*, 5(3.2), 33-46. <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2.2020.1514>
- Rojas, G. Y., Pertuz, V., Navarro, A., & Quintero, L. T. (2019). Instrumento para Identificar Características Personales y Didáctica Utilizadas por los Docentes en la Formación de Emprendedores. *Formación Universitaria*, 12(2), 29-40. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062019000200029>
- Rubilar-Torrealba, R., Chahuán-Jiménez, K., de la Fuente-Mella, H., & Marzo-Navarro, M. (2022). Econometric Modeling to Measure the Social and Economic Factors in the Success of Entrepreneurship. *Sustainability*, 14(13), 7573. <https://doi.org/10.3390/su14137573>
- Salazar, M. B., Icaza, M. de F., & Alejo, O. J. (2018). La Importancia De La Ética En La Investigación. *Universidad y Sociedad*, 10(1), 305-311.

<http://rus.ucf.edu/cu/index.php/rus>

- Santa Fe, M. de E. de. (2018). *Pedagogía emprendedora para nivel secundaria y formación profesional* (p. 60). <https://campuseducativo.santafe.edu.ar/wp-content/uploads/PEDAGOGIA-EMPRENDEDORA-PARA-NIVEL-MEDIO-Y-FORMACION-PROFESIONAL.pdf>
- Savery, J. R., & Duffy, T. M. (1996). Aprendizaje Basado en Problemas: Un modelo instruccional y su marco constructivista - Problem based learning: An instructional model and its constructivist framework. *Constructivist Learning Environments: Case Studies in Instructional Design*, 134-147.
- Tiberius, V., Weyland, M., & Mahto, R. V. (2023). Best of entrepreneurship education? A curriculum analysis of the highest-ranking entrepreneurship MBA programs. *International Journal of Management Education*, 21(1). <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2022.100753>
- Tickoo, P., & Grammer, A. C. (2022). The Role of Design Thinking in Refocusing the Secondary Education System. *Journal of Student Research*, 11(3), 1-11. <https://doi.org/10.47611/jsrhs.v11i3.3559>
- Uaidullakzy, E., Zhunusbekova, A., Roza, N., Doszhan, R., Maratovna, K. G., & Abdigapbarova, U. (2022). Development of entrepreneurial competence of future primary school teachers. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(4), 1333-1346. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1336840.pdf>
- UNESCO IESALC. (1998). Declaración Mundial Sobre la Educación superior en el siglo XXI: Visión y acción. *Educación Superior y Sociedad*, 9(2), 97-113. <https://www.iesalc.unesco.org/ess/index.php/ess3/article/view/171/162>
- Valle, L., Costan, E., Costan, F., General, E., Alcantara, G., Kilat, R. V., Batican, I., Olivar, G. M., & Avila, D. (2022). Community extension MSME's entrepreneurial activities in relation to poverty reduction. *Frontiers in Sociology*, 7, 13. <https://doi.org/10.3389/fsoc.2022.1038006>
- Veríssimo, D., Pienkowski, T., Arias, M., Cugnière, L., Doughty, H., Hazenbosch, M., De Lange, E., Moskeland, A., & Grace, M. (2020). Ethical Publishing in Biodiversity Conservation Science. *Conservation and Society*, 18(3), 220-225. https://doi.org/10.4103/cs.cs_19_56
- YALÇIN, V. (2022). Design Thinking Model in Early Childhood Education. *International Journal of Psychology and Educational Studies*, 9(1), 196-210. <https://doi.org/10.52380/ijpes.2022.9.1.715>
- Yusriadi, Y. (2021). Create Teaching Creativity through Training Management, Effectiveness Training, and Teacher Quality in the Covid-19 Pandemic. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 8(4), 18-35. <https://doi.org/10.29333/ejecs/800>
- Zahir, L., & Maheshwari-Kanoria, J. (2022). Project-Based Learning as an Innovative COVID-19 Response. *Journal on Education in Emergencies*, 8(3),

245. <https://doi.org/10.33682/bp98-c4kx>

Zárate, R., Amado, A. A., & Parra, S. (2022). Design Thinking para el emprendimiento social. *Revista Facultad de Ciencias Económicas*, 30(1), 113-130. <https://doi.org/10.18359/rfce.5907>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Operacionalización de la variable: Competencia emprendedora de docentes de Educación para el trabajo

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Número de ítems	Escala de medida
<p>Las competencias emprendedoras de los docentes se manifiestan cuando promueve el conocimiento de sus estudiantes, explora para reconocer sus fortalezas, habilidades y gustos para lograr articular con sus talentos y su intención para la construir su ruta de vida; el rol del docente es de un agente de cambio, que promueve la realización personal proyectado al bien común y promoviendo ciudadanía; además, da oportunidades de aprendizaje facilitando herramientas en función a sus estilos de aprendizaje, se convierte en guía y mediador (Ministerio de Educación del Perú, 2019).</p>	<p>Rojas et al.(2019) hacen referencia a Spencer y Spencer (1993) con respecto a las competencias y lo definen como la capacidad y habilidad de los docentes para aplicar métodos y técnicas en la enseñanza del emprendimiento, enfocado desde el constructivismo tomando como base tres aspectos de aprendizaje: los basados en proyectos, en problemas y en casos, dando relevancia a los conocimientos y la información que tiene en relación con el emprendimiento desde su rol social, su imagen personal, su identidad, su comportamiento, motivos y todo lo que fomente la cultura de emprendimiento.</p>	1. Conocimiento	1. Experticia	1-2	Nunca = 0 Casi nunca =1
		2. Habilidad	1. La enseñanza se centra en el estudiante 2. Promotor de trabajo en grupo 3. Facilitador 4. Problemizador 5. Identifica adecuadamente las necesidades 6. Trabajan bajo enfoques sistemáticos y sustentables. 7. Planificar el proceso de aprendizaje 8. Evalúan y controlan los procesos y los resultados 9. Capacidad de enseñar en procesos y contextos prácticos / (ausencia de clase magistral) 10. Capacidad de trabajar en equipo 11. Comunicación	3-16	A veces = 2 Casi siempre = 3 Siempre = 4.
		3. Rol social	1. Promotor	17	
		4. Rasgo de carácter	1. Flexibilidad 2. Adaptabilidad 3. Empatía 4. Capacidad de aprender	18-22	
		5. Valores	1. Tolerancia 2. Respeto 3. Responsabilidad	23-25	
		6. Motivos	1. Innovador 2. Motivador	26-29	

Anexo 2: matriz de consistencia

Matriz de consistencia						
Título: Programa “Design Thinking y Lean Canvas” en la competencia emprendedora en docentes de Educación para el Trabajo, Lima 2023						
Autora: Ana María Valencia Romero						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			Variable 1: Programa “Metodología Design Thinking y Lean Canvas”			
<p>Problema general:</p> <p>¿De qué manera influye el programa “Design Thinking y Lean Canvas” en la competencia emprendedora en docentes de Educación para el Trabajo, Lima 2023?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>¿De qué manera influye el programa “Design Thinking y Lean Canvas” en los conocimientos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023?</p> <p>¿De qué manera influye el programa “Design Thinking y Lean Canvas” en las habilidades de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023?</p> <p>¿De qué manera influye el programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el rol social de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en la competencia emprendedora en docentes de Educación para el Trabajo, Lima 2023.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en los conocimientos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.</p> <p>Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en las habilidades de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.</p> <p>Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el rol social de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en la competencia emprendedora en docentes de Educación para el Trabajo, Lima 2023.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en los conocimientos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.</p> <p>El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en las habilidades de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.</p> <p>El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye significativamente en el rol social de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.</p> <p>El programa “Design Thinking y Lean Canvas” influye</p>	Variable 2: competencia emprendedora de docentes de Educación para el trabajo			
			Conocimiento	1. Experticia	1-2	Adecuada
			Habilidades	1. La enseñanza se centra en el estudiante 2. Promotor de trabajo en grupo 3. Facilitador 4. Problematizador 5. Identifica adecuadamente las necesidades 6. Trabajan bajo enfoques sistemáticos y sustentables. 7. Planificar el proceso de aprendizaje 8. Evalúan y controlan los procesos y los resultados 9. Capacidad de enseñar en procesos y contextos prácticos / (ausencia de clase magistral) 10. Capacidad de trabajar en equipo 11. Comunicación	3-16	Media Poco adecuada
			Rol social	1. Promotor	17	
Rasgos de carácter	1. Flexibilidad 2. Adaptabilidad	18-22				

<p>¿De qué manera influye el programa "Design Thinking y Lean Canvas" en el rasgo de carácter de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023?</p> <p>¿De qué manera influye el "Design Thinking y Lean Canvas" en los valores de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023?</p> <p>¿De qué manera influye el programa "Design Thinking y Lean Canvas" en los motivos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023?</p>	<p>Determinar la influencia del programa "Design Thinking y Lean Canvas" en el rasgo de carácter de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.</p> <p>Determinar la influencia del programa "Design Thinking y Lean Canvas" en los valores de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.</p> <p>Determinar la influencia del programa "Design Thinking y Lean Canvas" en los motivos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.</p>	<p>significativamente en el rasgo del carácter de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.</p> <p>El programa "Design Thinking y Lean Canvas" influye significativamente en los valores de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.</p> <p>El programa "Design Thinking y Lean Canvas" influye significativamente en los motivos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo, Lima 2023.</p>	<p>Valores</p> <p>Motivos</p>	<p>3. Empatía 4. Capacidad de aprender</p> <p>1. Tolerancia 2. Respeto 3. Responsabilidad</p> <p>1. Innovador 2. Motivador</p>	<p>23-25</p> <p>26-28</p>	
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS		ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL		
<p>TIPO DE ESTUDIO: Aplicada</p> <p>DISEÑO: Experimental con modelos cuasiexperimental, tipo Solomon.</p> <p>MÉTODO: hipotético deductivo</p> <p>ENFOQUE: Cuantitativo</p>	<p>POBLACIÓN Docentes de la REI 14 de la UGEL 01 – San Juan de Miraflores. Lima, Perú.</p> <p>MUESTRA 80 docentes del área de Educación Para el Trabajo de la REI 14 de la UGEL 01 – San Juan de Miraflores. Lima, Perú.</p> <p>MUESTREO No probabilístico, intencional.</p>	<p>Variable 1: Programa "Design Thinking y Lean Canvas" Técnica: 19 sesiones Instrumentos: Autor: : Ana Maria Valencia Romero Modo de Aplicación: Administrada en forma colectiva Año:2023 Monitoreo:2023 Ámbito de aplicación: Instituciones Educativas Forma de Administración: Directa Variable 2: Competencia emprendedora en docentes de Educación Para el Trabajo Técnica: Encuesta Instrumentos: Entrevista Autor: Gloria Y. Rojas, Vanessa Pertuz, Astrid Navarro y Liliana T. Quintero. Modo de Aplicación: Administrada en forma colectiva Año:2023 Monitoreo:2023 Ámbito de aplicación: Instituciones Educativas Forma de Administración: Directa</p>		<p>DESCRIPTIVA: Tablas, figuras y frecuencias</p> <p>INFERENCIAL: Kolmogórov-Smirnov (previo).</p> <p>Prueba Anova (Krukall Wallis) y el estadístico T de Student (U de Mann Whitney) .</p>		

Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

Cuestionario de Competencia emprendedora de docentes de Educación para el trabajo

Estimado Docente:

El presente instrumento es anónimo y tiene como fin, realizar un estudio sobre la competencia emprendedora en docentes de Educación para el Trabajo con el propósito de saber la efectividad del mismo. No existen respuestas buenas ni malas. Usted debe responder con toda honestidad la alternativa de cada una de las afirmaciones que tiene a continuación siguiendo las siguientes valoraciones:

0. **N** = Nunca 1. **CN**= Casi nunca 2. **AV**= A veces 3. **CS**= Casi siempre 4. **S**= Siempre

COMPETENCIA EMPRENDEDORA EN DOCENTES DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO			VALORACIÓN				
Conocimiento de emprendimiento			N	CN	AV	CS	S
01	Experticia	Utilizo ejemplos relacionando el tema de la sesión con el emprendimiento.					
02		Reconozco y comprendo quién es y qué hace un emprendedor.					
Habilidades de emprendimiento			N	CN	AV	CS	S
03	La enseñanza se centra en el estudiante	Mis estudiantes realizan actividades o desarrollan casos seleccionados por ellos mismos de acuerdo a su interés.					
04		Promuevo procesos de auto evaluación y coevaluación de los proyectos desarrollados.					
05	Promotor del trabajo en grupo	Posibilito la participación de todos los estudiantes en todas las actividades y tareas, estableciendo las pautas para que el desarrollo del proyecto se base en estrategias de cooperación.					
06	Facilitador	Colaboro y guío a los estudiantes entregándole herramientas y medios que faciliten su aprendizaje.					
07	Problemizador	Promuevo en los estudiantes la búsqueda de diversas alternativas para la solución de un problema dado.					
08		Promuevo en los estudiantes, competencias en la búsqueda de ideas creativas con la finalidad de resolver una necesidad no satisfecha.					
09	Identifica las necesidades de los estudiantes	Identifico las expectativas de los estudiantes, tanto desde la perspectiva académica como desde la perspectiva del emprendimiento.					

10	Trabajan bajo enfoques sistemáticos y sustentables	Trabajo con enfoques sistemáticos y sustentables al diseñar estrategias que permitan implementar tareas y recursos relacionados con la comunidad con el fin de tomar decisiones para mejorar o innovar.					
11	Planificar el proceso de aprendizaje	Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con los docentes de mi especialidad.					
12		Participo del trabajo colegiado con los docentes del área a fin de fortalecer la práctica pedagógica.					
13	Evalúan y controlan los procesos y resultados	Mi labor docente se orienta a obtener resultados y conseguir objetivos y metas.					
14	Capacidad de enseñar en procesos y contextos prácticos	Mis estudiantes explican cómo se relaciona lo que aprende en la escuela con el mundo real.					
15		Genero espacios de práctica donde los estudiantes tengan la oportunidad de aprender en contextos reales.					
16	Capacidad de trabajar en equipo	Establezco relaciones de cooperación al trabajar con otros miembros del equipo (docentes) para conseguir metas comunes.					
17	Comunicación	Escucho con atención. Sé transmitir mis ideas de tal manera que todos entiendan lo que comunico.					
Rol social del emprendimiento			N	CN	AV	CS	S
18	Promotor	Incentivo el desarrollo de trabajos y proyectos donde los estudiantes aplican y ponen a prueba sus intenciones emprendedoras (voluntad, motivación, iniciativa).					
Rasgos de carácter de emprendimiento			N	CN	AV	CS	S
19	Flexibilidad	En la clase brindo espacios que permitan integrar temas y prácticas de interés por parte de los estudiantes, relacionados al área de Educación para el Trabajo.					
20		Confronto las opiniones de los estudiantes con las mías buscando establecer un acuerdo intermedio.					
21	Adaptabilidad	Me muestro abierto a enfrentar situaciones distintas, o a las que no estoy acostumbrado dentro de la rutina de trabajo.					
22	Empatía	Tengo la capacidad de ponerme en el lugar de los estudiantes y comprender sus motivos.					
23	Capacidad de aprender	Indago, busco información, tengo inquietud permanente por conocer más acerca de la gestión de proyectos de emprendimiento.					
Valores de emprendimiento			N	CN	AV	CS	S
24	Tolerancia	Mis estudiantes corrigen o revisan el trabajo de otro compañero.					

25	Respeto	Mis estudiantes discuten entre sí, algunas ideas de manera alturada.					
26	Responsabilidad	Promuevo que los estudiantes asuman las consecuencias de sus actos.					
Motivos de emprendimiento			N	CN	AV	CS	S
27	Innovador	Propongo y encuentro formas nuevas y eficaces de facilitar el aprendizaje de los estudiantes.					
28		Oriento en mis estudiantes una nueva forma de observar el entorno y las oportunidades que ofrece.					
29	Motivador	Impulso a mis estudiantes para llevar a cabo sus iniciativas.					

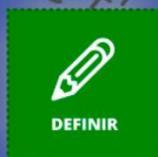


PROGRAMA

Design Thinking y Lean Canvas



OBSERVAR



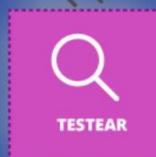
DEFINIR



IDEAR



PROTOTIPAR



TESTEAR

Fortaleciendo las competencias emprendedoras
de docentes de Educación para el trabajo



Ana María Valencia Romero

PROGRAMA DESIGN THINKING Y LEAN CANVAS

“Fortaleciendo las competencias emprendedoras de docentes de Educación para el trabajo”

I. DATOS GENERALES

1.1 RELM : Lima metropolitana

1.2 U.G.E.L. :

1.3 I.E.S.F.T. :

1.4 Nivel educativo : Secundaria

1.5 Grado: : Tercero

1.6 N° de sesiones : 20

II. JUSTIFICACIÓN

El programa “Design Thinking y Lean Canvas”, surge por la necesidad de implementar metodologías educativas activas para el desarrollo de la creación de proyectos de emprendimiento en la etapa de educación básica y está dirigido a docentes del área de Educación para el trabajo.

La política educativa peruana establece al Currículo nacional de educación básica como instrumento normativo que da las directrices para el planeamiento de los propósitos de aprendizaje: perfil del egreso con aprendizajes y competencias que se van a desarrollar durante toda la educación básica, competencias transversales, competencias por áreas, capacidades, estándar de evaluación y desempeños. En lo que respecta al área de Educación para el trabajo (EPT), corresponde solo al nivel secundaria y tiene una competencia y cuatro capacidades.

Durante la pandemia de la COVID-19, el área de EPT desarrolló una estrategia para generar emprendimientos escolares, denominada, Design Thinking que se constituye como una metodología activa y en sus cinco fases, cuenta con técnicas para identificar problemas o necesidades y buscar la solución a través de un prototipo que luego es evaluado y validado. También se utilizó el lienzo Lean Canvas con sus 9 bloques se desarrolla la idea para convertirla en negocio. En un principio, estas metodologías constituían un piloto, los docentes, expertos en habilidades duras o especialidades, tuvieron que asumir el reto de aplicar estas estrategias y aplicarlas en las clases de emprendimiento.

Con este programa, se busca validar la ruta para generar emprendimientos y fortalecer la práctica docente.

III. OBJETIVOS

- Fortalecer en los docentes, sus competencias emprendedoras para que asesoren la creación y desarrollo de proyectos relacionados al servicio o a la producción, que permita plantear alternativas de solución innovadoras y atiendan a las necesidades que planteen los estudiantes.
- Desarrollar en los docentes, capacidades vinculadas a la creatividad, trabajo cooperativo, habilidades técnicas, de gestión y evaluación de proyectos de emprendimiento.
- Promover proyectos de emprendimiento por especialidades técnicas que utilicen las potencialidades de los recursos naturales de su localidad, teniendo en cuenta la sostenibilidad ambiental y el empleo de tecnologías ancestrales y/o modernas, utilizando metodologías ágiles.
- Planificar y desarrollar emprendimientos escolares, aplicando el Design Thinking y se formalizarlo con el modelo de negocio Lean Canvas.

IV. METAS

Para el presente programa, se requiere la participación de los siguientes actores:

- **Estudiantes:** El programa va dirigido a los escolares del VII ciclo de educación básica, tercer año de secundaria, quienes identificarán necesidades y/o problemas para luego buscar soluciones creativas y viables; posteriormente, establecer un negocio (empresa).
- **Docentes del área de Educación para el trabajo:** Participarán los docentes del nivel secundaria de los dos ciclos, Vi y VII, ya que la metodología y estrategia que se va emplear, es válida para construir emprendimientos.
- **Padres de familia:** Son actores muy necesarios para el desarrollo del programa, pues, son ellos lo que van a sostener los proyectos, garantizando los materiales e insumos que necesiten los emprendimientos.
- **Equipo directivo:** Gestiona las condiciones de para el desarrollo de las clases en lo referente a infraestructura, máquinas y herramientas, mantenimiento, con comités de taller y recursos propios de la I.E., además, da soporte pedagógico y acompaña en el proceso del desarrollo del emprendimiento.
- **Aliados:** Será el apoyo que se requiere para la implementación de este programa, lo constituyen las universidades u organizaciones

gubernamentales que realizan ferias y concursos y permite la participación para la evaluación y/o retroalimentación del programa.

V. METODOLOGÍA

El programa “Design Thinkink y Lean Canvas”, desarrollará las cinco fases y nueve bloque de cada metodología, a su vez se aplicará diferentes técnicas en cada aspecto a desarrollar.



MINEDU: concurso Cea y Emprende

VI. LINEAMIENTOS GENERALES

En el presente programa, tendremos en cuenta, las siguientes definiciones:

Docentes de Educación para el trabajo, profesional que utiliza diversas estrategias educativas que atiendan la diversidad de estudiantes, promoviendo el desarrollo de competencias, valores y actitudes propuestos en el CNEB, promoviendo la participación inclusiva y representativa de estudiantes para la mejora de los aprendizajes.

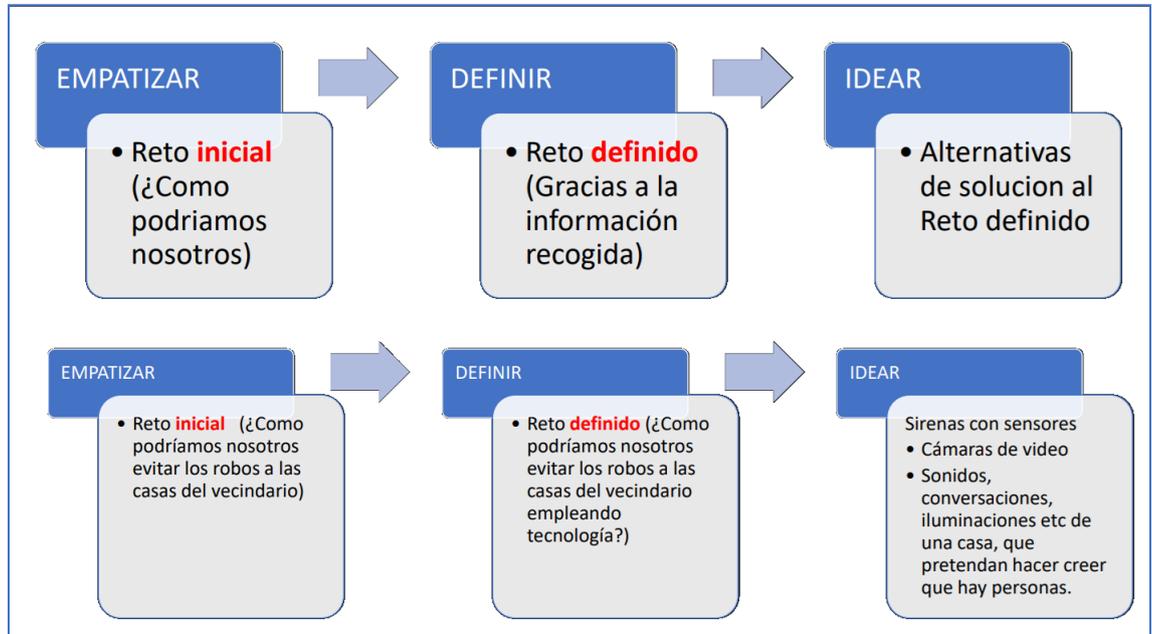
Proyectos de emprendimiento: consisten en llevar a la práctica una idea innovadora que tenga impacto social positivo en los rubros de servicio o producción, que atiendan necesidades de la población en general.

Trabajo cooperativo: Comprende que el estudiante trabaje cooperativamente para crear una propuesta de valor, plasmando una alternativa de solución a una necesidad o problema de su entorno, a través de un bien o servicio” CNEB pág. 148.

VII. PROGRAMA: PLANIFICACIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE

Las sesiones, serán secuenciadas, iniciando con el Design Thinking y luego el modelo de negocio, Lean Canvas.

a) Design Thinking



b) Lienzo Lean canvas

Problema	Solución	Propuesta única de valor	Ventaja competitiva injusta	Segmento de clientes
3 problemas Alternativas de solución que existen.	3 principales funciones o características	Mensaje sencillo claro y efectivo, que resuma por qué nuestro producto es diferente y por qué merece la pena comprarlo	No se puede copiar fácilmente.	Cliente objetivo Early adopters
	Métricas clave Actividades clave que medimos		Canales El camino al cliente	
Estructura de costos Costo de atraer clientes Costo de distribución Servidores, personal, etc.		Flujo de Ingresos Modelo de ingresos Ingresos Margen bruto Valor de ciclo de vida		
PRODUCTO		MERCADO		

TEMA: Emprendimiento: quién es un emprendedor, Tipos y características

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ identificar quién es un emprendedor ▪ Identificar los tipos de Emprendimiento que existen en su comunidad 	El estudiante: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrolla las preguntas que se darán en la ficha ▪ Organizador visual de los tipos de emprendimiento 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifican las características de un emprendedor ▪ Realizan el organizador visual de los tipos de emprendimiento ▪ Investigan los tipos de emprendimiento que hay en su comunidad

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales

Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Valores	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	RESPONSABILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escucha opiniones sus compañeros y respeta su posición, aunque no lo comparta. ▪ Es asertivo en el trato con sus compañeros ▪ Actúa con humildad y es perseverante hacia el camino del éxito. ▪ Trabaja en equipo de manera asertiva.

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes.
- Se recuerda las normas de convivencia de manera conjunta y se reflexiona sobre ella.
- Se forman 4 equipos de trabajo y se entrega a los estudiantes piezas de rompecabezas de las siguientes personalidades (Gastón Acurio, Antonella Romero, Máximo San Román, Mario Vagas Llosa, Natalia Málaga).
- Cada equipo debe buscar las piezas y armar el rompecabezas en tres minutos. Posteriormente, se solicita que escriban en la pizarra el nombre del personaje y la actividad que realiza.



- Los estudiantes exponen su trabajo (2 minutos por equipo). A continuación, se menciona las siguientes preguntas:
- ¿Qué tienen en común los personajes citados? ¿Tienen los mismos ideales y objetivos? ¿Se podría considerar a dichos personajes como emprendedores? ¿Qué entendemos por emprendimiento? ¿Ustedes pueden ser emprendedores? Los estudiantes responden a través de la lluvia de ideas.
- El docente Les presenta el propósito de la sesión: Identifica que es un emprendedor e identifica los tipos de emprendimiento que se realiza en su entorno”. y les menciona que se les evaluará con el Instrumento de evaluación “El semáforo” teniendo en cuenta los criterios.

DESARROLLO

- El docente y los estudiantes se disponen a desarrollar la clase de manera amena y participativa.
- La docente comparte el vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=35_a6Xvct9o
¡Marcianos emprendedores! (motivación)
- Con la participación de los estudiantes, el docente va a explicar que es un emprendedor y cuáles son sus características
- El docente formula interrogantes sobre el tema para garantizar la interacción y comprensión del tema.
- El docente lee las respuestas y motiva al estudiante a seguir participando, utiliza mecanismos positivos para ello.
- La docente comparte el vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=U-JrKTC3vIU>



TIPOS DE EMPRENDIMIENTO

- El docente entrega la ficha de actividad a los estudiantes.
- Se forman equipos de trabajo para realizar lo siguiente:
- Los estudiantes realizan el organizador visual sobre los tipos de emprendimiento en un papelógrafo, generando su aprendizaje autónomo.
- Se elige a un estudiante para que exponga el tema
- El docente monitorea el desarrollo de la actividad, responde las dudas de los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema.
- Luego se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno.
- Se utiliza el Instrumento de evaluación “El semáforo”

CIERRE

- El docente solicita a los estudiantes que concluyan la actividad y envíen.
- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición:
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Qué caracteriza a los emprendedores?
 - ¿Qué tipo de emprendimiento te gustaría realizar, explicar?
- Los y las estudiantes realizan la limpieza del taller.

TAREA A TRABAJAR EN CASA

Terminar la actividad de la clase e investigan los tipos de emprendimiento que se desarrollan en su comunidad

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Vídeo, Ficha de lectura, Papelógrafo, plumones, cuaderno, hojas de color, folder, drive del curso.

BIBLIOGRAFÍA

- Ram, M. (2014) Módulo de desarrollo de habilidades emprendedoras en adolescentes: Grupo de Iniciativa Nacional por los Derechos del Niño.
- Garcia, M. (2009) Manual jóvenes emprendedores: Organización ideas de negocio.
- Manual para desarrollar capacidades emprendedoras y abordar el diseño de planes de negocio desde el aula
- DES-MINEDU (2012) Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

TEMA: Jóvenes emprendedores exitosos y el espíritu emprendedor

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica las características de un espíritu emprendedor. ▪ Reconocer las características emprendedoras a través de las experiencias exitosas de su localidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizador visual sobre el espíritu emprendedor. ▪ Infografía de las experiencias exitosas de su entorno 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza el organizador visual del espíritu emprendedor ▪ Identifica las características en las historias de éxito ▪ Exponen historias de éxito de su entorno

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Valores	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	RESPONSABILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escucha opiniones sus compañeros y respeta su posición, aunque no lo comparta. ▪ Es asertivo en el trato con sus compañeros ▪ Actúa con humildad y es perseverante hacia el camino del éxito. ▪ Trabaja en equipo de manera asertiva.

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes.
- El docente les recuerda las normas de convivencia de manera conjunta y se reflexiona sobre ella.
- Con lluvia de ideas, se recoge saberes previos en base al tema a tratar.
- Se muestran se muestra el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=DRPz7yRN5ek>: Claves para el éxito Desarrollo espíritu emprendedor.
- El docente plantea las siguientes interrogantes: ¿Qué vemos en el video? Como reconoces el espíritu emprendedor en el personaje del video.
- A partir de lo manifestado, el docente les pregunta: ¿Cuántas son las características de un espíritu emprendedor? ¿Cómo puedes incentivar tu espíritu emprendedor?

- Se les presenta el propósito de la sesión: En esta sesión conocerás las diversas habilidades emprendedoras que cuenta una persona, además de identificar tus habilidades emprendedoras y evaluarlas para fortalecerlas.
- El docente les comunica los criterios de evaluación.

DESARROLLO

- El docente y los estudiantes se disponen a desarrollar la clase de manera amena y participativa.
- El docente presenta los recursos para que los estudiantes analicen y luego interactúan para realizar los organizadores visuales. Luego la docente presenta la ficha de actividad para que los estudiantes realicen el organizador visual sobre el espíritu emprendedor
- El docente formula interrogantes sobre el tema para garantizar la interacción y comprensión del tema.
- El docente lee las respuestas y motiva al estudiante a seguir participando, utiliza mecanismos positivos para ello.
- La docente presenta videos sobre el tema “Experiencias exitosas de su localidad”, forma los equipos de 4 estudiantes. https://www.youtube.com/watch?v=u1_UASR0pCQ, historia 1 y https://www.youtube.com/watch?v=atbp_6q206o, historia 2 Cremoladas.
- Los estudiantes indican las características emprendedoras que han identificado en las historias exitosas de su entorno, en un papelografo para su posterior exposición.
- Se elige a un estudiante para exponer los trabajos.
- Los estudiantes enriquecen el trabajo a través de sus preguntas.
- El docente monitorea a los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema.
- Luego se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno.
- Se utiliza el Instrumento de evaluación “El semáforo”

El espíritu emprendedor es la capacidad que poseen las personas para generar cambios, para innovar, para probar cosas nuevas o hacerlas de manera diferente, para ser creativas y flexibles, para persistir, para generar redes de apoyo y buscar la calidad entre otras.

El espíritu emprendedor está relacionado con una serie de factores que pueden desarrollarse en las personas. A estos factores se les denomina habilidades emprendedoras. apasionada y con energía, haciendo que otros hagan también suyos sus objetivos y metas propuestos para el negocio.

CIERRE

- El docente solicita a los estudiantes que concluyan la actividad y envíen.
- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición.
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Qué sensación te deja el conocer las historias de éxito de tu entorno?
 - ¿Qué dificultades crees que puedas tener al trabajar un proyecto de emprendimiento?
- Los y las estudiantes realizan la limpieza del aula.

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- Investigar sobre los temas tratados en clase, para exponerlos en la próxima clase.

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Video, Ficha de lectura, Papelografo, plumones, cuaderno, hojas de color, folder, drive del curso.

BIBLIOGRAFÍA

- Ram, M. (2014) Módulo de desarrollo de habilidades emprendedoras en adolescentes: Grupo de Iniciativa Nacional por los Derechos del Niño.
- Garcia, M. (2009) Manual jóvenes emprendedores: Organización ideas de negocio.
- DES-MINEDU (2012) Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión

TEMA: HABILIDADES EMPRENDEDORAS

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza y reconoce las habilidades emprendedoras para cumplir sus metas con eficacia y eficiencia obteniendo nuevas oportunidades de emprendimiento 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Responde a las preguntas que se darán en la ficha ▪ Desarrolla el cuestionario de habilidades emprendedoras 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exponen las características de las habilidades emprendedoras ▪ Mencionan sus habilidades emprendedoras. ▪ Realizan el cuestionario para reconocer sus habilidades emprendedoras.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales

Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje

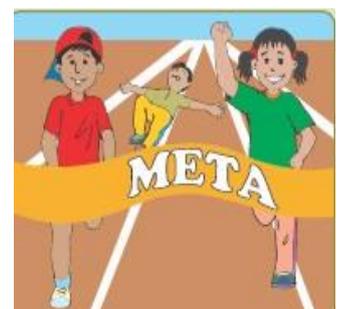
Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Valores	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	RESPONSABILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escucha opiniones sus compañeros y respeta su posición, aunque no lo comparta. ▪ Es asertivo en el trato con sus compañeros ▪ Actúa con humildad y es perseverante hacia el camino del éxito. ▪ Trabaja en equipo de manera asertiva.

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

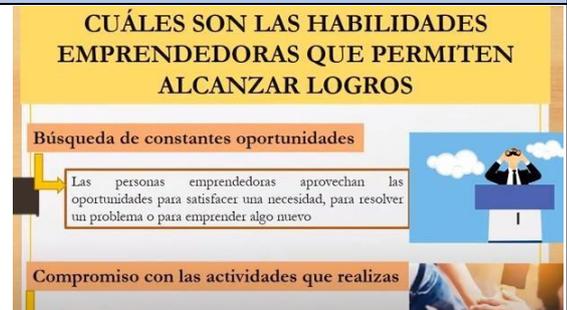
- El docente da la bienvenida a los estudiantes.
- Se recuerda las normas de convivencia de manera conjunta y se reflexiona.
- **Se presenta la imagen y se responden las siguientes preguntas:** →
- ¿Qué observas en el dibujo? ¿Crees que lograron lo que planificaron? ¿Cómo crees que se sienten después de haber logrado su objetivo? ¿Qué paso con el joven del fondo, logró alcanzar sus objetivos?
- El docente recoge saberes previos en base al tema a tratar: ¿Cuáles son las habilidades emprendedoras de una persona?



- A partir de lo manifestado, el docente formula la siguiente interrogante, ¿Qué entiendes por habilidades emprendedoras? ¿Cuántas son las habilidades emprendedoras que puede contar una persona?
- Se les presenta el propósito de la sesión: En esta sesión conocerás las diversas habilidades emprendedoras que cuenta una persona. Identificar tus habilidades emprendedoras y evaluarlas para fortalecerlas.
- El docente le indica que les evaluará con el Instrumento de evaluación “El semáforo” teniendo en cuenta los criterios mencionados

DESARROLLO

- El docente y los estudiantes se disponen a desarrollar la clase de manera amena y participativa.
- La docente comparte el video:
<https://www.youtube.com/watch?v=7G28uDSOp5M>
- **HABILIDADES EMPRENDEDORAS**
- Los estudiantes comparten opiniones sobre las habilidades emprendedoras vistas en el video
- Se entrega los materiales a trabajar y el docente explica brevemente el tema, empezando por el caso de Elliot Tupac.
- Se forman equipos de trabajo para realizar los organizadores visuales sobre las actividades emprendedoras
- Se elige a un estudiante para exponer los trabajos
- Los estudiantes enriquecen el trabajo a través de sus preguntas.
- El docente monitorea a los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema.
- Luego se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno.
- El docente entrega la ficha de actividad a los estudiantes, para identificar las habilidades emprendedoras que tiene cada estudiante
- El docente monitorea el desarrollo de la actividad y responde las dudas de los estudiantes.
- El docente monitorea a los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema.
- Luego se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno.
- Se utiliza el Instrumento de evaluación “El semáforo”



CIERRE

- El docente solicita a los estudiantes que concluyan la actividad y envíen.
- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición.
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Qué sensación te deja el conocer las habilidades emprendedoras?
 - ¿Qué dificultades crees que puedas tener al trabajar estas habilidades?
- Los y las estudiantes realizan la limpieza del taller.

TAREA A TRABAJAR EN CASA

Terminar la actividad de la clase y coloca las habilidades emprendedoras que te van a ayudar a realizar tu labor como estudiante, argumentando tu respuesta.

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Video, Ficha de lectura, Papelografo, plumones, cuaderno, hojas de color, folder, drive.

BIBLIOGRAFÍA

- Ram, M. (2014) Módulo de desarrollo de habilidades emprendedoras en adolescentes: Grupo de Iniciativa Nacional por los Derechos del Niño.
- Garcia, M. (2009) Manual jóvenes emprendedores: Organización ideas de negocio.
- Manual para desarrollar capacidades emprendedoras y abordar el diseño de planes de negocio desde el aula
- DES-MINEDU (2012) Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión.

TEMA: ORGANIZANDO NUESTRO TRABAJO EN EQUIPO

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nos organizamos en equipos estableciendo los roles de cada integrante. ▪ Organizar el equipo, nombrando los responsables de los puestos de dirección de la “miniempresa” y levantan un acta de la primera reunión del directorio de la “miniempresa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organigrama de los puestos de dirección que asume cada integrante ▪ Acta de reunión del Directorio de la “miniempresa” con el nombre, el mantra, el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Explican el organizador visual sobre el trabajo en equipo Identifican sus habilidades emprendedoras. ▪ Realizan el organigrama de su miniempresa. ▪ Elaboran el acta de la primera reunión del directorio

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales

Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Valores	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	RESPONSABILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escucha opiniones sus compañeros y respeta su posición, aunque no lo comparta. ▪ Es asertivo en el trato con sus compañeros ▪ Actúa con humildad y es perseverante hacia el camino del éxito. ▪ Trabaja en equipo de manera asertiva.

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes.
- Se recuerda las normas de convivencia de manera conjunta y se reflexiona sobre ella.
- Se indica a los y las estudiantes que tendrán que asumir un reto. Para ello, formamos equipos de cinco o seis integrantes y les explicamos que el reto consiste en construir una torre, la más alta que puedan, pero solo con sus cosas, cuadernos, mochilas, libros, etc. El grupo que acabe primero, gana.
- Se les asigna cinco minutos a los estudiantes para que cumplan dicho reto. El grupo que gane responderá las siguientes preguntas: ¿cómo se organizaron? ¿Qué habilidades observaron en su equipo? ¿Qué ayudó a que construyan la torre más alta del salón? Luego preguntamos a los demás: ¿qué ocurrió en su grupo para que no logren cumplir con el reto? Explicamos que, por lo general, desarrollamos las actividades de manera colaborativa y en ellas cada uno pone en práctica sus habilidades sociales cuando recibe el encargo

de un trabajo o un reto en conjunto. Sin embargo, es importante identificar cuáles son las habilidades que nos permiten ser más efectivos en el equipo para lograr nuestros objetivos en común.

- A continuación, el docente, presenta el propósito de la sesión y anima a los estudiantes a seguir reflexionando sobre el tema.
- Los estudiantes son organizados con el lema; “Nos organizamos en equipos” estableciendo los roles de cada integrante. Organizan el equipo, nombrando los responsables de los puestos de dirección de la “miniempresa” y levantan un acta de la primera reunión del directorio de la “miniempresa”
- El docente, les indica que se les evaluará con el Instrumento de evaluación “El semáforo” teniendo en cuenta los criterios evaluación, además, de participación, responsabilidad y puntualidad.

DESARROLLO

- El docente y los estudiantes se disponen a desarrollar la clase de manera amena y participativa, recordando con ellos ¿qué son las habilidades sociales?: “Son las capacidades que nos permiten comunicarnos de manera adecuada y efectiva. Esto implica también saber escuchar al otro”. Pedimos a los estudiantes que copien el siguiente cuadro:

¿Cuáles son las habilidades sociales que nos permitieron cumplir el reto o la meta? (Fortalezas)	¿Qué habilidades sociales debemos fortalecer para cumplir un reto o una meta? (Debilidades)

- El docente plantea la siguiente pregunta: ¿Las habilidades sociales serán importantes para el trabajo en equipo, por qué? Luego, lee las respuestas y motiva al estudiante a seguir participando, utiliza mecanismos positivos para ello.
- Se entrega a cada grupo un sobre con las piezas de un tangram, para que puedan armar imágenes de animales
- Después de terminar el trabajo, cada grupo analiza la experiencia tomando como bases los siguientes puntos: Liderazgo, organización, estilos de comunicación y empatía, escriben sus resultados en una hoja
- Se comparte la ficha de recurso y el docente explica brevemente el tema.
- Con la participación de los estudiantes se realiza un organizador visual colectivo.
- Se forman grupos para realizar el organigrama de la miniempresa, donde se establece el nombre de la “miniempresa”, se organiza el equipo de trabajo, nombrando los responsables de los puestos de dirección de la “miniempresa”, se elige el mantra, el personaje emprendedor a quien admiran y los colores corporativos de la miniempresa
- Los estudiante, realizan el acta de la primera reunión de directorio.
- Se elige a un representante para realizar la exposición
- El docente monitorea a los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema. Luego, se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno las ideas fuerza del tema.
- Se utiliza el Instrumento de evaluación “El semáforo”

CIERRE

- El docente solicita a los estudiantes que concluyan la actividad y envíen.
- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición.
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Qué beneficios encontraste al trabajar en equipo?
 - ¿Qué dificultades se presentaron al momento de elegir a las integrantes para los diferentes cargos del organigrama de tu equipo de trabajo?
- Los y las estudiantes realizan la limpieza del taller.

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- Leer sobre las habilidades sociales <https://gesvinromero.com/2017/10/13/8-habilidades-sociales-para-la-escuela-y-la-vida-infografia/>

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Papelografo, plumones, cuaderno, hojas de color, piezas de tangram, ficha de recurso, Acta de reunión de directorio

BIBLIOGRAFIA

- Ram, M. (2014) Módulo de desarrollo de habilidades emprendedoras en adolescentes: Grupo de Iniciativa Nacional por los Derechos del Niño.
- Garcia, M. (2009) Manual jóvenes emprendedores: Organización ideas de negocio.
- Manual para desarrollar capacidades emprendedoras y abordar el diseño de planes de negocio desde el aula
- DES-MINEDU (2012) Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión.

TEMA: CONOCIENDO NUESTRO ENTORNO

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar y valorar las potencialidades de tu entorno mediante el uso de una guía de observación. ▪ Reconocer los beneficios del estudio del entorno para realizar su proyecto de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ organizador visual sobre el estudio de su entorno. ▪ Estudio del entorno a través de una guía de observación 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trabajan en equipo los organizadores visuales sobre el entorno de su comunidad ▪ Presentan la guía de observación ▪ Identifican los emprendedores de su comunidad

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales

Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Valores	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	RESPONSABILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escucha opiniones sus compañeros y respeta su posición, aunque no lo comparta. ▪ Es asertivo en el trato con sus compañeros ▪ Actúa con humildad y es perseverante hacia el camino del éxito. ▪ Trabaja en equipo de manera asertiva.

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes.
- Se recuerda las normas de convivencia de manera conjunta y se reflexiona sobre ella.
- El docente recoge saberes previos en base al tema a tratar:
- **Se muestran imágenes para despertar su interés**

¿Qué observamos en las imágenes?, ¿Quiénes crees que son las personas de las imágenes?, ¿Qué tienen en particular las imágenes?

¿Qué observamos en la imagen 2?



¿Qué instrumentos podemos utilizar para conocer nuestro entorno?

Se les presenta el propósito de la sesión: En esta sesión se va a identificar y valorar las potencialidades de tu entorno mediante el uso de una guía de observación y se va a reconocer los beneficios del estudio del entorno para realizar su proyecto de emprendimiento.

El docente les menciona que se les evaluará con el Instrumento de evaluación “El semáforo”

DESARROLLO

- El docente y los estudiantes se disponen a desarrollar la clase de manera amena y participativa.
- Se comparte la ficha de recurso y el docente explica brevemente el tema, indicando la importancia de conocer nuestro entorno: “El entorno son las circunstancias y variables que pueden influir en el proceso de tu servicio o acción social, pueden ser las vinculadas a los insumos, a los recursos humanos o aspectos legales, es lo que nos rodea, en este caso los elementos externos que pueden afectar a tu idea de emprendimiento”.
- El docente formula interrogantes sobre el tema para garantizar la interacción y comprensión del tema; ¿Qué es el entorno? ¿Cuáles son las variables del entorno que debemos considerar? ¿Qué herramientas podemos utilizar para identificar el entorno?
- El docente lee las respuestas y motiva al estudiante a seguir participando, utiliza mecanismos positivos para ello.
- Se forman grupos para realizar un organizador visual sobre nuestro entorno
- El docente monitorea a los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema.
- Se elige a un representante para realizar la exposición
- El docente entrega la ficha de actividad, se indica a los estudiantes que la guía de observación del entorno, se va a realizar el fin de semana.
- Luego se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno.
- Se utiliza el Instrumento de evaluación “El semáforo”

CIERRE

- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición.
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Qué beneficios encontraste al identificar tu entorno?
 - ¿Qué dificultades se presentaron al momento de identificar tu entorno?
- Los y las estudiantes realizan la limpieza del taller.

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- Se desarrolla la guía de observación de su entorno
- Identifica los emprendimientos que hay en su entorno

Nombre y apellido	Razón Social	Emprendimiento

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Papelógrafo, plumones, cuaderno, hojas de color, ficha de recurso, Imágenes, Guía de observación.

BIBLIOGRAFÍA

- Ram, M. (2014) Módulo de desarrollo de habilidades emprendedoras en adolescentes: Grupo de Iniciativa Nacional por los Derechos del Niño.
- Garcia, M. (2009) Manual jóvenes emprendedores: Organización ideas de negocio.
- Manual para desarrollar capacidades emprendedoras y abordar el diseño de planes de negocio desde el aula
- DES-MINEDU (2012) Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión.

TEMA: REDACTANDO NUESTRO RETO INICIAL O DESAFÍO E INICIANDO NUESTRO EMPRENDIMIENTO

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Describir una situación problemática, referida a las necesidades de una microempresa. ▪ Redactar el reto inicial que permita buscar variadas alternativas de solución y redactarla con la técnica HMV 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Redacción de la situación problemática ▪ Reto o desafío inicial redactado con la técnica HMW 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar los problemas o necesidades de su entorno ▪ Desarrollo de la guía de observación ▪ Realizan el reto o desafío a trabajar ▪ Trabajan en equipo para elaborar su proyecto de emprendimiento

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales

Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Valores	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	RESPONSABILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escucha opiniones sus compañeros y respeta su posición, aunque no lo comparta. ▪ Es asertivo en el trato con sus compañeros ▪ Actúa con humildad y es perseverante hacia el camino del éxito. ▪ Trabaja en equipo de manera asertiva.

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes.
- Se recuerda las normas de convivencia de manera conjunta y se reflexiona sobre ella.
- El docente muestra dos imágenes sobre los tipos de empresas en el Perú
- Los y las estudiantes responderá las siguientes preguntas: ¿Cuántos tipos de empresas hay en el Perú? ¿Cuál tipo es más utilizada en Perú? ¿Qué opinas de la segunda imagen, porque puede suceder

LA CRISIS DE LAS MYPES EN EL PERÚ

De enero a junio de 2022, la cantidad de empresas cerradas superó las 27 mil, su máximo nivel desde meses previos a la pandemia.

POR ASOCIACIÓN

Variación de empresas a nivel nacional, 2020-2022.



esta situación? ¿Qué deben realizar las empresas? =cómo podemos hacer nosotros para identificar las necesidades o problemas de las empresas de nuestra comunidad?

- A continuación, presentamos el propósito de la sesión y animamos a los estudiantes a seguir reflexionando sobre el tema: “Describir una situación problemática, referida a las necesidades de una microempresa.
- El docente les pide redactar el reto inicial que permita buscar variadas alternativas de solución y redactarla con la técnica HMV y les indica que se les evaluará con el Instrumento de evaluación “El semáforo” teniendo en cuenta los criterios de evaluación.
- Se reflexiona sobre la participación, responsabilidad y puntualidad.

DESARROLLO

- El docente y los estudiantes se disponen a desarrollar la clase de manera amena y participativa y les entrega una ficha de recursos sobre el tema para que los estudiantes analicen la importancia de conocer la situación problemática de su comunidad de acuerdo a su especialidad.

Situación problemática redactada considerando las necesidades de las personas del contexto (barrio, distrito, comunidad)

Un proyecto de emprendimiento debe de iniciarse con la pregunta “¿Qué problema o necesidad queremos resolver?” y no con la pregunta “¿Qué proyecto vamos a realizar?”

Teniendo claro que todo proyecto empieza por la pregunta “¿Qué problema o necesidad queremos resolver?”, a continuación, daremos algunos consejos para redactar correctamente un problema o necesidad que tengan las personas:

> No es adecuado, enunciar los problemas como “la falta de...”. Por ejemplo, el problema es que “no hay un horno, no hay una antena”, ya que de esa manera se está describiendo lo que quiere hacerse como solución, en este caso, obtener un horno u obtener una antena. Sin embargo, es común confundir el problema con la ausencia de una solución determinada. Al respecto, veamos estos ejemplos:



Descripción del problema	
Incorrecta	Correcta
Las personas pobres no tienen casas.	Las personas pobres carecen de lugares donde habitar dignamente.
No hay semáforos en la intersección de la calle 1 y la calle 2.	Se producen accidentes frecuentes en la intersección de la calle 1 con la calle 2.
Hace falta un centro de salud.	Existe un gran número de personas que necesitan atención médica.

- Se realizan preguntas a los y las estudiantes sobre la importancia de reconocer los problemas de su comunidad e indicar algunos ejemplos de los problemas que pueden encontrar en su entorno
- El docente escribe las respuestas y motiva al estudiante a seguir participando, utiliza mecanismos positivos para ello. Cada equipo de trabajo va a realizar lo siguiente en un papelógrafo:
 - Cada integrante del equipo va a identificar los problemas o necesidades de su comunidad
 - En forma democrática deben elegir el problema o necesidad que van a trabajar
 - Van a elaborar el reto o desafío inicial utilizando la técnica HMV
 - Van a identificar varias alternativas de solución para el reto planteado
- El docente monitorea a los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema.
- Luego se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno las ideas fuerza del tema. Se utiliza el Instrumento de evaluación “El semáforo”

CIERRE

- El docente solicita a los estudiantes que concluyan la actividad y envíen.
- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición.
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Qué dificultades se presentaron al momento de elegir el problema de su comunidad?
 - ¿Qué criterios tomaron en cuenta para elegir el reto o desafío a trabajar?
- Los y las estudiantes realizan la limpieza del taller.

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- Realizar la situación problemática de su entorno articulando el aprendizaje STEAM y transcribirlo en su cuaderno.

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Imágenes, Papelógrafo, plumones, cuaderno, hojas de color, ficha de recurso.

BIBLIOGRAFÍA

- Ram, M. (2014) Módulo de desarrollo de habilidades emprendedoras en adolescentes: Grupo de Iniciativa Nacional por los Derechos del Niño.
- Garcia, M. (2009) Manual jóvenes emprendedores: Organización ideas de negocio.
- Manual para desarrollar capacidades emprendedoras y abordar el diseño de planes de negocio desde el aula
- DES-MINEDU (2012) Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

TEMA: ELABORAMOS LA FASE EMPATIZAR DEL DESIGN THINKING

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizan la fase Empatizar del Design Thinking, elaborando las entrevistas individuales para explorar en equipo las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, luego lo aplican a las personas seleccionadas para entrevistarlas de acuerdo a su reto inicial. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Registro de información de las necesidades de las personas aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar las fases del Design Thinking y redactan el reto o desafío a trabajar. ▪ Completan el cuadro con los aspectos que faltan conocer para el emprendimiento. ▪ Elaboran las preguntas del cuestionario y lo aplican a 5 personas

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales

Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Valores	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	RESPONSABILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escucha opiniones sus compañeros y respeta su posición, aunque no lo comparta. ▪ Es asertivo en el trato con sus compañeros ▪ Actúa con humildad y es perseverante hacia el camino del éxito. ▪ Trabaja en equipo de manera asertiva.

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes.
- Se recuerda las normas de convivencia de manera conjunta y se reflexiona sobre ella.
- Se entrega anagramas sobre las técnicas de recolección de información: Entrevista, Observación, problema, necesidad, Design Thinking: Empatizar
- Los y las estudiantes arman las palabras y dan una pequeña explicación de cada una:

B Ó A N I O S V C E R

E A I C D E S S E D N

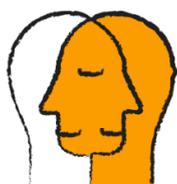
I T E V S A R N E T

B M E O R L S P A

- Los y las estudiantes responderá las siguientes preguntas: ¿qué entiendes tú por Design Thinking? ¿Cuáles crees tú que pueden ser las fases del Design Thinking? ¿Qué se realiza durante la fase empatizar? ¿Qué técnicas pueden utilizar?
- A continuación, presentamos el propósito de la sesión y animamos a los estudiantes a seguir reflexionando sobre el tema.
- Realizan la fase Empatizar del Design Thinking, elaborando las entrevistas individuales para explorar en equipo las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, luego lo aplicamos a las personas seleccionadas para entrevistarlas de acuerdo a nuestro reto inicial.
- Le indicamos que se les evaluará con el Instrumento de evaluación “El semáforo” teniendo en cuenta los criterios de Participación, responsabilidad y puntualidad

DESARROLLO

- El docente y los estudiantes se disponen a desarrollar la clase de manera amena y participativa.
- Con la participación de los y las estudiantes se explica las 5 fases de la metodología Design Thinking



Empatía



Definir



Idear



Prototipar



Probar

- Se realizan preguntas a los y las estudiantes sobre la importancia de utilizar el Design Thinking para realizar el proyecto de emprendimiento.
- El docente escribe las respuestas y motiva al estudiante a seguir participando, utiliza mecanismos positivos para ello.

- Cada equipo de trabajo va a realizar lo siguiente en un papelografo:
- Realizar el cuadro con los aspectos que faltan conocer para el Proyecto
- En equipo realizar las preguntas para el cuestionario de la entrevista

Lo que no sabemos y quisiéramos conocer más	Personas que por su labor nos pueden brindar información sobre lo que no sabemos o fuentes de internet
¿Qué les interesa saber más a los microempresarios de frutas frescas después de la pandemia?	Microempresarios del sector de ventas de frutas frescas

- El docente monitorea a los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema.
- Los estudiantes eligen a un representante para realizar la exposición.
- Luego se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno las ideas fuerza del tema. Se utiliza el Instrumento de evaluación “El semáforo”

CIERRE

- El docente solicita a los estudiantes que concluyan la actividad y presenten sus actividades desarrolladas en su cuaderno
- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición.
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Qué dificultades se presentaron al momento de realizar las preguntas del cuestionario de la entrevista?
- Los y las estudiantes realizan la limpieza del aula

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- Aplicar la técnica de la entrevista a 5 personas
- Realizar el registro de las necesidades halladas en la entrevista a través de un cuadro.

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Anagramas, Papelografo, plumones, cuaderno, hojas de color, ficha del cuestionario de las entrevistas.

BIBLIOGRAFÍA

- Ram, M. (2014) Módulo de desarrollo de habilidades emprendedoras en adolescentes: Grupo de Iniciativa Nacional por los Derechos del Niño.
- Garcia, M. (2009) Manual jóvenes emprendedores: Organización ideas de negocio.
- Manual para desarrollar capacidades emprendedoras y abordar el diseño de planes de negocio desde el aula
- DES-MINEDU (2012) Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión.

TEMA: ELABORAMOS LA FASE EMPATIZAR II DEL DESIGN THINKING

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizan la fase Empatizar del Design Thinking, elaborando las observaciones individuales y focus group, para explorar en equipo las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, luego lo aplican a las personas seleccionadas de acuerdo al reto inicial. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Registro de información de las necesidades de las personas aplicando la observación y focus group del Design Thinking 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplican la guía de observación ▪ Realizan la guía de preguntas y ficha técnica del focus group ▪ Aplican el focus group

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales

Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Valores	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	RESPONSABILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escucha opiniones sus compañeros y respeta su posición, aunque no lo comparta. ▪ Es asertivo en el trato con sus compañeros ▪ Actúa con humildad y es perseverante hacia el camino del éxito. ▪ Trabaja en equipo de manera asertiva.

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes.
- Se recuerda las normas de convivencia de manera conjunta y se reflexiona sobre ella.
- Se presenta a los estudiantes 2 imágenes
- Los y las estudiantes responderá las siguientes preguntas: ¿qué tienen en común las imágenes? ¿Dónde se encuentran las personas y que están haciendo? ¿Por qué es importante conocer el comportamiento de los clientes al momento de realizar sus compras?



- Después se presenta una 3ra. imagen y se pide a los estudiantes que expliquen que estarán haciendo los personajes del dibujo
- A continuación, el docente presentamos el propósito de la sesión y les anima a los estudiantes a seguir reflexionando sobre el tema.
- Realizan la fase Empatizar del Design Thinking, elaborando la guía de observación y los focus group aplicando a las personas seleccionadas para de acuerdo a nuestro reto inicial.
- El docente les indica que se les evaluará con el Instrumento de evaluación “El semáforo” teniendo en cuenta los criterios de evaluación mencionados.



DESARROLLO

- El docente y los estudiantes se disponen a desarrollar la clase de manera amena y participativa.
- Se entrega una hoja de información sobre las técnicas de la observación y el focus group.

Mosca en la pared (fly-on-the-wall): Se registran movimientos, conversaciones y acciones. El observador debe pasar lo más desapercibido posible.

Observación con participación: Se observa en el terreno y se puede conversar o hacer preguntas a personas.

Cliente incógnito: El observador vive la experiencia desde el punto de vista de un cliente y se corrobora la experiencia de uso de un servicio o producto.

Un día en la vida de...: Se vive la experiencia de un servicio desde el punto de vista de un trabajador involucrado en la cadena del servicio. Se busca vivir y “padecer” como si se fuese un trabajador para detectar las necesidades que hay que mejorar.

- Se realizan preguntas a los y las estudiantes sobre la importancia de utilizar la guía de observación para realizar el proyecto de emprendimiento
- El docente escribe las respuestas y motiva al estudiante a seguir participando, utiliza mecanismos positivos para ello.
- Se forman los equipos y deben elegir las técnicas de observación que va a realizar cada integrante del equipo para el proyecto de emprendimiento
- Se presenta el video sobre el focus group
- <https://www.youtube.com/watch?v=QzXMKY614Uw39> / 1:58
- ¿Qué es el Focus group?
- Se presenta un caso practico de focus group.
<https://es.slideshare.net/miguemav/focus-group-metodologa>
- Cada grupo debe realizar el focus group de su proyecto y realizar la ficha técnica del focus group
- El docente monitorea a los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema.
- Luego se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno las ideas fuerza del tema.
- Se utiliza el Instrumento de evaluación “El semáforo”

Caso Práctico KFC

Guía de Preguntas.

- Presentación de la bandeja de pollo (crispy o spicy crispy) con la final captar las primeras reacciones.
- Ofrecimiento para que degusten las presas de pollo presentadas.
- Evaluación organoléptica
 - * Color y aroma
 - * Sabor, grado de sal y condimentos percibidos.
 - * Textura, consistencia y crocancia
 - * Jugosidad y cocimiento
- Grado de aceptación (uso de escala vigesimal)
 - * Razones de aceptación
 - * Razones de rechazo
- Qué nombre le pondrían al producto. Connotación y grado de aceptación del nombre propuesto.
- Disposición de compra
 - * Frecuencia
 - * Magnitud
- Una vez degustadas ambas preparaciones se solicita realizar una comparación.
 - * Similitudes y diferencias
 - * Orden de preferencia
 - * Razones de preferencia
- Cuántas de cada diez veces elegiría cada receta.
- Principales consumidores intuidos para cada participación.
- Asociación con otras preparaciones de pollo.
- Qué opinión tienen de la cadena Kentucky Fried Chicken



CIERRE

- El docente solicita a los estudiantes que concluyan la actividad y presenten sus actividades desarrolladas en su cuaderno
- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición.
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Qué dificultades se presentaron al momento de realizar las preguntas del cuestionario de la entrevista?
- Los y las estudiantes realizan la limpieza del aula

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- Aplicar la técnica de la observación y traer la guía de observación
- Realizar la guía de preguntas y respuestas del focus group para tu proyecto.

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Anagramas, Papelografo, plumones, cuaderno, hojas de color, guía de observación y ficha tecnica de focus group.

BIBLIOGRAFIA

- Garcia, M. (2009) Manual jóvenes emprendedores: Organización ideas de negocio.
- DES-MINEDU (2012) Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión.
- Tipos de grupos focales para tu próxima investigación <https://www.questionpro.com/blog/es/tipos-de-grupos-focales/>.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

TEMA: ELABORAMOS LA FASE DEFINIR DEL DESIGN THINKING

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizamos la información obtenida en las entrevistas y analizamos para definir el problema identificado en el reto inicial. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Producción de Papelegrafos del mapa de empatía y técnica saturar y agrupar ▪ Portafolio de las fases del Design Thinking 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Define el problema y realiza el mapa de empatía y la técnica saturar y agrupar ▪ Realiza el POV y la pregunta retadora

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales

Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra puntualidad en su asistencia diaria a clases. ▪ Es responsable de cumplir con sus deberes de estudiante ▪ Presenta sus trabajos en el tiempo acordado con el docente tanto individual como grupal. ▪ Acata indicaciones de sus delegados, auxiliares y profesores. ▪ Cumple con las normas de convivencia dentro de la institución y del aula de clases. ▪ Respeta la propiedad ajena. ▪ Rechaza todo acto que involucre forma de corrupción

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes.
- Evalúan las normas de convivencia de manera conjunta y se reflexiona sobre ella.
- Se muestran imágenes sobre las diferentes técnicas utilizadas en las fases Definir
- Los y las estudiantes responderá las siguientes preguntas: ¿Cuál es el nombre de las técnicas utilizadas en la fase Empatizar Design Thinking, que se muestran en la pizarra? ¿Pueden indicar para que sirven? ¿Crees tú que es importante utilizar estas técnicas en el Design Thinking, argumentar su respuesta?
- Se indica la siguiente pregunta ¿Cómo podemos utilizar estas técnicas para realizar la fase Definir del Design thinking?

- A continuación, presentamos el propósito de la sesión y animamos a los estudiantes a seguir reflexionando sobre el tema “Organizamos la información obtenida en las entrevistas y observaciones, para definir el problema identificado en el reto inicial”.
- El docente le indica que se les evaluará con el Instrumento de evaluación “El semáforo” teniendo en cuenta los indicadores de Participación, responsabilidad y puntualidad.

DESARROLLO

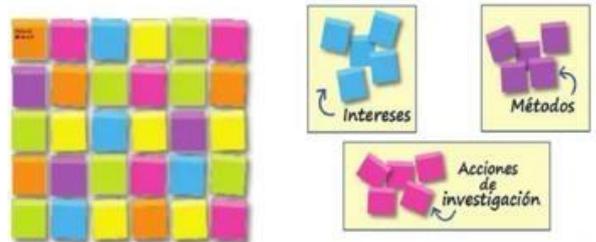
- El docente y los estudiantes se disponen a desarrollar la clase de manera amena y participativa.
- Se entrega una ficha de información de la fase Definir del Design Thinking.
- Con la participación de los y las estudiantes se realiza un organizador visual de la fase Definir del Design Thinking y se explica las diferentes técnicas que se van a utilizar.
- Se forman sus grupos de trabajo para realizar la fase Definir de su proyecto de emprendimiento, con la información recogida en las entrevistas y observaciones, se va a realizar las siguientes técnicas:

- Mapa de empatía
- Saturar y Agrupar

- Con las necesidades identificadas con las técnicas antes mencionadas se va a realizar el POV “Punto de vista” identificando los usuarios, las necesidades y el insight.
- Cada equipo de trabajo va a realizar las técnicas antes mencionadas en un papelógrafo
- Se selecciona un estudiante representante del equipo para exponer su trabajo.
- Los y las estudiantes realizarán diversas preguntas a los grupos para fortalecer el tema expuesto.
- Los estudiantes realizarán las 2 técnicas para identificar las necesidades del POV y la pregunta retadora y va a transcribirlas en sus cuadernos.
- El docente monitorea a los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema.
- Los y las estudiantes realizan la practica N° 2 del design thinking.
- Luego se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno las ideas fuerza del tema.
- Se utiliza el Instrumento de evaluación “El semáforo”



Técnica “SATURAR Y AGRUPAR”



CIERRE

- El docente solicita a los estudiantes que concluyan la actividad y envíen.
- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición.
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Qué dificultades se presentaron al momento de realizar las diversas técnicas de la fase Definir del Design Thinking?
 - ¿Qué criterios tomaron en cuenta para elegir a los usuarios de su proyecto de emprendimiento?
- Los estudiantes realizan la limpieza de su ambiente de trabajo (5 minutos)

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- Investigar las diversas técnicas de la fase Idear del Design Thinking

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Imágenes , Papelografo, post it, plumones, cuaderno, hojas de color, fichas de la fase Definir

BIBLIOGRAFÍA

- Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión.
- Definir: Mapa de empatía.- <https://resources.aprendoencasa.pe/perueduca/secundaria/1/semana-11/pdf/s11-1ro-2do-sec-guia-ept.pdf>
- Definir: Saturar y agrupar.- <https://resources.aprendoencasa.pe/perueduca/secundaria/3/semana-11/pdf/s11-3-4-5-sec-guia-ept.pdf>
- <https://thinkernautas.com/design-thinking-practico-definir>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

TEMA: ELABORAMOS LA FASE IDEAR DEL DESIGN THINKING

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Generamos ideas creativas como alternativas de solución al problema identificado en el reto inicial, con las siguientes técnicas <ul style="list-style-type: none"> ○ Técnica Brainstorming ○ Técnica Da Vince 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizador visual de la fase Idear ▪ Portafolio de las diversas técnicas de la fase Idear del Design Thinking 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboran el organizador visual de la fase Idear ▪ Realizan la Técnica Brainstorming ▪ Realizar la técnica Da Vinci y la idea solución al problema.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra puntualidad en su asistencia diaria a clases. ▪ Es responsable de cumplir con sus deberes de estudiante ▪ Presenta sus trabajos en el tiempo acordado con el docente tanto individual como grupal. ▪ Acata indicaciones de sus delegados, auxiliares y profesores. ▪ Cumple con las normas de convivencia dentro de la institución y del aula de clases. ▪ Respeta la propiedad ajena. ▪ Rechaza todo acto que involucre forma de corrupción

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes.
- Se recuerda las normas de convivencia de manera conjunta y se reflexiona sobre ella.
- Se muestran imágenes sobre las diferentes técnicas utilizadas en las fases Definir del Design Thinking.
- Los y las estudiantes responderá las siguientes preguntas: ¿Cuál es el nombre de las técnicas utilizadas en Design Thinking, que se muestran en la pizarra? ¿Pueden indicar en que fases del Design Thinking se utilizan y para qué sirven? ¿Crees tú que es importante utilizar estas técnicas en el Design Thinking? argumentar su respuesta.
- A continuación, el docente presenta el propósito de la sesión y animamos a los estudiantes a seguir reflexionando sobre el tema, les indica que se les evaluará con el Instrumento de evaluación “El semáforo” teniendo en cuenta los indicadores de participación, responsabilidad y puntualidad.

DESARROLLO

- El docente y los estudiantes se disponen a desarrollar la clase de manera amena y participativa
- Se entrega la ficha de la fase Idear del Design thinking.
- Con la participación de los estudiantes se realiza el organizador visual de la fase Idear.
- Los y las estudiantes realizarán la fase Idear con el uso de las siguientes técnicas
 - Técnica Brainstorming
 - Técnica Da Vinci con sus combinaciones
 - Evaluación de la Ideas
 - Idea Ganadora

¿Cómo podríamos elaborar utensilios de cocina saludables para las madres de familia del distrito de Villa el Salvador, que preparan sus alimentos y quieren reducir el uso de utensilios de plástico y evitar enfermedades y cuidar el medio ambiente?

Características	¿De qué material serán?	¿Qué forman tendrán?	¿Cómo será el acabado?	¿Qué característica tendrá?
Variaciones				
1	Madera blanda	Ovalada	Pulido	Agujero para colgar
2	Bambú	Cuadrado	Barniz natural	Protector externo
3	Madera dura	Zoomorfo	Laqueado	Desarmable
4	Madera con vetas	Plano	Con aceite natural	Apilable

- Se selecciona un estudiante representante del equipo para exponer su trabajo
- Los estudiantes realizarán las técnicas de fases Idear de sus equipos y transcribirán e sus cuadernos
- Los y las estudiantes realizarán diversas preguntas a los grupos para fortalecer el tema expuesto.
- El docente monitorea a los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema.
- Los y las estudiantes realizan la practica Nro. 2 del Design thinking.
- Luego se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno las ideas fuerza del tema.
- Se utiliza el Instrumento de evaluación “El semáforo”

Ítems	Idea solución 1 Utensilios de madera blanda	Idea solución 2 Utensilios de bambú	Idea solución 3 Utensilios de madera dura	Idea solución 4 Utensilios de madera con vetas
Es original. (0 – 4)	4	3	4	3
Brinda solución al problema encontrado. (0 – 4)	3	4	3	4
Está fuera de lo común. (0 – 4)	3	4	3	3
Es económica. (0 – 4)	4	3	3	2
Es fácil de implementar. (0 – 4)	3	4	3	3
PUNTAJE TOTAL	17	18	16	15

CIERRE

- El docente solicita a los estudiantes que concluyan la actividad y envíen.
- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición.
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Qué dificultades se presentaron al momento de realizar las diversas técnicas de la fase Idear del Design Thinking?
 - ¿Qué criterios tomaron en cuenta para elegir a la idea ganadora de su proyecto de emprendimiento?
- Los estudiantes realizan la limpieza de su ambiente de trabajo (5 minutos)

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- Investigar las diversas técnicas de la fase Prototipar del Design Thinking

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Imágenes, Papelgrafo, post it, plumones, cuaderno, hojas de color, ficha de la fase Idear, formato de la técnica da Vinci.

BIBLIOGRAFIA

- Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión
- Mini guía: una introducción al Design Thinking. <http://guiaiso50001.cl/guia/wp-content/uploads/2017/04/guia-proceso-creativo.pdf>
- Idear; técnica da vinci.- <https://resources.aprendoencasa.pe/perueduca/secundaria/4/semana-12/pdf/s12-4-sec-apt-actividad.pdf>
- <https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/idear-tercera-fase-design-thinking>.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

TEMA: ELABORAMOS LA FASE IDEAR II DEL DESIGN THINKING

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	 Generamos ideas creativas como alternativas de solución al problema identificado en el reto inicial, con las técnicas: <ul style="list-style-type: none"> ○ SCAMPER ○ Técnica PNI 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizador visual de la fase Idear ▪ Portafolio de las diversas técnicas de la fase Idear del Design Thinking 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplican la Técnica SCAMPER de su emprendimiento ▪ Realizar la técnica PNI de la idea solución al problema.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales

Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra puntualidad en su asistencia diaria a clases. ▪ Es responsable de cumplir con sus deberes de estudiante ▪ Presenta sus trabajos en el tiempo acordado con el docente tanto individual como grupal. ▪ Acata indicaciones de sus delegados, auxiliares y profesores. ▪ Cumple con las normas de convivencia dentro de la institución y del aula de clases. ▪ Respeto la propiedad ajena. ▪ Rechaza todo acto que involucre forma de corrupción

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes.
- Se recuerda las normas de convivencia de manera conjunta y se reflexiona sobre ella.
- Se muestran imágenes sobre diversos productos como: audifonos con diferentes presentaciones.
- Los y las estudiantes responderá las siguientes preguntas: ¿qué productos vemos en las imágenes que se muestran en la pizarra? ¿Pueden indicar sus semejanzas y diferencias y para qué sirven? ¿Crees tú que es importante tener diferentes presentaciones de los audifonos? argumentar su respuesta. ¿Cómo crees que surgieron esos cambios en los productos presentados?



- A continuación, presentamos el propósito de la sesión y animamos a los estudiantes a seguir reflexionando sobre el tema: “Generamos ideas creativas como alternativas de solución al problema identificado en el reto inicial, con las técnicas Scamper y la Técnica PNI”.
- El docente les indica que se les evaluará con el Instrumento de evaluación “El semáforo” teniendo en cuenta los criterios de evaluación.

DESARROLLO

- El docente y los estudiantes se disponen a desarrollar la clase de manera amena y participativa
- La docente muestra un afiche de la técnica Scamper y luego se formula las siguientes preguntas ¿Han utilizado esta técnica alguna vez? ¿Cómo creen que les ayudaría en sus proyectos?
- Se recibe la participación de los estudiantes y damos a conocer el nombre de la sesión. Después se presenta el video



- TECNICA DESIGN THINKING: IDEAR - SCAMPER
- Se solicita a los estudiantes que indiquen cuales son los nombres del acróstico SCAMPER “es un acrónimo en inglés, donde cada una de sus letras da referencia a una acción (verbo)”
- Con la participación de los estudiantes se consolida la definición de la técnica SCAMPER como una técnica que permite activar la creatividad y las habilidades para resolver problemas. En esencia, es una lista de preguntas que estimulan la generación de ideas
- La docente solicita a los estudiantes que se organicen en sus equipos de trabajo y se les entrega la ficha de trabajo 1: ejercitándose con las preguntas del SCAMPER.
- Con la participación de los estudiantes se consolida las preguntas y ejemplos para cada letra de la palabra SCAMPER, generando su aprendizaje autónomo.
- Los estudiantes realizarán las técnicas SCAMPER en un papelógrafo, para su idea solución hallada en la clase anterior utilizando las preguntas de la cada letra del Scamper
- El docente monitorea a los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema.
- Se elige a un estudiante para exponer su trabajo
- La docente explica la técnica PNI de la idea solución “Positivo, negativo Interesante)
- Se solicita a los estudiantes que realicen en equipo la técnica PNI de su producto y lo transcriban a su cuaderno.
- Luego se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno las ideas fuerza del tema.
- Se utiliza el Instrumento de evaluación “El semáforo”

P = positivo. Los aspectos positivos de una idea -razones por las cuales le gusta.
N = negativo. Los aspectos negativos de una idea -razones por las cuales no le gusta.
I = interesante. Los aspectos que encuentres interesantes en una idea.

En lugar de decir lo que nos gusta una idea o por el contrario, que nos desagrada es muy útil emplear la técnica PNI. Al hacerlo, enumeramos primero los aspectos positivos, después los aspectos negativos, y por último, aquellos aspectos que no consideren ni positivos ni negativos, sino simplemente interesantes.

Estructura:

TEMA		
POSITIVO	NEGATIVO	INTERESANTE

CIERRE

- El docente solicita a los estudiantes que concluyan la actividad y envíen.
- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición.
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Qué dificultades se presentaron al momento de realizar las diversas técnicas de la fase Idear del Design Thinking?
 - ¿Qué criterios tomaron en cuenta para elegir a la idea ganadora de su proyecto de emprendimiento?
- Los estudiantes realizan la limpieza de su ambiente de trabajo (5 minutos)

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- Investigar las diversas técnicas de la fase Prototipar del Design Thinking

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Imágenes, Papelógrafo, post it, plumones, cuaderno, hojas de color, ficha de la fase Idear, formato de la técnica SCAMPER.

BIBLIOGRAFIA

- Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión
- Mini guía: una introducción al Design Thinking. <http://guiaiso50001.cl/guia/wp-content/uploads/2017/04/guia-proceso-creativo.pdf>
- Modelo Scamper <https://www.consuunt.es/modelo-scamper/>
- Técnica PNI <https://estudianteforever.com/tecnica-pni-positivo-negativo-interesante/>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

TEMA: ELABORAMOS LA FASE PROTOTIPAR DEL DESIGN THINKING

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Describir la fase prototipar del Design Thinking y elaborar el prototipo inicial de la idea solución 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mapa mental de la fase prototipar y Evaluar ▪ Presentación de los bocetos y prototipo con plastilinas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentan los organizadores visuales de la fase prototipar ▪ Exposición de prototipo usando el boceto en un papelógrafo ▪ Elaboración del prototipo usando diversas técnicas

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales

Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra puntualidad en su asistencia diaria a clases. ▪ Es responsable de cumplir con sus deberes de estudiante ▪ Presenta sus trabajos en el tiempo acordado con el docente tanto individual como grupal. ▪ Acata indicaciones de sus delegados, auxiliares y profesores. ▪ Cumple con las normas de convivencia dentro de la institución y del aula de clases. ▪ Respeta la propiedad ajena. ▪ Rechaza todo acto que involucre forma de corrupción

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes.
- Se recuerda las normas de convivencia de manera conjunta y se reflexiona sobre ella.
- Se muestran imágenes sobre las diferentes técnicas utilizadas en las fases Empatizar, Definir e Idear del Design Thinking
- Los y las estudiantes relacionan las diferentes imágenes con las fases del design thinking y explican las diferentes técnicas utilizadas en las fases del Design Thinking.
- Los y las estudiantes responderán las siguientes preguntas: ¿Cuál es el nombre de las técnicas utilizadas en Design Thinking, que se muestran en la pizarra? ¿Pueden indicar en que fases del Design Thinking se utilizan y para que sirven? ¿Crees tú que es importante utilizar estas técnicas en el Design Thinking?, argumentar su respuesta.

- ¿Después de obtener la idea solución en la fase Idear como pueden realizar esa idea, es decir, a través de que fase del Design thinking se realizan de forma tangibles esas ideas? A continuación, presentamos el propósito de la sesión y animamos a los estudiantes a seguir reflexionando sobre el tema.
- Le indicamos que se les evaluará con el Instrumento de evaluación “El semáforo” teniendo en cuenta los criterios de evaluación.

DESARROLLO

- El docente y los estudiantes se disponen a desarrollar la clase de manera amena y participativa.
- Se visualiza el siguiente video de la fase prototipar: <https://www.youtube.com/watch?v=mWQxbTaWcCg>
- Fase Prototipado: “las Ideas de Negocio se Piensan con las Manos”
- Se entrega una ficha sobre la fase prototipar del Design thinking
- “Prototipado consiste en Construir un prototipo rápidamente y llevarlo donde tus clientes y preguntar qué les parece. Recuerda, el diseño está centrado en el usuario”.
- Con la participación de los y las estudiantes se realiza el mapa mental de la fase prototipar y las diferentes técnicas utilizadas.
- Se explica a importancia de las diversas técnicas del prototipado de acuerdo a la idea solución elegida en la fase Idear.
- En equipo los estudiantes realizan la fase prototipar utilizando 2 técnicas:
 - Técnica Sketching: Es el primer dibujo hecho a lápiz en papel, de la idea, que representen diferentes aspectos de la solución de diseño, en un papelógrafo.
 - Luego elaboramos el prototipo para evaluar estos son prototipos de baja resolución (simples y que tomen poco tiempo en armarlos) que representen diferentes aspectos de la solución de diseño, lo pueden realizar en plastilina o con material reciclado.
- Se elige un estudiante para explicar el prototipo de su idea ganadora.
- Se realiza la pausa activa con los estudiantes a través de ejercicios de estiramiento y relajación.
- El docente monitorea a los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema.
- Luego se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno las ideas fuerza del tema.
- Se utiliza el Instrumento de evaluación “El semáforo”



CIERRE

- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición.
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Qué dificultades se presentaron al momento de realizar las diversas técnicas de la fase Prototipar del Design Thinking?
 - ¿Qué criterios tomaron en cuenta para elegir el tipo de prototipo realizado?
- Los estudiantes realizan la limpieza de su ambiente de trabajo (5 minutos)

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- Presentan sus prototipos a sus familiares y amigos para solicitar algunas sugerencias o aportes.

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Imágenes, Video, Papelógrafo, lápiz, post it, plumones, cuaderno, hojas de color, plastilina, material de reciclaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión
- Mini guía: una introducción al Design Thinking. <http://guiaiso50001.cl/guia/wp-content/uploads/2017/04/guia-proceso-creativo.pdf>
- Fase prototipar: <https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/prototipar>
- <https://innokabi.com/11-maneras-de-prototipar-tu-idea/>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

TEMA: ELABORAMOS LA FASE EVALUAR DEL DESIGN THINKING

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Describir la fase evaluar del design Thinking, elaborar el prototipo mejorado de la idea solución aplicando la malla receptora de la información 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mapa mental de la fase Evaluar ▪ Presentación de la técnica Malla Receptora ▪ Elaboración del prototipo mejorado 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exposición de los organizadores visuales de la fase evaluar. ▪ Mencionan características de la malla receptora de información. ▪ Elaboración del prototipo mejorado ▪ Participación activa durante la clase

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales

Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra puntualidad en su asistencia diaria a clases. ▪ Es responsable de cumplir con sus deberes de estudiante ▪ Presenta sus trabajos en el tiempo acordado con el docente tanto individual como grupal. ▪ Acata indicaciones de sus delegados, auxiliares y profesores. ▪ Cumple con las normas de convivencia dentro de la institución y del aula de clases. ▪ Respeto la propiedad ajena. ▪ Rechaza todo acto que involucre forma de corrupción

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes.
- Se recuerda las normas de convivencia de manera conjunta y se reflexiona sobre ella.
- Se muestran imágenes sobre las diferente técnicas utilizadas en las fases Prototipar del Design Thinking
- Los y las estudiantes responderá las siguientes preguntas: ¿Cuál es el nombre de las técnicas utilizadas en el prototipo del Design Thinking, que se muestran en la pizarra? ¿Pueden indicar como podemos hacer para mejorar los prototipos mejorados?
- El docente, pide que expliquen las sugerencias que les brindaron en sus familias sobre el prototipo mejorado: ¿Cómo pueden realizar las mejoras a los productos realizados?

- A continuación, presentamos, el docente lee el propósito de la sesión y anima a los estudiantes a seguir reflexionando sobre el tema. Les indica que se les evaluará con el Instrumento de evaluación “El semáforo” teniendo en cuenta los criterios de evaluación.

DESARROLLO

- El docente y los estudiantes se disponen a desarrollar la clase de manera amena y participativa. Se visualiza el siguiente video de la fase evaluar: <https://www.youtube.com/watch?v=C1xG3-Dkxnw> DESIGN THINKING: EVALUAR - MALLA RECEPTORA DE INFORMACIÓN.
- El delegado del aula, entrega una ficha sobre la fase evaluar del Design thinking.
- Se realiza la pausa activa con los estudiantes a través de ejercicios de estiramiento y relajación
- Con la participación de los estudiantes se realiza el organizador visual de la fase evaluar, indicando la importancia de esta fase para obtener el prototipo mejorado, se explica las técnicas utilizadas en las fases Evaluar del Design Thinking.
- La docente consolida el aprendizaje sobre la fase evaluar, indicando “ya tienes elaborado tu prototipo, llegó el momento de evaluar si este es la solución que satisface la necesidad o resuelve el problema de tu usuario/o”
- Cada equipo presenta su prototipo a sus compañeros para que puedan realizar la evaluación de su prototipo, se indica que después deben presentarlo a sus early adopter , es decir sus primeros usuarios(familiares o amigos), para que puedan realizar con sus aportes a través de la malla receptora de la información.
- La docente indica que para elaborar la malla puedes utilizar materiales, tales como, una hoja grande de papel, si es de reúso estaría muy bien, notas adhesivas (post-it), tarjetas de cartulina o de papel bond, lapiceros o plumones y cinta adhesiva. Luego, realiza lo siguiente: -“Divide la hoja grande de papel en cuatro cuadrantes o partes y en cada cuadrante dibuja los signos y ubícalos tal como se observan en el gráfico siguiente”
- El docente monitorea a los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema.
- El docente indica la siguiente sugerencia para el momento de la realización de la malla receptora: “Antes de iniciar la reunión, explicas el motivo de la reunión, que es presentarles el prototipo elaborado y recibir de parte de ellos sus opiniones, que deben girar en torno a los siguientes aspectos: Cosas interesantes, Críticas constructivas, Dudas y nuevas ideas”
- Luego se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno las ideas fuerza del tema.
- Se utiliza el Instrumento de evaluación “El semáforo”



CIERRE

- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición.
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Qué dificultades se presentaron al momento de realizar las diversas técnicas de la fase evaluar del Design Thinking?
 - ¿Qué criterios tomaron en cuenta para elegir el tipo de prototipo mejorado?
- Los estudiantes realizan la limpieza de su ambiente de trabajo (5 minutos).

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- Con el apoyo de sus familiares deben realizar los envases o empaques para su prototipo mejorado.

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Imágenes, Video, Papelógrafo, lápiz, post it, plumones, cuaderno, hojas de color.

BIBLIOGRAFÍA

- Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión
- Mini guía: una introducción al Design Thinking. <http://guiaiso50001.cl/guia/wp-content/uploads/2017/04/guia-proceso-creativo.pdf>
- Fase evaluar: <https://osver10.blogspot.com/p/sesion-15.html>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

TEMA: ELABORANDO EL LIENZO LEAN CANVAS PARA EMPRENDEDORES

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificamos los 9 bloques del Lienzo Lean Canvas ▪ Desarrollo de la estructura y descripción cada bloque del Lienzo Lean Canvas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa mental del lienzo Lean Canvas. • Presentación de la importancia de los 9 bloques del Lean Canvas • Ejercicios de identificación del bloque Lean Canvas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica el modelo del Lienzo Lean Canvas ▪ Identifica los 9 Bloques del modelo Lean Canvas ▪ Desarrollan ejercicios de identificación del bloque Lean Canvas ▪ Participa activamente durante la clase y entrega oportunamente sus evidencias.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales

Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra puntualidad en su asistencia diaria a clases. ▪ Es responsable de cumplir con sus deberes de estudiante ▪ Presenta sus trabajos en el tiempo acordado con el docente tanto individual como grupal. ▪ Acata indicaciones de sus delegados, auxiliares y profesores. ▪ Cumple con las normas de convivencia dentro de la institución y del aula de clases. ▪ Respeta la propiedad ajena. ▪ Rechaza todo acto que involucre forma de corrupción

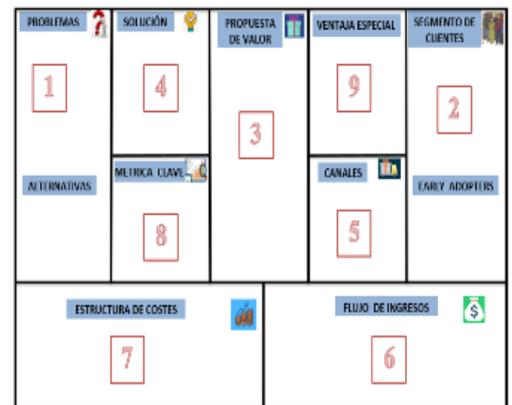
SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes y les recuerda las normas de convivencia y se reflexiona sobre ella.
- Se muestra un video <https://www.youtube.com/watch?v=ujb2RX15hrc>
- El docente recoge saberes previos acerca del video y consolida la participación de los estudiantes. ¿Cuál ha sido el problema que han identificado? ¿Cuál ha sido su Idea Ganadora? ¿Porque es importante identificar una problemática para tu proyecto? ¿Cuál es la importancia de identificar las necesidades en un proyecto? ¿Cuál es la solución que has encontrado en tu prototipo?
- A continuación, el docente presenta el propósito de la sesión y animamos a los estudiantes a seguir reflexionando sobre el tema. Indica que se les evaluará con el Instrumento de evaluación “El semáforo” teniendo en cuenta los criterios de evaluación

DESARROLLO

- El docente y los estudiantes se disponen a desarrollar la clase de manera amena y participativa
- Se visualiza el siguiente video de Lean Canvas: <https://www.youtube.com/watch?v=ZQgXyiozmYY>
- El delegado del aula, entrega una ficha sobre el Lienzo Lean Canvas.
- Lean Canvas.** Es una herramienta diseñada para validar ideas de negocios, esta centrada en entender el problema o necesidad del cliente.
- Con la participación de los y las estudiantes se realiza el mapa mental del Lienzo Canvas .
- Se explica a importancia de los 9 bloques que tiene el Lean Canvas
- La docente presenta el recurso del tema, para que los estudiantes analicen e interactúen.
- En equipo los estudiantes elaboran la plantilla y desarrollan la importancia de los 9 bloques del Lean Canvas, luego cada grupo exponen sus trabajos del lienzo de Lean Canvas.
- Se elige un estudiante para explicar los bloques del Lean Canvas
- Se realiza la pausa activa con los estudiantes a través de ejercicios de estiramiento y relajación
- Con la participación de los estudiantes se realiza el organizador visual del Lienzo Lean Canvas,
- El docente monitorea a los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema.
- Luego se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno las ideas fuerza del tema.
- Desarrollan los ejercicios de identificación de los bloques del Lienzo Lean Canvas
- Se utiliza el Instrumento de evaluación “El semáforo”



CIERRE

- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición.
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Qué dificultades se presentaron al momento de realizar las plantillas del bloque del Lean Canvas?
 - ¿Qué criterios tomaron en cuenta para elegir el modelo de plantilla del Lean Canvas?
- Los estudiantes realizan la limpieza de su ambiente de trabajo (5 minutos)

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- Con el apoyo de sus familiares vamos a validar el bloque de problemas.

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Imágenes, Video, Papelografo, lápiz, post it, plumones, cuaderno, hojas de color

BIBLIOGRAFIA

- Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión
- MANUAL DE ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS DEL DESARROLLO DEL. PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO DEL CONCURSO NACIONAL CREA Y. EMPRENDE 26 jul. 2022
- Modelo de Negocios Lean Canvas. <https://platzi.com/blog/amb-lean-canvas/> Lienzo Lean Canvas explicado Paso a Paso y con Ejemplos <https://platzi.com/blog/amb-lean-canvas/>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

TEMA: ELABORAMOS LOS BLOQUES: PROBLEMA Y SEGMENTO DE CLIENTES DEL LIENZO LEAN CANVAS PARA EMPRENDEDORES

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifican los bloques problemas y segmento de clientes en el lienzo Lean Canvas y redactan las hipótesis de cada uno de ellos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hipótesis del bloque problemas ▪ Hipótesis del bloque de segmento de clientes 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica y comprende los bloques problemas y segmento de clientes ▪ Redactan la hipótesis de bloque problemas ▪ Redactan la hipótesis del bloque segmento de clientes ▪ Participa activamente durante la clase y entrega oportunamente sus evidencias

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales

Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra puntualidad en su asistencia diaria a clases. ▪ Es responsable de cumplir con sus deberes de estudiante ▪ Presenta sus trabajos en el tiempo acordado con el docente tanto individual como grupal. ▪ Acata indicaciones de sus delegados, auxiliares y profesores. ▪ Cumple con las normas de convivencia dentro de la institución y del aula de clases. ▪ Respeta la propiedad ajena. ▪ Rechaza todo acto que involucre forma de corrupción

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes y evalúa las normas de convivencia de manera conjunta y se reflexiona sobre ella.
- El docente muestra la imagen de un prototipo mejorado de unos de los proyectos de los estudiantes.
- El docente recoge saberes previos acerca de la imagen mostrada, consolida la participación de los estudiantes ¿Cuál ha sido su Idea Ganadora? ¿Cuál ha sido el prototipo mejorado y cual sería el problema que han identificado ¿Porque es importante identificar una problemática para tu proyecto?
- A continuación, el docente presenta el propósito de la sesión y animamos a los estudiantes a seguir reflexionando sobre el tema. Les indica que se les evaluará con el Instrumento de evaluación “El semáforo” teniendo en cuenta los criterios de evaluación y la participación activa durante la sesión.

DESARROLLO

- El docente y los estudiantes se disponen a desarrollar la clase de manera amena y participativa.
- El delegado del aula, entrega una ficha sobre el Lienzo Lean Canvas sobre los bloques problemas y segmento de clientes, recordando que el modelo de negocios **Lean Canvas**. Es una herramienta diseñada para validar ideas de negocios, esta centrada en entender el problema o necesidad del cliente.
- Con la participación de los y las estudiantes se realiza el mapa mental del Lienzo Canvas .
- Se muestra el video <https://www.youtube.com/watch?v=PKMVVKuef50> “APLICANDO EL MODELO DE NEGOCIOS LEAN CANVAS (PARTE I)”
- En equipo los estudiantes elaboran las hipótesis del bloque problemas y segmento de clientes, teniendo en cuenta el desarrollo de las fases del Design Thinking.
- Cada equipo de trabajo debe elaborar 3 problemas, teniendo como referencia a la pregunta retadora hallada en la fase definir del Design Thinking
- Los estudiantes deben identificar 3 alternativas de solución utilizadas en estos momentos por sus clientes, para solucionar el problema encontrado, **todavía no es la solución que va a brindar el equipo.**
- Los estudiantes deben redactar la **hipótesis de segmento de clientes** teniendo en cuenta la segmentación demográfica y psicográfica del cliente. También, deben identificar a sus early adopters. Luego cada grupo exponen sus trabajos del Lean Canvas
- Cada equipo elige un estudiante para explicar las hipótesis de los bloques del Lean Canvas.
- Se realiza la pausa activa con los estudiantes a través de ejercicios de estiramiento y relajación.
- El docente monitorea a los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema.
- Luego se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno las ideas fuerza del tema.
- Se utiliza el Instrumento de evaluación “El semáforo”



CIERRE

- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición.
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Qué dificultades se presentaron al momento de realizar las hipótesis del bloque del problema y segmento de clientes?
 - ¿Qué criterios tomaron en cuenta para elegir las alternativas del bloque problemas del Lean Canvas?
- Los estudiantes realizan la limpieza de su ambiente de trabajo (5 minutos)

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- Con el apoyo de sus familiares vamos a validar el bloque de clientes.

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Imágenes, Video, Papelógrafo, lápiz, post it, plumones, cuaderno, hojas de color.

BIBLIOGRAFÍA

- Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión
- MANUAL DE ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS DEL DESARROLLO DEL. PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO DEL CONCURSO NACIONAL CREA Y. EMPRENDE 26 jul. 2022
- Modelo de Negocios Lean Canvas. <https://platzi.com/blog/amb-lean-canvas/> Lienzo Lean Canvas explicado Paso a Paso y con Ejemplos <https://platzi.com/blog/amb-lean-canvas/>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°16

TEMA: ELABORAMOS LOS BLOQUES: PROPUESTA DE VALOR Y SOLUCIÓN DEL LIENZO LEAN CANVAS PARA EMPRENDEDORES

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollamos el Lienzo del Lean Canvas para definir el modelo de negocio, los bloques propuesta de valor y soluciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hipótesis del bloque propuesta de valor ▪ Hipótesis del bloque de soluciones 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plantea su propuesta de valor mejorado a partir de DESAING THINKING ▪ Plantea tres soluciones a partir de su problema indetificado en el bloque problemas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales

Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra puntualidad en su asistencia diaria a clases. ▪ Es responsable de cumplir con sus deberes de estudiante ▪ Presenta sus trabajos en el tiempo acordado con el docente tanto individual como grupal. ▪ Acata indicaciones de sus delegados, auxiliares y profesores. ▪ Cumple con las normas de convivencia dentro de la institución y del aula de clases. ▪ Respeta la propiedad ajena. ▪ Rechaza todo acto que involucre forma de corrupción

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- El docente da la bienvenida a sus estudiantes
- A continuación, el docente informa el propósito de la sesión de aprendizaje, y realiza la ACTIVIDAD 1: EXPLORANDO SABERES PREVIOS
- A continuación, se presenta los SEPARATA INFORMATIVA SOBRE MODELO DE NEGOCIO LEAM CANVAS
- El docente, formula las siguientes preguntas a los y las estudiantes: ¿Qué tema trataremos el día de hoy? ¿Qué es un modelo de negocio?, ¿Cómo se da valor un producto / servicios?, ¿Qué entendemos por PROBLEMAS?, ¿Cuántos módulos de negocio hay en el modelo de negocio LEAM CANVAS?
- El docente escribe en la pizarra y/o muestra algunas proyecciones sobre el tema a tratar MODELO DE NEGOCIO LEAM CANVAS - PROBLEMA - SOLUCION - PROPUESTA DE VALOR.

DESARROLLO

- El docente proporciona la ficha informativa a los y las estudiantes, y les indica que inicien la lectura para luego responder a las siguientes preguntas: ¿Qué es un modelo de negocio?, ¿Cómo se crea ese valor?, ¿Cuáles son los bloques integrados del modelo de negocio Lean Canvas?, ¿Qué entendemos por propuesta de valor?, ¿Qué es Solución?
- El docente invita a los estudiantes a prestar atención a la clase.
- El docente con ayuda del equipo multimedia explica que es MODELO DE NEGOCIO LEAN CANVAS-PROPUESTA DE VALOR y SOLUCIÓN; “El Modelo Lean Canvas es una herramienta altamente efectiva para desarrollar tu modelo de negocio. Pero el Business Model Canvas puede ser mejorado, y de hecho el formato evolucionó con el Lean Canvas. Emprendedores de todo el mundo han implementado el Modelo Canvas en sus negocios, obteniendo excelentes resultados. Por su parte, el Lean Canvas puede resultar incluso más efectivo, ya que toma aspectos clave del mercado real que no abarca el formato original. Hay varias diferencias entre lean canvas y modelo canvas”.
- Luego que el docente explicara el modelo de negocio Lean Canvas — propuesta de valor - solución.
- El docente le pide a los integrantes de cada grupo que identifique cuál es su valor en el producto final del prototipo del modelo Design Thinking.
- El docente le pide a los integrantes de cada grupo que identifiquen y trabajen con los tres problemas que han priorizado la clase pasada.
- El docente le pide a los integrantes de cada grupo que identifique tres SOLUCIÓN a partir de su problemática.
- Para finalizar el docente le pide a los y las estudiante que describan LA PROPUESTA DE VALOR que han considerado, a partir del problema y la identificación de los clientes.
- El docente le pide a los y las estudiantes que lo plasme en un papelote que contenga los dos bloques del modelo de negocio Lean Canvas.



CIERRE

- Seguidamente el docente consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes.
- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición.
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Qué te gusto de la clase?
 - ¿Cómo te sentiste?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Para qué te servirá lo que has aprendido?
- Se reflexionará y complementará la discusión del tema tratado, se menciona su importancia y se realizará algunas preguntas con el fin de despejar dudas, ¿Qué les pareció la clase? luego analizan su desempeño en el cumplimiento de la actividad realizada, el docente se despide deseándole que tenga una bonita tarde...
- Los estudiantes realizan la limpieza de su ambiente de trabajo (5 minutos)

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- Con el apoyo de sus familiares vamos a validar el bloque de propuesta de valor y solución.

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Imágenes, Video, Papelógrafo, lápiz, post it, plumones, cuaderno, hojas de color.

BIBLIOGRAFÍA

- Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión
- MANUAL DE ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS DEL DESARROLLO DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO DEL CONCURSO NACIONAL CREA Y. EMPRENDE 26 jul. 2022
- Modelo de Negocios Lean Canvas. <https://platzi.com/blog/amb-lean-canvas/> Lienzo Lean Canvas explicado Paso a Paso y con Ejemplos <https://platzi.com/blog/amb-lean-canvas/>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°17

TEMA: ELABORAMOS EN LOS BLOQUES: CANALES Y FLUJO DE INGRESO DEL LIENZO LEAN CANVAS PARA EMPRENDEDORES

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifican, comprenden las alternativas de fijación de precios para el producto o servicio de su proyecto de emprendimiento en el canal físico y en el canal web, formulan el bloque flujo de ingresos del lienzo Lean Canvas, redactan las hipótesis de cada uno de ellos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizador visual del bloque flujo de ingresos ▪ Hipótesis del bloque flujo de ingresos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica y comprende el bloque flujo de ingresos ▪ Elaboran la hipótesis de bloque flujo de ingresos ▪ Participa activamente durante la clase y entrega oportunamente sus evidencias

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales

Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje

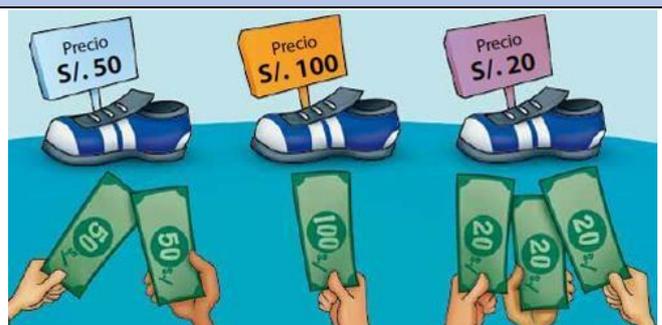
Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra puntualidad en su asistencia diaria a clases. ▪ Es responsable de cumplir con sus deberes de estudiante ▪ Presenta sus trabajos en el tiempo acordado con el docente tanto individual como grupal. ▪ Acata indicaciones de sus delegados, auxiliares y profesores. ▪ Cumple con las normas de convivencia dentro de la institución y del aula de clases. ▪ Respeta la propiedad ajena. ▪ Rechaza todo acto que involucre forma de corrupción

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes.
- Se recuerda las normas de convivencia de manera conjunta y se reflexiona sobre ella.
- El docente muestra las siguientes imágenes para recoger saberes previos acerca de lo que observan en las imágenes mostradas; consolida la participación de los estudiantes. ¿Qué observamos en la imagen, como creen que han fijado el precio? ¿Por qué tienen diferentes precios? ¿Porque es importante identificar

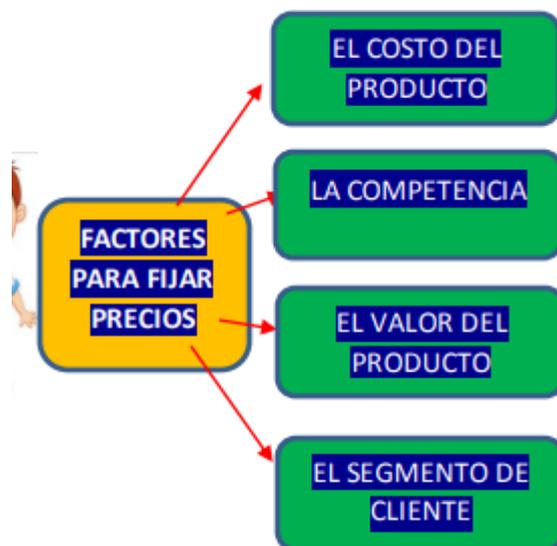


el precio de los productos, que tomaremos en cuenta para colocar el precio del producto?

- A continuación, el docente presenta el propósito de la sesión y animamos a los estudiantes a seguir reflexionando sobre el tema, Le indicamos que se les evaluará con el Instrumento de evaluación “El semáforo” teniendo en cuenta los criterios de evaluación.

DESARROLLO

- El docente y los estudiantes se disponen a desarrollar la clase de manera amena y participativa.
- Se entrega una ficha sobre el Lienzo Lean Canvas sobre el bloque flujo de ingresos, recordando que es importante fijar los precios del producto que vamos a ofrecer a los clientes
- Se muestra un video <https://www.youtube.com/watch?v=TZJnmUOUAIA>, APLICANDO EL MODELO DE NEGOCIOS LEAN CANVAS (PARTE II)
- Con la participación de los y las estudiantes se realiza el mapa mental del bloque FLUJO DE INGRESOS Lienzo Canvas.
- El docente indica que también se toma en cuenta los factores para fijar los precios.
- Se indica que se van a tomar en cuenta el canal físico y canal web para colocar los precios
- En equipo los estudiantes elaboran las hipótesis del bloque canales físico y web
- Luego cada grupo exponen sus trabajos del Lean Canvas
- Se elige un estudiante para explicar las hipótesis de los bloques del Lean Canvas
- El docente monitorea a los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema.
- Se realiza la pausa activa con los estudiantes a través de ejercicios de estiramiento y relajación
- Luego se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno las ideas fuerza del tema.
- Se utiliza el Instrumento de evaluación “El semáforo”



CIERRE

- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición.
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Qué dificultades se presentaron al momento de realizar las hipótesis del bloque flujo de ingresos?
 - ¿Qué criterios tomaron en cuenta para elegir los productos para la venta cruzada?
- Los estudiantes realizan la limpieza de su ambiente de trabajo (5 minutos)

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- Los estudiantes van a investigar los precios de los ingredientes e insumos para preparar el producto.

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Imágenes, Video, Papelografo, lápiz, post it, plumones, cuaderno, hojas de color.

BIBLIOGRAFÍA

- Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión
- MANUAL DE ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS DEL DESARROLLO DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO DEL CONCURSO NACIONAL CREA Y. EMPRENDE 26 jul. 2022
- Modelo de Negocios Lean Canvas. <https://platzi.com/blog/amb-lean-canvas/> Lienzo Lean Canvas explicado Paso a Paso y con Ejemplos <https://platzi.com/blog/amb-lean-canvas/>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°18

TEMA: ELABORAMOS EN EL BLOQUE: ESTRUCTURA DE COSTOS DEL LIENZO LEAN CANVAS PARA EMPRENDEDORES

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifican los bloques estructura de costos en el lienzo Lean Canvas y redactan las hipótesis. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizador visual de estructura de costos ▪ Hipótesis del bloque estructura de costos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica y comprende los bloques estructura de costos ▪ Elaboran la hipótesis de bloque estructura de costos ▪ Participa activamente durante la clase y entrega oportunamente sus evidencias

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales

Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje

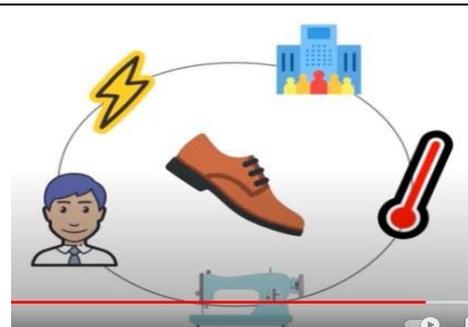
Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra puntualidad en su asistencia diaria a clases. ▪ Es responsable de cumplir con sus deberes de estudiante ▪ Presenta sus trabajos en el tiempo acordado con el docente tanto individual como grupal. ▪ Acata indicaciones de sus delegados, auxiliares y profesores. ▪ Cumple con las normas de convivencia dentro de la institución y del aula de clases. ▪ Respeta la propiedad ajena. ▪ Rechaza todo acto que involucre forma de corrupción

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes y evalúa las normas de convivencia de manera conjunta y se reflexiona sobre ella.
- El docente muestra la imagen de un prototipo mejorado de unos de los proyectos de los estudiantes elaboración de calzado
- El docente recoge saberes previos acerca de la imagen mostrada, consolida la participación de los estudiantes: ¿Qué producto observamos en la imagen? ¿Cuáles serán los materiales, maquinarias para elaborar el producto? ¿Porque es importante identificar los costos para elaborar el producto y fijar el precio?



A continuación, el docente presenta el propósito de la sesión y los anima a los estudiantes a seguir reflexionando sobre el tema, a la vez que, le indica que se les evaluará con el instrumento “El semáforo” teniendo en cuenta los criterios de evaluación

DESARROLLO

- El docente y los estudiantes se disponen a desarrollar la clase de manera amena y participativa.
- Se entrega una ficha sobre el Lienzo Lean Canvas sobre los bloques estructura de costos.
- Se muestra un https://www.youtube.com/watch?v=Z-J6kzxK_7c&t=0s APLICANDO EL MODELO DE NEGOCIOS LEAN CANVAS.
- Con la participación de los y las estudiantes se realiza el organizador virtual del bloque mencionado.
- El docente explica la importancia de conocer los costos de elaboración del producto.
- En equipo los estudiantes elaboran las hipótesis del bloque de estructura de costos, teniendo en cuenta la elaboración de las fases del Design Thinking
- Luego cada grupo exponen sus trabajos del Lean Canvas, se elige un estudiante para explicar las hipótesis del bloque del Lean Canvas.
- Se realiza la pausa activa con los estudiantes a través de ejercicios de estiramiento y relajación
- El docente monitorea a los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema.
- Luego se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno las ideas fuerza del tema.
- Se utiliza el Instrumento de evaluación “El semáforo”



CIERRE

- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición.
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Qué dificultades se presentaron al momento de realizar las hipótesis del bloque de estructura de costos?
- Los estudiantes realizan la limpieza de su ambiente de trabajo (5 minutos)

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- Van a investigar la forma en que sus familias adquieren los productos o servicios que compran para su hogar.

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Imágenes, Video, Papelografo, lápiz, post it, plumones, cuaderno, hojas de color.

BIBLIOGRAFÍA

- Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión.
- MANUAL DE ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS DEL DESARROLLO DEL. PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO DEL CONCURSO NACIONAL CREA Y. EMPRENDE 26 jul. 2022
- Modelo de Negocios Lean Canvas. <https://platzi.com/blog/amb-lean-canvas/>
- Lienzo Lean Canvas explicado Paso a Paso y con Ejemplos <https://platzi.com/blog/amb-lean-canvas/>
- Estructura de costos file:///C:/Users/USER1/Downloads/0801ffe2f861788d2dc9e846f772aa93%20(2).pdf

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°19

TEMA: ELABORAMOS LOS BLOQUES: MÉTRICAS Y VENTAJA ESPECIAL DEL LIENZO LEAN CANVAS PARA EMPRENDEDORES

DATOS GENERALES:

DATOS GENERALES: I.E.		Área:		Especialidad	
Grado:		Sección		Fecha	
Docente					

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	PROPÓSITO DE LA SESIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuesta de valor ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa resultados de proyectos de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifican, comprenden el bloque métricas y ventaja especial del lienzo Lean Canvas, redactan las hipótesis de cada uno de ellos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizador visual del bloque métricas y ventaja especial ▪ Hipótesis del bloque métricas y ventaja especial 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica y comprende el bloque métricas y ventaja especial ▪ Elaboran la hipótesis de bloque métricas y ventaja especial ▪ Participa activamente durante la clase y entrega oportunamente sus evidencias

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Interactúa en entornos virtuales

Crea objetos virtuales en diversos formatos

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.

Enfoques transversales	Habilidades blandas para el emprendimiento	Valores o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque de derechos ▪ Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad ▪ Enfoque Intercultural 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntualidad ▪ Ser responsable ▪ Trabajo en equipo ▪ Buena comunicación ▪ Ser creativo ▪ Sabe escuchar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra puntualidad en su asistencia diaria a clases. ▪ Es responsable de cumplir con sus deberes de estudiante ▪ Presenta sus trabajos en el tiempo acordado con el docente tanto individual como grupal. ▪ Acata indicaciones de sus delegados, auxiliares y profesores. ▪ Cumple con las normas de convivencia dentro de la institución y del aula de clases. ▪ Respeta la propiedad ajena. ▪ Rechaza todo acto que involucre forma de corrupción

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes y reformula las normas de convivencia de manera conjunta y se reflexiona sobre ella.
- Se visualiza un video sobre el tema del Bloque la Métrica y sus medios como presentar y medir las visitas de los clientes: <https://youtu.be/FvxYLJSmOC8>. "Estimar las proyecciones de las estadísticas de los clientes en cuanto a sus fidelidades con el producto o servicio".
- El docente recoge saberes previos acerca del video y consolida la participación de los estudiantes. (Ficha de cotejo) ¿Qué dificultades se presentaron al aplicar el bloque métrica? ¿Porque es necesario tipos de utilización FISICO WEB? ¿Cuál es la importancia de tu producto o servicio con respecto al uso del bloque métrica? ¿Cuál sería la estructura de los Costos con respeto a la métrica aplicar en su proyecto? A continuación, presenta el propósito de la sesión y animamos a los estudiantes a seguir reflexionando sobre el tema.

- Le indicamos que se les evaluará con el Instrumento de evaluación “El semáforo” teniendo en cuenta los criterios de evaluación

DESARROLLO

- El docente y los estudiantes se disponen a desarrollar la clase de manera amena y participativa.
- El docente comenta la importancia que se establecen a través de estas herramientas de gestión como el LIENZO CANVAS para los emprendedores e innovadores con respecto al mundo empresarial (de manera presencial).
- Se comparte los materiales a trabajar y el docente inicia la lectura con los estudiantes explicando brevemente las actividades a realizar.
- El docente formula interrogantes sobre el tema para garantizar la interacción y comprensión del desarrollo de las actividades.
- Los estudiantes desarrollan conceptos para complementar la idea de las actividades planteadas.
- El docente solicita la participación de los grupos establecidos en sus proyectos elaborados para la fusión con el Lienzo Canvas
- El docente monitorea y absuelve interrogantes de los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema tratado
- Los estudiantes finalizan sus actividades a través de exposiciones participativas por los grupos en papelógrafos.
- El docente monitorea a los estudiantes, retroalimentando las dificultades y fortalezas acerca del tema.
- Se realiza la pausa activa con los estudiantes a través de ejercicios de estiramiento y relajación
- Luego se consolida los aprendizajes con la participación de los estudiantes y escriben en su cuaderno las ideas fuerza del tema.
- Se utiliza el Instrumento de evaluación “El semáforo”



CIERRE

- Se cierra la sesión con las preguntas de metacognición.
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Cuáles son los bloques que se han trabajado en el Lienzo Lean Canvas?
 - ¿Tuviste dificultad para Identificar la Métrica en tu proyecto?
 - ¿Fue útil definir y conocer los tipos de métrica a utilizar en tu proyecto y diferenciarlos?
- Los estudiantes realizan la limpieza de su ambiente de trabajo (5 minutos)

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- Los estudiantes van a investigar como las tiendas comerciales solicitan a opinión de sus clientes sobre los productos que compran

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Imágenes, Video, Papelografo, lápiz, post it, plumones, cuaderno, hojas de color.

BIBLIOGRAFIA

- Módulo de pedagogía emprendedora emprendimiento social y financiero: Wordl Visión
- MANUAL DE ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS DEL DESARROLLO DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO DEL CONCURSO NACIONAL CREA Y. EMPRENDE 26 jul. 2022
- Modelo de Negocios Lean Canvas. <https://platzi.com/blog/amb-lean-canvas/>
- Lienzo Lean Canvas explicado Paso a Paso y con Ejemplos <https://platzi.com/blog/amb-lean-canvas/>

Anexo 4: Consentimiento informado

Consentimiento Informado

Título de la investigación: <Programa “Design Thinking y Lean Canvas” en la competencia emprendedora en docentes de Educación para el Trabajo, Lima 2013>

Investigadora: Ana Maria Valencia Romero

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Programa “Design Thinking y Lean Canvas” en la competencia emprendedora en docentes de Educación para el Trabajo, Lima 2023”, cuyo objetivo es Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en la competencia emprendedora en docentes de Educación para el Trabajo. Esta investigación es desarrollada por la estudiante de posgrado del programa Doctorado en educación, de la Universidad César Vallejo del campus Lima - Este, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de las instituciones en la que se realizará el trabajo.

Descripción del impacto del problema de la investigación:

Esta indagación proporcionará información relacionada con las competencias emprendedoras de los docentes de educación para el trabajo de instituciones educativas públicas; esto con la finalidad de realizar planteamientos que favorezcan las habilidades docentes respecto al emprendimiento.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Programa “Design Thinking y Lean Canvas” en la competencia emprendedora en docentes de Educación para el Trabajo”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 15 minutos y se realizará de manera virtual a través de Google Forms de su PC, laptop, móvil o tablet. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora Valencia Romero, Ana Maria, email: amvar7@gmail.com y Docente asesor Méndez Vergaray, Juan, email: jmvevaluaciones@hotmail.com.

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos:

.....

Fecha y hora:

.....

Anexo 5: Matriz Evaluación por juicio de expertos

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez:

Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Competencia emprendedora en docentes de educación para el trabajo”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y pedagógico.

Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dr, Juan Méndez Vergaray
Grado profesional:	Maestría () Doctor (x)
Área de formación académica:	Clínica (x) Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación; Psicología; especialista en audición, lenguaje y aprendizaje; investigación; redacción de artículos científicos.
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Docente de Análisis psicométrico I y II; Docente de psicometría.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Competencia emprendedora en docentes de educación para el trabajo
Autor(es):	Gloria Y. Rojas, Vanessa Pertuz, Astrid Navarro y Liliana T. Quintero
Procedencia:	Colombia
Administración:	Individual y colectiva
Tiempo de aplicación:	15 minutos
Ámbito de aplicación:	Adolescentes y adultos
Significación:	El instrumento es un cuestionario que está compuesto por seis dimensiones (Conocimiento, habilidades, rol social, rasgo de carácter, valores y motivos), 29 reactivos o ítem con 5 opciones de respuesta. Tiene como objetivo identificar las características personales y didáctica de la práctica docente que contribuirá al desarrollo de actitudes emprendedoras en estudiantes.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Competencia emprendedora Capacidad y habilidad de los docentes para aplicar métodos y técnicas en la enseñanza del emprendimiento, enfocado desde el constructivismo tomando como base tres aspectos de aprendizaje: los	Conocimiento	Genera las condiciones para el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes mediante la trasmisión de orientaciones, medios, experiencias, estrategias y recursos pedagógicos desde un proceso reflexivo de construcción del conocimiento (Healy et al., 2021).
	Habilidades	Capacidad de desarrollar el proceso de enseñanza en concordancia con los

basados en proyectos, en problemas y en casos, dando relevancia a los conocimientos y la información que tiene en relación con el emprendimiento desde su rol social, su imagen personal, su identidad, su comportamiento, motivos y todo lo que fomente la cultura de emprendimiento		aspectos requeridos y las expectativas de los estudiantes (Healy et al., 2021).
	Rol social	Incentiva el desarrollo de trabajos y proyectos donde el estudiante aplica y pone a prueba sus conocimientos y habilidades (Healy et al., 2021).
	Rasgo de carácter	Establece relaciones de cooperación con su entorno con el objeto de lograr metas comunes de manera efectiva (Healy et al., 2021).
	Valores	Promueve en los estudiantes respeto hacia las ideas o prácticas diferentes o contrarias a las propias, reconociendo la importancia de las ideas y asumiendo las consecuencias de sus actos (Healy et al., 2021).
	Motivos	Impulsa a los estudiantes para llevar a cabo sus iniciativas propiciando en los una nueva forma de observar el entorno y las oportunidades que este ofrece (Healy et al., 2021)

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted se le presenta el cuestionario “Competencia emprendedora en docentes de educación para el trabajo” De acuerdo con los siguientes indicadores, califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio) (1)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo) (2)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel) (3)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel) (4)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio (1)	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel (2)	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel (3)	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel (4)	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Competencia emprendedora en docentes de educación para el trabajo

Primera dimensión: Conocimiento de emprendimiento

Objetivos de la Dimensión: Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en los conocimientos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Experticia	Utilizo ejemplos relacionando el tema de la sesión con el emprendimiento.	4	4	4	
	Reconozco y comprendo quién es y qué hace un emprendedor.	4	4	4	

Segunda dimensión: Habilidades de emprendimiento

Objetivos de la Dimensión: Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en las habilidades de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
La enseñanza se centra en el estudiante	Mis estudiantes realizan actividades o desarrollan casos seleccionados por ellos mismos de acuerdo a su interés.	4	4	4	
	Promuevo procesos de auto evaluación y coevaluación de los proyectos desarrollados.	4	4	4	
Promotor del trabajo en grupo	Posibilito la participación de todos los estudiantes en todas las actividades y tareas, estableciendo las pautas para que el desarrollo del proyecto se base en estrategias de cooperación.	4	4	4	
Facilitador	Colaboro y guío a los estudiantes entregándole herramientas y medios que faciliten su aprendizaje.	4	4	4	
Problematizador	Promuevo en los estudiantes la búsqueda de diversas alternativas para la solución de un problema dado.	4	4	4	
	Promuevo en los estudiantes, competencias en la búsqueda de ideas creativas con la finalidad de resolver una necesidad no satisfecha.	4	4	4	
Identifica las necesidades de los estudiantes	Identifico las expectativas de los estudiantes, tanto desde la perspectiva académica como desde la perspectiva del emprendimiento.	4	4	4	
Trabajan bajo enfoques sistemáticos y sustentables	Trabajo con enfoques sistemáticos y sustentables al diseñar estrategias que permitan implementar tareas y recursos relacionados con la comunidad con el fin de tomar decisiones para mejorar o innovar.	4	4	4	
Planificar el proceso de aprendizaje	Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con los docentes de mi especialidad.	4	4	4	

	Participo del trabajo colegiado con los docentes del área a fin de fortalecer la práctica pedagógica.	4	4	4	
Evalúan y controlan los procesos y los resultados	Mi labor docente se orienta a obtener resultados y conseguir objetivos y metas.	4	4	4	
Capacidad de enseñar en procesos y contextos prácticos	Mis estudiantes explican cómo se relaciona lo que aprende en la escuela con el mundo real.	4	4	4	
	Genero espacios de práctica donde los estudiantes tengan la oportunidad de aprender en contextos reales.	4	4	4	
Capacidad de trabajar en equipo	Establezco relaciones de cooperación al trabajar con otros miembros del equipo (docentes) para conseguir metas comunes.	4	4	4	
Comunicación	Escucho con atención. Sé transmitir mis ideas de tal manera que todos entiendan lo que comunico.	4	4	4	

Tercera dimensión: Rol social del emprendimiento

Objetivos de la Dimensión: Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el rol social de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Promotor	Incentivo el desarrollo de trabajos y proyectos donde los estudiantes aplican y ponen a prueba sus intenciones emprendedoras (voluntad, motivación, iniciativa).	4	4	4	

Cuarta dimensión: Rasgos de carácter de emprendimiento

Objetivos de la Dimensión: Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el rasgo del carácter de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Flexibilidad	En la clase brindo espacios que permitan integrar temas y prácticas de interés por parte de los estudiantes, relacionados al área de Educación para el Trabajo.	4	4	4	
	Confronto las opiniones de los estudiantes con las mías buscando establecer un acuerdo intermedio.	4	4	4	
Adaptabilidad	Me muestro abierto a enfrentar situaciones distintas, o a las que no estoy acostumbrado dentro de la rutina de trabajo.	4	4	4	
Empatía	Tengo la capacidad de ponerme en el lugar de los estudiantes y comprender sus motivos.	4	4	4	
Capacidad de aprender	Indago, busco información, tengo inquietud permanente por conocer más acerca de la gestión de proyectos de emprendimiento.	4	4	4	

Quinta dimensión: Valores de emprendimiento

Objetivos de la Dimensión: Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en los valores de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tolerancia	Mis estudiantes corrigen o revisan el trabajo de otro compañero.	4	4	4	
Respeto	Mis estudiantes discuten entre sí, algunas ideas de manera alturada.	4	4	4	
Responsabilidad	Promuevo que los estudiantes asuman las consecuencias de sus actos.	4	4	4	

Sexta dimensión: Motivos de emprendimiento

Objetivos de la Dimensión: Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en los motivos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Innovador	Propongo y encuentro formas nuevas y eficaces de facilitar el aprendizaje de los estudiantes.	4	4	4	
	Oriento en mis estudiantes una nueva forma de observar el entorno y las oportunidades que ofrece.	4	4	4	
Motivador	Impulso a mis estudiantes para llevar a cabo sus iniciativas.	4	4	4	



Dr. Juan Méndez Vergaray

N° DNI: 09200211

Investigador Renacyt

Código: P0116546

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez:

Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Competencia emprendedora en docentes de educación para el trabajo”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y pedagógico.

Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dr, Sebastian Sanchez Diaz
Grado profesional:	Maestría () Doctor (x)
Área de formación académica:	Clínica (x) Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Investigación; redacción de artículos científicos.
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Docente de Análisis psicométrico I y II; Docente de psicometría.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Competencia emprendedora en docentes de educación para el trabajo
Autor(es):	Gloria Y. Rojas, Vanessa Pertuz, Astrid Navarro y Liliana T. Quintero
Procedencia:	Colombia
Administración:	Individual y colectiva
Tiempo de aplicación:	15 minutos
Ámbito de aplicación:	Adolescentes y adultos
Significación:	El instrumento es un cuestionario que está compuesto por seis dimensiones (Conocimiento, habilidades, rol social, rasgo de carácter, valores y motivos), 29 reactivos o ítem con 5 opciones de respuesta. Tiene como objetivo identificar las características personales y didáctica de la práctica docente que contribuirá al desarrollo de actitudes emprendedoras en estudiantes.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Competencia emprendedora Capacidad y habilidad de los docentes para aplicar métodos y técnicas en la enseñanza del emprendimiento, enfocado desde el constructivismo tomando como base tres aspectos de aprendizaje: los basados en proyectos, en problemas y en casos, dando	Conocimiento	Genera las condiciones para el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes mediante la trasmisión de orientaciones, medios, experiencias, estrategias y recursos pedagógicos desde un proceso reflexivo de construcción del conocimiento (Healy et al., 2021).
	Habilidades	Capacidad de desarrollar el proceso de enseñanza en concordancia con los aspectos requeridos y las expectativas de los estudiantes (Healy et al., 2021).

relevancia a los conocimientos y la información que tiene en relación con el emprendimiento desde su rol social, su imagen personal, su identidad, su comportamiento, motivos y todo lo que fomente la cultura de emprendimiento	Rol social	Incentiva el desarrollo de trabajos y proyectos donde el estudiante aplica y pone a prueba sus conocimientos y habilidades (Healy et al., 2021).
	Rasgo de carácter	Establece relaciones de cooperación con su entorno con el objeto de lograr metas comunes de manera efectiva (Healy et al., 2021).
	Valores	Promueve en los estudiantes respeto hacia las ideas o prácticas diferentes o contrarias a las propias, reconociendo la importancia de las ideas y asumiendo las consecuencias de sus actos (Healy et al., 2021).
	Motivos	Impulsa a los estudiantes para llevar a cabo sus iniciativas propiciando en los una nueva forma de observar el entorno y las oportunidades que este ofrece (Healy et al., 2021)

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted se le presenta el cuestionario “Competencia emprendedora en docentes de educación para el trabajo” De acuerdo con los siguientes indicadores, califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio) (1)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo) (2)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel) (3)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel) (4)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio (1)	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel (2)	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel (3)	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel (4)	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Competencia emprendedora en docentes de educación para el trabajo

Primera dimensión: Conocimiento de emprendimiento

Objetivos de la Dimensión: Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en los conocimientos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Experticia	Utilizo ejemplos relacionando el tema de la sesión con el emprendimiento.	4	4	4	
	Reconozco y comprendo quién es y qué hace un emprendedor.	4	4	4	

Segunda dimensión: Habilidades de emprendimiento

Objetivos de la Dimensión: Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en las habilidades de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
La enseñanza se centra en el estudiante	Mis estudiantes realizan actividades o desarrollan casos seleccionados por ellos mismos de acuerdo a su interés.	4	4	4	
	Promuevo procesos de auto evaluación y coevaluación de los proyectos desarrollados.	4	4	4	
Promotor del trabajo en grupo	Posibilito la participación de todos los estudiantes en todas las actividades y tareas, estableciendo las pautas para que el desarrollo del proyecto se base en estrategias de cooperación.	4	4	4	
Facilitador	Colaboro y guío a los estudiantes entregándole herramientas y medios que faciliten su aprendizaje.	4	4	4	
Problematizador	Promuevo en los estudiantes la búsqueda de diversas alternativas para la solución de un problema dado.	4	4	4	
	Promuevo en los estudiantes, competencias en la búsqueda de ideas creativas con la finalidad de resolver una necesidad no satisfecha.	4	4	4	
Identifica las necesidades de los estudiantes	Identifico las expectativas de los estudiantes, tanto desde la perspectiva académica como desde la perspectiva del emprendimiento.	4	4	4	
Trabajan bajo enfoques sistemáticos y sustentables	Trabajo con enfoques sistemáticos y sustentables al diseñar estrategias que permitan implementar tareas y recursos relacionados con la comunidad con el fin de tomar decisiones para mejorar o innovar.	4	4	4	
Planificar el proceso de aprendizaje	Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con los docentes de mi especialidad.	4	4	4	
	Participo del trabajo colegiado con los docentes del área a fin	4	4	4	

	de fortalecer la práctica pedagógica.				
Evalúan y controlan los procesos y los resultados	Mi labor docente se orienta a obtener resultados y conseguir objetivos y metas.	4	4	4	
Capacidad de enseñar en procesos y contextos prácticos	Mis estudiantes explican cómo se relaciona lo que aprende en la escuela con el mundo real.	4	4	4	
	Genero espacios de práctica donde los estudiantes tengan la oportunidad de aprender en contextos reales.	4	4	4	
Capacidad de trabajar en equipo	Establezco relaciones de cooperación al trabajar con otros miembros del equipo (docentes) para conseguir metas comunes.	4	4	4	
Comunicación	Escucho con atención. Sé transmitir mis ideas de tal manera que todos entiendan lo que comunico.	4	4	4	

Tercera dimensión: Rol social del emprendimiento

Objetivos de la Dimensión: Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el rol social de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Promotor	Incentivo el desarrollo de trabajos y proyectos donde los estudiantes aplican y ponen a prueba sus intenciones emprendedoras (voluntad, motivación, iniciativa).	4	4	4	

Cuarta dimensión: Rasgos de carácter de emprendimiento

Objetivos de la Dimensión: Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el rasgo del carácter de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Flexibilidad	En la clase brindo espacios que permitan integrar temas y prácticas de interés por parte de los estudiantes, relacionados al área de Educación para el Trabajo.	4	4	4	
	Confronto las opiniones de los estudiantes con las mías buscando establecer un acuerdo intermedio.	4	4	4	
Adaptabilidad	Me muestro abierto a enfrentar situaciones distintas, o a las que no estoy acostumbrado dentro de la rutina de trabajo.	4	4	4	
Empatía	Tengo la capacidad de ponerme en el lugar de los estudiantes y comprender sus motivos.	4	4	4	
Capacidad de aprender	Indago, busco información, tengo inquietud permanente por conocer más acerca de la gestión de proyectos de emprendimiento.	4	4	4	

Quinta dimensión: Valores de emprendimiento

Objetivos de la Dimensión: Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en los valores de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tolerancia	Mis estudiantes corrigen o revisan el trabajo de otro compañero.	4	4	4	
Respeto	Mis estudiantes discuten entre sí, algunas ideas de manera alturada.	4	4	4	
Responsabilidad	Promuevo que los estudiantes asuman las consecuencias de sus actos.	4	4	4	

Sexta dimensión: Motivos de emprendimiento

Objetivos de la Dimensión: Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en los motivos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Innovador	Propongo y encuentro formas nuevas y eficaces de facilitar el aprendizaje de los estudiantes.	4	4	4	
	Oriento en mis estudiantes una nueva forma de observar el entorno y las oportunidades que ofrece.	4	4	4	
Motivador	Impulso a mis estudiantes para llevar a cabo sus iniciativas.	4	4	4	



DR. SEBASTIAN SANCHEZ DIAZ

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez:

Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Competencia emprendedora en docentes de educación para el trabajo”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y pedagógico.

Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dra, Edith Gissela Rivera Arellano
Grado profesional:	Maestría () Doctor (x)
Área de formación académica:	Clínica (x) Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación; especialista en Educación Inclusiva; Docente de estudiantes con habilidades diferentes; investigación Renacyt; redacción de artículos científicos.
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Docente de metodología de la investigación, construcción de instrumentos.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Competencia emprendedora en docentes de educación para el trabajo
Autor(es):	Gloria Y. Rojas, Vanessa Pertuz, Astrid Navarro y Liliana T. Quintero
Procedencia:	Colombia
Administración:	Individual y colectiva
Tiempo de aplicación:	15 minutos
Ámbito de aplicación:	Adolescentes y adultos
Significación:	El instrumento es un cuestionario que está compuesto por seis dimensiones (Conocimiento, habilidades, rol social, rasgo de carácter, valores y motivos), 29 reactivos o ítem con 5 opciones de respuesta. Tiene como objetivo identificar las características personales y didáctica de la práctica docente que contribuirá al desarrollo de actitudes emprendedoras en estudiantes.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Competencia emprendedora Capacidad y habilidad de los docentes para aplicar métodos y técnicas en la enseñanza del emprendimiento, enfocado desde el constructivismo tomando como base tres aspectos de aprendizaje: los basados en proyectos, en problemas y en casos, dando	Conocimiento	Genera las condiciones para el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes mediante la transmisión de orientaciones, medios, experiencias, estrategias y recursos pedagógicos desde un proceso reflexivo de construcción del conocimiento (Healy et al., 2021).
	Habilidades	Capacidad de desarrollar el proceso de enseñanza en concordancia con los aspectos requeridos y las expectativas de los estudiantes (Healy et al., 2021).

relevancia a los conocimientos y la información que tiene en relación con el emprendimiento desde su rol social, su imagen personal, su identidad, su comportamiento, motivos y todo lo que fomente la cultura de emprendimiento	Rol social	Incentiva el desarrollo de trabajos y proyectos donde el estudiante aplica y pone a prueba sus conocimientos y habilidades (Healy et al., 2021).
	Rasgo de carácter	Establece relaciones de cooperación con su entorno con el objeto de lograr metas comunes de manera efectiva (Healy et al., 2021).
	Valores	Promueve en los estudiantes respeto hacia las ideas o prácticas diferentes o contrarias a las propias, reconociendo la importancia de las ideas y asumiendo las consecuencias de sus actos (Healy et al., 2021).
	Motivos	Impulsa a los estudiantes para llevar a cabo sus iniciativas propiciando en los una nueva forma de observar el entorno y las oportunidades que este ofrece (Healy et al., 2021)

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted se le presenta el cuestionario “Competencia emprendedora en docentes de educación para el trabajo” De acuerdo con los siguientes indicadores, califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio) (1)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo) (2)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel) (3)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel) (4)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio (1)	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel (2)	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel (3)	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel (4)	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Competencia emprendedora en docentes de educación para el trabajo

Primera dimensión: Conocimiento de emprendimiento

Objetivos de la Dimensión: Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en los conocimientos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Experticia	Utilizo ejemplos relacionando el tema de la sesión con el emprendimiento.	4	4	4	
	Reconozco y comprendo quién es y qué hace un emprendedor.	4	4	4	

Segunda dimensión: Habilidades de emprendimiento

Objetivos de la Dimensión: Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en las habilidades de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
La enseñanza se centra en el estudiante	Mis estudiantes realizan actividades o desarrollan casos seleccionados por ellos mismos de acuerdo a su interés.	4	4	4	
	Promuevo procesos de auto evaluación y coevaluación de los proyectos desarrollados.	4	4	4	
Promotor del trabajo en grupo	Posibilito la participación de todos los estudiantes en todas las actividades y tareas, estableciendo las pautas para que el desarrollo del proyecto se base en estrategias de cooperación.	4	4	4	
Facilitador	Colaboro y guío a los estudiantes entregándole herramientas y medios que faciliten su aprendizaje.	4	4	4	
Problematizador	Promuevo en los estudiantes la búsqueda de diversas alternativas para la solución de un problema dado.	4	4	4	
	Promuevo en los estudiantes, competencias en la búsqueda de ideas creativas con la finalidad de resolver una necesidad no satisfecha.	4	4	4	
Identifica las necesidades de los estudiantes	Identifico las expectativas de los estudiantes, tanto desde la perspectiva académica como desde la perspectiva del emprendimiento.	4	4	4	
Trabajan bajo enfoques sistemáticos y sustentables	Trabajo con enfoques sistemáticos y sustentables al diseñar estrategias que permitan implementar tareas y recursos relacionados con la comunidad con el fin de tomar decisiones para mejorar o innovar.	4	4	4	
Planificar el proceso de aprendizaje	Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con los docentes de mi especialidad.	4	4	4	
	Participo del trabajo colegiado con los docentes del área a fin	4	4	4	

	de fortalecer la práctica pedagógica.				
Evalúan y controlan los procesos y los resultados	Mi labor docente se orienta a obtener resultados y conseguir objetivos y metas.	4	4	4	
Capacidad de enseñar en procesos y contextos prácticos	Mis estudiantes explican cómo se relaciona lo que aprende en la escuela con el mundo real.	4	4	4	
	Genero espacios de práctica donde los estudiantes tengan la oportunidad de aprender en contextos reales.	4	4	4	
Capacidad de trabajar en equipo	Establezco relaciones de cooperación al trabajar con otros miembros del equipo (docentes) para conseguir metas comunes.	4	4	4	
Comunicación	Escucho con atención. Sé transmitir mis ideas de tal manera que todos entiendan lo que comunico.	4	4	4	

Tercera dimensión: Rol social del emprendimiento

Objetivos de la Dimensión: Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el rol social de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Promotor	Incentivo el desarrollo de trabajos y proyectos donde los estudiantes aplican y ponen a prueba sus intenciones emprendedoras (voluntad, motivación, iniciativa).	4	4	4	

Cuarta dimensión: Rasgos de carácter de emprendimiento

Objetivos de la Dimensión: Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en el rasgo del carácter de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Flexibilidad	En la clase brindo espacios que permitan integrar temas y prácticas de interés por parte de los estudiantes, relacionados al área de Educación para el Trabajo.	4	4	4	
	Confronto las opiniones de los estudiantes con las mías buscando establecer un acuerdo intermedio.	4	4	4	
Adaptabilidad	Me muestro abierto a enfrentar situaciones distintas, o a las que no estoy acostumbrado dentro de la rutina de trabajo.	4	4	4	
Empatía	Tengo la capacidad de ponerme en el lugar de los estudiantes y comprender sus motivos.	4	4	4	
Capacidad de aprender	Indago, busco información, tengo inquietud permanente por conocer más acerca de la gestión de proyectos de emprendimiento.	4	4	4	

Quinta dimensión: Valores de emprendimiento

Objetivos de la Dimensión: Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en los valores de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tolerancia	Mis estudiantes corrigen o revisan el trabajo de otro compañero.	4	4	4	
Respeto	Mis estudiantes discuten entre sí, algunas ideas de manera alturada.	4	4	4	
Responsabilidad	Promuevo que los estudiantes asuman las consecuencias de sus actos.	4	4	4	

Sexta dimensión: Motivos de emprendimiento

Objetivos de la Dimensión: Determinar la influencia del programa “Design Thinking y Lean Canvas” en los motivos de emprendimiento de los docentes de educación para el trabajo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Innovador	Propongo y encuentro formas nuevas y eficaces de facilitar el aprendizaje de los estudiantes.	4	4	4	
	Oriento en mis estudiantes una nueva forma de observar el entorno y las oportunidades que ofrece.	4	4	4	
Motivador	Impulso a mis estudiantes para llevar a cabo sus iniciativas.	4	4	4	



Dra. Edith Gissela Rivera Arellano
 N° DNI: 41154085
 Investigadora Renacyt
 Código: P0074516



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MENDEZ VERGARAY JUAN, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "Programa "Design Thinking y Lean Canvas" en la competencia emprendedora en docentes de educación para el trabajo, Lima-2023", cuyo autor es VALENCIA ROMERO ANA MARIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 8.00%, 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 la 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.

LIMA, 22 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MENDEZ VERGARAY JUAN DNI: 09200211 ORCID: 0000-0001-7286-0534	Firmado electrónicamente por: JMENDEZVE el 22- 07-2023 14:16:43

Código documento Trilce: TRI - 0610083