



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**ESPECIALIDAD DE INNOVACIÓN EDUCATIVA Y  
MENTALIDAD EMPRENDEDORA**

**El método Design Thinking y el emprendimiento en estudiantes  
del tercer grado de secundaria de una institución educativa de  
Piura - 2024**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD  
EMPRENDEDORA**

**AUTORA:**

Guevara Agurto, Karina Elizabeth ( [orcid.org/0009-0001-3028-9947](https://orcid.org/0009-0001-3028-9947) )

**ASESORA:**

Mg. Lavado Guzmán, Milagritos Yrene ( [orcid.org/0000-0001-7435-6147](https://orcid.org/0000-0001-7435-6147) )

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

TRUJILLO – PERÚ

2024

## **DEDICATORIA**

A Dios, a mis padres y mis hijos por su apoyo incondicional y creer en mí siempre. Así mismo, a cada una de las personas que me motivaron a salir adelante y continuar mi desarrollo profesional.

Karina Guevara

## **AGRADECIMIENTO**

Un agradecimiento especial a todas las personas que hicieron posible esta investigación, especialmente:

- Al director de la I.E. de Piura, quien me brindó las facilidades para aplicación de las herramientas de recopilación de datos a los escolares del tercer año de secundaria.
- A los escolares de la I.E., que se dieron tiempo para responder de manera honesta las preguntas planteadas en las herramientas de recolección de información.
- Al equipo directivo y al profesorado del Programa de segunda especialidad en innovación educativa y mentalidad emprendedora de la Universidad César Vallejo por todas sus enseñanzas y por hacer factible este anhelo.

Karina Guevara



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD EMPRENDEDORA**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, LAVADO GUZMÁN MILAGRITOS YRENE, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD EMPRENDEDORA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "El método Design Thinking y el emprendimiento en estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa de Piura - 2024", cuyo autor es GUEVARA AGURTO KARINA ELIZABETH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II 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.

TRUJILLO, 04 de Julio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
LAVADO GUZMÁN MILAGRITOS YRENE <b>DNI:</b> 09891934 <b>ORCID:</b> 0000-0001-7435-6147	Firmado electrónicamente por: MILAVADOGU el 16- 07-2024 01:17:37

Código documento Trilce: TRI - 0793157



**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, GUEVARA AGURTO KARINA ELIZABETH estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD EMPRENDEDORA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "El método Design Thinking y el emprendimiento en estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa de Piura - 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado 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 publicado, ni presentado 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.

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
KARINA ELIZABETH GUEVARA AGURTO <b>DNI:</b> 02874808 <b>ORCID:</b> 0009-0001-3028-9947	Firmado electrónicamente por: KEGUEVARAG el 04-07-2024 23:52:55

Código documento Trilce: TRI - 0793158

## ÍNDICE

<b>DEDICATORIA</b> .....	
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	
<b>DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR</b> .....	
<b>DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL AUTOR</b> .....	
<b>ÍNDICE</b> .....	i
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b> .....	ii
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	iii
<b>RESUMEN</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>II. MARCO TEÓRICO</b> .....	4
<b>III. METODOLOGÍA</b> .....	9
<b>3.1. Tipo y diseño de investigación</b> .....	9
<b>3.2. Variables y operacionalización</b> .....	9
<b>3.3. Población, muestra y muestreo</b> .....	10
<b>3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b> .....	11
<b>3.5. Procedimientos de recolección de datos</b> .....	11
<b>3.6. Métodos de análisis de datos</b> .....	12
<b>3.7. Aspectos éticos</b> .....	12
<b>IV. RESULTADOS</b> .....	13
<b>V. DISCUSIÓN</b> .....	21
<b>VI. CONCLUSIONES</b> .....	25
<b>VII. RECOMENDACIONES</b> .....	26
<b>REFERENCIAS</b> .....	27
<b>ANEXOS</b> .....	32

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1. Pruebas de normalidad.....</b>	<b>14</b>
<b>Tabla 2. Correlación entre las variables: Método Design Thinking y Emprendimiento.....</b>	<b>15</b>
<b>Tabla 3. Correlación entre la variable Método Design Thinking y el desarrollo de la autogestión .....</b>	<b>16</b>
<b>Tabla 4. Correlación entre la variable Método Design Thinking y el desarrollo de la Creatividad .....</b>	<b>17</b>
<b>Tabla 5. Correlación entre la variable Método Design Thinking y el trabajo colaborativo.....</b>	<b>18</b>
<b>Tabla 6. Correlación entre la variable Método Design Thinking y la orientación a metas.....</b>	<b>19</b>
<b>Tabla 7. Correlación entre la variable Método Design Thinking y el liderazgo .....</b>	<b>20</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b>	<b>Esquema del diseño: .....</b>	<b>9</b>
<b>Figura 2.</b>	<b>Comparativo entre la distribución de estudiantes, según nivel de conocimiento del método Design Thinking y la capacidad de emprendimiento .....</b>	<b>13</b>

## RESUMEN

El presente trabajo académico tuvo como objetivo, establecer la relación entre el método Design Thinking, y el emprendimiento en escolares de tercero de secundaria de una I. E. de Piura – 2024. Se realizó con un enfoque cuantitativo, de tipo básica y diseño correlacional. Se consideró una muestra conformada por 60 estudiantes. Para el recojo de información se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento dos cuestionarios, en forma de escala de Likert, uno para cada variable, los cuales, tienen cinco dimensiones cada una. Antes de su aplicación fueron validados por tres expertos, y se les aplicó la prueba de Alfa de Cronbach, obteniendo un alto valor de confiabilidad de 0,913 y 0,920, para uno. Para la contrastación de hipótesis, se aplicó la prueba de normalidad de los datos, con el estadístico de Kolmogorov-Smirnov, dando como resultado los valores de 0,200 y 0,060. La correlación de Pearson, muestran que hay una relación directa y positiva, con un valor de 0,718, entre las variables: Método Design Thinking y el emprendimiento en estudiantes de tercer grado de secundaria de una Institución educativa de Piura, 2024. Además, esta relación es significativa, ya que el valor de significancia es  $0,000 < 0.05$ . Por lo que se concluye que, si se aplica adecuadamente el método Design Thinking, esto incidirá, en la mejora del desarrollo de la capacidad de emprendimiento en los estudiantes pertenecientes a la muestra.

**Palabras clave:** Design Thinking, emprendimiento, creatividad, autogestión, liderazgo.

## ABSTRACT

The objective of this academic work was to establish the relationship between the Design Thinking method and entrepreneurship in third-year secondary school students from an I.E. of Piura - 2024. It was carried out with a quantitative approach, basic type and correlational design. Ours was considered to be made up of 60 students. To collect information, the survey technique was used and as an instrument two questionnaires, in the form of a Likert scale, one for each variable, which have five dimensions each. Before their application, they were validated by three experts, and the Cronbach's Alpha test was applied, obtaining a high reliability value of 0.913 and 0.920, for one. To test the hypotheses, the data normality test was applied, with the Kolmogorov-Smirnov statistic, resulting in values of 0.200 and 0.060. The Pearson correlation shows that there is a direct and positive relationship, with a value of 0.718, between the variables: Design Thinking Method and entrepreneurship in third-grade secondary school students of an educational institution in Piura, 2024. Furthermore, this relationship It is significant, since the significance value is  $0.000 < 0.05$ . Therefore, it is concluded that, if the Design Thinking method is properly applied, this will influence the improvement of the development of entrepreneurship capacity in the students belonging to the sample.

**Keywords:** Design Thinking, entrepreneurship, creativity, self-management, leadership.

## I. INTRODUCCIÓN

Uno de los principales desafíos según Saunders (2019) que enfrenta el mundo actualmente es el desempleo, que crea una fuerte demanda de empleo. Además, el mismo autor manifiesta que a medida que crece la población, también aumentan los desafíos económicos, lo que dificulta que las empresas sigan siendo viables. También Terán y Guerrero (2020) indican que la necesidad de desarrollar habilidades empresariales que fomenten el autoempleo está creciendo a medida que la inestabilidad económica contribuye a una serie de problemas sociales, incluido el desempleo. Según una estimación de la ONU, el 47% de las personas viven en la pobreza, lo que motivó la creación de iniciativas encaminadas a acabar con ella, aunque el porcentaje de los pobladores que viven en pobreza extrema es menor, en un 25%, más de 1.200 millones siguen siendo pobres (Ovalles et al. 2018).

Perú comparte este problema, por lo que, en un esfuerzo por disminuir la necesidad de encontrar empleo, el país se ha vuelto bastante informal. Aquí es donde aparecen las pequeñas empresas, y ser emprendedor es como lograr sobrevivir cubriendo necesidades. Sin embargo, Shutter (2019) manifiesta que la causa principal del 80% de los fracasos de los startups es una preparación inadecuada para el surgimiento de la capacidad empresarial. El problema de la informalidad y la escasez de empleo que conduce a la pobreza no es exclusivo de la región de Piura. Es visible la cantidad de comerciantes que buscan ganar dinero a través de un negocio (Hernández 2022).

Vargas y Utterman (2020) manifiestan que la falta de imaginación e innovación entre los jóvenes profesionales, que se limitan a buscar puestos de trabajo dependientes en lugar de desarrollar sus propias fuentes de ingresos, es otro factor que contribuye a este fracaso del espíritu empresarial. Teniendo en cuenta esta cuestión, se hace necesario enseñar a los estudiantes, cómo desarrollar sus habilidades empresariales. Para ello se propone el método "Design Thinking", un marco psicológico aplicado a través de un proceso destinado a ayudar a mejorar el mundo. Además, Torres et al. (2020) consideran que es una forma de pensar que dirige la innovación y la transformación, dando como resultado nuevos estilos de vida y modelos de negocio. El proceso comienza con una fase de exploración para

comprender los compromisos de las personas, plantear problemas y generar ideas y respuestas creativas.

Dado que el emprendimiento y la innovación se consideran actualmente competencias pilares clave en la formación y el logro de capacidades de los estudiantes en sus comunidades y en sociedad moderna actual debe comenzar con la educación básica (González y Vieira 2021). También Cuadrado (2023) indica que el llamado método del diseño comienza como técnica experimental basada de ideas, empatía y que tiene como objetivo resolver problemas, pone a las personas en primer lugar y fomenta el espíritu empresarial, así como la creatividad y la innovación (Salavisa et al., 2009).

Aunque el uso de la técnica del pensamiento de diseño se ha extendido a varias profesiones y áreas del conocimiento, donde se considera esencialmente como un método para la resolución creativa de problemas (Besembel y Dapena 2023). La importancia de impulsar el emprendimiento es innegable, pero para ello se deben considerar y poner en práctica estrategias o métodos que produzcan propuestas de negocios innovadores que sobrevivan por mucho tiempo. Gazca et al. (2020) manifiestan que esto trae como consecuencia lo que los datos estadísticos indican que del 50% de las microempresas, sólo la mitad sobrevive al año siguiente, y al quinto año, sólo el 10% de las pequeñas empresas siguen en funcionamiento.

Teniendo en cuenta esta problemática, se propone como pregunta general de investigación, ¿Qué relación hay entre el método Design Thinking y el emprendimiento en escolares de tercero de secundaria de una I. E. de Piura - 2024? Y como problemas específicos: 1. ¿Qué relación hay entre el método Design Thinking y el desarrollo de la autogestión en escolares de tercero de secundaria de una IE de Piura - 2024? 2. ¿Cómo se relaciona el método Design Thinking y el desarrollo de la creatividad en escolares de tercero de secundaria de una IE de Piura - 2024? 3. ¿Qué relación existe entre el método Design Thinking y el trabajo colaborativo en escolares de tercero de secundaria de una IE de Piura - 2024? 4. ¿Qué relación existe entre el método Design Thinking y la orientación a metas en escolares de tercero de secundaria de una IE de Piura - 2024? Y 5. ¿Qué relación hay entre el método Design Thinking y el liderazgo en escolares de tercero de secundaria de una IE de Piura - 2024?

Este estudio tiene una justificación teórica, porque se fundamenta en estudios actualizados encontrados sobre las variables y los resultados contribuirán en la difusión para otros trabajos similares. Tiene una justificación práctica, porque propone estrategias y métodos innovadores que pueden ser aplicados en las aulas por los docentes. Desde el nivel metodológico, se justifica, porque los resultados obtenidos aportarán nuevas técnicas y procedimientos de estudio.

Se propuso como objetivo general, establecer la relación entre el método Design Thinking, y el emprendimiento en escolares de tercero de secundaria de una I. E. de Piura – 2024. Como objetivos específicos: 1. Identificar la relación entre el método Design Thinking y el desarrollo de la autogestión en escolares de tercero de secundaria de una I.E. de Piura - 2024. 2. Determinar la relación del método Design Thinking con el desarrollo de la creatividad en escolares de tercero de secundaria de una I.E. de Piura -2024. 3. Evaluar la relación entre el método Design Thinking y el trabajo colaborativo en escolares de tercero de secundaria de una I.E. de Piura -2024. 4. Establecer la relación entre el método de Design Thinking y la orientación a las metas en escolares de tercero de secundaria de una I.E. Piura - 2024. Y 5. Determinar la relación entre el método de Design Thinking y el liderazgo en escolares de tercero de secundaria de una I.E. de Piura – 2024.

Como hipótesis general se propuso: Existe una relación significativa entre el método Design Thinking y el emprendimiento en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura – 2024. Las hipótesis específicas; 1. Existe una relación significativa entre el método Design Thinking y el desarrollo de la autogestión en escolares de 3ro de secundaria de una I.E de Piura – 2024. 2. Existe relación significativa entre el método Design Thinking y el desarrollo de la creatividad en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura – 2024. 3. Existe relación significativa entre el método Design Thinking y el trabajo colaborativo en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura – 2024. 4. Existe relación significativa entre el método Design Thinking y la orientación a metas en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura – 2024. Y 5. Existe relación significativa entre el método Design Thinking y el liderazgo en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura – 2024.

## II. MARCO TEÓRICO

Maldonado (2022) de Ecuador, quien realizó un estudio, de cómo se desarrolló la implementación del método de diseño que permite el desarrollo de la habilidad emprendedora en estudiantes de segundo de bachillerato de Quito - Ecuador. Para ello, se implementó el trabajo mediante un enfoque dual, es decir; cualitativo y cuantitativo, fue un estudio aplicado y descriptiva. Para ello se realizó un estudio documental y bibliográfico. Se utilizó la escala Likert para recoger datos con la finalidad de establecer el nivel de logro en esta competencia. Se argumenta que el uso del pensamiento de diseño, como un método innovador de instrucción y aprendizaje mejora la capacidad empresarial de los estudiantes al producir emprendedores que pueden adaptarse a las dinámicas sociales cambiantes y fomentar el pensamiento crítico y creativo.

Otro antecedente internacional es el propuesto por Zárate et al. (2022) cuyo objetivo, según lo determinado por un examen exhaustivo de la literatura académica, el objetivo fue determinar cómo la innovación social y el marketing afectaron la colaboración comunitaria y el emprendimiento social colombiano para resolver problemas sociales; entre los diversos grupos interesados involucrados en pensar, diseñar y crear mejoras estructurales, el pensamiento de diseño se destaca como una opción. Por lo tanto, el pensamiento de diseño requiere la integración de tácticas de cambio basadas en la población, que van desde el emprendimiento social y la colaboración hasta la competitividad y la promoción del cambio social.

También como otro antecedente internacional, se tiene a Arias et al. (2019) con el objetivo de implementar el uso de las TIC en el entorno educativo a través de enfoques lúdicos y la aplicación del pensamiento de diseño con fines didácticos, se desarrolló un estudio que detalla una experiencia de innovación educativa en la sala de clases mediante el uso del método Design Thinking y Game Thinking. Este estudio se llevó a cabo Quito, Ecuador. La muestra estuvo constituida por 120 maestros del curso de Infopedagogía Educativa. La aplicación del Design Thinking y Game Thinking resultó ser una experiencia muy amena, debido a la alta motivación exhibida por los participantes, quienes además idearon prototipos innovadores y creativos, se consiguió una participación intensa tanto en las sesiones presenciales como en las

remotas. En este trabajo también se utiliza el Design Thinking y el Game Thinking como estrategias para inducir el pensamiento de diseño en las tecnologías y por tener relación con la variable independiente, nos permitirá contrastar con los resultados descriptivos e inferenciales que se lograron obtener en el proceso de indagación realizado.

En los estudios nacionales se tiene a Espinoza et al. (2023) que en su estudio, determinaron si el pensamiento de diseño influye de manera significativa en la generación de emprendimientos en jóvenes del 5to de superior de un centro de educación básica en Lima - Perú. La muestra estuvo formada por 147 alumnos que completaron una encuesta en escala Likert, trabajada bajo el enfoque cuantitativo, de nivel correlacional. Concluyendo que, si se aplica la metodología del prototipado; en la que los estudiantes muestran competencias empresariales, cultivan valores y actitudes positivas, y frecuentemente evalúan el entorno para ajustarse al mercado. En este caso, las variables son las mismas que fueron empleadas en el estudio o tarea realizada, pero desarrollado en un contexto distinto y cuyos resultados permitió reforzar o refutar los resultados que se obtuvieron, después de llevar a cabo la utilización de los dispositivos de recopilación de datos, lo cual será un sustento científico para el presente trabajo.

También se tiene a Valencia (2023) quien buscaba precisar la incidencia del proyecto “Design Thinking y Lean Canvas” aplicado a la habilidad de emprendimiento en instructores del área laboral educativa. Es una investigación con un enfoque cuantitativo, de carácter aplicado, que utiliza el método hipotético-deductivo y un diseño cuasi experimental. Se utilizó un cuestionario compuesto por 29 interrogantes sobre las habilidades emprendedoras de los profesores. Obteniendo como resultado que el proyecto “El pensamiento del diseño y Lean Canvas” incide considerablemente en la capacidad emprendedora en los profesores del área curricular laboral.

Otro antecedente de estudio es el presentado por Zevallos (2022) en su estudio desarrollado en Lima, propuso el empleo de esta moderna estrategia para promover la empatía y el emprendimiento social de los estudiantes. La metodología se cimentó en el paradigma interpretativo sociocrítico, enfoque cualitativo, aplicada educacional. Se encuestó a 40 alumnos y a tres docentes a quienes se le entrevistó. Se planteó la

metodología del pensamiento de diseño para reforzar las competencias de emprendimiento y de empatía social. Se concluyó que esta técnica es considerada como un enfoque metodológico efectivo para ser aprovechable en las instituciones educativas públicas y privadas que disponen con una diversidad de recursos, porque fortalece la competencia de emprendimiento.

Como sustento teórico del estudio, se presenta el concepto de la primera variable, según Ovalles et al. (2018) considera que el emprendimiento es un conjunto de mentalidades y acciones que caracterizan a un tipo particular de individuo con énfasis en la gestión de riesgos, la creatividad, la seguridad en uno mismo y la inventiva. Se mencionan las competencias necesarias para el proceso creativo o emprendedor. Se enfatizan elementos vinculados con la cooperación, tales como la colaboración en equipo y la habilidad de comunicación. También González y Vieira (2021) mencionan las cualidades humanas que son esenciales para encabezar un esfuerzo empresarial, incluida la responsabilidad, la conciencia del riesgo, el juicio, la planificación, la perseverancia, la criticidad de pensamiento, la iniciativa y la creatividad.

Una de las teorías que sustentan a la capacidad de emprendimiento es la Teoría del Comportamiento Humano, que Según López (2022) considera que en el pensamiento emprendedor hay dos aspectos que hacen contribuciones destacadas: el pensamiento conductual y el pensamiento psicológico. Esta teoría predice los niveles de motivación del emprendedor, hacia la realización personal y al logro de objetivos mediante el esfuerzo y perseverancia que lo conducen a un desempeño exitoso (Arenius & Minniti 2005).

De acuerdo a estos conceptos, y la teoría mencionada, se consideraron como dimensiones del emprendimiento: La autogestión, que, según Valderrama (2021) tiene que ver con sentirse seguro de las propias habilidades y aptitudes, tener autonomía e independencia de criterio, estar dispuesto a asumir los riesgos necesarios y ser flexible al tomar decisiones.. Otra dimensión del emprendimiento es la creatividad, que según González y Molero (2022) incluye la capacidad y la disposición para adaptarse a circunstancias cambiantes, el coraje de experimentar, La voluntad de aprender cosas

nuevas, experimentar y crear estrategias novedosas, la capacidad de desafiar nociones establecidas y la capacidad de sugerir nuevos enfoques.

La colaboración, es otra dimensión del emprendimiento, que es la capacidad y la disposición por trabajar en equipo y trabajar, para construir relaciones positivas con los demás, basadas en la escucha empática, el respeto, el diálogo constructivo y el reconocimiento de las aportaciones de los compañeros (Casillas et al. 2022). Otra dimensión es la orientación a metas, que Matos & Lens (2006) indican que es la habilidad para enfrentar desafíos complejos incluye la capacidad de elaborar planes para lograr metas, gestionar actividades de manera eficaz y eficiente, anticipar problemas y encontrar soluciones.

El liderazgo es otra dimensión del emprendimiento, que involucra señales relacionadas con la habilidad y el deseo de impactar positivamente en otros, capacitarlos para participar en proyectos, inspirar energía y entusiasmo, persuadir eficazmente, abordar situaciones desafiantes de manera constructiva y fomentar la cooperación (Maquera et al. 2023).

La evaluación de la capacidad de emprendimiento, ha desarrollado varios instrumentos, como la autoeficacia, así como los niveles en que se motivan al logro de metas, esto según lo establecido por Suárez & Pedrosa (2018). El instrumento que utilizaron, con la finalidad de evaluar la capacidad emprendedora es la encuesta del Talento Emprendedor (CTE), creado por Beatriz Valderrama y evaluado en la evaluación psicológica de 2021. El cuestionario está actualizado es suficiente para poder evaluar las habilidades de emprendimiento desde el inicio del desarrollo humano que puedan abordarse (Valderrama 2021).

En lo referente a la segunda variable, Según Storni (2021) el Design Thinking, es una técnica basada en la eficacia de comprender las demandas reales de los clientes y satisfacer esas necesidades mediante el uso de un enfoque multidisciplinario. Las técnicas de pensamiento de diseño no son la forma más intuitiva de resolver problemas, pero los resultados que se obtienen valen la pena. Según Laoyan (2022) este método fomenta la acción, por tanto, La creación es su motor principal. Se trata de crear, probar cosas nuevas y crecer. Implica descubrir enfoques

y técnicas novedosos para abordar los deseos y desafíos reales de los consumidores. se centra en afrontar los desafíos. La metodología del pensamiento de diseño te obliga a ver los problemas desde muchas perspectivas diferentes. Centrarse en la búsqueda de soluciones a problemas permite que los equipos de diseño propongan acciones creativas a los problemas complejos.

José y Céspedes (2022) consideran que este método se centra en diferentes enfoques y teorías, entre ellas, la Teoría de la comunicación en el pensamiento de diseño, ya que la comunicación tiene una función protagonista durante la generación del diseño así como en habilidades de gestión de proyectos. Referente a ello Steinbeck (2011) manifiesta que la relación de diseño de la comunicación es una simbiosis tan compleja en la que, a través de un ejercicio de síntesis, podemos entender la comunicación como un proceso relacional en el que los mensajes se crean e interpretan para provocar una respuesta.

La metodología Design Thinking, según García y Ramírez (2022) tiene 5 fases. La primera fase es Empatizar; la empatía es la fase fundamental y principal del proceso de formación centrado en los individuos y principalmente en los usuarios. (Huarcaya et al. 2021). Es importante empatizar con los clientes y/o usuarios potenciales. Este es el primer paso en el método de conocer más sobre las necesidades del cliente. La segunda fase es la Definición, que según Apocalypse & Jorente (2022) manifiestan que, una vez que se conocen las necesidades del cliente, se debe definir el problema real que los clientes necesitan resolver.

La Fase de idear, según Wellington & Marcondes (2023) en esta fase de creatividad e innovación se presentan ideas, herramientas, materiales que se utilizan para resolver el problema ya definido en la fase anterior. La última fase es el Prototipado, que según Clarke (2020) A partir de la idea escogida, comenzamos a realizar prototipos que ayuden a solucionar el problema. Fase de Pruebas: Una vez validado el prototipo, se implementa la solución en entornos reales para solucionar el problema.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

##### 3.1.1. Tipo de investigación

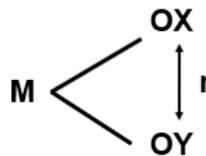
Se aplicó una investigación básica, porque estuvo orientada a recopilar datos e información sobre las características, o dimensiones de las unidades de análisis (Nicomenes 2018). donde se llevó a cabo la aplicación precisa y reconocida del método científico, junto con los protocolos, procedimientos y tecnologías necesarias para satisfacer una demanda y abordar un problema (CONCYTEC 2020).

##### 3.1.2. Diseño de Investigación

En lo referente al diseño de investigación fue de nivel correlacional – transversal, y es no experimental , ya que se recogió el registro de información en un momento único en el tiempo (Ramos, 2021).

#### Figura 1

*Esquema del diseño:*



Dónde:

M: Muestra

OX= Variable 1: Método Design Thinking

OY= Variable 2: Emprendimiento

r= Relación

#### 3.2. Variables y operacionalización.

**Definición Conceptual:** Método Design Thinking es creado para la solución de problemas reales. Es un método interactivo, porque sus fases se pueden alternar, generando un medio colaborativo a través de cinco pasos: Empatizar, Definir, Idear, Prototipar y Testear (José y Céspedes, 2022)

**Definición operacional:** En la evaluación de este aspecto, se aplicó una escala de Likert, teniendo en cuenta las dimensiones de Empatizar, Definir, Idear, Prototipar y Testear y sus respectivos indicadores, determinando el nivel bajo una escala de: Bueno, regular y Malo.

**Definición Conceptual:** El emprendimiento, es la capacidad que ostentan las personas para idear enfoques de pensamiento innovadores y alcanzar metas, aun asumiendo los riesgos asociados; La personas con esta capacidad demuestran un gran habilidad para crear, renovar, afianzar y sorprender con ideas y soluciones (Pacheco et al. 2022).

**Definición operacional:** Para determinar el nivel del emprendimiento, se aplicó la adaptación el Cuestionario del Talento Emprendedor, teniendo en cuenta sus dimensiones Autogestión, Creatividad, Colaboración, Orientación a metas y Liderazgo, así como sus respectivos indicadores, determinando el nivel bajo una escala de: Inicio, Proceso y Logrado.

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

#### **3.3.1. Población:**

Estuvo compuesta por los elementos accesibles o unidades de análisis pertenecientes al tema de estudio. Es un grupo de personas o individuos con particularidades comunes (Condori, 2020). En este caso, se tomó en cuenta a todos los alumnos del tercer grado de secundaria, sumando un total de 245 alumnos, distribuidos en 7 secciones.

**Criterios de inclusión:** Se tuvo en cuenta las características de los estudiantes y el hecho de pertenecer al mismo grado, la edad, el nivel y grado de estudios, y que tengan una asistencia regular a la escuela.

**Criterios de exclusión:** No se han considerado los estudiantes de otros grados de estudios, ni a los estudiantes con necesidades educativa especiales, tampoco de otras secciones.

#### **3.3.2. Muestra:**

Según Soto (2018) constituye una parte de la población de estudio. Para este caso, la muestra, estuvo constituida por 60 alumnos de las secciones A y B de una I. E. de Piura.

### **3.3.3. Muestreo**

De acuerdo con Etikan (2016) este método sirve como conducto entre la muestra y la población. Se emplea para elegir la muestra del estudio. En esta investigación se usó como estrategia el muestreo no probabilístico basada en conveniencia del investigador (Godoy 2020). Lo obtiene un especialista que elige a las personas más accesibles y disponibles para participar en el estudio.

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

Hablan del procedimiento de elección y recopilación de datos, con el objetivo de reunir los detalles necesarios para la investigación del tema en cuestión (Marroquín 2013), La encuesta, es la técnica usada y un cuestionario de escala Likert como instrumento, de desarrollo propio, se utilizó como herramienta y metodología para evaluar los conocimientos y habilidades adquiridos mediante el uso del Cuestionario de Talento Emprendedor y el proceso de Design Thinking..

Después de ser adaptados, los instrumentos se sometieron a un procedimiento de validación de tres expertos, durante el cual se evaluó su coherencia, claridad y relevancia. También se realizó el proceso de confiabilidad para ello se aplicaron los instrumentos, como una prueba preliminar a 20 estudiantes de la población de estudio. Se utilizó el Alfa de Cronbach que según Ortega (2023), Es una métrica estadística para evaluar la relevancia interna de las preguntas o elementos de un cuestionario. Esto permitió evaluar la coherencia y correlación de las preguntas de la escala de medición.

### **3.5. Procedimientos de recolección de datos**

Se aplicó una Escala de Likert y el Cuestionario del Talento Emprendedor, lo que permitió evaluar en qué medida conocen o han aplicado el método Design Thinking y en qué nivel de desarrollo del emprendimiento se ubican. La aplicación se realizó en cuatro momentos, explicando de manera anticipada a los estudiantes. Antes de la aplicación de los instrumentos, se informó a los alumnos y a sus apoderados sobre la finalidad del estudio y los beneficios que obtendrá, luego de procedió a la firma del consentimiento y el asentimiento informado, tanto por los estudiantes como por los padres de familia.

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

Se utilizaron estadísticas descriptivas para comparar los resultados y para mostrar el vínculo entre las variables, se utilizaron gráficos de barras y distribuciones aproximadas para representar los datos. Antes de utilizar la estadística de correlación de Pearson para determinar el grado de asociación entre las variables, se utilizó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov para determinar si los datos se distribuían normalmente. Se utilizó la correlación de Pearson ya que los valores de significancia para cada variable fueron 0,200 y 0,060, respectivamente, lo que sugiere que los datos presentaron una distribución normal.

### **3.7. Aspectos éticos.**

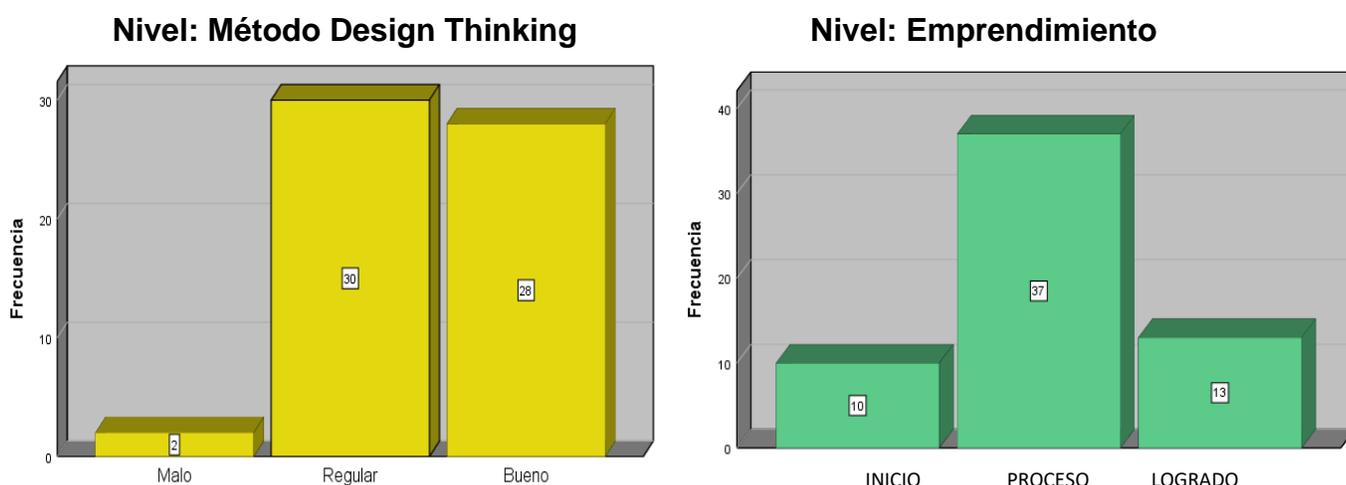
El código ético que rige las investigaciones busca la exactitud e integridad para que la exposición de los resultados refleje fielmente los resultados obtenidos en el procedimiento (Zavala y Alfaro, 2011). Por ello, la U. C. V. cuenta con un código ético que establece los valores y principios de integridad que guían la investigación de la institución. Las pautas a seguir: Autonomía: Los participantes de la investigación se beneficiaron del apoyo de los padres, quienes otorgaron permiso para que sus hijos menores respondieran a los instrumentos. Beneficio: Al utilizar equipos de recopilación de datos, la investigación tiene como finalidad buscar la mejora y el bienestar de los participantes. Integridad: Durante el transcurso de la investigación, la integridad es necesaria.

## IV. RESULTADOS

### Resultados descriptivos

#### Figura 2

*Comparativo entre la distribución de estudiantes, según nivel de conocimiento del método Design Thinking y la capacidad de emprendimiento*



Nota:: Tablas de frecuencias del SPSS

Según los resultados descriptivos obtenidos en la figura mostrada, se puede contemplar que la mayoría de estudiantes conoce y aplica en método Design Thinking. En otras palabras, entre los alumnos de tercer grado de secundaria, el 50% posee una comprensión regular del método, el 46,7% tiene una comprensión excelente y sólo el 3,3% tiene una comprensión y aplicación deficiente del método. Pensamiento basado en diseño. Existe relación entre ambos gráficos en cuanto a la capacidad de emprendimiento, con un 37% a nivel de proceso, un 13% a nivel realizado y un 10% a nivel inicial.

### Resultados inferenciales

**La prueba de normalidad.** La prueba que se aplicó es Kolmogorov-Smirnov, lo que permitió elegir el estadístico de correlación de Pearson para poder realizar las pruebas de las hipótesis.

**Prueba de Normalidad:**

Ho: Los datos se distribuyen de manera normal

H1: Los datos no se distribuyen de manera normal.

- Significancia: 0,95
- Margen de error: 0.05
- Estadístico de Prueba: Kolmogorov-Smirnov, para  $n > 50$
- Criterios de decisión:

Si  $p < 0.05$ , se rechaza la hipótesis nula (Ho)

Si  $p \geq 0.05$ , se acepta la hipótesis nula (Ho), se rechaza la alterna (H1)

**Tabla 1**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Método Design Thinking	0,085	60	0,200*
Emprendimiento	0,140	60	0,060

*Nota:* Resultados obtenidos del SPSS

Tras la aplicación del estadístico de prueba de normalidad, los valores de significancia respectivos de las dos variables fueron 0,200 y 0,060. También se acepta la hipótesis nula, que indica que los datos de ambas variables efectivamente siguen una distribución normal porque los valores son mayores que 0,05. Como resultado se utilizará la estadística de correlación de Pearson.

**Objetivo General:** Establecer la relación entre el método Design Thinking, y el emprendimiento en escolares de tercero de secundaria de una I. E. de Piura – 2024.

**Prueba de Hipótesis General:**

Ha: Existe una relación significativa entre el método Design Thinking y el emprendimiento en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura – 2024.

Ho: No existe una relación significativa entre el método Design Thinking y el emprendimiento en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura – 2024.

**Tabla 2.**

*Correlación entre las variables: Método Design Thinking y Emprendimiento*

		V1: Método Design Thinking	V2: Emprendimiento
V1: Método Design Thinking	Correlación de Pearson	1	<b>0,718**</b>
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	60	52
V2: Emprendimiento	Correlación de Pearson	<b>0,718**</b>	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	60	52

*Nota:* Resultados obtenidos del SPSS.

Con un puntaje de 0.718, los resultados estadísticos demuestran una asociación positiva entre las variables emprendimiento y el Método Design Thinking en alumnos de tercer grado de secundaria de una I.E. de Piura, 2024. Además, dado el valor de significancia para esta asociación es  $0.000 < 0.05$ , por lo que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Lo que indica que los estudiantes de la muestra serán más capaces de convertirse en emprendedores si se implementa correctamente el método Design Thinking..

**Objetivo específico 1:** Identificar la relación entre el método Design Thinking y el desarrollo de la autogestión en alumnos de tercero de secundaria de una I.E. de Piura - 2024.

**Prueba de Hipótesis Específica 1:**

Ha: Existe una relación significativa entre el método Design Thinking y el desarrollo de la autogestión en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura – 2024.

Ho: No existe una relación significativa entre el método Design Thinking y el desarrollo de la autogestión en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura – 2024.

**Tabla 3.**

*Correlación entre la variable Método Design Thinking y el desarrollo de la autogestión*

		V1: Método Design Thinking	D1: Autogestión
V1: Método Design Thinking	Correlación de Pearson	1	<b>0,554**</b>
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	60	52
D1: Autogestión	Correlación de Pearson	<b>0,554**</b>	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	60	52

*Nota:* Resultados obtenidos del SPSS

En el Coeficiente de correlación obtenido, es de: 0,554, encontrándose una relación positiva moderada (media) entre la primera variable y la autogestión. Y según el criterio de decisión al evaluar el nivel de significancia, se obtuvo un valor 0.000, siendo  $p < 0,05$ , por lo que la relación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral) entre el diseño del pensamiento y la autogestión. Esto quiere decir que, su uso adecuado podría ayudar en el desarrollo de la autogestión en los estudiantes.

**Objetivo específico 2:** Determinar la relación del método Design Thinking con el desarrollo de la creatividad en escolares de tercero de secundaria de una I.E. de Piura -2024.

**Prueba de Hipótesis Específica 2:**

Ha: Existe una relación significativa entre el método Design Thinking y el desarrollo de la creatividad en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura – 2024.

Ho: No existe una relación significativa entre el método Design Thinking y el desarrollo de la creatividad en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura – 2024.

**Tabla 4**

*Correlación entre la variable Método Design Thinking y el desarrollo de la Creatividad*

		V1: Método Design Thinking	D2: Creatividad
V1: Método Design Thinking	Correlación de Pearson	1	<b>0,651**</b>
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	60	52
D2: Creatividad	Correlación de Pearson	<b>0,651**</b>	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	60	52

*Nota:* Resultados obtenidos del SPSS

Con una puntuación de 0.651, los resultados del análisis demuestran una asociación positiva entre el método del diseño del pensamiento y la creatividad en alumnos de tercero de secundaria de una I.E. de Piura, 2024. Además, dada la significancia El valor de esta asociación es  $0,000 < 0,05$ , se puede concluir que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Esto indica que, cuando se implementa adecuadamente, el método Design Thinking puede impactar el crecimiento creativo de los alumnos de la muestra.

**Objetivo específico 3:** Evaluar la relación entre el método Design Thinking y el trabajo colaborativo en escolares de tercero de secundaria de una I.E. de Piura -2024.

**Prueba de Hipótesis Específica 3:**

Ha: Existe una relación significativa entre el método Design Thinking y trabajo colaborativo en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura – 2024.

Ho: No existe una relación significativa entre el método Design Thinking y el trabajo colaborativo en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura – 2024.

**Tabla 5**

*Correlación entre la variable Método Design Thinking y el trabajo colaborativo*

		V1: Método Design Thinking	D3: Trabajo colaborativo
V1: Método Design Thinking	Correlación de Pearson	1	<b>0,761**</b>
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	60	52
D3: Trabajo Colaborativo	Correlación de Pearson	<b>0,761**</b>	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	60	52

*Nota:* Resultados obtenidos del SPSS

Aplicando el análisis de correlación de Pearson, los hallazgos indican que, en los educandos del 3ro de secundaria de una I.E. de Piura, 2024, tienen una relación positiva (valor de 0.761) entre la variable: Método Design Thinking y el trabajo colaborativo. Además, dado que el valor de significancia de esta asociación es  $0,000 < 0,05$ , se puede concluir que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Indica que existe correlación entre los estudiantes en la incidencia de la muestra en la aplicación del enfoque Design Thinkin y su trabajo colaborativo.

**Objetivo Específico 4:** Establecer la relación entre el método de Design Thinking y la orientación a las metas en escolares de tercero de secundaria de una I.E. Piura - 2024.

**Prueba de Hipótesis Específica 4:**

Ha: Existe una relación significativa entre el método Design Thinking y la orientación a metas en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura – 2024.

Ho: No existe una relación significativa entre el método Design Thinking y la orientación a metas en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura – 2024.

**Tabla 6**

*Correlación entre la variable Método Design Thinking y la orientación a metas*

		V1: Método Design Thinking	D4: Orientación a metas
V1: Método Design Thinking	Correlación de Pearson	1	<b>0,615**</b>
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	60	52
D4: Orientación a metas	Correlación de Pearson	<b>0,615**</b>	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	60	52

*Nota:* Resultados obtenidos del SPSS

Con un puntaje de 0.615, los resultados del análisis de relación demuestran una asociación positiva entre las variables de orientación a metas y el Método Design Thinking en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura - 2024. Adicionalmente, dado el valor de significancia para esta asociación es  $0,000 < 0,05$ , se puede concluir que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Indica que existe una correlación entre los estudiantes en la orientación a objetivos de la muestra y su uso del enfoque Design Thinkin.

**Objetivo Específico 5:** Determinar la relación entre el método de Design Thinking y el liderazgo en escolares de tercero de secundaria de una I.E. de Piura – 2024.

**Prueba de Hipótesis Específica 5:**

Ha: Existe una relación significativa entre el método Design Thinking y el liderazgo en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura – 2024.

Ho: No existe una relación significativa entre el método Design Thinking y el liderazgo en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura – 2024.

**Tabla 7**

*Correlación entre la variable Método Design Thinking y el liderazgo*

		V1: Método Design Thinking	D5: Liderazgo
V1: Método Design Thinking	Correlación de Pearson	1	<b>0,542**</b>
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	60	52
D5: Liderazgo	Correlación de Pearson	<b>0,542**</b>	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	60	52

*Nota:* Resultados obtenidos del SPSS

Una asociación directa y positiva entre la variable: Método Design Thinking y liderazgo en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura, 2024, se demuestra con los hallazgos de la correlación, los cuales tienen un valor de 0.542. Además, dado que el valor de significancia de esta asociación es  $0,000 < 0,05$ , se puede concluir que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Indica que existe una conexión entre el desarrollo del liderazgo de los estudiantes de la muestra y la frecuencia con la que se aplica el enfoque Design Thinkin.

## V. DISCUSIÓN

El emprendimiento es una capacidad que se debe desarrollar en los estudiantes desde la educación básica, debido al contexto en el que se vive en la actualidad, por la falta de empleos y la búsqueda creativa de generar ingresos. Determinar cómo se relaciona el método Design Thinking y el emprendimiento en escolares de tercero de secundaria de una I.E de Piura – 2024 fue el objetivo general de esta investigación, por ser uno de los métodos que se está implementando. Este método también se conoce como pensamiento de diseño. Por lo que se demostró que ambas tienen una relación positiva, presentando una valoración de 0.718, según los resultados de la correlación utilizada para contrastar la hipótesis. Además, dado que el valor de significancia de esta asociación es  $0,000 < 0,05$ , se evidencia relación significativa entre las variables.

Los resultados, respecto al objetivo general, indican que, si se aplica adecuadamente el método Design Thinking, se mejorará la habilidad de emprender en los educando participantes en el estudio, lo que tiene relación por lo establecido por Maldonado (2022), quien descubrió que el uso del pensamiento de diseño como un método de enseñanza puede mejorar la capacidad de emprendimiento de los estudiantes, produciendo empresarios que pueden adaptarse a las condiciones sociales cambiantes y fomentar la criticidad del pensamiento y creatividad.

La Teoría del Comportamiento Humano, Según López (2022), indica que en el pensamiento emprendedor hay dos aspectos que hacen contribuciones destacadas: el pensamiento conductual y el pensamiento psicológico. Por lo que predice los niveles de motivación del emprendedor, hacia la realización personal y al logro de objetivos mediante el esfuerzo. Y según Storni (2021), establecen que el Design Thinking, es un método basado en la efectividad de conocer y entender las dificultades reales de los clientes y brindar acciones de solución, es decir, las técnicas de pensamiento de diseño buscan resolver problemas, por lo que al plantearse retos, también motivan a los estudiantes, influyendo directamente en elevar en nivel de la capacidad emprendedora.

El primer objetivo particular fue determinar cómo el enfoque Design Thinking

y el crecimiento de la autogestión en educandos del 3ro de secundaria de una I.E. de Piura - 2024 se relacionan entre sí. Se encontró que la primera variable y la dimensión de autogestión tenían un vínculo algo positivo, como lo indica el coeficiente de correlación de 0,554 que se obtuvo durante la prueba de hipótesis. Y según el criterio de decisión al evaluar el nivel de significancia, se obtuvo un valor 0.000, siendo  $p < 0,05$ , por lo que se puede decir que la correlación es significativa.

Estos hallazgos sugieren que los docentes del 3ro de secundaria de una I.E. en Piura tienen una asociación sustancial en su desarrollo de la autogestión con el uso efectivo del método Design Thinking, lo que se relaciona con lo propuesto por Zárate et al. (2022) quien demuestra a través de su estudio que el uso del pensamiento de diseño requiere la integración de métodos de cambio basados en la comunidad, que van desde el compromiso hasta el emprendimiento social, la competitividad y el avance del cambio social, todo lo cual requiere suficiente autogestión en el proceso de creación. decisiones.

Los aportes teóricos, respecto a la autogestión, que, según Valderrama, (2021), se relaciona con la seguridad en las propias aptitudes, el juicio, la autonomía, la disposición a aceptar riesgos esenciales, la adaptabilidad para tomar una decisión y el refuerzo de estos logros, como el método Dineño, según Apocalypse & Jorente, (2022), el método Design Thinkin, una vez que se conocen las necesidades del cliente, se debe definir el problema real que los clientes necesitan resolver, lo cual requiere de la autogestión para la toma de desiciones.

En el segundo objetivo específico, que fue; conocer cómo se relaciona el método Design Thinking y el desarrollo de la creatividad en educandos del 3ro de secundaria de una I.E. de Piura -2024. Los resultados revelaron una relación positiva entre estas variables, con un valor de 0.651. Además, dado que el valor de significancia de esta asociación es  $0,000 < 0,05$ , por lo que se observa una relación significativa. Estos resultados guardan relación con Arias et al. (2019) quienes al aplicar el método Design Thinking resultó ser motivadora para los participantes, quienes idearon prototipos innovadores y creativos, por lo que concluyen que la estrategias del pensamiento de diseño mejoran el desarrollo de la creatividad.

La evaluación que se realiza del nivel de incidencia entre el método Design Thinking y el trabajo colaborativo en alumnos del 3ro de secundaria de una I.E. de Piura -2024 fue el tercer objetivo específico. Esto se logró contrastando la hipótesis de que, según el análisis de correlación encontrándose que, existe una relación directa entre la variable: Método Design Thinking y trabajo colaborativo, con un valor de 0,761. en alumnos de tercer grado de secundaria de una institución educativa de Piura, California, 2024. Además, dado que el valor de significancia para esta asociación es  $0.000 < 0.05$ , se puede concluir que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

Esto indica que, sí hay una relación de incidencia en la aplicación del método Design Thinkin y el trabajo colaborativo en los alumnos que pertenecieron a este estudio, sin embargo, a Espinoza et al., (2023) concluye que, si se aplica la metodología del prototipado, se desarrollan valores y actitudes positivas, y analizan, logrando adaptarse en el mercado, indicando que en un contexto distinto y cuyos resultados nos indican, que el nivel competitivo, tiene ciertos rasgos del individualismo, sin embargo, los aportes teóricos establecen que, de acuerdo con Steinbeck, (2011) manifiesta que la relación de diseño de la comunicación es una simbiosis tan compleja en la que, a través de un ejercicio de síntesis, podemos entender la comunicación como un proceso relacional en el que los mensajes se crean e interpretan para provocar una respuesta, de ahí la importancia del trabajo colaborativo.

El cuarto objetivo específico, se logró, mediante la contrastación de la hipótesis donde se demuestran que, entre estudiantes del 3ro de secundaria de una I.E. de Piura, 2024, existe una asociación directa entre la dimensión orientación a metas y el Método Design Thinking, con un valor de 0,615. Además, dado que el valor de significancia de esta asociación es  $0,000 < 0,05$ , por lo que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

Estos resultados indican que, sí hay una relación de incidencia en la aplicación del método Design Thinkin y la orientación a metas en los alumnos, parte del estudio,

lo cual tiene relación con el estudio presentado por Zevallos (2022), lo cual llegó a la conclusión de que, debido a que mejora la competencia emprendedora, utilizar esta estrategia se considera un enfoque metodológico eficiente que puede ser aplicado en instituciones educativas tanto públicas como privadas con una variedad de recursos. Ya que según los aportes teóricos, de Matos & Lens, (2006) muestran que la orientación a metas es la capacidad de asumir tareas y habilidades desafiantes, como crear estrategias para alcanzar metas, gestionar eficaz y eficientemente las propias actividades, predecir problemas y ver soluciones.

Se pudo confirmar mediante la prueba de hipótesis que existe una relación directa, con un valor de 0.542, entre la variable: Método Design Thinking y liderazgo en estudiantes de tercer grado de secundaria de una institución educativa de Piura, 2024. Este fue el quinto objetivo específico de la investigación, la cual consistió en determinar la relación entre el método Design Thinking y el liderazgo en estudiantes de tercer año de secundaria de una I.E. de Piura – 2024. Además, dado que el valor de significancia para esta asociación es  $0.000 < 0.05$ , se puede concluir que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

Esto permite verificar que, sí hay una relación de incidencia en la aplicación del método Design Thinkin y el desarrollo del liderazgo en los alumnos que participaron en el estudio. Que según los aportes teóricos Maquera et al. (2023) implica la capacidad e interés en promover un impacto positivo en los demás, ser competente de involucrar a otros en proyectos, inspirar entusiasmo y energía, persuadir efectivamente, replantear activamente una situación difícil o fomentar el consenso.

## **VI. CONCLUSIONES**

- El objetivo general de la investigación permitió confirmar que, entre los educandos del 3ro secundaria de una I.E. de Piura, 2024, existe una asociación favorable y con un nivel de significancia entre el Método Design Thinking y el emprendimiento. Sugiere que el enfoque Design Thinking podría mejorar la capacidad empresarial. Por este motivo, su incorporación al proceso instruccional, que permita mejorar habilidades de pensamiento crítico y creativo.
- A través del primer objetivo particular se puede constatar que el componente de autogestión y el método Design Thinking tenían un vínculo fuerte y positivo. Esto sugiere que la implementación adecuada de la metodología tendrá un impacto beneficioso en el desarrollo de la autogestión, lo que significa que su uso mejorará la autonomía de los estudiantes y su flexibilidad en la toma de decisiones.
- El segundo objetivo específico, estableció que debido a que el método Design Thinking incorpora el diseño y la creación de prototipos en la resolución de problemas, se pudo concluir que existe una asociación positiva y significativa entre el método y el componente de creatividad. Por ello, los profesores deberían emplear este método en su trabajo. Ejercicios de aprendizaje que permitan el desarrollo de jóvenes críticos, analíticos y creativos.
- El tercer objetivo específico nos permitió determinar que existe una fuerte y positiva correlación entre el enfoque Design Thinking y la dimensión del trabajo colaborativo. Esto se debe a que el método promueve la formación de equipos y el establecimiento de objetivos, lo cual es una táctica crucial para brindar a los estudiantes una instrucción integral y mejorar sus habilidades interpersonales.
- El cuarto objetivo, permitió determinar que hay una relación positiva y significativa entre el método Design Thinking y a dimensión orientación a metas, los que significa la formación de estudiantes emprendedores que se proponen metas y se esfuerzan por cumplirlas.
- El quinto objetivo, permitió establecer que hay una relación positiva y significativa entre el método Design Thinking y la dimensión de liderazgo, capacidad fundamental para triunfar en la vida, por lo que se hace necesario desarrollarlo en los estudiantes.

## **VII. RECOMENDACIONES**

- Se sugiere, a los especialistas y directivos, incluir al método Design Thinking como una estrategia de innovación a ser aplicada, principalmente en el área de educación para el trabajo, en los proyectos de “Crea y Emprende”, ya que de este modo se fomentará en los estudiantes la capacidad de crear e idear emprendimiento.
- Teniendo en cuenta la importancia de la autogestión en los estudiantes, según los resultados obtenidos, se recomienda a los docentes de las diferentes áreas curriculares que implementen y ejecuten este método, ya que esta capacidad le permitirá desarrollar mejor sus competencias, ser autosuficiente y tomar sus propias decisiones.
- Se sugiere también a los docentes el uso de este método en la resolución de problemas de contexto, en el desarrollo de proyectos de innovación, ya que de este modo se fomentará el aumento de la creatividad en los estudiantes, ya que, se ha demostrado su efectividad en el desarrollo de esta habilidad importante de las personas.
- La implementación de la metodología Design Thinking, fomenta el desarrollo de la capacidad de trabajar en equipo, por ello, se sugiere al equipo directivo y a los docentes trabajarla de manera transversal a todas las áreas curriculares, así como en la aplicación del trabajo colaborativo entre docentes, que les permita una mejora de su práctica pedagógica.
- Se sugiere también el uso de este método en la implementación de los proyectos de vida de los estudiantes, ya que promueve la orientación a metas a corto y largo plazo. Este es un aspecto muy importante a desarrollar, ya que de este modo también se logrará formar a estudiantes emprendedores y con metas claras para el futuro.
- Se sugiere a los docentes la aplicación del método Design Thinking, para fomentar en los estudiantes la capacidad de liderazgo, ya que teniendo en cuenta los resultados, este método aplicado de manera correcta permitirá la formación de jóvenes líderes que podrán triunfar en la vida.

## REFERENCIAS

- Apocalypse, M., & Jorente, V. (2022). The Design Thinking Method and Information Science research. *Encontros Bibli*, 27, 1–21.  
<https://doi.org/10.5007/1518-2924.2022.e87281>
- Arenius, P., & Minniti, M. (2005). Perceptual variables and nascent entrepreneurship. *Small Business Economics*, 24(3), 233–247.  
<https://doi.org/10.1007/s11187-005-1984-x>
- Arias, H., Jadá, J., & Gómez, L. (2019). Innovación Educativa en el Aula mediante Design Thinking y Game Thinking. Educational innovation in the classroom through Design Thinking and Game Thinking. *Hamut' Ay*, 5(2), 7.  
<https://doi.org/10.21503/hamu.v5i2.1617>
- Besembel, I., & Dapena, E. (2023). 3EPCom : una aplicación para entrenar el pensamiento computacional EPCom : an application to train computational thinking. *Revista de Ciencia e Ingeniería*, August.  
[https://www.researchgate.net/profile/Jesus-Perez-8/publication/372858357\\_EPCom\\_una\\_aplicacion\\_para\\_entrenar\\_el\\_pensamiento\\_computacional/links/64cb1278d394182ab39aec12/EPCom-una-aplicacion-para-entrenar-el-pensamiento-computacional.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jesus-Perez-8/publication/372858357_EPCom_una_aplicacion_para_entrenar_el_pensamiento_computacional/links/64cb1278d394182ab39aec12/EPCom-una-aplicacion-para-entrenar-el-pensamiento-computacional.pdf)
- Casillas, S., Cabezas, M., & García, A. (2022). Influencia de variables sociofamiliares en la competencia digital en comunicación y colaboración. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, 63, 7–33.  
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/219851>
- Clarke, I. (2020). *Design Thinking* (A. Neal-Schuman (ed.)).  
[https://ucv.primo.exlibrisgroup.com/permalink/51UCV\\_INST/175ppoi/alma991002832817107001](https://ucv.primo.exlibrisgroup.com/permalink/51UCV_INST/175ppoi/alma991002832817107001)
- CONCYTEC. (2020). Guía práctica para la formulación y ejecución de Proyectos de Investigación y Desarrollo (I+D). *Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica*, 1–11.  
[http://www.untels.edu.pe/documentos/2020\\_09/2020.09.22\\_formuacionProyectos.pdf](http://www.untels.edu.pe/documentos/2020_09/2020.09.22_formuacionProyectos.pdf)
- Condori, P. (2020). *Universo , población y muestra*.

<https://www.aacademica.org/cporfirio/18>

- Cuadrado, L. (2023). Aplicación Design Thinking y Agile Inception para el desarrollo de microempresas de servicio de cafetería. *Revista Científica Ciencia y Tecnología*, 23(39), 44–62. <https://doi.org/10.47189/rcct.v23i39.615>
- Espinoza, O., Ayala, N., Yovera, R., Soto, C., & Vilela, M. (2023). Design Thinking as a tool for fostering innovation and entrepreneurship. *Salud, Ciencia y Tecnología*, 3. <https://doi.org/10.56294/saludcyt2023368>
- Etikan, I. (2016). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- García, S., & Ramírez, I. (2022). Implementación del Design Thinking para el desarrollo de estrategias digitales a nivel micro empresa. *Ciencias Económicas y Administrativas*, 76–81 <https://www.veranoregional.org/memorias/2022/7Administrativas.pdf#page=10>
- Gazca, A., Gómez, R., Garizurieta, J., & Castro, F. (2020). Propuesta de una herramienta de emprendimiento en el diseño de un modelo de negocio. *Revista GEON (Gestión, Organizaciones y Negocios)*, 7(1), 96–111. <https://doi.org/10.22579/23463910.200>
- Godoy, C. (2020). Lo que no sabías sobre Validez y Confiabilidad de un instrumento. *Tesis de Cero a 100*, 1–15. <https://tesisdeceroa100.com/lo-que-no-sabias-sobre-validez-y-confiabilidad-de-un-instrumento/>
- González, S., & Vieira, J. (2021). La formación en emprendimiento en educación primaria y secundaria: Una revisión sistemática. *Revista Complutense de Educación*, 32(1), 99–111. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85099956074&doi=10.5209%2FRCED.68073&partnerID=40&md5=fc75f24f9f9fad2f99377038a7a8578a>
- Hernández, G. (2022). Proyecto de innovación y emprendimiento en Piura presentará sus resultados. *Blog UDEP*, 1–4. <https://www.udep.edu.pe/hoy/2022/10/proyecto-de-innovacion-y-emprendimiento-en-piura-presentara-sus-resultados/>

- Huarcaya, I., Herencia, N., Sarmiento, A., Chalco, D., & Ticona, D. (2021). Aplicación del método Design Thinking en el área de requerimientos de software. *Innovación y Software*, 2(1), 43–52.  
<https://doi.org/10.48168/innosoft.s5.a37>
- José, J., & Céspedes, B. (2022). Manual de estilo periodístico: aspectos relevantes del enfoque de Design Thinking. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 3142–3152. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i3.2453](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2453)
- Laoyan, S. (2022). Design thinking paso a paso y cómo incorporarlo en la empresa. *Asana*, 1–14. <https://asana.com/es/resources/design-thinking-process>
- López, O. (2022). Emprendimiento: Teorías y Educación Emprendedora en la Universidad. *REDIP: Revista Digital de Investigación y Postgrado*, 3, 133–143.  
<https://rcientificaesteli.unan.edu.ni/index.php/RCientifica/article/view/1082>
- Maldonado, E. (2022). *El Design Thinking en el Aprendizaje del Emprendimiento* [Universidad Tecnológica Indoamérica].  
<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5010>
- Maquera, A., Bermejo-González, Y., & Bermejo, S. (2023). Autopercepción de las prácticas de liderazgo directivo-educativo en territorios de diversidad cultural. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 25, 1–14.  
<https://doi.org/10.24320/redie.2023.25.e08.4215>
- Marroquín, R. (2013). Metodología de la investigación. In *Metodología de la Investigación* (pp. 1–26).  
<http://200.48.31.93/Titulacion/2013/exposicion/SESSION-4-METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION.pdf>
- Matos-Fernández, L., & Lens, W. (2006). La Teoría de Orientación a la Meta, estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de Lima. *Persona*, 0(009), 11.  
<https://doi.org/10.26439/persona2006.n009.901>
- Nicomenes, E. (2018). Tipos de investigación: Metodología de la Investigación. *Repositorio Institucional USDG*, 1–4.  
<http://repositorio.usdg.edu.pe/handle/USDG/34>

- Ortega, C. (2023). *Alfa de Cronbach : Qué es y cuál es su importancia*. QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/alfa-de-cronbach/#:~:text=El Alfa de Cronbach es,en una escala de medición.>
- Ovalles, V., Moreno Freites, Z., Olivares, Á., & Silva, H. (2018). Habilidades y capacidades del emprendimiento: un estudio bibliométrico. *Revista Venezolana Gerencial*, 23(81), 785–796. <https://www.redalyc.org/journal/290/29055767013/html/>
- Pacheco, C., Rojas, C., Niebles, W., & Hernández, H. G. (2022). Caracterización del emprendimiento desde un enfoque universitario. *Formacion Universitaria*, 15(1), 135–144. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062022000100135>
- Ramos, C. (2021). Editorial: Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica*, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.33210/ca.v10i1.356>
- Salavisa, I., Videira, P., & Santos, F. (2009). Entrepreneurship and social networks in IT sectors: the case of the software industry in Portugal. *Journal of Innovation Economics & Management*, n° 4(2), 15–39. <https://doi.org/10.3917/jie.004.0015>
- Shutter. (2019). Estos son los principales problemas de los peruanos al emprender | RPP Noticias. *Innova Hoy*, 1–16. <https://rpp.pe/innova/estos-son-los-principales-problemas-de-los-peruanos-al-emprender-noticia-1204915>
- Steinbeck, R. (2011). Building creative competence in globally distributed courses through design thinking. *Comunicar*, 19(37), 27–34. <https://doi.org/10.3916/C37-2011-02-02>
- Storni, A. (2021). El Design Thinking como método de enseñanza | Actas de Diseño. *Actas de Diseño*, 2021, 66–68. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/4908>
- Suárez, J., & Pedrosa, I. (2018). Evaluación de la personalidad emprendedora: Situación actual y líneas de futuro. *Papeles Del Psicologo*, 37(1), 62–68. <https://www.redalyc.org/journal/778/77844204008/html/>
- Terán, E., & Guerrero, A. (2020). Teorías de emprendimiento: revisión crítica de la literatura y sugerencias para futuras investigaciones. *Espacios*, 41(7), 1–16. <https://www.revistaespacios.com/a20v41n07/a20v41n07p07.pdf>

- Torres, J., García, J., & Herrero, E. (2020). Aportaciones de la tecnología al trabajo cooperativo para la innovación universitaria con Design Thinking. *Pixel-Bit, Revista de medios y educación*, 27\_64.  
<https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/74554/50346>
- Valderrama, B. (2021). *Cuestionario del Talento Emprendedor*.
- Valencia, M. (2023). Programa Design Thinking y Lean Canvas en la competencia emprendedora en docentes de educación para el trabajo, Lima 2023. In *Universidad Cesar Vallejo* (Vol. 01).  
[http://repositorio.neumann.edu.pe/bitstream/NEUMANN/244/1/TRABAJO\\_DE\\_INV\\_MAN\\_MEDINA\\_DANIEL.pdf](http://repositorio.neumann.edu.pe/bitstream/NEUMANN/244/1/TRABAJO_DE_INV_MAN_MEDINA_DANIEL.pdf)
- Vargas, A., & Uttermann, R. (2020). Emprendimiento: factores esenciales para su constitución. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(90), 709–720.  
<https://doi.org/10.37960/rvg.v25i90.33029>
- Wellington, S., & Marcondes, C. (2023). Design Thinking as a scientific research method inserted in the context of Information Science. *Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação*, 19(1), 1–18.  
<https://doi.org/10.58876/rbbd.2023.1911775>
- Zárate, R., Amado Aguillón, A., & Parra, S. (2022). Design Thinking para el emprendimiento social. *Revista Facultad de Ciencias Económicas*, 30(1), 113–130. <https://doi.org/10.18359/rfce.5907>
- Zavala, S., & Alfaro, M. J. (2011). *Ética e investigación*. 28(4), 8–11.  
[http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1726-46342011000400015](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1726-46342011000400015)
- Zevallos, C. (2022). Metodología Design Thinking para promover el emprendimiento social en los estudiantes del nivel secundaria de una Institución privada en Lima. 1, 1, 1–116.  
<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/5ee40346-cd45-41a4-8490-fa01b2db01c4>

## ANEXOS

### ANEXO 1: TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<b>Método Design Thinking</b>	Es un método interactivo, porque sus fases se pueden alternar, generando un medio colaborativo a través de cinco pasos: Empatizar, Definir, Idear, Prototipar e implementar	Para evaluar esta variable, se aplicará una escala de Likert, teniendo en cuenta las, determinando el nivel bajo una escala de: Bueno, regular y Malo.	Empatizar  Definir  Idear  Prototipar  Implementación	Identificar las necesidades Entender las necesidades Definir el problema Proponer alternativas Diseñar ideas Evaluar ideas Esquema de la solución Boceto de la solución Selección de la solución Ejecución de la solución	<b>Ordinal</b>  Bueno Regular Malo
<b>Emprendimiento</b>	Es la capacidad que poseen las personas para desarrollar enfoques de pensamiento innovadores y alcanzar metas, aun asumiendo los riesgos asociados; La personas con esta capacidad demuestran una gran habilidad para crear, renovar, afianzar y sorprender con ideas y soluciones	Para evaluar esta variable, se aplicará el Cuestionario del Talento Emprendedor, teniendo en cuenta sus dimensiones	Autogestión  Creatividad  Colaboración  Orientación a metas  Liderazgo	Autoconfianza Independencia Autonomía Gestión de emociones Adaptación Experimentación Cuestionamiento Soluciones novedosas Comunicación interpersonal Trabajo en equipo Diálogo constructivo Respeto Elaborar retos Asumir planes Gestionar actividades Prever soluciones Entusiasmo Influencia positiva	<b>Ordinal</b>  Inicio Proceso Logrado

## ANEXO 2: Instrumentos

### Escala de Likert Cuestionario para evaluar la Metodología Design Thinking en estudiantes del tercero grado de secundaria

**Instrucciones:** En los siguientes cuadros, verás una lista de frases que podrían describir tus comportamientos, pensamientos o emociones. Al leer cada frase, marca (X) la frecuencia con la que realizas estas actividades si te identificas con ellas.

Ítem	PREGUNTA	VALORACIÓN			
		N	PV	MV	S
<b>D1: Empatiza</b>					
1	En una propuesta de negocio, comprendes bien las necesidades y deseos de los usuarios				
2	Aplicas instrumentos para conocer las necesidades y limitaciones de los usuarios				
3	Utilizar la información para guiar el proceso Design Thinking				
4	Propones una solución al problema identificado demostrando empatía				
<b>D2: Definir</b>					
5	Defines claramente el problema a resolver				
6	Traduces en un concepto claro y preciso el problema				
7	Identificas las causas fundamentales del problema identificado				
8	Estableces un marco sólido para la solución al problema identificado				
<b>D3: Idear</b>					
9	Generas ideas novedosas y creativas para dar solución del problema				
10	Utilizas técnicas de ideación para estimular la generación de ideas				
11	Evalúas cuidadosamente tus ideas de solución al problema				
12	Seleccionar la mejor solución para el problema identificado				
<b>D3: Prototipar</b>					
13	Te es fácil crear un prototipo de la solución al problema				
14	Incluyes a integración de áreas en la elaboración del prototipo				
15	Integras de manera efectiva las ideas sobre el prototipo a elaborar				
16	Evalúas y ajustas el prototipo o solución al problema				
<b>D4: Implementar</b>					
17	Presentas la solución de manera creativa e innovadora				
18	La solución cumple con todos los requisitos y especificaciones				
19	Utilizas medios audiovisuales para la presentación de la solución				
20	Comunicas de manera efectiva las ideas y conceptos de la solución				

Leyenda de valoración	
<b>S</b>	Siempre (4)
<b>MV</b>	Muchas veces (3)
<b>PV</b>	Pocas veces (2)
<b>N</b>	Nunca (1)

## BAREMACIÓN DE INSTRUMENTO 1:

<b>Variable</b>	: Metodología Design Thinking
<b>Ítems</b>	: 20
<b>Puntaje máximo</b>	: $20 \times 4 = 80$
<b>Puntaje mínimo</b>	: $20 \times 1 = 20$
<b>Rango</b>	: $80 - 20 = 60$
<b>Numero de niveles</b>	: 3
<b>Amplitud</b>	: $60/3 = 20$

**Tabla de Nivel :**

<b>NIVEL</b>	<b>ESCALA</b>
Bueno	61 a 80
Regular	41 a 60
Malo	20 a 40

**Escala de Likert**  
**Cuestionario para evaluar la Capacidad de Emprendimiento en estudiantes del tercero grado de secundaria**

**Instrucciones:** En los siguientes cuadros, verás una lista de frases que podrían describir tus comportamientos, pensamientos o emociones. Al leer cada frase, marca con una X la frecuencia con la que realizas estas actividades si te identificas con ellas.

Ítem	PREGUNTA	VALORACIÓN			
		N	PV	MV	S
<b>D1: Autogestión</b>					
1	Me considero con la habilidad para comunicar mis ideas ante un grupo de personas				
2	Tengo iniciativa para hacer las cosas, no necesito que me den órdenes				
3	Asumo mi parte de responsabilidad				
4	Gestiono adecuadamente mis emociones ante cualquier dificultad				
<b>D2: Creatividad</b>					
5	Frecuentemente tengo ideas originales y las pongo en práctica				
6	No me resulta difícil encontrar soluciones a un mismo problema				
7	Me entusiasma realizar cosas nuevas e inusuales				
8	Disfruto buscando nuevas formas de ver las cosas, en lugar de guiarme por las ideas ya conocidas				
<b>D3: Colaboración</b>					
9	Escucho y atiendo a los otros miembros de mi equipo				
10	Se me facilita colaborar de manera activa en un equipo para lograr objetivos comunes				
11	Considero que todos los miembros de un equipo pueden hacer aportaciones valiosas para el logro de los objetivos.				
12	Respeto las ideas y opiniones de los demás miembros de mi equipo				
<b>D3: Orientación a metas</b>					
13	Me gusta elaborar y cumplir retos				
14	Me entusiasma asumir planes				
15	Tengo la capacidad de gestionar actividades				
16	Estoy en la capacidad de prever soluciones				
<b>D4: Liderazgo</b>					
17	Oriento a mis a nueva forma de observar el entorno y las oportunidades que ofrece				
18	Genero entusiasmo en mis compañeros para realizar las actividades				
19	Logro una influencia positiva para convencer sobre las acciones a realizar				
20	Tengo la habilidad de identificar las fortalezas y debilidades de las personas con las que trabajo				

<b>Leyenda de valoración</b>	
<b>S</b>	Siempre (4)
<b>MV</b>	Muchas veces (3)
<b>PV</b>	Pocas veces (2)
<b>N</b>	Nunca (1)

### **BAREMACIÓN DE INSTRUMENTO 2:**

<b>Variable</b>	: Capacidad de emprendimiento
<b>Ítems</b>	: 20
<b>Puntaje máximo</b>	: $20 \times 4 = 80$
<b>Puntaje mínimo</b>	: $20 \times 1 = 20$
<b>Rango</b>	: $80 - 20 = 60$
<b>Numero de niveles</b>	: 3
<b>Amplitud</b>	: $60/3 = 20$

#### **Tabla de Nivel :**

<b>NIVEL</b>	<b>ESCALA</b>
Logrado	61 a 80
Proceso	41 a 60
Inicio	20 a 40

## Anexo 2: Validación de Expertos

### Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Cuestionario para evaluar la Metodología Design Thinking en estudiantes del tercer grado de secundaria**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 1. Datos generales del Juez

<b>Nombre del Juez</b>	Dra. Marisol Namay Espinoza
<b>Grado profesional</b>	Maestría ( ) Doctor (X)
<b>Área de formación académica</b>	Clínica ( ) Social ( ) Educativa(X) Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional</b>	Docencia Universitaria
<b>Institución donde labora</b>	Universidad César Vallejo
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área</b>	6 años
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)</b>	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

#### 2. Propósito de la evaluación

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

#### 3. Datos de la escala

<b>Nombre de la prueba</b>	“Cuestionario para evaluar la Metodología Design Thinking en estudiantes del tercer grado de secundaria”
<b>Autora</b>	Guevara Agurto, Karina Elizabeth
<b>Procedencia</b>	Escala de Likert
<b>Administración</b>	Base de datos
<b>Tiempo de aplicación</b>	2 horas
<b>Ámbito de aplicación</b>	Estudiantes de secundaria
<b>Significación</b>	El instrumento tiene como finalidad evaluar el nivel de conocimiento y aplicación del

	método Design Thinking en estudiantes de secundaria de una I.E. Sus dimensiones son: Empatizar, definir, idear, prototipar e implementar
--	--

**4. Soporte teórico**

<b>Escala/ área</b>	<b>Subescala (Dimensiones)</b>	<b>Definición</b>
Método Design Thinking	Empatizar	Empatizar con los clientes o usuarios, identificar sus necesidades.
	Definir	Definir el problema real que los clientes necesitan resolver.
	Idear	Presentar ideas, herramientas, materiales que se utilizan para resolver el problema ya definido
	Prototipar	Realizar prototipos que ayuden a solucionar el problema
	Implementar	Implementar la solución en entornos reales para solucionar el problema

**5. Presentación de instrucciones para el juez**

A continuación, a usted le presento el “Cuestionario para evaluar la Metodología Design Thinking en estudiantes del tercer grado de secundaria” elaborado por Guevara Agurto, Karina Elizabeth en el año 2024 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

1. Cumple con el criterio
2. Bajo nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

### Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión:** Empatizar
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, identificar en qué medida el estudiante conoce a las personas o usuarios de quienes solucionará el problema.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Identificar las necesidades	En una propuesta de negocio, comprendes bien las necesidades y deseos de los usuarios	4	4	4	
	Aplicas instrumentos para conocer las necesidades y limitaciones de los usuarios	4	4	4	
Entender las necesidades	Utilizas la información para guiar el proceso Design Thinking	3	4	3	
	Propones una solución al problema identificado demostrando empatía	4	4	4	

- **Segunda dimensión:** Definir
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, conocer cómo el estudiante define el problema identificado.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Definir el problema	Defines claramente el problema a resolver	4	4	4	
	Traduces en un concepto claro y preciso el problema	3	4	4	
Definir el problema	Identificas las causas fundamentales del problema identificado	4	4	4	
	Estableces un marco sólido para la solución al problema identificado	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Idear**
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, conocer el nivel de creatividad del estudiante para diseñar ideas que permitan solucionar un problema

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Diseñar ideas	Generas ideas novedosas y creativas para dar solución del problema	4	4	4	
	Utilizas técnicas de ideación para estimular la generación de ideas	3	4	4	
Diseñar ideas	Evalúas cuidadosamente tus ideas de solución al problema	4	4	4	
	Seleccionar la mejor solución para el problema identificado	4	4	4	

- **Cuarta dimensión: Prototipar**
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, conocer los esquemas de las propuestas de solución de los estudiantes.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Esquema de la solución	Te es fácil crear un prototipo de la solución al problema	4	4	4	
	Incluyes a integración de áreas en la elaboración del prototipo	3	4	4	
Esquema de la solución	Integras de manera efectiva las ideas sobre el prototipo a elaborar	4	4	4	
	Evalúas y ajustas el prototipo o solución al problema	4	4	4	

- **Quinta dimensión:** Implementar
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, conocer las propuestas de solución de los estudiantes.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Selección de la solución	Presentas la solución de manera creativa e innovadora	4	4	4	
	La solución cumple con todos los requisitos y especificaciones	3	4	4	
Selección de la solución	Utilizas medios audiovisuales para la presentación de la solución	4	4	4	
	Comunicas de manera efectiva las ideas y conceptos de la solución	4	4	4	



**Dra. Marisol Namay Espinoza**

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Cuestionario para evaluar la Metodología Design Thinking en estudiantes del tercer grado de secundaria”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 6. Datos generales del Juez

<b>Nombre del Juez</b>	Dra. Mery Socorro Celis Cueva
<b>Grado profesional</b>	Maestría ( )    Doctor (X)
<b>Área de formación académica</b>	Clínica ( )    Social ( ) Educativa(X) Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional</b>	Directora de I.E.
<b>Institución donde labora</b>	Ministerio de Educación
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área</b>	30 años
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)</b>	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

### 7. Propósito de la evaluación

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 8. Datos de la escala

<b>Nombre de la prueba</b>	“Cuestionario para evaluar la Metodología Design Thinking en estudiantes del tercer grado de secundaria”
<b>Autora</b>	Guevara Agurto, Karina Elizabeth
<b>Procedencia</b>	Escala de Likert
<b>Administración</b>	Base de datos
<b>Tiempo de aplicación</b>	2 horas
<b>Ámbito de aplicación</b>	Estudiantes de secundaria
<b>Significación</b>	El instrumento tiene como finalidad evaluar el nivel de conocimiento y aplicación del

	método Design Thinking en estudiantes de secundaria de una I.E. Sus dimensiones son: Empatizar, definir, idear, prototipar e implementar
--	--

**9. Soporte teórico**

<b>Escala/ área</b>	<b>Subescala (Dimensiones)</b>	<b>Definición</b>
Método Design Thinking	Empatizar	Empatizar con los clientes o usuarios, identificar sus necesidades.
	Definir	Definir el problema real que los clientes necesitan resolver.
	Idear	Presentar ideas, herramientas, materiales que se utilizan para resolver el problema ya definido
	Prototipar	Realizar prototipos que ayuden a solucionar el problema
	Implementar	Implementar la solución en entornos reales para solucionar el problema

**10. Presentación de instrucciones para el juez**

A continuación, a usted le presento el “Cuestionario para evaluar la Metodología Design Thinking en estudiantes del tercer grado de secundaria” elaborado por Guevara Agurto, Karina Elizabeth en el año 2024 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Indicador</b>
<p><b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	5. No cumple con el contenido	El ítem no es claro.
	6. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	7. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	8. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p><b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	5. Totalmente en desacuerdo (No cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	6. Desacuerdo (Bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión
	7. Acuerdo (Moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	8. Totalmente de acuerdo (Alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p><b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	5. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	6. Bajo nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	7. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	8. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

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

5. Cumple con el criterio
6. Bajo nivel
7. Moderado nivel
8. Alto nivel

### Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión:** Empatizar
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, identificar en qué medida el estudiante conoce a las personas o usuarios de quienes solucionará el problema.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Identificar las necesidades	En una propuesta de negocio, comprendes bien las necesidades y deseos de los usuarios	4	4	4	
	Aplicas instrumentos para conocer las necesidades y limitaciones de los usuarios	4	4	4	
Entender las necesidades	Utilizas la información para guiar el proceso Design Thinking	3	4	3	
	Propones una solución al problema identificado demostrando empatía	4	4	4	

- **Segunda dimensión:** Definir
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, conocer cómo el estudiante define el problema identificado.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Definir el problema	Defines claramente el problema a resolver	4	4	4	
	Traduces en un concepto claro y preciso el problema	3	4	4	
Definir el problema	Identificas las causas fundamentales del problema identificado	4	4	4	
	Estableces un marco sólido para la solución al problema identificado	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Idear**
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, conocer el nivel de creatividad del estudiante para diseñar ideas que permitan solucionar un problema

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Diseñar ideas	Generas ideas novedosas y creativas para dar solución del problema	4	4	4	
	Utilizas técnicas de ideación para estimular la generación de ideas	3	4	4	
Diseñar ideas	Evalúas cuidadosamente tus ideas de solución al problema	4	4	4	
	Seleccionar la mejor solución para el problema identificado	4	4	4	

- **Cuarta dimensión: Prototipar**
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, conocer los esquemas de las propuestas de solución de los estudiantes.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Esquema de la solución	Te es fácil crear un prototipo de la solución al problema	4	4	4	
	Incluyes a integración de áreas en la elaboración del prototipo	3	4	4	
Esquema de la solución	Integras de manera efectiva las ideas sobre el prototipo a elaborar	4	4	4	
	Evalúas y ajustas el prototipo o solución al problema	4	4	4	

- **Quinta dimensión:** Implementar
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, conocer las propuestas de solución de los estudiantes.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Selección de la solución	Presentas la solución de manera creativa e innovadora	4	4	4	
	La solución cumple con todos los requisitos y especificaciones	3	4	4	
Selección de la solución	Utilizas medios audiovisuales para la presentación de la solución	4	4	4	
	Comunicas de manera efectiva las ideas y conceptos de la solución	4	4	4	

**Dra. Mery Socorro Celis Cueva**

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Cuestionario para evaluar la Metodología Design Thinking en estudiantes del tercer grado de secundaria”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 11. Datos generales del Juez

<b>Nombre del Juez</b>	Dr. Luís Mejía Aleman
<b>Grado profesional</b>	Maestría ( ) Doctor (X)
<b>Área de formación académica</b>	Clínica ( ) Social ( ) Educativa(X) Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional</b>	Docencia Universitaria
<b>Institución donde labora</b>	Universidad Nacional de Piura
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área</b>	15 años
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)</b>	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

### 12. Propósito de la evaluación

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 13. Datos de la escala

<b>Nombre de la prueba</b>	“Cuestionario para evaluar la Metodología Design Thinking en estudiantes del tercer grado de secundaria”
<b>Autora</b>	Guevara Agurto, Karina Elizabeth
<b>Procedencia</b>	Escala de Likert
<b>Administración</b>	Base de datos
<b>Tiempo de aplicación</b>	2 horas
<b>Ámbito de aplicación</b>	Estudiantes de secundaria
<b>Significación</b>	El instrumento tiene como finalidad evaluar el nivel de conocimiento y aplicación del

	método Design Thinking en estudiantes de secundaria de una I.E. Sus dimensiones son: Empatizar, definir, idear, prototipar e implementar
--	--

#### 14. Soporte teórico

Escala/ área	Subescala (Dimensiones)	Definición
Método Design Thinking	Empatizar	Empatizar con los clientes o usuarios, identificar sus necesidades.
	Definir	Definir el problema real que los clientes necesitan resolver.
	Idear	Presentar ideas, herramientas, materiales que se utilizan para resolver el problema ya definido
	Prototipar	Realizar prototipos que ayuden a solucionar el problema
	Implementar	Implementar la solución en entornos reales para solucionar el problema

#### 15. Presentación de instrucciones para el juez

A continuación, a usted le presento el “Cuestionario para evaluar la Metodología Design Thinking en estudiantes del tercer grado de secundaria” elaborado por Guevara Agurto, Karina Elizabeth en el año 2024 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Indicador</b>
<p><b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	9. No cumple con el contenido	El ítem no es claro.
	10. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	11. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	12. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p><b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	9. Totalmente en desacuerdo (No cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	10. Desacuerdo (Bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión
	11. Acuerdo (Moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	12. Totalmente de acuerdo (Alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p><b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	9. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	10. Bajo nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	11. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	12. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

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

9. Cumple con el criterio
10. Bajo nivel
11. Moderado nivel
12. Alto nivel

### Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión:** Empatizar
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, identificar en qué medida el estudiante conoce a las personas o usuarios de quienes solucionará el problema.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Identificar las necesidades	En una propuesta de negocio, comprendes bien las necesidades y deseos de los usuarios	4	4	4	
	Aplicas instrumentos para conocer las necesidades y limitaciones de los usuarios	4	4	4	
Entender las necesidades	Utilizas la información para guiar el proceso Design Thinking	3	4	3	
	Propones una solución al problema identificado demostrando empatía	4	4	4	

- **Segunda dimensión:** Definir
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, conocer cómo el estudiante define el problema identificado.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Definir el problema	Defines claramente el problema a resolver	4	4	4	
	Traduces en un concepto claro y preciso el problema	3	4	4	
Definir el problema	Identificas las causas fundamentales del problema identificado	4	4	4	
	Estableces un marco sólido para la solución al problema identificado	4	4	4	

- **Tercera dimensión:** Idear
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, conocer el nivel de creatividad del estudiante para diseñar ideas que permitan solucionar un problema

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Diseñar ideas	Generas ideas novedosas y creativas para dar solución del problema	4	4	4	
	Utilizas técnicas de ideación para estimular la generación de ideas	3	4	4	
Diseñar ideas	Evalúas cuidadosamente tus ideas de solución al problema	4	4	4	
	Seleccionar la mejor solución para el problema identificado	4	4	4	

- **Cuarta dimensión:** Prototipar
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, conocer los esquemas de las propuestas de solución de los estudiantes.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Esquema de la solución	Te es fácil crear un prototipo de la solución al problema	4	4	4	
	Incluyes a integración de áreas en la elaboración del prototipo	3	4	4	
Esquema de la solución	Integras de manera efectiva las ideas sobre el prototipo a elaborar	4	4	4	
	Evalúas y ajustas el prototipo o solución al problema	4	4	4	

- **Quinta dimensión:** Implementar
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, conocer las propuestas de solución de los estudiantes.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Selección de la solución	Presentas la solución de manera creativa e innovadora	4	4	4	
	La solución cumple con todos los requisitos y especificaciones	3	4	4	
Selección de la solución	Utilizas medios audiovisuales para la presentación de la solución	4	4	4	
	Comunicas de manera efectiva las ideas y conceptos de la solución	4	4	4	



Dr. Luís Mejía Alemán

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Cuestionario para evaluar la Capacidad de Emprendimiento en estudiantes del tercer grado de secundaria”. La revisión del instrumento es crucial para asegurar su validez y para que los resultados derivados de su uso sean aprovechados de manera efectiva; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 1. Datos generales del Juez

<b>Nombre del Juez</b>	Dra. Marisol Namay Espinoza
<b>Grado profesional</b>	Maestría ( ) Doctor (X)
<b>Área de formación académica</b>	Clínica ( ) Social ( ) Educativa(X) Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional</b>	Docencia Universitaria
<b>Institución donde labora</b>	Universidad César Vallejo
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área</b>	6 años
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)</b>	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

### 2. Propósito de la evaluación

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala

<b>Nombre de la prueba</b>	“Cuestionario para evaluar la capacidad de emprendimiento en estudiantes del tercer grado de secundaria”
<b>Autora</b>	Guevara Agurto, Karina Elizabeth
<b>Procedencia</b>	Escala de Likert
<b>Administración</b>	Base de datos
<b>Tiempo de aplicación</b>	2 horas
<b>Ámbito de aplicación</b>	Estudiantes de secundaria
<b>Significación</b>	El instrumento tiene como finalidad evaluar el nivel de desarrollo de la capacidad de

	emprendimiento en estudiantes de I.E. Sus dimensiones son: Autogestión, creatividad, colaboración, orientación a metas y liderazgo.
--	---

**4. Soporte teórico**

<b>Escala/ área</b>	<b>Subescala (Dimensiones)</b>	<b>Definición</b>
Capacidad de emprendimiento	Autogestión	relacionada con la confianza en las propias capacidades y habilidades, la independencia de juicio.
	Creatividad	la capacidad y el interés para adaptarse a nuevas situaciones, el coraje de experimentar, la alegría de aprender
	Colaboración	capacidad y el interés por trabajar en equipo y trabajar, para construir relaciones positivas
	Orientación a metas	capacidad para asumir retos difíciles y competencias como elaborar planes para alcanzar objetivos.
	Liderazgo	capacidad e interés en contribuir positivamente en los demás, ser capaz de involucrar a otros en proyectos.

**5. Presentación de instrucciones para el juez**

A continuación, a usted le presento el “Cuestionario para evaluar la Metodología Design Thinking en estudiantes del tercer grado de secundaria” elaborado por Guevara Agurto, Karina Elizabeth en el año 2024 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Indicador</b>
<p align="center"><b>CLARIDAD</b></p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	13. No cumple con el contenido	El ítem no es claro.
	14. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	15. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	16. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p align="center"><b>COHERENCIA</b></p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	13. Totalmente en desacuerdo (No cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	14. Desacuerdo (Bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión
	15. Acuerdo (Moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	16. Totalmente de acuerdo (Alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p align="center"><b>RELEVANCIA</b></p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	13. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	14. Bajo nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	15. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	16. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

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

13. Cumple con el criterio
14. Bajo nivel
15. Moderado nivel
16. Alto nivel

### Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión:** Autogestión
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, identificar el nivel de desarrollo de la capacidad de autogestión de los estudiantes de tercero de secundaria.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Autoconfianza	Me considero con la habilidad para comunicar mis ideas ante un grupo de personas	4	4	4	
Independencia	Tengo iniciativa para hacer las cosas, no necesito que me den órdenes	4	4	4	
Autonomía	Asumo mi parte de responsabilidad en los resultados buenos o malos	3	4	3	
Gestión de emociones	Gestiono adecuadamente mis emociones ante cualquier dificultad	4	4	4	

- **Segunda dimensión:** Creatividad
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, conocer el nivel de desarrollo de la creatividad de los estudiantes pertenecientes a la muestra.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Adaptación	Frecuentemente tengo ideas originales y las pongo en práctica	4	4	4	
Experimentación	No me resulta difícil encontrar soluciones a un mismo problema	3	4	4	
Cuestionamiento	Me entusiasma realizar cosas nuevas e inusuales	4	4	4	
Soluciones novedosas	Disfruto buscando nuevas formas de ver las cosas, en lugar de guiarme por las ideas ya conocidas	4	4	4	

- **Tercera dimensión:** Colaboración
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, evaluar la capacidad de trabajar en equipo hacia una misma meta.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Comunicación interpersonal	Escucho y atiendo a los otros miembros de mi equipo	4	4	4	
Trabajo en equipo	Se me facilita colaborar de manera activa en un equipo para lograr objetivos comunes	3	4	4	
Diálogo constructivo	Considero que todos los miembros de un equipo pueden hacer aportaciones valiosas para el logro de los objetivos.	4	4	4	
Respeto	Respeto las ideas y opiniones de los demás miembros de mi equipo	4	4	4	

- **Cuarta dimensión:** Orientación a metas
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, identificar en los estudiantes las actitudes para tener orientaciones a metas personales y de equipo.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Elaborar retos	Me gusta elaborar y cumplir retos	4	4	4	
Asumir planes	Me entusiasma asumir planes	3	4	4	
Gestionar actividades	Tengo la capacidad de gestionar actividades	4	4	4	
Prever soluciones	Estoy en la capacidad de prever soluciones	4	4	4	

- **Quinta dimensión:** Liderazgo
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, conocer las propuestas de solución de los estudiantes.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Entusiasmo	Oriento mi nueva forma de observar el entorno y las oportunidades que ofrece	4	4	4	
	Genero entusiasmo en mis compañeros para realizar las actividades	3	4	4	
Influencia positiva	Logro una influencia positiva para convencer sobre las acciones a realizar	4	4	4	
	Tengo la habilidad de identificar las fortalezas y debilidades de las personas con las que trabajo	4	4	4	



**Dra. Marisol Namay Espinoza**

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Cuestionario para evaluar la Capacidad de Emprendimiento en estudiantes del tercer grado de secundaria”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 6. Datos generales del Juez

<b>Nombre del Juez</b>	Dra. Mery Socorro Celis Cueva
<b>Grado profesional</b>	Maestría ( )    Doctor (X)
<b>Área de formación académica</b>	Clínica ( )    Social ( ) Educativa(X) Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional</b>	Directora de I.E.
<b>Institución donde labora</b>	Ministerio de Educación
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área</b>	6 años
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)</b>	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

### 7. Propósito de la evaluación

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 8. Datos de la escala

<b>Nombre de la prueba</b>	“Cuestionario para evaluar la capacidad de emprendimiento en estudiantes del tercer grado de secundaria”
<b>Autora</b>	Guevara Agurto, Karina Elizabeth
<b>Procedencia</b>	Escala de Likert
<b>Administración</b>	Base de datos
<b>Tiempo de aplicación</b>	2 horas
<b>Ámbito de aplicación</b>	Estudiantes de secundaria
<b>Significación</b>	El instrumento tiene como finalidad evaluar el nivel de desarrollo de la capacidad de

	emprendimiento en estudiantes de I.E. Sus dimensiones son: Autogestión, creatividad, colaboración, orientación a metas y liderazgo.
--	---

### 9. Soporte teórico

Escala/ área	Subescala (Dimensiones)	Definición
Capacidad de emprendimiento	Autogestión	relacionada con la confianza en las propias capacidades y habilidades, la independencia de juicio.
	Creatividad	la capacidad y el interés para adaptarse a nuevas situaciones, el coraje de experimentar, la alegría de aprender
	Colaboración	capacidad y el interés por trabajar en equipo y trabajar, para construir relaciones positivas
	Orientación a metas	capacidad para asumir retos difíciles y competencias como elaborar planes para alcanzar objetivos.
	Liderazgo	capacidad e interés en contribuir positivamente en los demás, ser capaz de involucrar a otros en proyectos.

### 10. Presentación de instrucciones para el juez

A continuación, a usted le presento el “Cuestionario para evaluar la Metodología Design Thinking en estudiantes del tercer grado de secundaria” elaborado por Guevara Agurto, Karina Elizabeth en el año 2024 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Indicador</b>
<p align="center"><b>CLARIDAD</b></p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	17. No cumple con el contenido	El ítem no es claro.
	18. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	19. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	20. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p align="center"><b>COHERENCIA</b></p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	17. Totalmente en desacuerdo (No cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	18. Desacuerdo (Bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión
	19. Acuerdo (Moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	20. Totalmente de acuerdo (Alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p align="center"><b>RELEVANCIA</b></p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	17. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	18. Bajo nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	19. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	20. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

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

17. Cumple con el criterio
18. Bajo nivel
19. Moderado nivel
20. Alto nivel

### Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión:** Autogestión
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, identificar el nivel de desarrollo de la capacidad de autogestión de los estudiantes de tercero de secundaria.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Autoconfianza	Me considero con la habilidad para comunicar mis ideas ante un grupo de personas	4	4	4	
Independencia	Tengo iniciativa para hacer las cosas, no necesito que me den órdenes	4	4	4	
Autonomía	Asumo mi parte de responsabilidad en los resultados buenos o malos	3	4	3	
Gestión de emociones	Gestiono adecuadamente mis emociones ante cualquier dificultad	4	4	4	

- **Segunda dimensión:** Creatividad
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, conocer el nivel de desarrollo de la creatividad de los estudiantes pertenecientes a la muestra.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Adaptación	Frecuentemente tengo ideas originales y las pongo en práctica	4	4	4	
Experimentación	No me resulta difícil encontrar soluciones a un mismo problema	3	4	4	
Cuestionamiento	Me entusiasma realizar cosas nuevas e inusuales	4	4	4	
Soluciones novedosas	Disfruto buscando nuevas formas de ver las cosas, en lugar de guiarme por las ideas ya conocidas	4	4	4	

- **Tercera dimensión:** Colaboración
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, evaluar la capacidad de trabajar en equipo hacia una misma meta.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Comunicación interpersonal	Escucho y atiendo a los otros miembros de mi equipo	4	4	4	
Trabajo en equipo	Se me facilita colaborar de manera activa en un equipo para lograr objetivos comunes	3	4	4	
Diálogo constructivo	Considero que todos los miembros de un equipo pueden hacer aportaciones valiosas para el logro de los objetivos.	4	4	4	
Respeto	Respeto las ideas y opiniones de los demás miembros de mi equipo	4	4	4	

- **Cuarta dimensión:** Orientación a metas
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, identificar en los estudiantes las actitudes para tener orientaciones a metas personales y de equipo.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Elaborar retos	Me gusta elaborar y cumplir retos	4	4	4	
Asumir planes	Me entusiasma asumir planes	3	4	4	
Gestionar actividades	Tengo la capacidad de gestionar actividades	4	4	4	
Prever soluciones	Estoy en la capacidad de prever soluciones	4	4	4	

- **Quinta dimensión:** Liderazgo
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, conocer las propuestas de solución de los estudiantes.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Entusiasmo	Oriento mi nueva forma de observar el entorno y las oportunidades que ofrece	4	4	4	
	Genero entusiasmo en mis compañeros para realizar las actividades	3	4	4	
Influencia positiva	Logro una influencia positiva para convencer sobre las acciones a realizar	4	4	4	
	Tengo la habilidad de identificar las fortalezas y debilidades de las personas con las que trabajo	4	4	4	

**Dra. Mery Socorro Celis Cueva**

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Cuestionario para evaluar la Capacidad de Emprendimiento en estudiantes del tercer grado de secundaria”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 11. Datos generales del Juez

<b>Nombre del Juez</b>	Dr. Luís Mejía Aleman
<b>Grado profesional</b>	Maestría ( )    Doctor (X)
<b>Área de formación académica</b>	Clínica ( )    Social ( ) Educativa(X) Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional</b>	Docencia Universitaria
<b>Institución donde labora</b>	Universidad Nacional de Piura
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área</b>	15 años
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)</b>	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

### 12. Propósito de la evaluación

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 13. Datos de la escala

<b>Nombre de la prueba</b>	“Cuestionario para evaluar la capacidad de emprendimiento en estudiantes del tercer grado de secundaria”
<b>Autora</b>	Guevara Agurto, Karina Elizabeth
<b>Procedencia</b>	Escala de Likert
<b>Administración</b>	Base de datos
<b>Tiempo de aplicación</b>	2 horas
<b>Ámbito de aplicación</b>	Estudiantes de secundaria
<b>Significación</b>	El instrumento tiene como finalidad evaluar el nivel de desarrollo de la capacidad de

	emprendimiento en estudiantes de I.E. Sus dimensiones son: Autogestión, creatividad, colaboración, orientación a metas y liderazgo.
--	---

#### 14. Soporte teórico

Escala/ área	Subescala (Dimensiones)	Definición
Capacidad de emprendimiento	Autogestión	relacionada con la confianza en las propias capacidades y habilidades, la independencia de juicio.
	Creatividad	la capacidad y el interés para adaptarse a nuevas situaciones, el coraje de experimentar, la alegría de aprender
	Colaboración	capacidad y el interés por trabajar en equipo y trabajar, para construir relaciones positivas
	Orientación a metas	capacidad para asumir retos difíciles y competencias como elaborar planes para alcanzar objetivos.
	Liderazgo	capacidad e interés en contribuir positivamente en los demás, ser capaz de involucrar a otros en proyectos.

#### 15. Presentación de instrucciones para el juez

A continuación, a usted le presento el “Cuestionario para evaluar la Metodología Design Thinking en estudiantes del tercer grado de secundaria” elaborado por Guevara Agurto, Karina Elizabeth en el año 2024 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Indicador</b>
<p align="center"><b>CLARIDAD</b></p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	21. No cumple con el contenido	El ítem no es claro.
	22. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	23. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	24. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p align="center"><b>COHERENCIA</b></p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	21. Totalmente en desacuerdo (No cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	22. Desacuerdo (Bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión
	23. Acuerdo (Moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	24. Totalmente de acuerdo (Alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p align="center"><b>RELEVANCIA</b></p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	21. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	22. Bajo nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	23. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	24. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

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

21. Cumple con el criterio
22. Bajo nivel
23. Moderado nivel
24. Alto nivel

### Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión:** Autogestión
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, identificar el nivel de desarrollo de la capacidad de autogestión de los estudiantes de tercero de secundaria.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Autoconfianza	Me considero con la habilidad para comunicar mis ideas ante un grupo de personas	4	4	4	
Independencia	Tengo iniciativa para hacer las cosas, no necesito que me den órdenes	4	4	4	
Autonomía	Asumo mi parte de responsabilidad en los resultados buenos o malos	3	4	3	
Gestión de emociones	Gestiono adecuadamente mis emociones ante cualquier dificultad	4	4	4	

- **Segunda dimensión:** Creatividad
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, conocer el nivel de desarrollo de la creatividad de los estudiantes pertenecientes a la muestra.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Adaptación	Frecuentemente tengo ideas originales y las pongo en práctica	4	4	4	
Experimentación	No me resulta difícil encontrar soluciones a un mismo problema	3	4	4	
Cuestionamiento	Me entusiasma realizar cosas nuevas e inusuales	4	4	4	
Soluciones novedosas	Disfruto buscando nuevas formas de ver las cosas, en lugar de guiarme por las ideas ya conocidas	4	4	4	

- **Tercera dimensión:** Colaboración
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, evaluar la capacidad de trabajar en equipo hacia una misma meta.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Comunicación interpersonal	Escucho y atiendo a los otros miembros de mi equipo	4	4	4	
Trabajo en equipo	Se me facilita colaborar de manera activa en un equipo para lograr objetivos comunes	3	4	4	
Diálogo constructivo	Considero que todos los miembros de un equipo pueden hacer aportaciones valiosas para el logro de los objetivos.	4	4	4	
Respeto	Respeto las ideas y opiniones de los demás miembros de mi equipo	4	4	4	

- **Cuarta dimensión:** Orientación a metas
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, identificar en los estudiantes las actitudes para tener orientaciones a metas personales y de equipo.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Elaborar retos	Me gusta elaborar y cumplir retos	4	4	4	
Asumir planes	Me entusiasma asumir planes	3	4	4	
Gestionar actividades	Tengo la capacidad de gestionar actividades	4	4	4	
Prever soluciones	Estoy en la capacidad de prever soluciones	4	4	4	

- **Quinta dimensión:** Liderazgo
- **Objetivos de la Dimensión:** Tiene como objetivo, conocer las propuestas de solución de los estudiantes.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Entusiasmo	Oriento mi nueva forma de observar el entorno y las oportunidades que ofrece	4	4	4	
	Genero entusiasmo en mis compañeros para realizar las actividades	3	4	4	
Influencia positiva	Logro una influencia positiva para convencer sobre las acciones a realizar	4	4	4	
	Tengo la habilidad de identificar las fortalezas y debilidades de las personas con las que trabajo	4	4	4	



Dr. Luís Mejía Alemán

## ANEXO 4: Análisis de confiabilidad

### V1: Desing Thinking

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	ÍTEM1	Númérico	8	0	En una propuesta de negocio, comprendes bien las necesidades y deseos de los usuarios	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
2	ÍTEM2	Númérico	8	0	Aplicas instrumentos para conocer las necesidades y limitaciones de los usuarios	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
3	ÍTEM3	Númérico	8	0	Utilizas la información para guiar el proceso Design Thinking	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
4	ÍTEM4	Númérico	8	0	Propones una solución al problema identificado demostrando empatía	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
5	ÍTEM5	Númérico	8	0	Defines claramente el problema a resolver	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
6	ÍTEM6	Númérico	8	0	Traduces en un concepto claro y preciso el problema	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
7	ÍTEM7	Númérico	8	0	Identificas las causas fundamentales del problema identificado	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
8	ÍTEM8	Númérico	8	0	Estableces un marco sólido para la solución al problema identificado	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
9	ÍTEM9	Númérico	8	0	Generas ideas novedosas y creativas para dar solución del problema	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
10	ÍTEM10	Númérico	8	0	Utilizas técnicas de ideación para estimular la generación de ideas	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
11	ÍTEM11	Númérico	8	0	Evalúas cuidadosamente tus ideas de solución al problema	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
12	ÍTEM12	Númérico	8	0	Seleccionas la mejor solución para el problema identificado	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
13	ÍTEM13	Númérico	8	0	Te es fácil crear un prototipo de la solución al problema	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
14	ÍTEM14	Númérico	8	0	Incluyes a integración de áreas en la elaboración del prototipo	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
15	ÍTEM15	Númérico	8	0	Integras de manera efectiva las ideas sobre el prototipo a elaborar	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
16	ÍTEM16	Númérico	8	0	Evalúas y ajustas el prototipo o solución al problema	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
17	ÍTEM17	Númérico	8	0	Presentas la solución de manera creativa e innovadora	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
18	ÍTEM18	Númérico	8	0	La solución cumple con todos los requisitos y especificaciones	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
19	ÍTEM19	Númérico	8	0	Utilizas medios audiovisuales para la presentación de la solución	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
20	ÍTEM20	Númérico	8	0	Comunicas de manera efectiva las ideas y conceptos de la solución	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
21											
22											

#### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	0,0
	Total	20	100,0

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

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,913	20

#### Interpretación:

El coeficiente del Alfa de Cronbach aplicada a los 20 ítems del instrumento para evaluar la Variable 1, se calculó a través del software SPSS y su resultado es de 0,913, que según Herrera (1998), citado por Nina Cuchillo (2021), tiene una confiabilidad excelente, por lo que se procede a su aplicación.

## V2: Emprendimiento

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	ÍTEM1	Numérico	8	0	Me considero con la habilidad para comunicar mis i...	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
2	ÍTEM2	Numérico	8	0	Tengo iniciativa para hacer las cosas, no necesito q...	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
3	ÍTEM3	Numérico	8	0	Asumo mi parte de responsabilidad en los resultado...	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
4	ÍTEM4	Numérico	8	0	Gestiono adecuadamente mis emociones ante cual...	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
5	ÍTEM5	Numérico	8	0	Frecuentemente tengo ideas originales y las pongo ...	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
6	ÍTEM6	Numérico	8	0	No me resulta difícil encontrar soluciones a un mis...	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
7	ÍTEM7	Numérico	8	0	Me entusiasma realizar cosas nuevas e inusuales	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
8	ÍTEM8	Numérico	8	0	Disfruto buscando nuevas formas de ver las cosas, ...	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
9	ÍTEM9	Numérico	8	0	Escucho y atiendo a los otros miembros de mi equipo	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
10	ÍTEM10	Numérico	8	0	Se me facilita colaborar de manera activa en un equi...	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
11	ÍTEM11	Numérico	8	0	Considero que todos los miembros de un equipo pu...	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
12	ÍTEM12	Numérico	8	0	Respeto las ideas y opiniones de los demás miemb...	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
13	ÍTEM13	Numérico	8	0	Me gusta elaborar y cumplir retos	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
14	ÍTEM14	Numérico	8	0	Me entusiasma asumir planes	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
15	ÍTEM15	Numérico	8	0	Tengo la capacidad de gestionar actividades	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
16	ÍTEM16	Numérico	8	0	Estoy en la capacidad de prever soluciones	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
17	ÍTEM17	Numérico	8	0	Oriento mi nueva forma de observar el entorno y las ...	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
18	ÍTEM18	Numérico	8	0	Genero entusiasmo en mis compañeros para realiza...	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
19	ÍTEM19	Numérico	8	0	Logro una influencia positiva para convencer sobre l...	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
20	ÍTEM20	Numérico	8	0	Tengo la habilidad de identificar las fortalezas y debi...	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
21											

### Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos	Válido	21
	Excluido <sup>a</sup>	0
	Total	21

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

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,920	20

### Interpretación:

El coeficiente del Alfa de Cronbach aplicada a los 20 ítems del instrumento para evaluar la variable 2, se calculó a través del software SPSS y su resultado es de 0,920, que según Herrera (1998), citado por Nina Cuchillo (2021), tiene una confiabilidad excelente, por lo que se procede a su aplicación.

## Anexo 3

### Consentimiento Informado

**Título de la investigación:** El método Design Thinking y el emprendimiento en estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa de Piura – 2024.

**Investigador:** Guevara Agurto, Karina Elizabeth ( <https://orcid.org/0009-0001-3028-9947>)

#### **Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada, El método Design Thinking y el emprendimiento en estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa de Piura – 2024, cuyo objetivo es determinar la relación que existe entre el método Design Thinking y el emprendimiento en estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa de Piura – 2024.

Esta investigación es desarrollada por el estudiante del del Programa Académico de segunda especialidad en Innovación Educativa y Mentalidad Emprendedora, de la Universidad César Vallejo del campus, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa “San Miguel” de Piura.



#### **Impacto del problema de la investigación.**

El trabajo académico de investigación tiene un gran impacto metodológico ya que se emplearán específicamente métodos, técnicas y estrategias apropiadas, como el método deductivo, donde se aplicará la encuesta que recoge información de utilidad para la comunidad educativa en general este aspecto de las técnicas, así como las estrategias se podrán mejorar por quienes deseen investigar otras variables respectivas y adaptarlos a una realidad específica. Igualmente, en el ámbito social la investigación influye en la mejora del conocimiento sobre la implicancia del uso del método Design Thinking en el desarrollo de la capacidad de emprendimiento, ello permitirá además beneficiar la gestión institucional de organizaciones educativas de la sociedad en general.

#### **Procedimiento**

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

1. Se aplicará una encuesta, donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada “El método Design Thinking y el emprendimiento en estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa de Piura – 2024”
2. En la aplicación de la encuesta se tendrá un tiempo aproximado de 30

minutos y se realizará en los ambientes de las aulas de los estudiantes del tercer grado de secundaria.

Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

**Participación voluntaria (principio de autonomía):**

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

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

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

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

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

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a)

- Nombre y apellidos: Guevara Agurto, Karina Elizabeth
- email: karinaelizabethguevaraagurto@gmail.com
- Docente asesor: Mg. Milagritos Yrene Lavado Guzmán (<https://orcid.org/0000-0001-7435-6147>)

**Consentimiento**

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

Nombre y apellidos: Director de la I.E. San Miguel de Piura

Fecha: 06 de junio del 2024  
hora: 10:00 am.



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

**Solicita: Autorización para la aplicación de instrumentos de investigación**

Mg. Max Américo Grillo Paico.  
Director de la IE. San Miguel- Piura.  
Presente.

Karina Elizabeth Guevara Agurto, identificado con DNI: 02874808 ; docente del área de Ciencias sociales y Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica de la Institución educativa que usted tan dignamente dirige; con el debido respeto me dirijo a su despacho para solicitarle la autorización y facilidades para la aplicación de los instrumentos de la investigación titulada. " El método Design Thinking y el emprendimiento en estudiantes de tercero de secundaria de la IE San Miguel, Piura, 2024 en el turno mañana".

Para obtener el título profesional de segunda especialidad en Innovación Educativa y Mentalidad Emprendedora , en la universidad César Vallejo

..

En espera de contar con una respuesta favorable, de antemano le doy las gracias por su apoyo invaluable al presente.

Atentamente.

Piura, 05 de junio de 2024

  
Karina Guevara Agurto  
02874808

  
Max Américo Grillo Paico  
DIRECTOR



**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**  
**ESPECIALIDAD DE INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD EMPRENDEDORA**

El método Design Thinking y el emprendimiento en estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa de Piura - 2024

TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD EMPRENDEDORA.

**AUTORA:**

Guevara Agurto, Karina Elizabeth (<https://orcid.org/0009-0001-3028-9947>)

**ASESOR/4:**

Mg. Milagritos Yrene Lavado Guzmán (<https://orcid.org/0000-0001-7435-6147>)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Educación y Calidad Educativa.

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

TRUJILLO – PERÚ

2024

Resumen de coincidencias X

18%

Se están viendo fuentes estándar

EN Ver fuentes en inglés

Coincidencias

- 1 holl.handle.net 5% >  
Fuente de Internet
- 2 repositorio.ucv.edu.pe 4% >  
Fuente de Internet
- 3 Entregado a Universida... 3% >  
Trabajo del estudiante
- 4 repositorio.uct.edu.pe 1% >  
Fuente de Internet
- 5 repositorio.une.edu.pe 1% >  
Fuente de Internet
- 6 Curi Lopez, John Micha... <1% >  
Publicación
- 7 Wilfrido Virgilio Arias-P... <1% >  
Publicación
- 8 repositorio.utelesup.ed... <1% >  
Fuente de Internet
- 9 issuu.com <1% >  
Fuente de Internet
- 10 repositorio.autonomad... <1% >  
Fuente de Internet
- 11 repositorio.unac.edu.pe <1% >  
Fuente de Internet