



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Design Thinking y emprendimiento en estudiantes del nivel
secundaria técnica de una institución educativa pública, Lima –
Huarochirí 2024

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Huaman Fernandez, Vilma Noemi (orcid.org/0009-0008-7444-0961)

ASESORES:

Dr. Cordova Garcia, Ulises (orcid.org/0000-0002-0931-7835)

Dr. Garay Flores, German Vicente (orcid.org/0000-0002-7118-6477)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA — PERÚ

2024



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CORDOVA GARCIA ULISES, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis titulada: "Design Thinking y emprendimiento en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública, Lima – Huarochiri 2024", cuyo autor es HUAMAN FERNANDEZ VILMA NOEMI, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender 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, 19 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CORDOVA GARCIA ULISES DNI: 06658910 ORCID: 0000-0002-0931-7835	Firmado electrónicamente por: UCOROVAG el 30- 07-2024 17:47:13

Código documento Trilce: TRI - 0823568





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, HUAMAN FERNANDEZ VILMA NOEMI estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Design Thinking y emprendimiento en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública, Lima – Huarochiri 2024", 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
VILMA NOEMI HUAMAN FERNANDEZ DNI: 44629445 ORCID: 0009-0008-7444-0961	Firmado electrónicamente por: VHUAMANFE el 19-07- 2024 21:53:38

Código documento Trilce: TRI - 0823567

Dedicatoria

Dedicado este trabajo a mis adorados padres por sus enseñanzas, apoyo incondicional, hermanos y a todo aquellos que de alguna manera contribuyeron a la realización de este proyecto.

Agradecimiento

A Dios por estar conmigo en cada paso que doy, a mis estimados profesores por transmitirme sus enseñanzas y conocimientos que fueron vitales en mi formación profesional. En especial agradezco a mi asesor Ulises Córdova García por su orientación, motivación y apoyo constante.

Índice de contenidos

Declaratoria de autenticidad del asesor	ii
Declaratoria de originalidad del autor.....	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figura.....	viii
Resumen.....	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. METODOLOGÍA.....	13
III. RESULTADOS	18
IV. DISCUSIÓN	24
V. CONCLUSIONES	30
VI. RECOMENDACIONES.....	32
REFERENCIAS.....	33
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1	Tabla de frecuencia de la variable 1 y sus dimensiones	18
Tabla 2	Tabla de frecuencias variable 2 y sus dimensiones	19
Tabla 3	Análisis de normalidad de las variables	20
Tabla 4	Prueba de hipótesis y correlación de la V1 y V2	21
Tabla 5	Prueba de hipótesis y correlación de la V1 y D1V2.....	21
Tabla 6	Prueba de hipótesis y correlación de la V1 y D2V2.....	22
Tabla 7	Prueba de hipótesis y correlación de la V1 y D3V2.....	22
Tabla 8	Prueba de hipótesis y correlación de la V1 y D4V2.....	23

Índice de figuras

Figura 1 Gráfico de barras de la variable 1 y sus dimensiones.....	18
Figura 2 Gráfico de barras de la variable 2 y sus dimensiones.....	19

Resumen

La investigación está enmarcada dentro del Objetivo de Desarrollo Sostenible cuatro, el cual hace referencia a garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos, por otra parte, el objetivo del presente estudio fue determinar la relación que existe entre la metodología Design Thinking y el emprendimiento.

La investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, tipo básica, diseño no experimental, nivel descriptivo correlacional, corte transversal y método hipotético deductivo, la muestra estuvo conformada por 120 estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria a quienes se les aplicó los instrumentos de investigación.

Los resultados después de contrastar la hipótesis muestran $p\text{-valor}=0.000 < 0.05$ y un coeficiente de correlación $r= 0.645$, por lo cual se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y se concluye que entre ambas variables existe una correlación positiva moderada significativa.

Se recomienda que se implemente el uso de la metodología Design Thinking en el área de EPT en todos los grados y especialidades mediante talleres, capacitaciones y cursos a los docentes del área para que ellos lo utilicen en su práctica pedagógica y de esta manera puedan desarrollar en los educandos la competencia 27 del CNEB.

Palabras clave: Design thinking, emprendimiento, pedagogía.

Abstract

The research is framed within goal four of sustainable development, which refers to guaranteeing inclusive, equitable and quality education and promoting lifelong learning opportunities for all. On the other hand, the objective of the present study was to determine the relationship that exists between the Design Thinking methodology and entrepreneurship.

The research was developed under the quantitative approach, basic type, non-experimental design, correlational descriptive level, cross section and hypothetical deductive method, the sample was made up of 120 fourth and fifth grade high school students to whom the research instruments were applied.

The results after testing the hypothesis show $p\text{-value}=0.000 < 0.05$ and a correlation coefficient $r= 0.645$, which is why it was decided to reject the null hypothesis (H_0) and it was concluded that there is a significant moderate positive correlation between both variables.

It is recommended that the use of the Design Thinking methodology be implemented in the area of EFA in all grades and specialties through workshops, training and courses for teachers in the area so that they can use it in their pedagogical practice and in this way, they can develop in learner's competency 27 of the CNEB.

Keywords: Design Thinking, entrepreneurship, pedagogy.

I. INTRODUCCIÓN

A pesar de las rápidas transformaciones tecnológicas y socioeconómicas que han transformado el mercado laboral, los sistemas educativos en muchas partes del mundo aún no se adaptan de manera efectiva a estas nuevas demandas. Estas brechas entre las habilidades impartidas por la educación secundaria técnica y las requeridas en el mundo laboral y empresarial representado un desafío significativo para la preparación de jóvenes para el futuro. La investigación está enmarcada en el objetivo cuatro de desarrollo sostenible (ODS) que es la educación de calidad, buscando contribuir con el desarrollo de la escuela en el estudio de la metodología Design Thinking y el emprendimiento. Se espera promover una cultura de innovación y pensamiento crítico entre los estudiantes, mediante el emprendimiento, los estudiantes no solo adquieren habilidades empresariales, sino que también fortalecen capacidades como la toma de decisiones, liderazgo y resiliencia.

El siglo XXI ha estado marcado por rápidos cambios tecnológicos y socioeconómicos que han transformado el mercado laboral y, con ello, las competencias y capacidades que se requieren para triunfar en este nuevo entorno (González et al., 2023). La globalización y la digitalización han incrementado la competitividad y han creado una demanda de habilidades que trascienden el conocimiento técnico, incluyendo el emprendimiento, la creatividad, la innovación, el pensamiento crítico (World Economic Forum, 2019). En algunas economías emergentes, como países en desarrollo, existen pocos ciudadanos que inician emprendimientos o tienen mucha dificultad al intentar iniciar un negocio (Valdiviezo, 2020). Esto se debe a que en su etapa escolar y universitaria no les enseñaron a emplear metodologías que propicien iniciar emprendimientos, innovaciones, estudio de mercado y a desarrollar sus habilidades técnicas.

A pesar de esto los sistemas educativos en muchas partes del mundo aún no se adaptan de manera efectiva a estas demandas. Esta brecha es importante entre las habilidades impartidas por la educación secundaria técnica y las requeridas en el mundo laboral y empresarial representa un desafío significativo para la preparación de los jóvenes para el futuro (Salgado et al., 2022). Los países de Latinoamérica se han asumido el compromiso de enfrentar estos desafíos mediante la ampliación de la educación y formación técnica; se enfocan en desarrollar las competencias que

fomenten el emprendimiento, la innovación, las habilidades técnicas para iniciar un negocio o la inserción en el mundo laboral (Valdebenito, 2021).

En el caso de Perú, este desafío se hace aún más evidente a pesar de los intentos dedicados a mejorar la calidad de la educación técnica y fomentar el emprendimiento entre los jóvenes, existen brechas significativas que impiden el pleno desarrollo de estas competencias. En el año 2004 solo el 2.6% del total de estudiantes estaban matriculados en un colegio técnico, en el año 2019 en vez de mejorar esta cifra se redujo solo al 2.1% (Valdebenito, 2021). Tomando en cuenta esta falencia el Ministerio de Educación establece en el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) en el ámbito de la educación técnica se introduce la competencia “gestiona proyectos de emprendimiento económico o social” con la finalidad que el educando utilice eficientemente los recursos, desarrolle habilidades técnicas para que puedan resolver problemas cotidianos, emprender un negocio o se inserten en el campo laboral de manera eficiente y actuando éticamente (Ministerio de Educación [Minedu], 2017).

En la institución educativa técnica Simón Bolívar, los estudiantes muestran poco interés e iniciativa para iniciar emprendimientos por tal motivo, tomando como evidencia los resultados del diagnóstico previo, no existe programas estructurados que incentiven y guíen a los estudiantes a desarrollar y llevar a cabo proyectos de emprendimiento, lo cual limita sus oportunidades de aplicar lo aprendido en un contexto real, la escasez de herramientas, maquinaria, materiales actualizados y falta de apoyo para estudiantes de bajos recursos o en situaciones de vulnerabilidad.

El presente estudio es importante debido a que nos permitió recopilar información sobre la metodología Design Thinking (DT) y el emprendimiento y establecer qué relación existe entre ellas, por otra parte, los resultados que se obtengan podrán ser tomados por otras instituciones educativas técnicas para contribuir al desarrollo de la competencias gestiona proyectos de emprendimiento económico o social; y de esta manera los estudiantes puedan concretizar un emprendimiento, por último, esta investigación servirá de inicio para futuras investigaciones experimentales y de esta manera tener resultados que se puedan replicar en todas las escuelas en beneficio de los estudiantes y la comunidad.

El problema general que se plantea en este estudio es: ¿Cuál es el vínculo que existe entre la metodología Design Thinking y el emprendimiento en escolares del nivel secundaria técnica de una I. E. pública de Huarochirí? Los problemas

específicos son: ¿Cómo se relaciona la metodología Design Thinking y las dimensiones, crea propuesta de valor, aplica habilidades técnicas, trabaja cooperativamente, evalúa los resultados del emprendimiento en escolares del nivel secundaria técnica de una I. E.?

El presente trabajo de investigación se justificó teóricamente debido a que pretende afianzar el conocimiento existente sobre el empleo de la metodología DT en el área de educación para el trabajo (Bernal, 2010). Por otra parte, la justificación práctica radica en pretender determinar si existe asociación entre las variables DT y el emprendimiento, de esta manera, se podrá implementar estrategias para lograr que los escolares desarrollen la competencia gestiona proyecto de emprendimiento económico o social (Bedoya, 2020). La justificación metodología radico en los resultados que se obtendrán podrán ser tomados en consideración para futuras investigaciones y de esta manera afianzar y validar los resultados obtenidos y poder realizar generalizaciones.

El objetivo general propuesto en la investigación es determinar el vínculo que existe entre la metodología Design Thinking y el emprendimiento. Los objetivos específicos fueron determinar el vínculo que existe entre la metodología Design Thinking y las dimensiones crea propuesta de valor, trabaja cooperativamente, aplica habilidades técnicas y evalúa los resultados del emprendimiento.

Asimismo, Caiza (2022) desarrollo un estudio cuyo objetivo fue determinar la factibilidad de implementar la metodología DT para el desarrollo de proyectos en la asignatura del emprendimiento y gestión de los alumnos. Se utilizó una metodología de enfoque mixto, tipo descriptiva; Los resultados del estudio muestran resultados similares, lo que permite validar su veracidad de los mismos. El investigador concluyó que los docentes y estudiantes reconocen la importancia que tiene la metodología activa en los procesos educativos.

De igual manera Salgado (2022) realizó una investigación cuyo objetivo fue desarrollar una herramienta metodológica para el diseño de experiencias educativas mediadas por la tecnología mediante la adaptación de Design Thinking. La metodología empleada fue la investigación proyectiva. Se concluyó que la exploración de metodologías exitosas en el contexto comercial para su aplicación en el contexto de la brecha digital educativa.

Asimismo, Rojas Cruz y Husted (2024) realizaron su artículo con el objetivo de examinar el vínculo entre las competencias emprendedoras y el emprendimiento

sostenible, considerando la influencia de las motivaciones emprendedoras. Utilizaron una metodología de enfoque cuantitativo y empleando regresiones de mínimos cuadrados ordinarios (MCO) y análisis bootspping; Los resultados muestran que ambas motivaciones empresariales median de manera positivamente en el vínculo entre la autoeficacia y el emprendimiento. El investigador concluye que el emprendimiento de oportunidades tiene un impacto positivo sostenible.

Por último, Maldonado (2022) realizó una investigación con el objetivo es evaluar si es factible implementar el DT en el desarrollo de proyectos en la asignatura del emprendimiento gestión. La metodología fue de enfoque mixto, tipo descriptiva; Los resultados son consistentes, lo que permite verificar su validez. El investigador concluyó que tanto docentes como estudiantes valoran la importancia de la metodología activa educativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En el ámbito de las investigaciones nacional, Príncipe (2023) llevó a cabo un estudio con el objetivo de determinar el influjo de la evaluación formativa en el Design Thinking. Este estudio empleó una metodología de enfoque cuantitativo, de tipo básica y diseño no experimental; los resultados mostraron un coeficiente de asociación de Rho de Spearman ($Rho = 0.923$) y un p-valor 0.01. El investigador llega a la conclusión de que hay una correlación positiva perfecta entre la evaluación formativa y el Design Thinking.

Asimismo, Canahualpa (2023) llevó a cabo una investigación para determinar el vínculo entre el DT y desenvolvimiento de la autoeficacia de los escolares. Se empleo un método cuantitativo, diseño descriptivo correlacional de rango básico; los resultados fue un p-valor (0,000) y un coeficiente de correlación de ($Rho=0,387$) por lo cual concluyó que existe asociación directa en ambas variables de investigación.

De igual manera, Flores (2023) realizó un estudio con el objetivo de evidenciar como la implementación de la metodología DT incide positivamente en la gestión de proyectos de emprendimiento por parte de los educandos de una escuela. Se empleó un enfoque cuantitativo, diseño experimental y modalidad pre experimental; Como hallazgos se tuvieron; p-valor = $0.000 < 0,05$ por que se aceptó la hipótesis planteada. La conclusión a la que se llegó es que la Metodología de pensamiento de diseño mejora la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en los educandos.

De igual manera Espinoza et al. (2023) investigaron con objetivo primordial determinar si el DT influye significativamente en la generación de emprendimiento

en los estudiantes de una escuela. Se utilizó un método cuantitativo, con un nivel correlacional y un diseño no experimental; obtuvieron como resultado una asociación positiva moderada entre variables analizadas con un p-valor (0,000) y un coeficiente de correlación Spearman de 0,584.

Por otra parte, la investigación realizada por Agurto (2022) buscaba determinar la correlación entre la aplicación del Design Thinking y el progreso de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de una institución. Este estudio se fundamentó en un enfoque cuantitativo básica, nivel correlaciona, no experimental; El investigador encontró un coeficiente de vinculación de Spearman 0,883 y un p-valor = 0.00. El investigador llegó a la conclusión de que existe una vinculación significativa entre el desarrollo de la competencia de emprendimiento y el uso del Design Thinking.

Por otro lado, Sánchez (2022) intentó determinar la vinculación del Design Thinking en las competencias genéricas de los educandos. La investigación empleó un enfoque cuantitativo, básica, con un nivel correlacional casual y diseño no experimental. Para realizar la prueba de hipótesis, el investigador utilizó la regresión logística ordinal, y los resultados indicaron que el Design Thinking incide en la competencia genérica en un 78,5% según el estadístico de Nagelkerke y Wald. El investigador llega a la conclusión que el pensamiento del diseño tiene un gran impacto significativo en las competencias genéricas en los estudiantes.

Por otro lado, Boscán et al. (2023) realizó un estudio con el propósito de determinar la vinculación entre el emprendimiento en Perú y el desarrollo sostenible. La investigación se basó en una metodología de enfoque cuantitativo, nivel correlacional, transversal y diseño no experimental. Los hallazgos revelaron una vinculación positiva moderada entre el emprendimiento peruano y el desarrollo sostenible. El investigador concluyó que es necesario prestar más atención hacia la participación comunitaria para fortalecer el vínculo entre el emprendimiento y el bienestar de la comunidad en su conjunto.

Así mismo, Corilla (2021) realizó una investigación con el objetivo de evidenciar la vinculación entre el pensamiento de diseño y las habilidades técnicas en los educandos del séptimo ciclo de una institución educativa con orientación técnica. Se utilizó un diseño no experimental, un cuantitativo de tipo básico; Se obtuvo como resultado p-valor (0,000) inferior a 0,05; y un coeficiente de vinculación $Rho=0,845$. Se determinó una asociación altamente significativa entre las variables investigadas.

Por último, Quispe (2020) realizó un estudio con la finalidad de evaluar de manera comparativa la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en educandos de secundaria. La investigación fue de tipo básica, de enfoque cuantitativo, diseño no experimental de nivel descriptivo comparativo, método hipotético deductivo. El resultado que se obtuvo fue un p-valor = 0,001. El investigador concluyó que existen diferencias relevantes en cuanto a la competencia de emprendimiento entre los educandos.

La teoría que sustenta el Desing Thinking fue propuesto por Herbert (2008) es un enfoque interdisciplinario que abarcan áreas como el diseño, la psicología, la antropología y la ingeniería. Una de las teorías fundamentales que respalda al Design Thinking es la teoría de sistemas, que considera los problemas y soluciones como partes de un sistema más amplio. Este enfoque promueve una visión holística y colaborativa para abordar los desafíos de diseño,

Se define el DT como una metodología enfocada en el ser humano, orientada a resolver de manera creativa y generar ideas innovadoras (Brown,2020). Se basa en la empatía con los usuarios, la colaboración multidisciplinaria y la experimentación rápida para crear soluciones efectivas y satisfactoria implica usar diversas estrategias creativas para mejorar el proceso de diseño al analizar, comprender y proponer soluciones a las necesidades reales de los usuarios (Minedu, 2017).

Por otro lado, Norka (2022) mencionó que la creatividad es fundamental en este enfoque, y muchas de las herramientas utilizadas fomentan la generación de ideas diversas; la combinación de Design Thinking y creatividad se conoce como “confianza creativa” que es la creencia en la capacidad de los individuos para hacer cambios en el mundo. Esto implica tanto la generación de nuevas ideas como la valentía para probarlas, incluso si eso implica cometer errores en el proceso. Por otro lado, Brenner y Uebnickel (2016) definió el Design Thinking como mentalidad de proceso y caja de herramientas claves para la combinación de pensamientos divergente y convergente una fuerte orientación a las necesidades tanto obvias como ocultas de los clientes y usuarios ya que le permite la creación de prototipos como procesos el diseño.

A si mismo se puede mencionar que esta metodología es emplea para crear procesos innovadores centrados en las personas. Proporciona una perspectiva que permite identificar desafíos, detectar necesidades y proponer soluciones, centrándose en el proceso de diseño e integrando enfoques de diversos campos. Se lleva a cabo

mediante la colaboración de equipos multidisciplinarios cuyo objetivo es comprender a fondo a los consumidores del producto o servicio y la situación o problema que enfrentan. Desde la perspectiva de Flores et al., (2019) DT es una metodología que combina análisis y creatividad, involucrando activamente a las personas en el proceso de germinación de ideas innovadoras. Esta metodología se centra en las insuficiencias de los usuarios, fomenta la creatividad, así como la recopilación de retroalimentación para mejorar el diseño. Este método ayuda a la identificación de las necesidades y los problemas, y la proposición de soluciones efectivas orientada en muchos casos alternativas para abordarlos.

Se puede concluir que la metodología Design Thinking representa una filosofía que trasciende la mera resolución de problemas para convertirse en un enfoque holístico de la innovación. Al colocar al usuario en el centro del proceso, fomenta una profunda comprensión empática de sus necesidades, aspiraciones y contextos, lo que desencadena la generación de soluciones genuinamente relevantes y efectivas. Su enfoque iterativo y colaborativo no solo permite la exploración de diversas perspectivas y enfoques, sino que también promueve un ambiente donde el fracaso es visto como un paso necesario hacia el éxito. Esta metodología no solo conduce al desarrollo de productos y servicios más orientados al usuario, sino que también nutre una cultura organizacional de innovación continua y adaptabilidad frente a los desafíos cambiantes del mercado y la sociedad (Rahman et al., 2023).

Para un mejor estudio se tomó el aporte realizado por Brown (2020) quien conceptualizó Design Thinking en cinco etapas o fases fundamentales, enfocado en el ser humano para resolver problemas de manera creativa y generar ideas innovadoras: (a) fase empatía, es donde se busca comprender profundamente a los usuarios, sus necesidades, deseos y contextos. Se basa en la observación directa, la escucha activa y la empatía para obtener información valiosa que inspire soluciones creativas, en esta dimensión implica estar en contacto con nuestros clientes (Brown,2020), (b) fase definir, consiste en sintetizan los hallazgos de la fase de empatía para precisar claramente el problema a solucionar. Se busca identificar el desafío central y definir un enunciado de problema claro y específico que guíe el proceso de diseño (Brown,2020), (c) fase idear, implica la generación de ideas creativas y la exploración de diversas posibles soluciones para el problema detectado. Se fomenta la colaboración y la creatividad en equipo, utilizando técnicas como la lluvia de ideas, el pensamiento lateral y los bocetos rápidos (Brown,2020). (d) fase

prototipar, consiste en construir prototipos simples y económicos que representen las soluciones planteadas. Estos prototipos se emplean para evaluar y confirmar las ideas de manera rápida y obteniendo retroalimentación de los usuarios antes de comprometer recursos en el desarrollo completo (Brown,2020). (e) fase evaluar, del Design Thinking consiste en probar los prototipos con los usuarios para evaluar su viabilidad, eficacia y aceptación (Brown,2020).

Se recopila información sobre cómo los futuros consumidores interactúan con los prototipos y se utiliza para refinar y mejorar las soluciones antes de su implementación final (Liedtka et al., 2013).

Se concluye que las cinco fases del Design Thinking forman un proceso iterativo y flexible que guía a los equipos a través de una serie de actividades estructuradas y creativas para abordar problemas complejos. Desde la profundización en la comprensión de las necesidades del usuario hasta la creación rápida de prototipos y pruebas de soluciones, estas fases fomentan la colaboración multidisciplinaria, la generación de ideas innovadoras y la validación continua de conceptos para desarrollar productos y servicios enfocados en el usuario que sean realmente impactantes y eficaces.

La teoría que sustenta el emprendimiento, ha sido tomada como base inicial la teoría constructivista de Piaget desarrollada junto a (Cobb et al., 2015), postula que el humano construye su conocimiento de forma activa a través de la interacción con su entorno y con otros individuos. Conjuntamente, sostiene que el desarrollo psicológico sigue un proceso de etapas que se correlaciona con el desarrollo biológico del individuo.

Para Drucker, contribuyó significativamente al campo del emprendimiento. Su enfoque se basó en la innovación y la gestión empresarial eficiente. Argumentaba que el emprendimiento no solo se trata de crear nuevas empresas, sino también de innovar dentro de las empresas establecidas para mantener su relevancia Murillo (2006).

El emprendimiento, expuesto en el Currículo Nacional de Educación Básica, en adelante CNEB, en la competencia 27 “gestiona proyectos de emprendimiento económico o social”. Se entiende por competencia la facultad que desarrollan los estudiantes cuando logran combinar un conjunto de capacidades para poder dar solución a un problema de la vida cotidiana, actuando de manera ética y pertinente (Minedu, 2017). De la misma forma, García (2011) menciona que las competencias

deben considerarse como parte integral de la capacidad adaptativa cognitivo-conductual propio de los estudiantes las cuales son utilizadas para hacer frente a sus necesidades y resolver problemas que se le presenten en la escuela, comunidad, trabajo u otro escenario. Por otro parte, Vargas (2023) menciona que las competencias son un conjunto de destrezas y conocimientos que los estudiantes obtienen y perfeccionan a lo largo de su formación escolar mediante el aprendizaje y la experiencia. Según los autores, este tema ha cobrado especial importancia en los últimos lustros con el objetivo de identificar y promover estas competencias en la educativa, con el fin de crear una nueva cultura de empleabilidad que fomente la creación de empresas.

Según la perspectiva de Cano (2016), la condición de ser un emprendedor se caracteriza por la habilidad de innovar y ejecutar ideas originales. Esta dinámica requiere la convergencia de tres elementos fundamentales: El emprendedor, el establecimiento de un negocio y el contexto socioeconómico en el que se opera.

Se puede inferir que las competencias abarcan un conjunto integral de destrezas, conocimientos, valores y actitudes que los educandos deben adquirir y desarrollar para enfrentar con éxito los desafíos presentes y futuro. Estas competencias trascienden en el ámbito académico y se enfoca en capacidades prácticas que les permiten a los estudiantes enfrentar situaciones diversas en la vida personal, profesional y social. Las competencias educativas pueden incluir destrezas cognoscitivas como la habilidad de resolver problemas y pensar críticamente, así como las habilidades sociales, el trabajo en equipo y la comunicación efectiva, así como habilidades emocionales como la autoconciencia y la empatía. La promoción de competencias en educación busca preparar a los educandos para ser ciudadanos dinámicos y responsables en una sociedad que se caracteriza por su complejidad y cambio constante.

Se considera como padre del emprendimiento al economista austro-húngaro Schumpeter quién acuñó el concepto de "destrucción creativa" en su obra. Argumentaba que la innovación y el emprendimiento son fuerzas clave que impulsan el cambio económico a través de la generación de nuevas empresas, la introducción de novedosos productos y procesos, y la reorganización de la actividad económica. Drucker (s. f.) planteó que los emprendedores son personas que identifican oportunidades en el mercado y están predispuestos a enfrentar riesgos para aprovechar esas oportunidades. Esta teoría ha sido fundamental en la comprensión

de cómo los emprendedores perciben y aprovechan las oportunidades en su entorno empresarial.

Dentro del paradigma antropológico, la mentalidad y el espíritu emprendedor se reflejan en motivos trascendentes, estos motivos surgen a partir de la influencia del individuo distintos al ejecutor de la acción, esta teoría se centra en cómo los emprendedores utilizan los recursos disponibles para crear valor y obtener ventaja competitiva; autores destacados sugiere que el emprendimiento puede ser aprendido y que los emprendedores adquieren habilidades a través de la experiencia y la educación. el comportamiento emprendedor (Rodríguez, 2009).

Por otro lado, Rodríguez (2011) mencionó al emprendimiento como el proceso de reconocer, desarrollar y concretar nuevas ideas y oportunidades de comerciales; implica la creación de valor a través de la innovación, asumiendo riesgos calculados y utilizando recursos de manera creativa para establecer y hacer crecer un negocio exitoso; el emprendimiento va más allá de establecer nuevas empresas e incluye capacidad de innovar y provocar cambios positivos en organizaciones existentes; es un impulsor fundamental de la economía fomentando la generación de trabajo ,el desarrollo económico y la innovación en distintos sectores.

Para Raposo et al. (2008) mencionó que no existe un acuerdo definido sobre la descripción del emprendedor, aunque se reconoce que su perfil está determinado por una combinación de rasgos interno y externos. Por tal razón, no es posible definir un tipo de emprendedor, ya que el entorno y la historia personal de cada individuo influye significativamente en su desarrollo y perspectivas.

Se concluyó que el emprendimiento, como motor fundamental del progreso económico y social, se define por la habilidad de las personas y equipos para identificar oportunidades, asumir riesgos calculados y llevar a cabo iniciativas innovadoras que generen valor. Más allá de la creación de nuevas empresas, el emprendimiento implica un proceso dinámico de búsqueda, experimentación y adaptación, donde la creatividad, la resiliencia y la capacidad de aprendizaje continuo son cualidades esenciales (Vargas, 2023).

Al cuestionar el estado actual de las cosas y fomentar la innovación, el emprendimiento no solo estimula la generación de empleo y el crecimiento de la economía, sino que también que contribuye en la solución de problemas en la sociedad y el ambientales, alimentando así un ciclo virtuoso de desarrollo y transformación (Bilbao et al., 2015).

Para un mejor estudio del emprendimiento, al desarrollar esta competencia 27 los estudiantes pueden colaborar en la creación de una propuesta de valor, que represente una solución alternativa a un problema o necesidad en su contexto, tendrá la oportunidad de validar sus ideas con posibles consumidores y elegir la estrategia más adecuada en términos de pertinencia y viabilidad para implementar la elaboración de un servicio o bien concedido, utilizando destrezas técnicas. Además, evaluarán los procesos y resultados para tomar decisiones con el objetivo de emprender, mejorar o innovar (Minedu, 2017). Se tomó como dimensiones: (a) crea propuestas de valor, los estudiantes deben generar ideas innovadoras que aborden necesidades o problemas en su entorno; esto implica proponer soluciones a través de bienes o servicios que agreguen valor y sean relevantes para la comunidad (Minedu, 2017), (b) aplica habilidades técnicas, los estudiantes deben adquirir habilidades prácticas para producir o prestar los bienes o servicios ideados; esto puede incluir conocimientos técnicos relacionados con la producción, operar herramientas, manejar máquinas, diseño, marketing o cualquier otra área relevante (Minedu, 2017), (c) trabaja cooperativamente, es esencial para alcanzar objetivos y metas la colaboración es fundamental en el proceso emprendedor. Los escolares deben aprender a trabajar colaborativamente, comunicarse de forma efectiva y contribuir al cumplimiento de los propósitos del proyecto emprendedor (Minedu, 2017). (d) evalúa los resultados, los estudiantes deben ser capaces de analizar y evaluar los procesos y resultados de su proyecto de emprendimiento; esto les permite tomar decisiones informadas para innovar y mejorar en su enfoque emprendedor.

Para implementar efectivamente esta conexión entre el Design Thinking y el emprendimiento, esta combinación puede ser transformadora tanto para el desarrollo personal de los estudiantes como para el impacto social de sus iniciativas emprendedoras, y crear oportunidades para que los estudiantes apliquen estos enfoques en proyectos reales de su comunidad. Con el compromiso adecuado, esta combinación puede ser transformadora para los estudiantes y la sociedad.

Finalmente, la hipótesis principal se relaciona entre la metodología Design Thinking y el emprendimiento en los escolares del nivel secundaria técnica de una escuela pública de Huarochirí. A si mismo las hipótesis específicas son: La metodología DT se vincula con el emprendimiento en sus dimensiones aplica habilidades técnicas, crea propuesta de valor, trabaja cooperativamente y evalúa los

resultados del proyecto de emprendimiento, en estudiantes del nivel secundaria técnica.

II. METODOLOGÍA

La investigación se alineó al enfoque cuantitativo debido a que se recolectaron datos de la muestra en estudio para después procesarlos, mediante técnicas estadísticas, y obtener resultados. Hernández et al. (2014) mencionan que este enfoque emplea la recopilación de datos para corroborar hipótesis con base en el análisis estadístico con la finalidad de establecer patrones y aprobar teorías. Así mismo, el paradigma que se empleó fue el positivista. Para Ñaupas et al. (2018) este paradigma establece que la ciencia no debería especular, por lo contrario, debe enfocarse a observar, describir, medir los objetos, los hechos del contexto que es infinita y por ello incognoscible. Tomando en consideración el enfoque y paradigma en este estudio se recolectaron los datos de manera transversal, los cuales fueron procesados mediante técnicas estadísticas, para obtener resultados y aceptar o rechazar las hipótesis planteadas.

Por otra parte, la investigación fue de tipo básica también conocida como fundamental o pura debido a que se centró en la ampliación del conocimiento teórico y la comprensión del fenómeno en estudio. Para Ñaupas et al. (2018) las investigaciones básicas son concebidas como base en las investigaciones aplicadas y son fundamentales para el crecimiento de la ciencia. Esta investigación buscó generar y ampliar nuevos conocimientos en el campo educativo sobre la efectividad de la metodología DT y sus implicancias en el desarrollo del emprendimiento en los estudiantes.

Asimismo, el diseño que se empleó en la presente pesquisa fue no experimental. Según Arias y Covinos (2021) en este diseño no hay condicionamiento ni estímulos en las variables de estudio, los individuos son estudiados en su entorno natural sin manipular ninguna situación. Por otro lado, el nivel será descriptivo correlacional, para Ñaupas et al. (2018) este nivel de investigación se utiliza cuando el objetivo es establecer el nivel de asociación entre dos variables siempre y cuando no exista una interdependencia. El corte fue transversal debido a que se recopiló los datos una sola vez en un mismo tiempo con el fin de describir las variables y analizar su incidencia e interrelaciones en un contexto y momento determinado (Hernández et al., 2014).

Por último, el método que se empleó fue el hipotético deductivo, según Bernal (2011) este método inicia con aseveraciones en calidad de hipótesis para

falsearlas o refutarlas y deducir de ellas conclusiones que deben comprobarse con la realidad.

Una variable de investigación es una cualidad, característica o propiedad observable, que tienen los sujetos objeto de estudio, que puede adquirir distintos valores y es susceptible de ser medida o cuantificada. Para Ñaupas et al. (2018) las variables son atribuciones, características observables o cualidades que poseen los sujetos u objetos de investigación que expresan magnitudes continuas o que varían discretamente. Del mismo modo, Arias y Covinos (2021) indican que las variables cuantitativas son aquellas propiedades del objeto o individuos que se pueden medir.

Por otra parte, la operacionalización es el proceso por el cual las variables son disgregadas en partes más pequeñas para poder ser estudiadas. Según Hernández et al. (2014) la operacionalización es el paso de variable teórica a dimensiones, indicadores e ítems empíricos verificables y medibles. De igual manera, Feria et al. (2019) este proceso es la división y subdivisión al interior de las variables a dos o más niveles que son denominados dimensiones e indicadores.

Según Brown (2020) se conceptualiza el Design Thinking, como el pensamiento de diseño, que es una metodología que se enfoca en la persona para resolver problemas y necesidades de manera creativa y generar ideas innovadoras. Del mismo modo las dimensiones fueron las siguientes: Empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar.

De tal manera el emprendimiento se conceptualiza en base a la competencia 27 donde los estudiantes generaran propuesta de valor que solucionen necesidades o problemas locales. Esto les permite validar sus ideas con potenciales usuarios, elegir la estrategia más idónea para materializar la producción de un servicio o bien y emplear destrezas técnicas. Asimismo, evaluar los procesos y resultados para orientar decisiones que fomenten el emprendimiento la mejora continua y la innovación (Minedu, 2017). A si mismo las dimensiones son: aplica habilidades, crea propuesta de valor, evalúa los resultados, trabaja cooperativamente,

Por otra parte, el universo también conocido como población es el total de sujetos objeto de estudios que tienen características comunes que comparten el mismo espacio y tiempo. Para Feria et al. (2019) es el conjunto de elementos que

tenga una o más características comunes delimitadas por el investigador. La población, objeto de indagación, estuvo conformada por 171 estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la I. E. Técnica Simón Bolívar del distrito de Santa Eulalia. Los criterios de inclusión que se considerarán son los escolares de cuarto y quinto grado matriculados en el año escolar 2024 con asistencia permanente y con consentimiento informados de los padres, apoderados o tutores. Por otra parte, los criterios de exclusión que se tomarán en cuenta son los estudiantes con necesidades educativas especiales que demanden una adecuación de los programas curriculares.

Después de someter a la población, 171 escolares de cuarto y quinto grado, a los criterios de exclusión e inclusión se procedió a calcular la muestra. Ñaupas et al. (2014) menciona que la muestra una parte o subconjunto que representa el universo y selecciona de manera probabilística no probabilística, este subconjunto reúne las características y cualidades de todos los individuos objeto de estudio. Se aplicó el muestreo probabilístico aleatorio simple y se obtuvo como muestra la cantidad de 120 escolares a quienes se les aplicó los instrumentos.

Las unidades de análisis son las características, propiedades o cualidades de los individuos, objetos, fenómenos o hechos a los cuales se aplican los instrumentos para obtener datos (Ñaupas et al., 2018). En este trabajo de indagación la unidad de análisis fue cada estudiante de cuarto y quinto grado de secundaria de la I. E.

Además, las técnicas son un conjunto de normas y procedimientos que conducen el proceso de investigación con la finalidad de alcanzar los objetivos planeados (Ñaupas et al., 2018). En el presente estudio la técnica que se empleó fue la encuesta. Tamayo y Silva (2018) mencionó que esta técnica sirve para establecer contacto con las unidades de estudio y recopilar los datos que el investigador necesita.

Los instrumentos son las herramientas materiales o conceptuales, a través de las cuales se recopila los datos para posteriormente convertirlos en información, por medio de ítems, preguntas que exigen respuestas de los integrantes de la muestra (Ñaupas et al., 2021). En el presente estudio se usó como instrumento el cuestionario, uno para cada variable de investigación. Hernández et al. (2014) mencionan que los

cuestionarios se emplean en investigaciones para recolectar datos de diversos tipos que posteriormente serán procesado para convertirlos en información.

Los instrumentos antes de ser aplicados pasaron por validez para determinar si tiene capacidad de medir lo que tiene de medir, en otras palabras, si los ítems planteados están redactados de forma tal que midan lo que el investigador quiere estudiar. Hernández et al. (2014) mencionan que la validez, en término amplio, hace referencia al grado en que un instrumento mide la variable que debe medir. El presente estudio se empleó la validez de contenido mediante el juicio de tres expertos de la UCV.

Posteriormente los instrumentos pasaron por la prueba de confiabilidad que es una técnica que se emplea para evaluar la estabilidad y consistencia, esto se concretizó con la ejecución de una prueba piloto a 20 estudiantes. Para Hernández et al. (2014) la fiabilidad de un instrumento hace referencia al nivel en que su ejecución reiterada al mismo sujeto origina resultados similares o iguales, los rangos que oscilan los valores de confiabilidad van de 0 a 1, el valor que se acerque más a 0 indica que el instrumento no es confiable, por otro, lado si el valor se acerca a más a 1 significa que el instrumento tiene una alta fiabilidad. En la presente investigación para la prueba de fiabilidad de los instrumentos se empleó el coeficiente de Alfa de Cronbach debido a la naturaleza politómica de los ítems, los resultados fueron para la primera variable un coeficiente de 0,937 lo que indicó que el instrumento tuvo una alta confiabilidad, con respecto a la variable 2 el coeficiente fue 0,921 y de la misma forma indicó que dicho instrumento tuvo una alta confiabilidad.

Los Procedimientos del presente estudio se basó en teorías para realizar la operacionalización de las variables, lo que conllevó a la construcción de los instrumentos de investigación. La ejecución de los instrumentos se realizó de manera anónima y tuvo 23 preguntas politómica tipo Likert cada uno. Previamente a la ejecución de los instrumentos se remitió una solicitud de permisión a la dirección de la I. E. y se pidió el consentimiento de los padres, madres, apoderados o tutores para poder encuestar a los estudiantes. Se generó un enlace para que los estudiantes llenen la encuesta de manera virtual en el aula de computación de la I. E. Los datos fueron recopilados en una hoja de cálculo y se procesaron mediante el software estadístico SPSSv25.

Para el análisis de datos descriptivos se empleó tablas de frecuencia y gráfico de barras agrupadas para las variables Design Thinking y emprendimiento. Por otra parte, el análisis inferencias inició con la prueba de normalidad, para esto se empleó la prueba Kolmogorov-Smirnov, porque la muestra fue superior a 50, como los hallazgos evidenciaron que los datos, de las dos variables, siguen una distribución normal se empleó la prueba de hipótesis y correlación a Pearson, todo esto con la finalidad de determinar el nivel de asociación o correlación de las variables Design Thinking y emprendimientos.

La redacción del marco teórico se realizó citando a los autores pertinentes y siguiendo las normas establecidas por la APA séptima edición. Para aplicar la encuesta, se obtuvo la autorización previa de la directora de la I. E. Simón Bolívar, y se instruyó a los estudiantes sobre cómo responder adecuadamente a las preguntas. Los datos recopilados fueron analizados sin que el investigador los manipule de ninguna manera. Las consideraciones éticas de este estudio se fundamentaron en los principios éticos de beneficencia, el estudio buscó promover el bienestar de los escolares; maleficencia, que procura evitar cualquier forma de daño; autonomía, que reconoce cada participante como individuo y respeta su singularidad y características; y justicia, que se refiere a la selección de acciones éticas, como se detalla en la Resolución del Vicerrectorado de Investigación de la guía 081.

III. RESULTADOS

Análisis descriptivo

Tabla 1

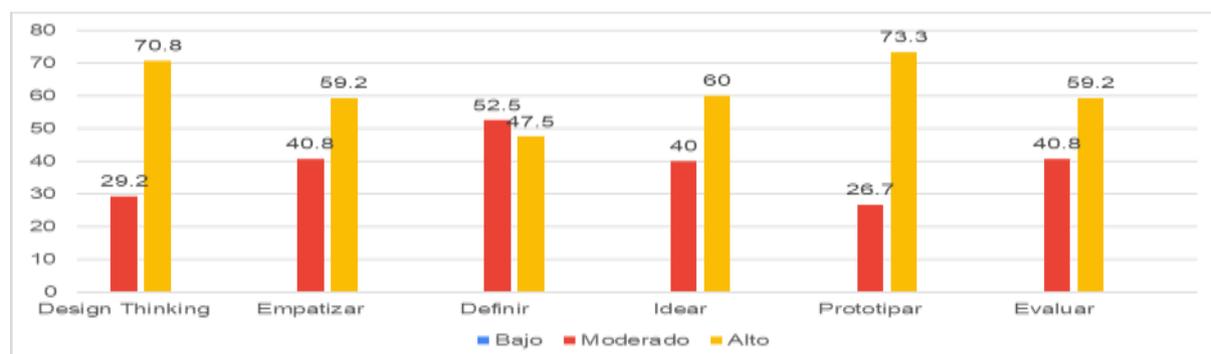
Tabla de frecuencia de la variable 1 y sus dimensiones

Nivel	Design Thinking		Empatizar		Definir		Idear		Prototipar		Evaluar	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Moderado	35	29.2	49	40.8	63	52.5	48	40	32	26.7	49	40.8
Alto	85	70.8	71	59.2	57	47.5	72	60	88	73.3	71	59.2
Total	120	100	120	100	120	100	120	100	120	100	120	100

Nota: Análisis estadístico SPSSv26(2024).

Figura 1

Gráfico de barras de la variable 1 y sus dimensiones



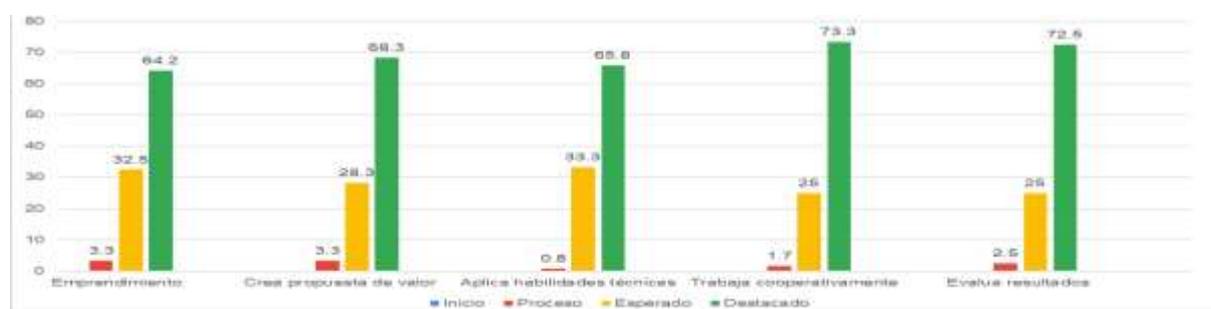
Nota: Datos estadísticos de la encuesta Excel (2024)

En la tabla y figura 1 muestra el nivel de conocimiento de la metodología Design Thinking y sus etapas por parte de los estudiantes, el 29.2% (35 estudiantes) muestran conocimiento moderado de la metodología y un 70.8% (85 estudiantes) muestran un conocimiento alto de la metodología. Por otra parte, 40.8% (49 estudiantes) muestran un conocimiento moderado de la etapa empatizar, 59.2% (71 estudiantes) muestran un conocimiento alto en la misma etapa; con respecto a la etapa definir 52.5% (63 estudiantes) evidencian un nivel moderado y 47.5% (57 estudiantes) evidencian un nivel alto; en el mismo sentido en la etapa idear 40% (48 estudiantes) evidencian un nivel moderado y 60% (72 estudiantes) evidencian un nivel alto; en la etapa prototipar el 26.7% (32 estudiantes) evidenció un nivel moderado y 73.3% (88 estudiantes) evidenció un nivel alto; por último con respecto a la etapa evaluar el 40.8% (49 estudiantes) evidenció un nivel moderado y el 59.2% (71 estudiantes) evidenció un nivel alto.

Tabla 2*Tabla de frecuencias variable 2 y sus dimensiones*

Nivel	Emprendimiento		Crea propuesta de valor		Aplica habilidades técnicas		Trabaja cooperativamente		Evalúa resultados	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Proceso	4	3.3	4	3.3	1	0.8	2	1.7	3	2.5
Esperado	39	32.5	34	28.3	40	33.3	30	25	30	25
Destacado	77	64.2	82	68.3	79	65.8	88	73.3	87	72.5
Total	120	100	120	100	120	100	120	100	120	100

Nota: Análisis estadístico SPSSv26(2024).

Figura 2*Gráfico de barras de la variable 2 y sus dimensiones*

Nota: Datos estadísticos de la encuesta Excel (2024)

En la tabla y figura 2 se evidencia el nivel de desarrollo de la competencia emprendedora y de sus dimensiones. Con respecto al nivel de desarrollo del emprendimiento el 3.3% (4 escolares) están en proceso, el 32.5% (39 escolares) han alcanzado el nivel esperado y 64.2% (77 escolares) están en un nivel destacado. Con respecto a la dimensión crea propuestas de valor el 3.3% (4 escolares) se encuentran en proceso, 28.3% (34 escolares) se encuentran en nivel esperado y 68.3% (82 escolares) se encuentran en nivel destacado. Por otro lado, con respecto a la dimensión aplica habilidades técnicas 0.8% (1 escolar) se encuentra en proceso, 33.3% (40 escolares) se encuentran en nivel esperado y 65.8% (79 escolares) se encuentran en nivel destacado. De la misma manera, con respecto a la dimensión trabaja colaborativamente el 1.7% (2 escolares) están en proceso, 25% (30 escolares) se encuentran en un nivel esperado y 73.3% (88 escolares) se encuentran en nivel destacado. Por último, con respecto a la capacidad evalúa resultados el 2.5% (3 escolares) se encuentran en proceso, 25% (30 escolares) están en nivel esperado y 72.5% (87 escolares) están en un nivel destacado.

Prueba de normalidad

Para determinar la normalidad de los datos se empleó la prueba de Kolmogorov-Smirnov dado a que la muestra es superior a 50. Para realizar el análisis de normalidad se establecieron las siguientes hipótesis estadísticas y las siguientes reglas de decisión.

Hipótesis estadísticas

H₀ Los datos siguen una distribución normal.

H₁ Los datos no siguen una distribución normal.

Reglas de decisión

Cuando el p valor ≤ 0.05 se rechaza la hipótesis nula.

Cuando el p valor > 0.05 no se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 3

Análisis de normalidad de las variables

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Design Thinking	0,049	120	0,200*
Emprendimiento	0,079	120	0,064

Nota: Análisis estadístico SPSSv26(2024).

En la tabla 3 se evidencia la prueba de normalidad de ambas variables, para ambas variables. 1 Design Thinking el sig. 0,200 $> 0,05$ por lo que no se rechaza la H₀ y se concluye que los datos siguen una distribución normal; para la variable 2 Emprendimiento el sig. 0,064 $> 0,05$ por lo tanto no se rechaza la H₀ y se concluye que los datos también siguen una distribución normal; como los datos de ambas variables siguen una distribución normal para determinar el nivel de vinculación y prueba de hipótesis se utilizó la prueba de Pearson.

Análisis inferencial

Para la prueba de hipótesis y correlación se empleó la prueba de Pearson y se establecieron las hipótesis de investigación y los siguientes supuestos.

Nivel de significancia

Es de 0,05 con un nivel de confianza de 95%.

Regal de decisión

Si $p\text{-valor} < 0,05$, se rechaza la H_0 , caso contrario si $p\text{-valor} \geq 0,05$, no se rechaza la H_0 .

Hipótesis general

H_0 La metodología DT no se relaciona con el emprendimiento en los educandos.

H_G La metodología DT se relaciona con el emprendimiento en los educandos.

Tabla 4

Prueba de hipótesis y correlación de la V1 y V2

		Design Thinking	Emprendimiento
Design Thinking	Correlación de Pearson	1	0,645**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	120	120

Nota: Análisis estadístico SPSSv26(2024).

En la tabla 4 se muestra un $p\text{-valor} (0,000) < 0,05$ esto implica que se rechaza la (H_0) y se acepta la (H_G). Por otra parte, el coeficiente de correlación es $r=0,645$; el cual comparándolo con la tabla de rangos de coeficiente de correlación de Hernández et al. (2014) se establece que tiene una asociación moderada positiva.

Hipótesis específica 1

H_0 La metodología DT no se relaciona con el emprendimiento en su dimensión crea propuestas de valor.

H_{E1} La metodología DT se relaciona con el emprendimiento en su dimensión crea propuestas de valor.

Tabla 5

Prueba de hipótesis y correlación de la V1 y D1V2

		Design Thinking	Crea propuesta de valor
Design Thinking	Correlación de Pearson	1	0,623**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	120	120

Nota: Análisis estadístico SPSSv26(2024).

En la tabla 5 se evidencia un p-valor (0,000) < 0,05 por lo tanto se rechaza la (H_0) y se acepta la 1 (H_{E1}). Por otra parte, el coeficiente de correlación es $r=0,623$; el cual comparándolo con la tabla de rangos de coeficiente de correlación de Hernández et al. (2014) se establece que tiene una correlación positiva moderada.

Hipótesis específica 2

H_0 La metodología DT no se relaciona con el emprendimiento en su dimensión aplica habilidades técnicas.

H_{E2} La metodología DT se relaciona con el emprendimiento en su dimensión aplica habilidades técnicas.

Tabla 6

Prueba de hipótesis y correlación de la V1 y D2V2

		Design Thinking	Aplica habilidades técnicas
Design Thinking	Correlación de Pearson	1	0,628**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	120	120

Nota: Análisis estadístico SPSSv26(2024).

En la tabla 6 se evidencia un p-valor (0,000) < 0,05 por lo tanto se rechaza la (H_0) y se acepta la (H_{E2}). Por otra parte, el coeficiente de correlación es $r=0,628$; el cual comparándolo con la tabla de rangos de coeficiente de correlación de Hernández et al. (2014) se establece que tiene una correlación positiva moderada.

Hipótesis específica 3

H_0 La metodología DT no se relaciona con el emprendimiento en su dimensión trabaja colaborativamente.

H_{E3} La metodología DT se relaciona con el emprendimiento en su dimensión trabaja colaborativamente.

Tabla 7

Prueba de hipótesis y correlación de la V1 y D3V2

		Design Thinking	Trabaja colaborativamente
Design Thinking	Correlación de Pearson	1	0,489**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	120	120

Nota: Análisis estadístico SPSSv26(2024).

En la tabla 7 se evidencia un p-valor (0,000) < 0,05 por lo tanto se rechaza la (H₀) y se acepta la (H_{E3}). Por otra parte, el coeficiente de correlación es r=0,489; el cual comparándolo con la tabla de rangos de coeficiente de correlación de Hernández et al. (2014) se establece que tiene una correlación positiva moderada.

Hipótesis específica 4

H₀ La metodología DT no se relaciona con el emprendimiento en su dimensión evalúa resultados.

H_{E4} La metodología DT se relaciona con el emprendimiento en su dimensión evalúa resultados.

Tabla 8

Prueba de hipótesis y correlación de la V1 y D4V2

		Design Thinking	Evalúa resultados
Design Thinking	Correlación de Pearson	1	0,515**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	120	120

Nota: Análisis estadístico SPSSv26(2024).

En la tabla 8 se evidencia un p-valor (0,000) < 0,05 por lo tanto se rechaza la (H₀) y se acepta la (H_{E4}). Por otra parte, el coeficiente de correlación es r=0,515; el cual comparándolo con la tabla de rangos de coeficiente de correlación de Hernández et al. (2014) se establece que tiene una correlación positiva moderada.

IV. DISCUSIÓN

El objetivo general en la presente investigación se centró en determinar el vínculo que existe entre la metodología Design Thinking (DT) y el emprendimiento, los resultados descriptivos, de la metodología DT, evidencian que de los 120 educandos encuestados el 29.2% (35 estudiantes) muestran conocimiento moderado de la metodología y un 70.8% (85 estudiantes) muestran un conocimiento alto de la metodología. Con respecto a la variable emprendimiento, evidencian que de los 120 estudiantes encuestados el 3.3% (4 estudiantes) se encuentran en proceso de desarrollo de la competencia, el 32.5% (39 escolares) se encuentran nivel esperado y 64.2% (77 estudiantes) se encuentran en nivel destacado. Los resultados inferenciales evidenciaron que existe un vínculo positivo y moderado entre las variables que al someterlas a prueba de contraste se obtuvo como hallazgos un coeficiente de correlación de Pearson $r=0,645$ y un $p\text{-valor}=0.000 < 0.05$, por lo cual se rechaza la H_0 y se aceptó la H_A .

Estos resultados se asemejan al obtenido por Corrilla (2021) el cual tuvo por objetivo primordial (OG) demostrar el vínculo entre el DT y las habilidades técnicas de los estudiantes de educación secundaria de un colegio técnico del distrito de Carmen de la Legua, el investigador obtuvo como resultados un $p\text{-valor}$ (0,000) y un coeficiente de vinculación de Spearman $Rho=0,845$; por lo cual el investigador concluye que entre ambas variables en estudio existe una asociación positiva alta. Por otra parte, Canahualpa (2023) en una investigación que realizó con el propósito de determinar el vínculo entre la metodología DT y el desenvolvimiento de la autoeficacia de los educandos en una escuela, el autor obtuvo como resultados un $p\text{-valor}$ (0,000) y un coeficiente de vinculación ($Rho=0,387$) por lo cual concluye que existe una vinculación directa entre las variables de investigación. De la misma manera Obregón et al. (2023) en una indagación la cual tuvo como objetivo primordial (OG) determinar si el DT influye significativamente en la generación de emprendimientos en los estudiantes de una institución educativa de Barranca, los investigadores obtuvieron como resultado un $p\text{-valor}$ (0,000) y un coeficiente de vinculación de Spearman de ($Rho=0,584$) por lo cual concluyen que entre las variables estudiadas existe una asociación positiva moderada. Del mismo modo, Marroquín (2020) al realizar una investigación con el objetivo primordial (OG) de determinar el vínculo que existe entre el DT y la enseñanza de la lengua inglesa en

los maestros, el investigador obtuvo como resultados un p-valor (0,000) y un coeficiente de vinculación ($Rho=0,832$) por lo cual concluye que existe una relación positiva alta entre las variables estudiadas. Por otra parte, Aguirre (2022) al realizar una investigación en un IEP de Lima para determinar el vínculo entre Design Thinking y el pensamiento crítico donde obtuvo como resultado un coeficiente de vinculación $r=0,666$ y un p-valor=0,000; por lo cual el investigador concluye que la metodología DT se relaciona de forma considerable con el pensamiento crítico en los educandos de un IEP de Lima. Por último, en una investigación realizada por Agurto (2020), en una institución educativa de Surquillo, sobre Design Thinking y la competencia 27 con el objetivo primordial (OG) de determinar la asociación entre ambas variables; al analizar los datos el investigador obtuvo un coeficiente de vinculación de 0,053 y un p-valor=0,000; por lo tanto, la investigadora concluye que entre ambas variables estudiadas existe una correlación positivo alta.

Lo descrito anteriormente se sostiene en la teoría de pensamiento de diseño propuesta por Brown (2020) que enfoca esta metodología en el ser humano, orientada a resolver de manera creativa y generar ideas innovadoras. Por otra parte, el Minedu (2017) menciona que esta metodología se basa en la empatía con los usuarios, la colaboración multidisciplinaria y la experimentación rápida para crear soluciones efectivas y satisfactoria implica usar diversas estrategias creativas para mejorar el proceso de diseño al analizar, comprender y proponer soluciones a las necesidades reales de los usuarios.

Las investigaciones y teorías mencionadas en los párrafos anteriores corroboran y sustentan los resultados y las conclusiones obtenidas al contrastar la Hg donde se afirma la metodología DT se vincula con el emprendimiento en los educandos del nivel secundaria técnica de una escuela pública de Huarochirí, ya que, los resultados de correlación y prueba de hipótesis son similares a los obtenidos en la presente pesquisa, por lo cual, lo refuerzan y sostienen.

En relación al primer objetivo específico 1, el cual consiste en determinar el vínculo que existe entre la metodología Design Thinking (DT) y el emprendimiento en si dimensión crea propuestas de valor, los hallazgos descriptivos evidenciaron que de los 120 educandos encuestados el 3.3% (4 estudiantes) se encuentran en proceso de desarrollo de la dimensión crea propuestas de valor, el 28.3% (34 estudiantes) se

encuentran en nivel esperado en el desarrollo de la dimensión y 68.3% (82 estudiantes) se encuentran en nivel destacado en el desarrollo de la dimensión. Los resultados inferenciales evidenciaron que existe una vinculación positiva moderada entre la variable y dimensión debido que al someterlas a prueba de contraste se obtuvo como resultado un coeficiente de correlación de Pearson $r=0,623$ y un $p\text{-valor}=0.000 < 0.05$, por lo cual se rechazó (H_0) y se aceptó (H_1).

Estos resultados son equivalentes a los obtenidos en un estudio realizado por Agurto (2022) la cual tenía como primer objetivo específico 1, determinar la vinculación existente entre la metodología DT y la dimensión crea propuesta de valor, al procesar los datos obtenidos el investigador tuvo como resultados un coeficiente de vinculación de Spearman $Rho=0.891$ y un $p\text{-valor}=0.000 < 0.05$, por lo cual el investigador rechaza la H_0 y establece que entre la variable y dimensión existe una asociación positiva y alta.

Lo anterior descrito se sostiene con lo expresado por el Minedu (2017) al mencionar que al crear propuestas de valor, los educandos deben generar ideas innovadoras que aborden necesidades o problemas en su entorno; esto implica proponer soluciones a través de bienes o servicios que agreguen valor y sean relevantes para la comunidad.

En relación al segundo objetivo específico 2, el cual consiste en determinar el vínculo que existe entre DT y el emprendimiento en su dimensión aplicar habilidades técnicas, los hallazgos descriptivos evidenciaron que de los 120 educandos encuestados el 0.8% (1 estudiantes) se hallan en proceso de desarrollo de la dimensión aplica habilidades técnicas, el 33.3% (40 estudiantes) se hallan en nivel esperado en el desarrollo de la dimensión y 65.8% (79 estudiantes) se hallan en nivel destacado en el desarrollo de la dimensión. Los resultados inferenciales evidenciaron que existe una correlación positiva moderada entre la variable y dimensión, debido que al someterlas a prueba de contraste se obtuvo como consecuencia un coeficiente de vinculación de Pearson $r=0,628$ y un $p\text{-valor}=0.000 < 0.05$, por lo cual se rechaza la H_0 y se aceptó la H_a .

Estos hallazgos son equivalentes a los obtenidos en el estudio realizado por Agurto (2020) el cual tuvo como segundo objetivo 2, determinar la asociación que existe entre el pensamiento de diseño y el desarrollo de la segunda dimensión de la

competencia 27 en estudiante de educación secundaria, el investigador al someter los datos a prueba de hipótesis y asociación obtuvo como resultados un coeficiente de vinculación Rho de Spearman=0.768 y un p-valor=0,00; por lo cual el autor concluye que existe una asociación positivo alta entre la variable y dimensión en estudio. De la misma forma Corrilla (2021) en una investigación la cual tuvo por objetivo demostrar la relación entre el pensamiento de diseño y las habilidades técnicas de los estudiantes de educación, el investigador obtuvo como resultados un p-valor (0,000) y un coeficiente de vinculación de Spearman Rho=0,845; por lo cual concluye que entre ambas variables existe una asociación positiva alta.

Lo anterior descrito se sostiene con lo expresado por el Minedu (2019) al mencionar que al aplica habilidades técnicas, los estudiantes deben adquirir habilidades prácticas para producir o prestar los bienes o servicios ideados; esto puede incluir conocimientos técnicos relacionados con la producción, operar herramientas, manejar maquinas, diseño, marketing o cualquier otra área relevante.

En relación al tercer objetivo específico, el cual consiste en determinar la vinculación que existe entre la metodología Design Thinking (DT) y el emprendimiento en si dimensión trabaja colaborativamente, los hallazgos descriptivos evidenciaron que de los 120 educandos encuestados el 1.7% (2 estudiantes) se hallan en proceso de desarrollo de la dimensión trabaja colaborativamente, el 25% (30 estudiantes) se hallan en nivel esperado en el desarrollo de la dimensión y 73.3% (88 estudiantes) se hallan en nivel destacado en el desarrollo de la dimensión. Los resultados inferenciales evidenciaron que existe una vinculación positiva moderada entre la variable y dimensión debido que al someterlas a prueba de contraste se obtuvo como resultado un coeficiente de vinculación de Pearson $r=0,489$ y un p-valor $=0.000 < 0.05$, por lo cual se rechaza H_0 y se aceptó la H_3 .

Estos resultados son equivalentes a los obtenidos en una investigación desarrollada por Agurto (2020) el cual tuvo como tercer objetivo (OE3) determinar la asociación que existe entre el pensamiento de diseño y el desarrollo de la tercera dimensión de la competencia 27 en estudiante de educación secundaria, el investigador al someter los datos a prueba de hipótesis y asociación obtuvo como resultados un coeficiente de vinculación Rho de Spearman=0.676 y un p-valor=0,00;

por lo cual el autor concluye que existe un vínculo positivo alta entre la variable y dimensión en estudio.

Lo anterior descrito se sostiene con lo expresado por el Minedu (2019) al mencionar que trabajar colaborativamente es esencial para alcanzar objetivos y metas, la colaboración es fundamental en el proceso emprendedor; los educandos deben aprender a trabajar colaborativamente, comunicarse de forma efectiva y contribuir al respeto de los objetivos del proyecto emprendedor.

En los que concierne al cuarto (OE4), el cual consiste en determinar el vínculo que existe entre la metodología Design Thinking (DT) y el emprendimiento en si dimensión evalúa resultados, los hallazgos descriptivos evidenciaron que de los 120 estudiantes encuestados el 2.5% (3 estudiantes) se hallan en proceso de desarrollo de la dimensión, el 25% (30 estudiantes) se hallan en nivel esperado en el desarrollo de la dimensión y 72.5% (87 estudiantes) se hallan en nivel destacado en el desarrollo de la dimensión. Los resultados inferenciales evidenciaron que existe una vinculación positiva moderada entre la variable y dimensión debido que al someterlas a prueba de contraste se obtuvo como resultado un coeficiente de vinculación de Pearson $r=0,515$ y un $p\text{-valor}=0.000 < 0.05$, por lo cual se rechazó la H_0 y se aceptó la Hipótesis H_4 .

Estos resultados son equivalentes a los obtenidos en una investigación ejecutada por Agurto (2020) el cual tuvo como tercer objetivo (OE4) determinar la asociación que existe entre el pensamiento de diseño y el desarrollo de la cuarta dimensión de la competencia 27 en estudiante de educación secundaria, el investigador al someter los datos a prueba de hipótesis y asociación obtuvo como resultados un coeficiente de vinculación Rho de Spearman= 0.611 y un $p\text{-valor}=0,00$; por lo cual el autor concluye que existe una asociación positivo alta entre la variable y dimensión en estudio.

Lo anterior descrito se sostiene con lo expresado por el Minedu (2019) al mencionar que, al evaluar resultados, los estudiantes deben ser eficaces de analizar y evaluar los procesos y resultados de su proyecto de emprendimiento; esto les permite tomar decisiones informadas para mejorar o innovar en su enfoque emprendedor.

Por lo anterior mencionado se concluye que la metodología DT se relaciona positivamente con las cuatro dimensiones de la variable emprendimiento, estos resultados son corroborados y sostenidos con las investigaciones y teorías expuestas párrafos arriba.

V. CONCLUSIONES

Con respecto al objetivo general (O_G) establecido se determina que existe vinculación positiva moderada entre la variable Design Thinking (DT) y la variable emprendimiento (E) en los estudiantes del nivel secundaria técnica de una escuela pública de Huarochirí; de acuerdo con los hallazgos obtenidos al contrastar la hipótesis general (H_G) y realizar la prueba de correlación donde se obtuvo un p -valor= $0,000 < 0,05$ y un coeficiente de vinculación de Pearson $r=0,645$ respectivamente, llegándose a la conclusión que cuando se emplea la metodología DT los estudiantes desarrollan el emprendimiento.

Con respecto al primer objetivo específico (O_{E1}) establecido se determina que existe vinculación positiva moderada entre la variable Design Thinking (DT) y la dimensión crea propuestas de valor en los educandos del nivel secundaria técnica de una escuela pública de Huarochirí; de acuerdo con los hallazgos obtenidos al contrastar la primera H_{E1} y realizar la prueba de asociación donde se obtuvo un p -valor= $0,000 < 0,05$ y un coeficiente de correlación de Pearson $r=0,623$ respectivamente, llegándose a la conclusión que cuando se emplea la metodología DT los estudiantes desarrollan la dimensión crea propuestas de valor.

En los que concierne al segundo objetivo específico (O_{E2}) establecido se determina que existe vinculación positiva moderada entre la variable Design Thinking (DT) y la dimensión aplica habilidades técnicas en los educandos del nivel secundaria técnica de una escuela pública de Huarochirí; de acuerdo con los hallazgos obtenidos al contrastar la segunda H_{E2} y realizar la prueba de asociación donde se obtuvo un p -valor= $0,000 < 0,05$ y un coeficiente de vinculación de Pearson $r=0,628$ respectivamente, llegándose a la conclusión que cuando se emplea la metodología DT los estudiantes desarrollan la dimensión aplica habilidades técnicas.

En relación al tercer objetivo específico (O_{E3}) se estableció que existe una vinculación positiva moderada entre la variable Design Thinking (DT) y la dimensión trabaja colaborativamente en los educandos del nivel secundaria técnica de una escuela pública de Huarochirí; de acuerdo con los hallazgos obtenidos al contrastar la tercera H_{E3} y realizar la prueba de asociación donde se evidenció un p -valor= $0,000 < 0,05$ y un coeficiente de vinculación de Pearson $r=0,489$ respectivamente,

llegándose a la conclusión que cuando se emplea la metodología DT los estudiantes desarrollan la dimensión trabaja colaborativamente.

Con respecto al cuarto objetivo específico (O_{E4}) establecido se determina que existe una vinculación positiva moderada entre la variable Design Thinking (DT) y la dimensión evalúa resultados en los educandos del nivel secundaria técnica de una escuela pública de Huarochirí; de acuerdo con los hallazgos obtenidos al contrastar la cuarta H_{E4} y realizar la prueba de correlación donde se obtuvo un $p\text{-valor}=0,000 < 0,05$ y un coeficiente de asociación de Pearson $r=0,515$ respectivamente, llegándose a la conclusión que cuando se emplea la metodología DT los estudiantes desarrollan la dimensión evalúa resultados.

VI. RECOMENDACIONES

En relación al Minedu (2017) se recomienda a:

Implementar y fortalecer el uso de la metodología DT en el área de EPT en todos los grados y especialidades mediante talleres, capacitaciones y cursos a los docentes del área para que ellos lo utilicen en su práctica pedagógica y de esta manera puedan desarrollar en los educandos la competencia 27 del CNEB.

Se sugiere que los docentes del área de EPT empleen la metodología de pensamiento de diseño en sus sesiones de aprendizaje y movilicen la capacidad crea propuesta de valor para que los educandos generen ideas innovadoras que den solución a los problemas o necesidades de su localidad mediante la creación de propuestas con valor agregado.

Se recomienda a los maestros del área de EPT que empleen la metodología de pensamiento de diseño en sus sesiones de aprendizaje y movilicen la capacidad aplica habilidades técnicas para que los educandos adquieran las habilidades prácticas de manipulación, diseño, manejo y marketing y estén en la capacidad de producir bienes o prestar servicios.

Se sugiere a los maestros del área de EPT que empleen la metodología de pensamiento de diseño en sus sesiones de aprendizaje y movilicen la capacidad trabaja colaborativamente para que los educandos desarrollen esta cualidad y puedan alcanzar sus metas y objetivos propuesto en sus proyectos de emprendimiento.

Finalmente se sugiere a los docentes del área de Educación para el Trabajo que empleen la metodología de pensamiento de diseño en sus sesiones de aprendizaje y movilicen la capacidad evalúa resultados para que los educandos adquieran las habilidades necesarias y puedan analizar los procesos y resultados de sus proyectos de emprendimiento y de esta manera logren tomar las decisiones más pertinentes y se logre mejorar continuamente.

REFERENCIAS

- Agurto Ñopo, L. N. (2022). *La metodología Design Thinking y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en estudiantes de educación secundaria de la institución educativa de Surquillo, 2022* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/106821>
- Arias Gonzáles, J. L. y Covinos Gallardo, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting EIRL. https://www.researchgate.net/publication/352157132_DISENO_Y_METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION
- Bedoya, V. H. F. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. *Espíritu emprendedor TES*, 4(3), 65 - 76. <https://doi.org/10.33970/eetes.v4.n3.2020.207>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación* (3rd ed) . Pearson.
- Bilbao, N. S. y Vélez, A. L. L. (2015). Las competencias de emprendimiento social, COEMS: Aproximación a través de programas de formación universitaria en Iberoamérica. *Revista de Estudios Cooperativos*, 1(119), 159-182.
- Boscán Carroz, M. C., Melean Romero, R. A., Chavez Vera, K. J. y Calanchez Urribarri, Á. (2023). Emprendimiento peruano en el marco del desarrollo sostenible. *Retos Revista de Ciencias de la Administración y Economía*, 13(26), 223-236. <https://doi.org/10.17163/ret.n26.2023.03>
- Brenner, W. y Uebernickel, F. (2016). *Design Thinking fo Innovation*. Springer. <https://www.alexandria.unisg.ch/server/api/core/bitstreams/0de01fdf-6802-4836-b734-b95f260b3f32/content>
- Brown, T. (2020). *Diseñar el cambio: Cómo el Design Thinking transforma organizaciones e inspira la innovación*. Ediciones Urano. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=s5vQEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&dq=libro+brown+2009+design+thinking&ots=z-sZkQ-FDO&sig=CJ6ddMNURQ-zGQqs-6h6j2CrnSw#v=onepage&q&f=false>
- Caiza, Q. E. (2022). *Implementación del Design Thinking para el desarrollo de proyecto en la asignatura de emprendimiento y gestión* [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio institucional.

[https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/4994/1/CAIZA%20QUILLU PANGUI%20EVELYN%20ESTEFANIA.pdf](https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/4994/1/CAIZA%20QUILLU%20PANGUI%20EVELYN%20ESTEFANIA.pdf)

- Canahualpa Valle, E. J. (2023). *Metodología Design Thinking y la autoeficacia académica de una institución educativa del distrito de Miraflores* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/126399>
- Corilla, H. L. (2021). *Design Thinking y habilidades técnicas en estudiantes de secundaria del VII ciclo de un politécnico de Carmen de la Legua - Reynoso, 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/87205>
- Cobb, P., y Yackel, E. (1996). Perspectivas constructivistas, emergentes y socioculturales en el contexto de la investigación del desarrollo. *Educational Psychologist*, 31 (3-4), 175-190. <https://doi.org/10.1080/00461520.1996.9653265>
- Cano, J. A. (2016). *Políticas de emprendimiento innovador e incubadoras de empresas* (Tesis de doctorado, Universitat Politècnica de València). Repositorio institucional. <https://dx.doi.org/10.4995/Thesis/10251/61774>
- Espinoza, E. O., Ayala, A. N., Yovera, S. R. Y., Soto, F. C. y Vilela, A. M. (2023). Design thinking y los emprendimientos de los estudiantes de Educación Secundaria en el Perú, Caso: Institución Educativa Guillermo e Billinghamurst. *Salud, Ciencia y Tecnología-Serie de Conferencias*, 2(1), 222-229. <https://doi.org/10.56294/sctconf2023222>
- Feria Avila, H., Blanco Gómez, M. R. y Valledero Estevill, R. F. (2019). *La dimensión metodológica del diseño de la investigación científica*. Academica Universitaria (Edacun).
- Flores Pastor, K. Y. (2023). *Metodología Design Thinking para mejorar la gestión de proyecto de emprendimiento en estudiantes de la institución educativa N° 86548, 2023* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/125956>
- Flores, H. A., Jadán Guerrero, J. y Gómez Luna, L. (2019). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking. *Revista cuatrimestral de divulgación científica*, 6(1), 82-95. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1576>
- García Retana, J. Á. (2011). *Modelo educativo basado en competencias: importancia y necesidad*. <http://www.redalyc.org/pdf/447/44722178014.pdf>

- González Rodríguez, G. I., Rivas Sepúlveda, E. y Tovar Vergara, M. (2023). Análisis de las competencias profesionales y las trayectorias formativa: Acercamiento desde las expectativas de vida. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*, (2)22, 1-23. <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3490/3447>
- Herbert, J. H., Urbina, J. Y. y Fernando, P. (2008). Seguridad, salud y prevención de riesgos en minería.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6nd ed.). Mc Graw Hill Education.
- Liedtka, J., King, A. y Bennett, K. (2013). *Solving Problems with Design Thinking*. Columbia Business School publishing. <https://www.amazon.com/-/es/Jeanne-Liedtka/dp/0231163568>
- Maldonado, L. E. (2022). *El Design Thinking en el aprendizaje del emprendimiento* [Tesis de maestría, Universidad Indoamérica]. Repositorio institucional. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5010>
- Ministerio de Educación. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Murillo, A. J. S. (2006). Peter Drucker, innovador maestro de la administración de empresas. *Cuadernos Latinoamericanos de Administración*, 2(2), 69-89. <https://www.redalyc.org/pdf/4096/409634344005.pdf>
- Norka, B. (2022). Formación en innovación y emprendedurismo: Una experiencia de enseñanza de Design Thinking. *Revista Internacional de Humanidades*, 16(1), 2 - 19. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v12.4679>
- Ñaupas Paitán, H., Valdivia Dueñas, M. R., Palacios Vilela, J. J. y Romero Delgado, H. E. (2014). *Metodología de la investigación* (5nd ed.). Ediciones de la U.
- Príncipe Bardales, D. M. (2023). *Influencia de la evaluación formativa en el Design Thinking en estudiante de 5to de secundaria de una institución educativa, Lima, 2022* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/112968>
- Quispe Romero, O. F. (2020). *Evaluación comparativa de la competencia gestiona proyecto de emprendimiento en estudiantes de secundaria con formación técnica, la Victoria – 2019* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/40268>

- Rahman, A., Santosa, T. A., Sofianora, A., Oktavianti, F., Alawiyah, R., Putra, R., y Ilwandri, I. (2023). Systematic literature review: TPACK-integrated design thinking in education. *International journal of education and literature*, 2(1), 65-77. <https://doi.org/10.55606/ijel.v2i1.57>
- Raposo, M., do Paço, A. y Ferreira, J. (2008). Perfil del emprendedor: una taxonomía de atributos y motivaciones de estudiantes universitarios. *Revista de pequeñas empresas y desarrollo empresarial*, 15 (2), 405-418. <https://doi.org/10.1108/14626000810871763>
- Rodríguez, A. (2011). *El emprendedor de éxito* (4nd Ed.). Mc Graw Hill. https://www.stodomingo.ute.edu.ec/content/102001-322-1-2-2-8/TEXTO_GUIA_1_El_e_m_p_r_e_n_d_e_d_o_r_de_E_x_i_t_o.pdf
- Rodríguez, R. A. (2009). Nuevas perspectivas para entender el emprendimiento empresarial. *Pensamiento y gestión*, 1(26), 1-26. <http://www.scielo.org.co/pdf/pege/n26/n26a05.pdf>
- Rojas-Cruz, LR, & Husted, B. (2024). Entendiendo el vínculo: las competencias y motivaciones de los emprendedores nacientes para emprender un emprendimiento sostenible Entendiendo el vínculo: las competencias y motivaciones de los emprendedores nacientes para emprender un emprendimiento sostenible sustentable. *Revista de la Academia Iberoamericana de Gestión*, 22 (2), 134-158. <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/MRJIAM-10-2023-1468/full/html>
- Salgado Castro, C. J., Baena, L. R. y Moreno-Ger, P. (2022). Design Thinking para la superación de la brecha digital en educación. *Iberian Conference on Information Systems and Technologies*, .1-5 <https://doi.org/10.23919/CISTI54924.2022.9820598>
- Salgado Quezada, M. (2022). *ReforceSME: Metodología basada en Service Design para impulsar el Cambio Organizacional en Pymes* [Tesis doctoral, Universidad Rey Juan Carlos de Madrid]. Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/10115/21372>
- Sánchez Chávez, V. (2022). *Pensamiento de diseño en las competencias genéricas de estudiantes en educación para el trabajo de una institución pública del Callao-2021* [Tesis doctoral, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/81424>

- Tamayo Ly, C., y Silva Siesquén, I. (2018). *Técnica e instrumentos de recolección de datos*. <https://www.postgradoune.edu.pe/pdf/documentos-academicos/ciencias-de-la-educacion/23.pdf>
- Vargas Abarca, M. (2023). *Estudio sobre la percepción de los estudiantes de duodécimo nivel respecto al abandono escolar, en el Colegio Técnico Profesional de General Viejo Sección Técnica Nocturna, de enero a agosto del 2023*. <localhost/xmlui/handle/11506/2470>
- Valdebenito, M. J. (2021). *Estado del Arte de la Educación Media Técnico Profesional en Latinoamérica*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <http://cdi.mecon.gov.ar/bases/docelec/az5600.pdf>
- Valdiviezo, M. A. V. y Gallardo, R. U. (2020). Emprendimiento: factores esenciales para su constitución. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(90), 709-720. <https://doi.org/10.37960/rvg.v25i90.33029>
- World Economic Forum. (2 de abril de 2019). *Globalización 4.0: Dando forma a una nueva arquitectura global en la era de la cuarta revolución industrial*. <https://www.weforum.org/publications/globalization-4-0-shaping-a-new-global-architecture-in-the-age-of-the-fourth-industrial-revolution/>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: Design Thinking y emprendimiento en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública de Huarochirí									
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores						
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis general:	Variable 1: Design Thinking						
¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de conocimiento sobre la metodología Design Thinking y el emprendimiento en estudiantes del nivel secundaria técnica de una educativa pública de Huarochirí?	Determinar la relación que existe entre la metodología Design Thinking y el emprendimiento en los estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública de Huarochirí	La metodología Design Thinking se relaciona con el emprendimiento en los estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública de Huarochirí	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos		
			Empatizar	1.- Recoge información 2.- Comunicación empática	1-2-3 4-5	Ordinal tipo Likert: Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)	Bajo 23 – 54 Moderado 55- 85 Alto 86 - 115		
			Definir	3.- organiza la información 4.- formula del punto de vista	6-7 8-9				
			Idear	5.- Ideas generadas 6.- seleccionar las ideas	10-11 12-13				
			Prototipar	7.-Calidad	14-15-16 17-18-19				
				8.- Diseña					
			Evaluar	9.- Análisis	20-21-22 23				
				10.- Modificar					
			Variable 2: Emprendimiento						
			¿Cómo se relaciona la metodología Disign Thinking y el emprendimiento en su dimensión crea propuestas de valor en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública de Huarochirí?	Determina la relación que existe entre la metodología Design Thinking y el emprendimiento en su dimensión crea propuestas de valor en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública de Huarochirí.	La metodología Design Thinking se relaciona con el emprendimiento en su dimensión crea propuesta de valor en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública de Huarochirí.	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores
Crea propuesta de valor	1.- Recoge información 2.-Organiza información 3.-Diseña	1-2-3 4-5 6-7				Ordinal tipo Likert: Nunca (1)	Inicio 23 – 46 Proceso 47 – 69 Esperado 70 – 92		
	Aplica habilidades	4.-Organiza acciones 5.-Selección procesos						8-9 10-11 12-13-14-15	

<p>¿Cómo se relaciona la metodología Design Thinking y el emprendimiento en su dimensión aplica habilidades técnicas en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública de Huarochirí?</p> <p>¿Cómo se relaciona la metodología Design Thinking y el emprendimiento en su dimensión trabaja cooperativamente en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública de Huarochirí?</p> <p>¿Cómo se relaciona la metodología Design Thinking y el emprendimiento en su dimensión evalúa resultados en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública de Huarochirí?</p>	<p>Determina la relación que existe entre la metodología Design Thinking y el emprendimiento en su dimensión aplica habilidades técnicas en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública de Huarochirí.</p> <p>Determina la relación que existe entre la metodología Design Thinking y el emprendimiento en su dimensión trabaja cooperativamente en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública de Huarochirí.</p> <p>Determina la relación que existe entre la metodología Design Thinking y el emprendimiento en su dimensión evalúa resultados en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública de Huarochirí.</p>	<p>La metodología Design Thinking se relaciona con el emprendimiento en su dimensión aplica habilidades técnicas en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública de Huarochirí.</p> <p>La metodología Design Thinking se relaciona con el emprendimiento en su dimensión trabaja cooperativamente en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública de Huarochirí.</p> <p>La metodología Design Thinking se relaciona con el emprendimiento en su dimensión evalúa resultados en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública de Huarochirí.</p>		6.-Uso de las herramientas digitales		<p>Casi nunca (2)</p> <p>A veces (3)</p> <p>Casi siempre (4)</p> <p>Siempre (5)</p>	<p>Destacado 93 - 115</p>
			Trabaja cooperativamente	7.- Planificación de actividades 8.- Empatía	16-17 18-19		
			Evalúa resultados	9.-Toma de decisiones 10.-Rentabilidad	20-21 22-23		
Diseño de investigación:		Población y Muestra:	Técnicas e instrumentos:		Método de análisis de datos:		
<p>Enfoque: Cuantitativa Tipo: Básica Método: Hipotético – deductivo Diseño: No experimenta Nivel: Descriptivo correlacional Corte: Transversal</p>		<p>Población: 171 estudiantes Muestra: 120</p>	<p>Técnicas: Encuesta Instrumentos: Cuestionario Encuesta para el Design Thinking Encuesta para emprendimiento</p>		<p>Descriptiva: Tablas y gráficos estadísticos Inferencial: Prueba de normalidad con Kolmogorov-Smirnov, prueba de hipótesis y correlación con el coeficiente Pearson.</p>		

Anexo 2. Tabla de operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Nivel y rango
Design Thinking	Design Thinking, se define como el pensamiento de diseño, es un enfoque centrado en el ser humano para la resolución de problemas creativos y la generación de ideas innovadoras (Brown,2020).	Empatizar	1.Recoge información 2.Comunicación empática.	1-2-3 4-5	Ordinal Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)	Bajo 23 – 54 Moderado 55- 85 Alto 86 - 115
		Definir	3.-organiza la información 4.-Formula del punto de vista	6-7 8-9		
		Idear	5.- Ideas generadas 6.-seleccionar las ideas	10-11 12-13		
		Prototipar	7.-Calidad 8.-diseña	14-15-16 17-18-19		
		Evaluar	9.-Evalua 10.-Modifica	20-21-22 23		
Emprendimiento	Una competencia emprendedora es la condición que tiene una persona para utilizar una serie de capacidades con el fin de alcanzar un propósito concreto en una situación específica actuando de manera adecuada y con postura ética. Minedu (2017)	Crea propuesta de valor	1.- Recoge información 2.-Organiza información 3.-Diseña	1-2-3 4-5 6-7	Inicio 23 – 46 Proceso 47 – 69 Esperado 70 – 92 Destacado 93 - 115	
		Aplica habilidades técnicas	4.-Organiza acciones 5.-Selección procesos 6.-Uso de las herramientas digitales	8-9 10-11 12-13-14-15		
		Trabaja cooperativamente	7.- Planifica actividades 8.-Empatía	16-17 18-19		
		Evalúa los resultados del proyecto	9.-Toma de decisiones 10.-Rentabilidad	20-21 22-23		

Anexo 3. Ficha de instrumento

Nombre de la Prueba:	Cuestionario: Design Thinking
Autor:	Brown
Adaptado por:	Huamán Fernández Vilma Noemi
Procedencia:	Ate – Lima
Administración:	Directa
Tiempo:	40 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución educativa de Simón Bolívar
Significación:	El cuestionario está determinado por dimensiones, indicadores e ítems. El objetivo es evaluar el nivel en que se encuentra el Design Thinking en dichas instituciones educativas.

Nombre de la Prueba:	Cuestionario: Emprendimiento
Autor:	Minedu
Adaptado por:	Huamán Fernández Vilma Noemi
Procedencia:	Ate – Lima
Administración:	Directa
Tiempo:	40 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución educativa de Simón Bolívar
Significación:	El cuestionario está determinado por dimensiones, indicadores e ítems. El objetivo es evaluar el nivel en que se encuentra el emprendimiento en los estudiantes dicha institución educativa.

Anexo 4. Validación por juicio de experto

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE: Design Thinking

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del cuestionario que permitirá recoger la información en la investigación que lleva por título: Design Thinking y emprendimiento en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa publica, Lima – Huarochirí 2024.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

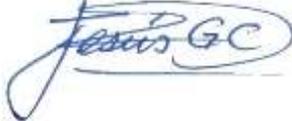
MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE DESIGN THINKING

Definición de la variable: Brown (2008) la teoría que sustenta la variable, Design Thinking, se define como el pensamiento de diseño, es un enfoque centrado en el ser humano para la resolución de problemas creativos y la generación de ideas innovadoras.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Empatizar	Recoge información	1. Te es fácil identificar una situación problemática de tu comunidad contexto	1	1	1	1	
		2. Al identificar una problemática te planteas soluciones viables	1	1	1	1	
		3. Para saber la necesidad de la población, antes de iniciar un proyecto, realizas entrevistas para obtener datos.	1	1	1	1	
	Comunicación empática	4. Al momento de realizar entrevistas te es fácil socializar con los usuarios.	1	1	1	1	
		5. Consideras que la empatía crea relaciones sólidas con los futuros clientes	1	1	1	1	
Definir	Organiza la información	6. Te es fácil organizar la información recopilada de manera clara y lógica en el mapa de empatía.	1	1	1	1	
		7. Al definir los problemas en el mapa de empatía te es fácil seleccionar el problema que quieres solucionar.	1	1	1	1	
	Formula el punto de vista	8. Cuando defines el problema con el punto de vista puedes identificar la necesidad del usuario.	1	1	1	1	
		9. Formulas un punto de vista claro y bien fundamentado basado en la información organizada.	1	1	1	1	
		10. Cuando tienes que generar ideas frente al problema del usuario, la creatividad te fluye con facilidad	1	1	1	1	

Idear	Ideas generadas	11. Utilizas ideas innovadoras que puedan mejorar los procesos de la técnica lluvia de ideas para el producto o servicio.	1	1	1	1	
	Seleccionar ideas	12. Crees que es importante seleccionar la mejor idea de producto o servicio.	1	1	1	1	
		13. Puedes justificar por qué una idea es mejor que las otras que hayas considerado	1	1	1	1	
Prototipar	Calidad	14. Cuando prototipas la idea solución, cumples con todos los requisitos específicos	1	1	1	1	
		15. Seleccionas los materiales más apropiados para la construcción del prototipo	1	1	1	1	
		16. Al realizar tu prototipo final tiene un alta calidad en términos de durabilidad y funcionalidad	1	1	1	1	
	Diseña	17. Presta atención a los detalles en el diseño para asegurar que el prototipo sea preciso y funcional.	1	1	1	1	
		18. Diseñas varias iteraciones del prototipo para mejorar los diseños y funcionalidad.	1	1	1	1	
		19. Identificas y resuelves problemas que surgen durante el proceso de diseño del prototipo	1	1	1	1	
Evaluar	Análisis	20. Cuando el usuario genera la evaluación de tu prototipo, recolectas datos relevantes para el análisis exhaustivo	1	1	1	1	
		21. Analizas los resultados generando empatía y escucha activa frente a la crítica del usuario	1	1	1	1	
		22. Te es fácil evaluar tu prototipo con la participación de los usuarios aplicando la malla receptora de la información	1	1	1	1	
	Modificar	23. Realizas las modificaciones de tu prototipo tomando en cuenta las sugerencias del usuario o del feedback	1	1	1	1	

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario de Design Thinking
Objetivo del instrumento	Medir la variable Design Thinking en relación de las dimensiones de empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar.
Nombres y apellidos del experto	Jesús Arístides Gamarra Canorio
Documento de identidad	10612281
Años de experiencia en el área	09
Máximo Grado Académico	Maestría
Nacionalidad	Peruano
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente - TP
Número telefónico	996848845
Firma	
Fecha	28 de mayo del 2024

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE: EMPRENDIMIENTO

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del cuestionario que permitirá recoger la información en la investigación que lleva por título: Design Thinking y emprendimiento en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública, Lima – Huarochirí 2024.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008)

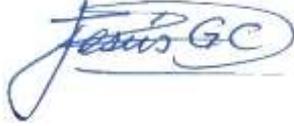
MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE EMPRENDIMIENTO

Definición de la variable: Minedu (2017) el emprendimiento se conceptualiza en base a la competencia 27 los estudiantes generaran propuesta de valor que solucionen necesidades o problemas locales. Esto les permite validar sus ideas con potenciales usuarios, elegir la estrategia más idónea para materializar la producción de un bien o servicio y emplear habilidades técnicas. Asimismo, evaluar los procesos y resultados para orientar decisiones que fomenten el emprendimiento la mejora continua y la innovación.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
Crea propuesta de valor	Recoger información	1. Antes de iniciar un proyecto consideras que es importante recoger información relevante sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios observando tu entorno.	1	1	1	1	
		2. Para recoger la información consideras que es imprescindible utilizar instrumentos como encuestas o entrevistas.	1	1	1	1	
		3. Al identificar la necesidad o problema consideras que es recomendable investigar si ya intentaron darle solución al problema anteriormente.	1	1	1	1	
	Organiza información	4. Crees que es importante organizar los datos para obtener información sobre los problemas y/o necesidades detectas en tu entorno	1	1	1	1	
		5. Recomendas que para dar solución al problema encontrado se tendría que formular un plan de acción	1	1	1	1	
	Diseña	6. Para presentar, a los futuros clientes, la posible solución al problema es recomendable diseñar propuestas de valor creativas e innovadoras	1	1	1	1	
		7. Consideras que es importante diseñar el proyecto de emprendimiento desde la conceptualización inicial hasta su implementación.	1	1	1	1	
Aplica habilidades técnicas	Organizar acciones	8. Es recomendable realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.	1	1	1	1	

	Selección procesos	9. Crees que es indispensable realizar un plan de acción donde se organicen las actividades, establezcan los recursos y asignen los responsables para la ejecución del proyecto de emprendimiento.	1	1	1	1	
		10. Consideras que es recomendable la selección de procesos para la producción del bien o servicio.	1	1	1	1	
		11. Crees que es importante, al momento de producir un bien o servicio, tener en cuenta la optimización de los recursos para tener una mayor rentabilidad	1	1	1	1	
	Uso de las herramientas digitales	12. Recomendas que para la elaboración de un prototipo se utilice algún software o aplicación para su diseño	1	1	1	1	
		13. Consideras que es recomendable utilizar herramientas tecnológicas para mejorar la propuesta de valor	1	1	1	1	
		14. Para llegar a más público objetivo es recomendable publicitar tu producto o servicio por redes sociales.	1	1	1	1	
		15. Para comunicarse con los futuros clientes recomiendas utilizar WhatsApp Business (WhatsApp empresarial)	1	1	1	1	
Trabaja cooperativamente	Planifica activamente	16. Consideras que es importante que el equipo de trabajo planifique actividades.	1	1	1	1	
		17. Crees necesario que para la toma de decisiones importantes se escuche la opinión de todos los integrantes del equipo	1	1	1	1	
	Empatía	18. Crees que es importante realizar acompañamiento y brindar orientaciones a los integrantes del equipo de trabajo para mejorar el desempeño.	1	1	1	1	
		19. Consideras que es importante mantener un buen clima, dialogo y respetar las ideas de los demás dentro de un equipo de trabajo	1	1	1	1	
Evalúa los resultados	Toma de decisiones	20. Consideras que es importante analizar los beneficios sociales y ambientales que generan tu propuesta de valor	1	1	1	1	
		21. Si el cliente se encuentra insatisfecho consideras que es importante tomar en cuenta su opinión para tomar decisiones y mejorar la propuesta de valor	1	1	1	1	
	Rentabilidad	21. Consideras que es importante analizar la relación entre inversión y ganancia que generara tu proyecto.	1	1	1	1	
		22. Crees que es importante optimizar los recursos para obtener mayores beneficios al producir un bien o brindar un servicio.	1	1	1	1	
		23. Existe motivación dentro del equipo para desarrollar de manera óptima cada actividad cooperativa.	1	1	1	1	

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario de Emprendimiento
Objetivo del instrumento	Medir la variable de emprendimiento en relación de las dimensiones de crea propuesta de valor, aplica habilidades técnicas, trabaja cooperativamente, evalúa los resultados.
Nombres y apellidos del experto	Jesús Arístides Gamarra Canorio
Documento de identidad	10612281
Años de experiencia en el área	09
Máximo Grado Académico	Maestría
Nacionalidad	Peruano
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente - TP
Número telefónico	996848845
Firma	
Fecha	28 de mayo del 2024

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE: Design Thinking

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del cuestionario que permitirá recoger la información en la investigación que lleva por título: Design Thinking y emprendimiento en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública, Lima – Huarochirí 2024.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE DESIGN THINKING

Definición de la variable: Brown (2008) la teoría que sustenta la variable, Design Thinking, se define como el pensamiento de diseño, es un enfoque centrado en el ser humano para la resolución de problemas creativos y la generación de ideas innovadoras.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Empatizar	Recoge información	1. Te es fácil identificar una situación problemática de tu comunidad contexto	1	1	1	1	
		2. Al identificar una problemática te planteas soluciones viables	1	1	1	1	
		3. Para saber la necesidad de la población, antes de iniciar un proyecto, realizas entrevistas para obtener datos.	1	1	1	1	
	Comunicación empática	4. Al momento de realizar entrevistas te es fácil socializar con los usuarios.	1	1	1	1	
		5. Consideras que la empatía crea relaciones sólidas con los futuros clientes	1	1	1	1	
Definir	Organiza la información	6. Te es fácil organizar la información recopilada de manera clara y lógica en el mapa de empatía.	1	1	1	1	
		7. Al definir los problemas en el mapa de empatía te es fácil seleccionar el problema que quieres solucionar.	1	1	1	1	
	Formula el punto de vista	8. Cuando defines el problema con el punto de vista puedes identificar la necesidad del usuario.	1	1	1	1	
		9. Formulas un punto de vista claro y bien fundamentado basado en la información organizada.	1	1	1	1	
Idear	Ideas generadas	10. Cuando tienes que generar ideas frente al problema del usuario, la creatividad te fluye con facilidad	1	1	1	1	

		11. Utilizas ideas innovadoras que puedan mejorar los procesos de la técnica lluvia de ideas para el producto o servicio.	1	1	1	1	
	Seleccionar ideas	12. Crees que es importante seleccionar la mejor idea de producto o servicio.	1	1	1	1	
		13. Puedes justificar por qué una idea es mejor que las otras que hayas considerado	1	1	1	1	
Prototipar	Calidad	14. Cuando prototipas la idea solución, cumples con todos los requisitos específicos	1	1	1	1	
		15. Seleccionas los materiales más apropiados para la construcción del prototipo	1	1	1	1	
		16. Al realizar tu prototipo final tiene un alta calidad en términos de durabilidad y funcionalidad	1	1	1	1	
	Diseña	17. Presta atención a los detalles en el diseño para asegurar que el prototipo sea preciso y funcional.	1	1	1	1	
		18. Diseñas varias iteraciones del prototipo para mejorar los diseños y funcionalidad.	1	1	1	1	
		19. Identificas y resuelves problemas que surgen durante el proceso de diseño del prototipo	1	1	1	1	
Evaluar	Análisis	20. Cuando el usuario genera la evaluación de tu prototipo, recolectas datos relevantes para el análisis exhaustivo	1	1	1	1	
		21. Analizas los resultados generando empatía y escucha activa frente a la crítica del usuario	1	1	1	1	
		22. Te es fácil evaluar tu prototipo con la participación de los usuarios aplicando la malla receptora de la información	1	1	1	1	
	Modificar	23. Realizas las modificaciones de tu prototipo tomando en cuenta las sugerencias del usuario o del feedback	1	1	1	1	

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario de Design Thinking
Objetivo del instrumento	Medir la variable Design Thinking en relación de las dimensiones de empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar.
Nombres y apellidos del experto	David Ulises Garay Avendaño
Documento de identidad	43574040
Años de experiencia en el área	10
Máximo Grado Académico	Doctor en educación
Nacionalidad	Peruano
Institución	Universidad Cesar Vallejo
Cargo	Docente de posgrado
Número telefónico	988767910
Firma	
Fecha	23 de mayo del 2024

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE: EMPREDIMIENTO

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del cuestionario que permitirá recoger la información en la investigación que lleva por título: Design Thinking y emprendimiento en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública, Lima – Huarochirí 2024.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE EMPRENDIMIENTO

Definición de la variable: Minedu (2017) el emprendimiento se conceptualiza en base a la competencia 27 los estudiantes generaran propuesta de valor que solucionen necesidades o problemas locales. Esto les permite validar sus ideas con potenciales usuarios, elegir la estrategia más idónea para materializar la producción de un bien o servicio y emplear habilidades técnicas. Asimismo, evaluar los procesos y resultados para orientar decisiones que fomenten el emprendimiento la mejora continua y la innovación

Dimensiones	Indicadores	Ítems	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
Crea propuesta de valor	Recoger información	1. Antes de iniciar un proyecto consideras que es importante recoger información relevante sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios observando tu entorno.	1	1	1	1	
		2. Para recoger la información consideras que es imprescindible utilizar instrumentos como encuestas o entrevistas.	1	1	1	1	
		3. Al identificar la necesidad o problema consideras que es recomendable investigar si ya intentaron darle solución al problema anteriormente.	1	1	1	1	
		4. Crees que es importante organizar los datos para obtener información sobre los problemas y/o necesidades detectas en tu	1	1	1	1	

	Organiza información	entorno						
		5.Recomiendas que para dar solución al problema encontrado se tendría que formular un plan de acción	1	1	1	1		
	Diseña	6. Para presentar, a los futuros clientes, la posible solución al problema es recomendable diseñar propuestas de valor creativas e innovadoras	1	1	1	1		
		7. Consideras que es importante diseñar el proyecto de emprendimiento desde la conceptualización inicial hasta su implementación.	1	1	1	1		
Aplica habilidades técnicas	Organizar acciones	8. Es recomendable realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.	1	1	1	1		
		9. Crees que es indispensable realizar un plan de acción donde se organicen las actividades, establezcan los recursos y asignen los responsables para la ejecución del proyecto de emprendimiento.	1	1	1	1		
	Selección procesos	10. Consideras que es recomendable la selección de procesos para la producción del bien o servicio.	1	1	1	1		
		11. Crees que es importante, al momento de producir un bien o servicio, tener en cuenta la optimización de los recursos para tener una mayor rentabilidad	1	1	1	1		
	Uso de las herramientas digitales	12. Recomendas que para la elaboración de un prototipo se utilice algún software o aplicación para su diseño	1	1	1	1		
		13. Consideras que es recomendable utilizar herramientas tecnológicas para mejorar la propuesta de valor	1	1	1	1		
		14. Para llegar a más público objetivo es recomendable publicitar tu producto o servicio por redes sociales.	1	1	1	1		
		15. Para comunicarse con los futuros clientes recomiendas utilizar WhatsApp Business (WhatsApp empresarial)	1	1	1	1		
	Trabaja cooperativamente	Planifica activamente	16. Consideras que es importante que el equipo de trabajo planifique actividades.	1	1	1	1	
			17. Crees necesario que para la toma de decisiones importantes se escuche la opinión de todos los integrantes del equipo	1	1	1	1	
Empatía		18. Crees que es importante realizar acompañamiento y brindar orientaciones a los integrantes del equipo de trabajo para mejorar el desempeño.	1	1	1	1		
		19. Consideras que es importante mantener un buen clima, dialogo	1	1	1	1		

		y respetar las ideas de los demás dentro de un equipo de trabajo					
Evalúa los resultados	Toma de decisiones	20. Consideras que es importante analizar los beneficios sociales y ambientales que generan tu propuesta de valor	1	1	1	1	
		21. Si el cliente se encuentra insatisfecho consideras que es importante tomar en cuenta su opinión para tomar decisiones y mejorar la propuesta de valor	1	1	1	1	
	Rentabilidad	21. Consideras que es importante analizar la relación entre inversión y ganancia que generara tu proyecto.	1	1	1	1	
		22. Crees que es importante optimizar los recursos para obtener mayores beneficios al producir un bien o brindar un servicio.	1	1	1	1	
		23. Existe motivación dentro del equipo para desarrollar de manera óptima cada actividad cooperativa.	1	1	1	1	

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario de Emprendimiento
Objetivo del instrumento	Medir la variable de emprendimiento en relación de las dimensiones de crea propuesta de valor, aplica habilidades técnicas, trabaja cooperativamente, evalúa los resultados.
Nombres y apellidos del experto	David Ulises Garay Avendaño
Documento de identidad	43574040
Años de experiencia en el área	10
Máximo Grado Académico	Doctor en educación
Nacionalidad	Peruano
Institución	Universidad Cesar Vallejo
Cargo	Docente de posgrado
Número telefónico	988767910
Firma	
Fecha	25 de mayo del 2024

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE: Design Thinking

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del cuestionario que permitirá recoger la información en la investigación que lleva por título: Design Thinking y emprendimiento en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública, Lima – Huarochirí 2024.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE DESIGN THINKING

Definición de la variable: Brown (2008) la teoría que sustenta la variable, Design Thinking, se define como el pensamiento de diseño, es un enfoque centrado en el ser humano para la resolución de problemas creativos y la generación de ideas innovadoras.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Empatizar	Recoge información	1. Te es fácil identificar una situación problemática de tu comunidad contexto	1	1	1	1	
		2. Al identificar una problemática te planteas soluciones viables	1	1	1	1	
		3. Para saber la necesidad de la población, antes de iniciar un proyecto, realizas entrevistas para obtener datos.	1	1	1	1	
	Comunicación empática	4. Al momento de realizar entrevistas te es fácil socializar con los usuarios.	1	1	1	1	
		5. Consideras que la empatía crea relaciones sólidas con los futuros clientes	1	1	1	1	
Definir	Organiza la información	6. Te es fácil organizar la información recopilada de manera clara y lógica en el mapa de empatía.	1	1	1	1	
		7. Al definir los problemas en el mapa de empatía te es fácil seleccionar el problema que quieres solucionar.	1	1	1	1	

	Formula el punto de vista	8. Cuando defines el problema con el punto de vista puedes identificar la necesidad del usuario.	1	1	1	1	
		9. Formulas un punto de vista claro y bien fundamentado basado en la información organizada.	1	1	1	1	
Idear	Ideas generadas	10. Cuando tienes que generar ideas frente al problema del usuario, la creatividad te fluye con facilidad	1	1	1	1	
		11. Utilizas ideas innovadoras que puedan mejorar los procesos de la técnica lluvia de ideas para el producto o servicio.	1	1	1	1	
	Seleccionar ideas	12. Crees que es importante seleccionar la mejor idea de producto o servicio.	1	1	1	1	
		13. Puedes justificar por qué una idea es mejor que las otras que hayas considerado	1	1	1	1	
Prototipar	Calidad	14. Cuando prototipas la idea solución, cumples con todos los requisitos específicos	1	1	1	1	
		15. Seleccionas los materiales más apropiados para la construcción del prototipo	1	1	1	1	
		16. Al realizar tu prototipo final tiene un alta calidad en términos de durabilidad y funcionalidad	1	1	1	1	
	Diseña	17. Presta atención a los detalles en el diseño para asegurar que el prototipo sea preciso y funcional.	1	1	1	1	
		18. Diseñas varias iteraciones del prototipo para mejorar los diseños y funcionalidad.	1	1	1	1	
		19. Identificas y resuelves problemas que surgen durante el proceso de diseño del prototipo	1	1	1	1	
		20. Cuando el usuario genera la evaluación de tu prototipo, recolectas datos relevantes para el análisis exhaustivo	1	1	1	1	
Evaluar	Análisis	21. Analizas los resultados generando empatía y escucha activa frente a la crítica del usuario	1	1	1	1	
		22. Te es fácil evaluar tu prototipo con la participación de los usuarios aplicando la malla receptora de la información	1	1	1	1	
	Modificar	23. Realizas las modificaciones de tu prototipo tomando en cuenta las sugerencias del usuario o del feedback	1	1	1	1	

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario de Design Thinking
Objetivo del instrumento	Medir la variable Design Thinking en relación de las dimensiones de empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar.
Nombres y apellidos del experto	ADOLFO SILVA NARVASTE
Documento de identidad	10041560
Años de experiencia en el área	10 AÑOS
Máximo Grado Académico	MAESTRO EN TECNOLOGIA EDUCATIVA
Nacionalidad	PERUANA
Institución	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
Cargo	DOCENTE
Número telefónico	901620962
Firma	
Fecha	28 de mayo del 2024

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE: EMPRESARIADO

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del cuestionario que permitirá recoger la información en la investigación que lleva por título: Design Thinking y emprendimiento en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública, Lima – Huarochirí 2024.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/el ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008)

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE EMPRENDIMIENTO

Definición de la variable: Minedu (2017) el emprendimiento se conceptualiza en base a la competencia 27 los estudiantes generaran propuesta de valor que solucionen necesidades o problemas locales. Esto les permite validar sus ideas con potenciales usuarios, elegir la estrategia más idónea para materializar la producción de un bien o servicio y emplear habilidades técnicas. Asimismo, evaluar los procesos y resultados para orientar decisiones que fomenten el emprendimiento la mejora continua y la innovación.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
Crea propuesta de valor	Recoger información	1. Antes de iniciar un proyecto consideras que es importante recoger información relevante sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios observando tu entorno.	1	1	1	1	
		2. Para recoger la información consideras que es imprescindible utilizar instrumentos como encuestas o entrevistas.	1	1	1	1	
		3. Al identificar la necesidad o problema consideras que es recomendable investigar si ya intentaron darle solución al problema anteriormente.	1	1	1	1	
	Organiza información	4. Crees que es importante organizar los datos para obtener información sobre los problemas y/o necesidades detectas en tu entorno	1	1	1	1	

		5.Recomiendas que para dar solución al problema encontrado se tendría que formular un plan de acción	1	1	1	1	
	Diseña	6. Para presentar, a los futuros clientes, la posible solución al problema es recomendable diseñar propuestas de valor creativas e innovadoras	1	1	1	1	
		7. Consideras que es importante diseñar el proyecto de emprendimiento desde la conceptualización inicial hasta su implementación.	1	1	1	1	
Aplica habilidades técnicas	Organizar acciones	8. Es recomendable realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.	1	1	1	1	
		9. Crees que es indispensable realizar un plan de acción donde se organicen las actividades, establezcan los recursos y asignen los responsables para la ejecución del proyecto de emprendimiento.	1	1	1	1	
	Selección procesos	10. Consideras que es recomendable la selección de procesos para la producción del bien o servicio.	1	1	1	1	
		11. Crees que es importante, al momento de producir un bien o servicio, tener en cuenta la optimización de los recursos para tener una mayor rentabilidad	1	1	1	1	
	Uso de las herramientas digitales	12. Recomendamos que para la elaboración de un prototipo se utilice algún software o aplicación para su diseño	1	1	1	1	
		13. Consideras que es recomendable utilizar herramientas tecnológicas para mejorar la propuesta de valor	1	1	1	1	
		14. Para llegar a más público objetivo es recomendable publicitar tu producto o servicio por redes sociales.	1	1	1	1	
		15. Para comunicarse con los futuros clientes recomendamos utilizar WhatsApp Business (WhatsApp empresarial)	1	1	1	1	

Trabaja cooperativamente	Planifica activamente	16. Consideras que es importante que el equipo de trabajo planifique actividades.	1	1	1	1	
		17. Crees necesario que para la toma de decisiones importantes se escuche la opinión de todos los integrantes del equipo	1	1	1	1	
	Empatía	18. Crees que es importante realizar acompañamiento y brindar orientaciones a los integrantes del equipo de trabajo para mejorar el desempeño.	1	1	1	1	
		19. Consideras que es importante mantener un buen clima, dialogo y respetar las ideas de los demás dentro de un equipo de trabajo	1	1	1	1	
Evalúa los resultados	Toma de decisiones	20. Consideras que es importante analizar los beneficios sociales y ambientales que generan tu propuesta de valor	1	1	1	1	
		21. Si el cliente se encuentra insatisfecho consideras que es importante tomar en cuenta su opinión para tomar decisiones y mejorar la propuesta de valor	1	1	1	1	
	Rentabilidad	21. Consideras que es importante analizar la relación entre inversión y ganancia que generara tu proyecto.	1	1	1	1	
		22. Crees que es importante optimizar los recursos para obtener mayores beneficios al producir un bien o brindar un servicio.	1	1	1	1	
		23. Existe motivación dentro del equipo para desarrollar de manera óptima cada actividad cooperativa.	1	1	1	1	

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario de Emprendimiento
Objetivo del instrumento	Medir la variable de emprendimiento en relación de las dimensiones de crea propuesta de valor, aplica habilidades técnicas, trabaja cooperativamente, evalúa los resultados.
Nombres y apellidos del experto	ADOLFO SILVA NARVASTE
Documento de identidad	10041560
Años de experiencia en el área	10 AÑOS
Máximo Grado Académico	MAESTRO EN TECNOLOGIA EDUCATIVA
Nacionalidad	PERUANA
Institución	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
Cargo	DOCENTE
Número telefónico	901620962
Firma	
Fecha	28 de mayo del 2024

Anexo 5. Instrumentos de recolección de datos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Cuestionario sobre Design Thinking

Estimados estudiantes, el presente cuestionario tiene como finalidad obtener información sobre, Design Thinking, el cual se realiza con el propósito de culminar un trabajo de investigación; las informaciones recogidas son de carácter anónimo, y confidencial.

Es por ello, que solicito su colaboración, respondiendo a todas las preguntas. Marque con una (x) la alternativa que considere pertinente en cada caso tomando en cuenta la escala valorativa.

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

N°	Cuestionario sobre Design Thinking	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
DIMENSIÓN: Empatizar						
Indicador: recoge información						
1	Te es fácil identificar una situación problemática de tu comunidad contexto					
2	Al identificar una problemática te planteas soluciones viables					
3	Para saber la necesidad de la población, antes de iniciar un proyecto, realizas entrevistas para obtener datos					
Indicador: comunicación empática						
4	Al momento de realizar entrevistas te es fácil socializar con los usuarios.					
5	Consideras que la empatía crea relaciones sólidas con los futuros clientes					
DIMENSIÓN: Definir		VALORACIÓN				
Indicador: Organiza la información						
6	Te es fácil organizar la información recopilada de manera clara y lógica en el mapa de empatía					
7	Al definir los problemas en el mapa de empatía te es fácil seleccionar el problema que quieres solucionar					
Indicador: Formula del punto de vista						
8	Cuando defines el problema con el punto de vista puedes identificar la necesidad del usuario					
9	Formulas un punto de vista claro y bien fundamentado basado en la información organizada.					

DIMENSIÓN: Idear		VALORACIÓN				
Indicador: ideas generadas						
10	Cuando tienes que generar ideas frente al problema del usuario, la creatividad te fluye con facilidad					
11	Utilizas ideas innovadoras que puedan mejorar los procesos de la técnica lluvia de ideas para el producto o servicio					
Indicador: Seleccionar las ideas						
12	Crees que es importante seleccionar la mejor idea de producto o servicio					
13	Puedes justificar por qué una idea es mejor que las otras que hayas considerado					
DIMENSIÓN: Prototipar		VALORACIÓN				
Indicador: Calidad						
14	Cuando prototipas la idea solución, cumples con todos los requisitos específicos.					
15	Seleccionas los materiales más apropiados para la construcción del prototipo					
16	Al realizar tu prototipo final tiene un alta calidad en términos de durabilidad y funcionalidad					
Indicador: Diseña						
17	Presta atención a los detalles en el diseño para asegurar que el prototipo sea preciso y funcional.					
18	Diseñas varias iteraciones del prototipo para mejorar los diseños y funcionalidad.					
19	Identificas y resuelves problemas que surgen durante el proceso de diseño del prototipo.					
DIMENSIÓN: Evaluar		VALORACIÓN				
Indicador: análisis						
20	Cuando el usuario genera la evaluación de tu prototipo, recolectas datos relevantes para el análisis exhaustivo.					
21	Analizas los resultados generando empatía y escucha activa frente a la crítica del usuario					
22	Te es fácil evaluar tu prototipo con la participación de los usuarios aplicando la malla receptora de la información					
Indicador: modificar						
23	Realizas las modificaciones de tu prototipo tomando en cuenta las sugerencias del usuario o del feedback.					



Cuestionario sobre emprendimiento

Estimados estudiantes, el presente cuestionario tiene como finalidad obtener información sobre, emprendimiento, el cual se realiza con el propósito de culminar un trabajo de investigación; las informaciones recogidas son de carácter anónimo, y confidencial.

Es por ello, que solicito su colaboración, respondiendo a todas las preguntas. Marque con una (x) la alternativa que considere pertinente en cada caso tomando en cuenta la escala valorativa.

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

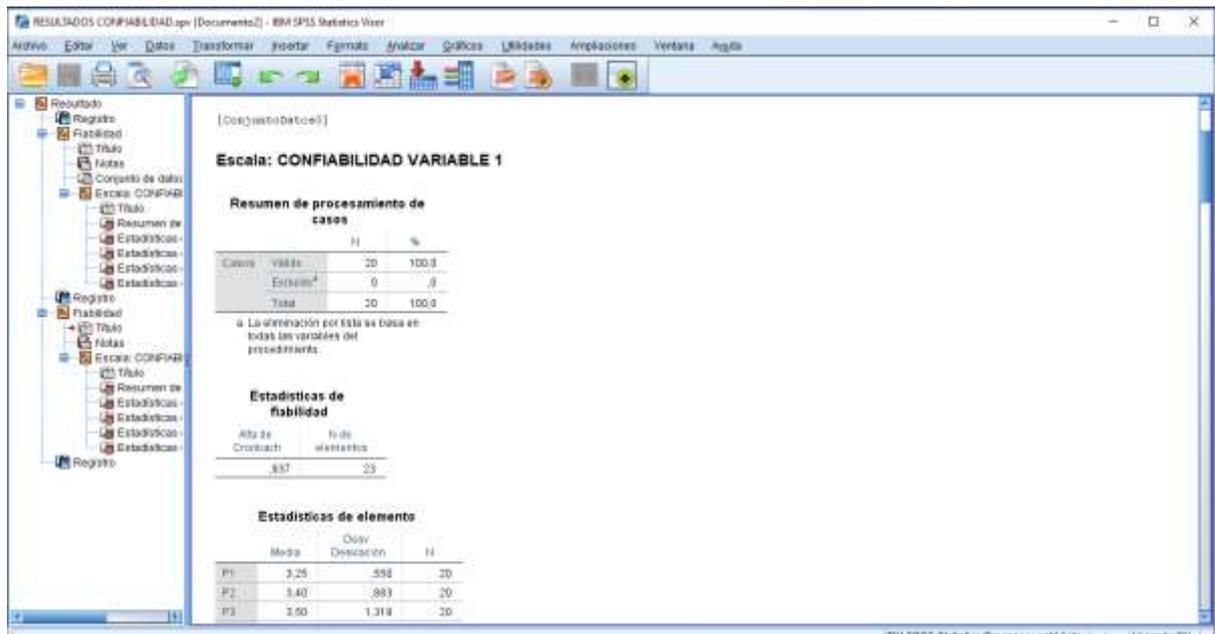
N°	Cuestionario sobre emprendimiento	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
DIMENSIÓN: Crea propuesta de valor						
Indicador: Recoger información						
1	Antes de iniciar un proyecto consideras que es importante recoger información relevante sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios observando tu entorno.					
2	Para recoger la información consideras que es imprescindible utilizar instrumentos como encuestas o entrevistas					
3	Al identificar la necesidad o problema consideras que es recomendable investigar si ya intentaron darle solución al problema anteriormente					
Indicador: Organiza información						
4	Creas que es importante organizar los datos para obtener información sobre los problemas y/o necesidades detectas en tu entorno					
5	Recomiendas que para dar solución al problema encontrado se tendría que formular un plan de acción					
Indicador: Diseña						
6	Para presentar, a los futuros clientes, la posible solución al problema es recomendable diseñar propuestas de valor creativas e innovadoras					
7	Consideras que es importante diseñar el proyecto de emprendimiento desde la conceptualización inicial hasta su implementación.					
DIMENSIÓN: Aplica habilidades técnicas		VALORACIÓN				
Indicador: Organizar acciones						
8	Es recomendable realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor					

9	Crees que es indispensable realizar un plan de acción donde se organicen las actividades, establezcan los recursos y asignen los responsables para la ejecución del proyecto de emprendimiento					
Indicador: Selección procesos						
10	Consideras que es recomendable la selección de procesos para la producción del bien o servicio					
11	Crees que es importante, al momento de producir un bien o servicio, tener en cuenta la optimización de los recursos para tener una mayor rentabilidad					
Indicador: Uso de las herramientas digitales						
12	Recomiendas que para la elaboración de un prototipo se utilice algún software o aplicación para su diseño					
13	Consideras que es recomendable utilizar herramientas tecnológicas para mejorar la propuesta de valor					
14	Para llegar a más público objetivo es recomendable publicitar tu producto o servicio por redes sociales					
15	Para comunicarse con los futuros clientes recomiendas utilizar WhatsApp Business (WhatsApp empresarial)					
DIMENSIÓN: Trabaja cooperativamente				VALORACIÓN		
Indicador: Planifica actividades						
16	Consideras que es importante que el equipo de trabajo planifique actividades					
17	Crees necesario que para la toma de decisiones importantes se escuche la opinión de todos los integrantes del equipo					
Indicador: Empatía						
18	Crees que es importante realizar acompañamiento y brindar orientaciones a los integrantes del equipo de trabajo para mejorar el desempeño					
19	Consideras que es importante mantener un buen clima, dialogo y respetar las ideas de los demás dentro de un equipo de trabajo					
DIMENSIÓN: Evalúa los resultados				VALORACIÓN		
Indicador: Toma de decisiones						
20	Consideras que es importante analizar los beneficios sociales y ambientales que generan tu propuesta de valor					
21	Si el cliente se encuentra insatisfecho consideras que es importante tomar en cuenta su opinión para tomar decisiones y mejorar la propuesta de valor					
Indicador: Rentabilidad						
22	Consideras que es importante analizar la relación entre inversión y ganancia que generara tu proyecto					
23	Crees que es importante optimizar los recursos para obtener mayores beneficios al producir un bien o brindar un servicio					

Anexo 6. Prueba piloto para la confiabilidad

Variable

V1																							
D1_V1					D2_V1				D3_V1				D4_V1					D5_V1					
P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12	P 13	P 14	P 15	P 16	P 17	P 18	P 19	P 20	P 21	P 22	P 23	
3	3	2	3	2	2	4	2	4	4	4	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	4	3
3	3	2	3	3	3	4	5	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3
3	4	3	2	4	4	3	5	4	4	2	5	4	3	4	3	5	4	5	4	4	4	3	4
3	3	1	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	4	5	4	5	3	4	4	4	4	5	5	3	4	3	5	4	3	5	4	5	3	5	5
2	4	5	3	5	5	5	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	2	4	3	3	5	4	4
4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
4	3	3	3	5	3	4	5	5	4	3	4	5	4	4	5	5	3	4	2	3	2	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	2	4	1	5	3	4	4	3	5	5	3	2	4	5	5	5	3	5	3	3	4	3	3
4	4	3	4	5	3	5	3	3	4	5	5	5	5	4	4	4	3	5	4	5	4	3	3
3	2	3	3	5	1	2	2	2	2	3	4	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2
3	5	5	3	3	2	3	3	2	4	4	3	3	2	5	4	4	3	3	3	3	4	1	1
4	3	5	4	5	3	3	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4
4	3	4	4	5	3	4	4	3	4	4	5	3	4	4	3	4	5	3	5	5	4	5	5
3	4	5	3	5	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3	3
3	4	3	2	4	4	3	3	3	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
3	2	2	1	5	4	4	3	3	3	3	5	3	3	5	3	5	5	3	5	4	5	5	5
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	2



V2																								
D1_V2							D2_V2							D3_V2				D4_V2						
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
3	4	2	3	5	5	4	3	2	4	4	3	4	3	1	2	5	2	5	4	5	4	5		
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4		
3	5	5	5	3	4	2	5	5	4	4	4	3	5	4	5	5	4	5	3	4	5	5		
3	3	5	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	5	5	5	5	4	3	5	5		
4	4	5	3	5	3	4	5	3	3	4	3	3	5	4	5	3	4	5	4	5	5	5		
4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3		
5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	5	2	5	4	4	3	3	4	4	4	3	3	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5		
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	4	2	3	3	2	3	2		
5	4	4	5	3	5	3	4	4	5	5	2	2	3	1	2	4	4	5	3	2	5	5		
3	4	4	3	3	4	3	4	5	2	4	1	3	3	5	5	5	3	3	1	4	5	3		
2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	2	1	4	2	5	2	1	4		
3	3	4	4	5	3	5	3	3	3	3	2	3	5	3	3	3	4	3	2	3	5	5		
5	5	4	5	5	5	4	3	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4		
4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5		
5	4	5	4	3	5	4	3	4	3	4	4	5	5	3	5	5	5	5	4	4	5	4		
5	4	5	5	4	5	3	4	4	3	3	5	5	5	3	3	5	5	5	4	5	4	4		
5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	1	4	5	5	5		

RESULTADOS CONFIABILIDAD.apv [Document2] - IBM SPSS Statistics View

Archivo Editar Ver Datos Transformar Hojeras Formato Analizar Gráficas Estadísticas Aplicaciones Ventana Ayuda

Resumen de procesamiento de casos

Casos	Válidos	N	%
	Válidos	20	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	20	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de ítems
.821	23

Estadísticas de elemento

	Media	Desviación	N
P_1	3,95	,841	20
P_2	4,10	,852	20
P_3	3,95	1,058	20

IBM SPSS Statistics Processor está listo. Unicode ON

Anexo 7. Confiabilidad de los instrumentos

Valores de los Rangos de Confiabilidad

Valores	Nivel de confiabilidad
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1,0	Confiabilidad perfecta

Nota. Rango de los valores de confiabilidad. Adaptado de Hernández et. al (2014).

Confiabilidad del instrumento de la variable 1

Alfa de Cronbach	N de elementos
,937	23

Confiabilidad del instrumento de la variable 2

Alfa de Cronbach	N de elementos
,921	23

Anexo 8. Base de datos

V1																						
D1_V1					D2_V1				D3_V1				D4_V1						D5_V1			
P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12	P 13	P 14	P 15	P 16	P 17	P 18	P 19	P 20	P 21	P 22	P 23
5	3	2	5	3	5	4	4	5	4	4	3	3	3	5	3	4	4	4	4	4	3	
3	3	2	4	4	3	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	3	5	4	3	4	5	
3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	
4	3	5	2	3	4	3	4	2	3	4	5	3	3	5	3	5	1	4	3	5	3	
3	2	4	3	4	3	3	4	3	3	3	5	3	3	4	3	4	2	3	4	4	2	
4	5	4	5	5	3	4	5	5	5	4	5	5	3	4	4	5	4	5	4	5	4	
3	3	5	3	3	3	5	5	4	3	3	4	3	4	5	5	5	5	5	4	3	5	
3	3	4	3	4	3	4	3	5	5	5	5	3	4	3	4	4	4	4	5	5	3	
4	3	5	3	5	4	5	5	4	3	4	5	4	3	3	3	5	3	5	4	5	4	
4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	
4	4	5	3	5	3	4	4	4	3	4	5	4	4	4	3	5	4	5	5	5	3	
3	5	3	4	5	3	3	4	5	5	4	5	3	3	4	3	4	4	4	3	5	3	
3	4	3	4	2	5	5	2	4	5	4	3	3	4	4	2	3	4	4	3	4	2	
3	4	3	3	4	3	5	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	2	3	2	2	3	
4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	
3	3	5	4	5	4	4	4	3	5	3	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	
4	5	5	3	4	4	3	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	
5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	3	3	4	5	5	4	5	4	5	5	4	
3	4	3	5	4	3	5	3	4	5	3	3	5	3	3	3	3	2	3	4	5	4	
5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	2	3	3	4	5	4	5	5	4	
4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	
5	5	5	3	4	5	5	4	3	5	5	5	2	5	4	5	5	3	5	4	5	5	
3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	5	5	2	4	5	5	3	3	4	5	3	3	
4	3	3	3	4	3	3	5	2	4	4	5	2	4	4	5	3	3	5	5	4	3	
3	4	3	4	4	4	5	5	5	3	3	5	5	4	4	4	5	5	5	3	5	4	
3	3	3	2	5	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	5	3	3	3	3	3	
4	4	3	5	5	4	3	5	2	4	5	5	5	4	5	5	2	5	5	5	5	2	
4	3	4	3	5	3	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	
3	4	5	5	5	4	4	3	3	4	5	5	3	4	5	4	3	4	3	5	4	3	
5	4	5	5	4	4	4	5	3	4	4	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	
4	3	3	4	4	3	4	4	2	5	3	4	4	2	4	5	4	3	5	4	5	3	
3	4	5	3	4	3	5	5	5	4	4	5	5	4	4	3	4	5	4	3	5	3	
3	1	5	5	5	3	4	3	3	3	3	3	5	3	3	3	4	3	3	3	5	3	
3	4	4	3	4	2	3	4	4	4	2	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	
2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	5	4	4	2	3	3	4	3	
3	3	5	3	5	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	
3	4	4	3	5	4	2	3	4	4	2	3	3	2	4	3	5	3	3	4	4	3	
3	4	4	3	5	3	4	4	4	3	3	5	3	4	5	4	4	3	4	4	4	4	
3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	
4	5	5	5	4	3	5	4	4	4	5	5	4	4	5	3	4	4	3	3	3	4	
3	3	2	4	5	3	3	3	3	4	3	5	5	3	5	3	3	3	3	4	3	2	
4	3	3	2	3	4	4	3	4	4	3	5	4	3	5	5	4	3	4	3	4	4	
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	

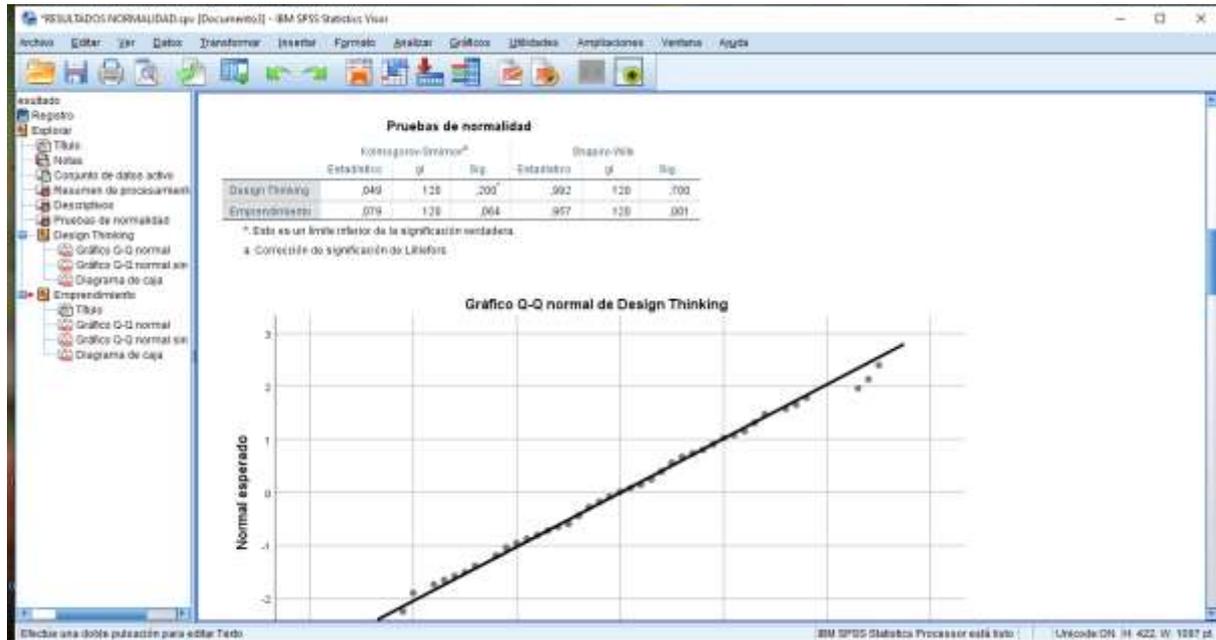
4	4	5	2	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	3	2	5	4	4	5	5	5	5
3	4	5	3	4	4	3	5	3	4	4	4	3	5	4	3	3	4	4	4	4	4	3
3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	4	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	3	4	5	4	4	4	5	5	5	4
5	5	5	4	4	4	3	3	3	5	5	5	4	5	5	5	5	3	4	4	3	5	3
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	5	3	3	4	3	4	4	4	4
3	5	4	2	5	5	5	4	3	4	4	5	3	5	5	4	5	4	3	3	4	3	3
4	2	5	4	3	3	3	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	
4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	3
4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	5	4	5	5	4	5	5	3	5	5	3	5	3	4	3	5	3	5	5	5	4	5
3	4	2	3	5	3	5	5	3	5	5	5	4	4	3	3	5	5	4	3	3	3	4
4	4	5	4	5	4	5	3	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4
3	2	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	3	4	3	4	5	4	4
3	3	2	3	5	4	4	4	3	3	4	5	3	4	3	4	4	3	3	5	5	5	5
4	3	5	3	4	3	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	2	5	4	4	4
3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	2	3	4	2	3	4	3	4	4	2	3	4
3	3	4	3	5	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4
3	3	5	3	5	3	3	5	5	3	3	5	3	3	3	3	3	5	5	5	3	5	5
3	3	5	3	5	3	3	5	5	3	3	5	3	3	5	5	5	5	4	4	5	4	3
4	3	3	2	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5
3	3	5	3	5	5	3	5	3	3	3	5	3	3	5	3	5	3	3	3	3	5	3
4	3	4	3	5	4	4	5	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3
3	3	5	4	5	4	3	4	3	3	3	3	4	3	5	4	4	5	4	5	4	3	3
3	3	5	3	4	4	3	3	3	3	4	5	4	4	3	3	4	5	5	4	4	5	3
3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	5	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3
3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3
3	4	2	4	4	3	4	4	3	2	4	4	3	4	5	4	5	4	4	3	3	4	2
4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	5	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3
3	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	3	4	4	5	4	5	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4
3	2	5	3	5	5	3	3	3	4	3	4	3	5	5	3	5	4	5	3	3	3	3
3	5	5	3	3	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5
3	3	2	3	3	3	4	5	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3
3	4	3	2	4	4	3	5	4	4	2	5	4	3	4	3	5	4	5	4	4	3	4
3	4	5	4	5	3	4	4	4	4	5	5	3	4	3	5	4	3	5	4	5	3	5
4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5
4	3	3	3	5	3	4	5	5	4	3	4	5	4	4	5	5	3	4	2	3	2	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	5	4	5	3	3	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4
4	3	4	4	5	3	4	4	3	4	4	5	3	4	4	3	4	5	3	5	5	4	5
3	4	5	3	5	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3
3	4	3	2	4	4	3	3	3	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	3	5	3	3	3	4	3	4	4	3	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4
5	5	5	4	5	3	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4
4	3	5	5	5	4	4	4	2	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	5	4	5	5	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4
3	5	5	3	3	5	2	5	3	5	3	5	3	4	5	5	5	3	5	5	5	3	5

5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	3	2	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4
4	3	5	4	5	4	4	4	5	3	5	5	5	3	4	3	4	5	4	5	5	5	5
4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4
3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4	3	3	3	5	3	5	4
4	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	5
5	3	3	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	4	5	3	5	3	5	3	3	3	3
4	4	3	3	5	3	4	5	3	3	4	5	3	3	4	3	3	4	4	5	5	4	4
3	4	5	3	4	4	3	5	4	3	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	4	5	2	5	3	3	3	3	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3
4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	3	5	4	4
4	4	5	3	4	4	4	3	4	3	5	5	3	4	4	5	4	3	5	4	3	4	3
3	3	2	3	3	4	4	3	3	4	4	5	3	5	3	4	5	4	5	3	3	3	4
5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	2	3	4	2	5	3	2	3	3	2
4	5	5	3	5	4	4	5	3	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5
5	4	5	3	3	5	5	5	3	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	3	4	4
2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4
3	3	4	3	5	5	4	5	4	3	3	5	4	3	3	4	4	4	3	5	5	4	4
3	3	2	2	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2
4	4	5	4	5	5	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4
3	4	3	2	4	4	3	5	4	4	2	5	4	3	4	3	5	4	5	4	4	3	4
4	3	4	4	5	3	4	4	3	4	4	5	3	4	4	3	4	5	3	5	5	4	5
4	3	3	4	4	3	4	4	2	5	3	4	4	2	4	5	4	3	5	4	5	3	4
3	3	5	3	3	3	5	5	4	3	3	4	3	4	5	5	5	5	5	4	3	5	5

5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	5	3	4	5	3	5	5	3	4	5	3	4	5	3	5	4	4	3	4	3	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3	5	5	3	5	4	5	5	4	4	3	4
4	3	3	4	4	4	4	5	4	3	5	4	4	4	3	5	2	3	3	5	3	3	4
4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	5
5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4
5	4	5	5	3	5	4	4	5	3	5	3	4	5	3	3	5	4	5	4	5	5	5
4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	3	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5
4	3	3	5	4	4	5	3	3	5	5	3	5	5	3	4	3	3	5	3	5	3	3
4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	4	5	2	2	3	5	5	4	5	5	4	5	5
4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	3	3	3	5	4	5	5	4	3	4	3	4	3
5	3	5	5	3	5	4	3	5	3	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	3	5
3	2	4	5	2	3	2	3	2	3	3	3	2	5	4	4	3	3	5	5	4	4	3
5	4	4	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5
5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5
4	5	3	3	5	4	3	3	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	3	5	5	4
5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5
5	3	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	3	3	4	2	5	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	5	4	5	3	5	5	4
5	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	5	5	4	4	4	5	4
3	5	5	3	3	4	5	5	4	4	4	3	3	5	3	3	5	4	5	5	5	5	4
5	3	3	3	4	4	3	4	4	4	5	4	3	4	3	5	5	4	5	5	5	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	
4	5	4	5	3	2	4	3	4	4	3	4	2	5	2	3	4	4	3	4	3	3	4
3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	4
5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4
5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	2	5	5	5
4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	5	5	4	5	4	4	3	3	4	4	3
5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	
3	5	5	5	3	4	2	5	5	4	4	4	3	5	4	5	5	4	5	3	4	5	5
4	4	5	3	5	3	4	5	3	3	4	3	3	5	4	5	3	4	5	4	5	5	5
5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	2	5	4	4	3	3	4	4	4	3	3	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	4	2	3	3	2	3	2	2
5	5	4	5	5	5	4	3	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4
4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5
5	4	5	4	3	5	4	3	4	3	4	4	5	5	3	5	5	5	5	4	4	5	4
5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5
5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4
4	5	5	5	5	4	1	3	4	3	4	4	3	3	5	4	3	3	3	3	3	4	4
4	3	5	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	4	2	4	4
5	4	5	5	5	5	3	3	3	3	3	5	5	3	3	3	3	3	3	5	5	5	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	4	5	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5

4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5
5	4	5	4	4	5	4	5	5	2	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	3	5	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
2	4	5	2	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	3	5	4	3	3	2	5
5	4	5	5	3	4	3	5	4	5	5	5	4	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4
4	4	3	5	4	4	4	4	5	5	5	3	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5
3	4	5	5	5	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
5	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
5	4	4	4	5	4	4	5	5	3	4	3	4	3	2	3	5	3	4	4	5	5	5
5	5	3	5	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5
4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	4	4	3	4	5	3	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5
4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3
4	3	5	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	4	2	4	4
3	5	5	5	3	4	2	5	5	4	4	4	3	5	4	5	5	4	5	3	4	5	5
4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	4	5	3	3	4	3	5	4	4	5	4	4	3	2	3	4	5	4	3	5	5	5
4	4	2	3	2	4	3	3	2	4	2	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3

Anexo 9. Prueba de normalidad



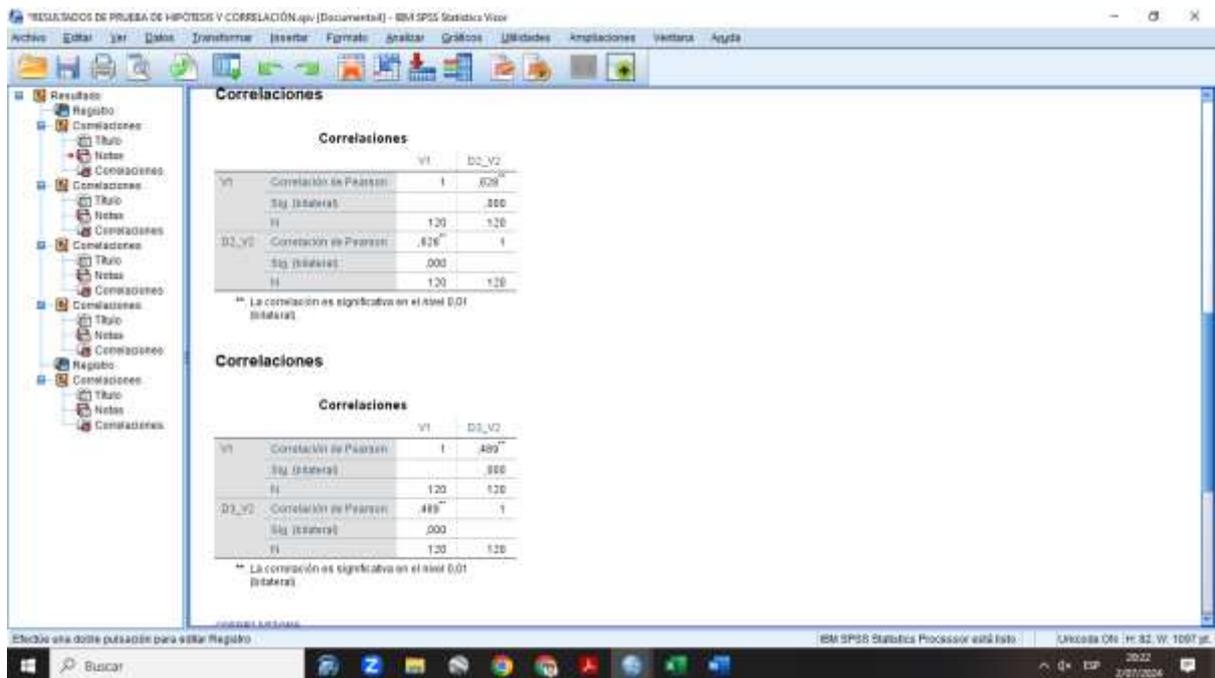
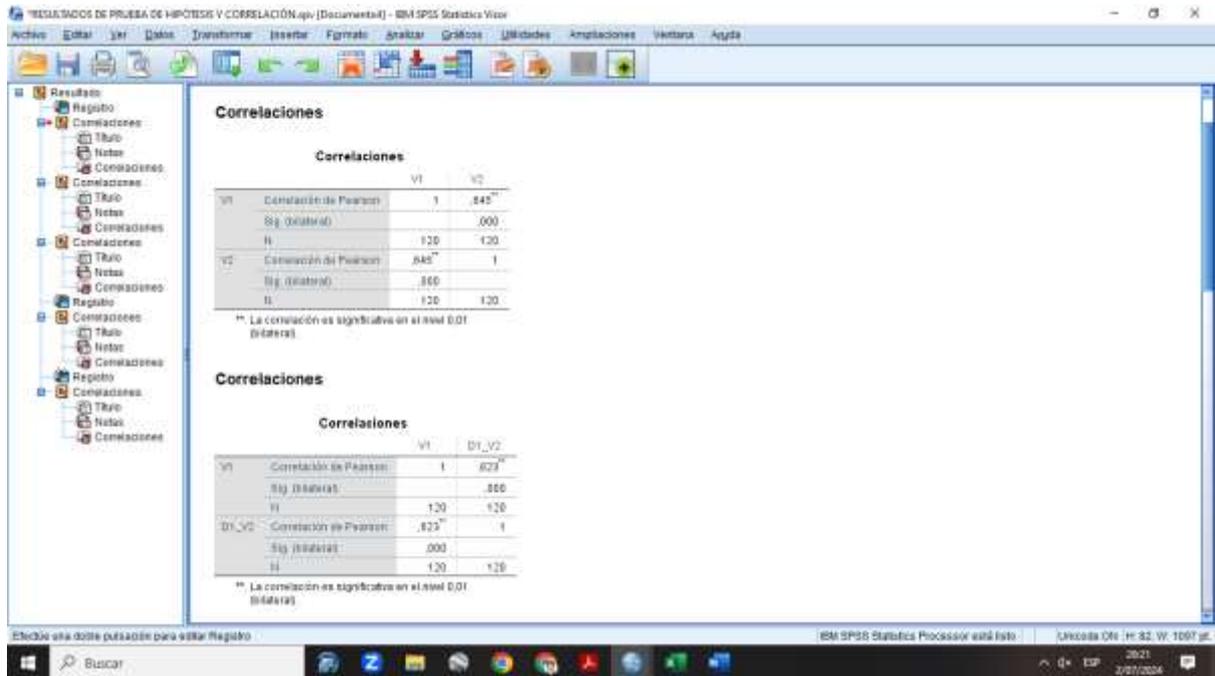
Anexo 10. Niveles y rangos de la correlación

Coefficiente de Correlación de Spearman

Rango	Relación
-0.91 a -1.00	Correlación negativa perfecta
-0.76 a -0.90	Correlación negativa muy fuerte
-0.51 a -0.75	Correlación negativa considerable
-0.11 a -0.50	Correlación negativa media
-0.01 a -0.10	Correlación negativa débil
0.00	No existe correlación
+0.01 a +0.10	Correlación positiva débil
+0.11 a +0.50	Correlación positiva media
+0.51 a +0.75	Correlación positiva considerable
+0.76 a +0.90	Correlación positiva muy fuerte
+0.91 a +1.00	Correlación positiva perfecta

Nota. Tomado de Metodología de la investigación de Hernández et al., 2014.

Anexo 11. Hipótesis general y específicos SPSS vs. 26



RESUMEN DE PRUEBA DE HIPÓTESIS Y CORRELACIÓN (Documental) - IBM SPSS Statistics Viewer

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado

- Registro
- Correlaciones
 - Título
 - Notas
 - Correlaciones

Correlaciones

Correlaciones

	V1	D4_V2
V1	Correlación de Pearson: 1	.489 ^{**}
	Sig. (bilateral)	.000
	N	120
D4_V2	Correlación de Pearson: .489 ^{**}	1
	Sig. (bilateral)	.000
	N	120

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

Correlaciones

Correlaciones

	V1	D4_V2
V1	Correlación de Pearson: 1	.316 ^{**}
	Sig. (bilateral)	.000
	N	120
D4_V2	Correlación de Pearson: .316 ^{**}	1
	Sig. (bilateral)	.000
	N	120

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

Elige una doble pulsación para editar Registro

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Uniendo ODS | H: 32, W: 1007 pt.

Buscar

2023 2/27/2024

Anexo 12. Consentimiento informado

The image shows a screenshot of a web browser displaying a questionnaire. The browser's address bar shows the URL "La Universidad Simón Bolívar" and the page title "CUESTIONARIO SOBRE DESIGN THINKING Y EL EMPRENDIMIENTO". The browser interface includes navigation icons and a "Enviar" button. The questionnaire content is displayed in a white box with a blue border. At the top of the box is a header image of books on a shelf. Below the header, the text reads: "ESTIMADO ESTUDIANTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SIMÓN BOLÍVAR GRACIAS POR PARTICIPAR EN LA INVESTIGACIÓN SOBRE DESIGN THINKING Y EL EMPRENDIMIENTO". The main body of the text explains the purpose of the questionnaire and the confidentiality of the data. At the bottom of the questionnaire box, there is a small note: "Al completar el formulario queda entendido que acepta compartir la información solicitada." The browser's taskbar at the bottom shows the Windows logo, a search bar with the word "Buscar", and several application icons. The system tray on the right shows the date "20/11/2024" and the time "10:00 AM".

CUESTIONARIO SOBRE DESIGN THINKING Y EL EMPRENDIMIENTO

La Universidad Simón Bolívar

Enviar

Preguntas Respuestas Configuración

Sección 1 de 2

ESTIMADO ESTUDIANTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SIMÓN BOLÍVAR GRACIAS POR PARTICIPAR EN LA INVESTIGACIÓN SOBRE DESIGN THINKING Y EL EMPRENDIMIENTO

Estimado estudiante, el presente cuestionario tiene como finalidad obtener información sobre la relación que existe entre Design Thinking y el emprendimiento, las informaciones recogidas son de carácter anónimo y confidencial.

Es por ello, que solicito su colaboración, respondiendo a todas las preguntas. Seleccione la alternativa que considere pertinente en cada caso tomando en cuenta la siguiente escala valorativa.

Al completar el formulario queda entendido que acepta compartir la información solicitada.

Buscar

20/11/2024 10:00 AM

Anexo 13. Carta de presentación a la institución en donde se realizó la investigación



32^{ma}

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Lima, 30 de mayo del 2024

Señor (a):

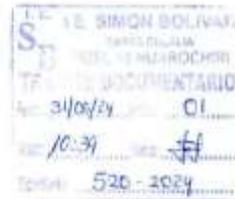
Lic. David Sandro Elescano Veliz

Director de la I.E. Simón Bolívar del distrito de Santa Eulalia - Huarochiri

Nº de Carta : 0014 – 2024 – UCV – VA – EPG – F05L03/J

Asunto : Solicita autorización para realizar investigación

Referencia : Solicitud del interesado de fecha: 30 de mayo del 2024



Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

La presente es para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Lima Ate, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grado Académico de Maestro o de Doctor según sea el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante : **HUAMÁN FERNÁNDEZ VILMA NOEMÍ**
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Administración de la Educación
- 4) Título de la investigación : **Desigo thinking y el emprendimiento en estudiantes del nivel secundaria técnica de una institución educativa pública, Lima – Huarochiri 2024**

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted amablemente se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dra. Consuelita Del Pilar Clemente Costillo
Jefa de la Escuela de Posgrado
Universidad César Vallejo
Campus Ate

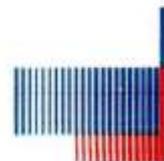


V.B.
Lic. David Sandro Elescano Veliz
I.E. SIMÓN BOLÍVAR
DIRECTOR GENERAL

"Somos la universidad de los que quieren salir adelante"

Dirección: Ate. Km. 11.2 Carretera Central, Ate
Correo: posgrado.ate@ucv.edu.pe
Celular: 986 326 523

www.ucv.edu.pe



Anexo 14. Carta de aceptación institucional



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA

"Simón Bolívar"

Santa Eulalia – Huarochiri

Pioneros de la Jornada Escolar Completa: Rumbo a la Excelencia Educativa



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Santa Eulalia, 03 de junio del 2024.

OFICIO N° 092-2024-D.IEP-JEC-SB-SE-H

Doctora:

CONSUELO DEL PILAR CLEMENTE CASTILLO

Jefa de la Escuela de Post Grado Universidad Cesar Vallejo – Campus Ate

Presente. -

ASUNTO: AUTORIZACION PARA REALIZACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DE LA DOCENTE HUAMÁN FERNANDEZ VILMA NOEMÍ.

REFER: CARTA 0014-2024-UCV-VA-EPG-F05L03/J

Tengo el agrado de dirigirme a Usted, para expresarle, mis saludos cordiales a nombre de la Institución Educativa "Simón Bolívar" Jornada Escolar Completa, ubicado en el distrito de Santa Eulalia, y manifestarle:

Que, en atención al documento de la referencia mi despacho **AUTORIZA** a la Lic. Vilma Noemí HUAMÁN FERNANDEZ, a realizar el trabajo de Investigación del Programa de Maestría en la Administración de la Educación, en el siguiente título "Desing Thinking y el emprendimiento en estudiantes del nivel de secundaria técnica de una institución educativa pública, Lima – Huarochiri 2024", en nuestra Institución Educativa Simón Bolívar.

Sin otro en particular es propicia la ocasión para expresar mi consideración y estima personal.

Atentamente,




LIC. DAVID SANDRO ERESCANO VELIZ
I.E. SIMÓN BOLÍVAR
DIRECTOR GENERAL

UGEL N° 15 - Huarochiri