



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERZAGO
EDUCATIVO**

TEMA:

**IMPLEMENTACIÓN DEL DESIGN THINKING PARA EL DESARROLLO
DE PROYECTOS EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y
GESTIÓN**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación.
Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

Autora

Caiza Quillupangui Evelyn Estefania

Tutor Ing. Mauricio Silva, M. Sc.

QUITO-ECUADOR

2022

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN

Yo, Evelyn Estefania Caiza Quillupangui, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre **IMPLEMENTACIÓN DEL *DESIGN THINKING* PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN**, como requisito para optar al grado de Magister en Educación. Mención Innovación y Liderazgo Educativo y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 28 días del mes de julio del 2022, firmo conforme:

Autor: Evelyn Caiza

Firma: 

Número de Cédula: 1721921490

Dirección: Pichincha, Mejía, Machachi.

Correo electrónico: evy_estefany@hotmail.com

Teléfono: 0990116989

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación **IMPLEMENTACIÓN DEL *DESIGN THINKING PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN***, presentado por Evelyn Estefania Caiza Quillupangui, para optar por el Título de Magister en Educación. Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 28 de julio del 2022

.....

M. Sc. Mauricio Medardo Silva Villalobos

CI: 1710241181

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación. Mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 28 de julio del 2022.



.....
Evelyn Estefania Caiza Quillupangui

1721921490

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **IMPLEMENTACIÓN DEL *DESIGN THINKING* PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN**, previo a la obtención del Título de Magister en Educación. Mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 28 de julio del 2022

.....
M. Sc. Verónica Patricia Simbaña Gallardo
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....
M. Sc. Francisco Xavier Dillon Pérez
VOCAL

.....
M. Sc. Mauricio Medardo Silva Villalobos
VOCAL

DEDICATORIA

A Luis y Lourdes mis amados padres quienes con su ejemplo y dedicación han guiado mi camino para cumplir mis sueños.

A Mateo mi motivación para continuar mejorando día a día.

Evelyn Estefania.

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme fortaleza y la oportunidad de vivir día a día.

A los docentes de la Universidad Indoamérica por compartir sus conocimientos y experiencias en el tiempo de formación de la maestría.

A los docentes, estudiantes y autoridades de mi querida institución Juan Montalvo por permitirme realizar esta investigación.

Evelyn Estefania.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiv
ÍNDICE DE CUADROS	xvi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xvii
RESUMEN EJECUTIVO	xx
ABSTRACT	xxi
INTRODUCCIÓN.....	1
Importancia y actualidad	1
Árbol de problemas	9
Análisis crítico.....	10
Formulación del Problema	11
Interrogantes de la investigación.....	11

Destinatarios del Proyecto.....	12
Objetivos	12
Objetivo General	12
Objetivos Específicos.....	12
CAPÍTULO I.....	13
MARCO TEÓRICO.....	13
Antecedentes de Investigación-Estado del Arte.....	13
Organizador Lógico de Variables.....	17
Constelación de Ideas Variable Independiente	18
Constelación de Ideas Variable Dependiente.....	19
Desarrollo Teórico de Objeto y Campo	20
Desarrollo Fundamental de la Categoría Variable Independiente.....	20
Didáctica.....	20
Metodologías Activas.....	21
Design Thinking.....	22
Definición.....	23
Design Thinking en la Educación	23
Características del Design Thinking en la Educación	24
Cualidades del Design Thinking	25
Fases del Design Thinking	26
Empatizar.....	27
Definir	27
Idear.....	28
Prototipar	29

Testear	29
Técnicas a Utilizar en el Design Thinking	30
<i>Benchmarking</i>	30
Método Delphi.....	30
Técnicas para la Fase de Empatizar	31
Técnicas para la Fase de Definir	33
Técnicas para la Fase de Idear.....	36
Técnicas para la Fase de Prototipar	37
Técnicas para la Fase de Testear	39
Ventajas del Design Thinking en la Educación.....	40
Desarrollo Fundamental de la Categoría Variable Dependiente	43
Currículo.....	43
Emprendimiento y Gestión.....	44
Contribución al Perfil de Salida del Bachiller	44
Objetivos de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión	45
Fundamentos Metodológicos de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión.	46
Aprendizaje Vivencial de John Dewey	46
Estrategias para Generar Aprendizaje Vivencial en la Asignatura de Emprendimiento y Gestión	47
Ciclo de Aprendizaje de Kolb	48
Proyectos de Emprendimiento.....	49
Tipos de Emprendimientos.....	49
Tipos de Emprendimientos Económicos	50
Tipos de Emprendimientos Sociales	50

Proceso de Creación de un Emprendimiento	51
Gestación del Proyecto.....	51
Identificación de las Necesidades.....	51
Segmentación de Mercado	53
Puesta en Marcha.....	53
Características de los bienes o servicio	53
Variables de Mercado.....	54
Técnicas de Publicidad.....	55
Financiamiento del Emprendimiento	55
Fortalecimiento del Emprendimiento.....	56
Estrategias para Fortalecer el Emprendimiento.....	57
Metodologías Tradicionales y Design Thinking	58
CAPÍTULO II.....	59
DISEÑO METODOLÓGICO	59
Enfoque de la investigación	59
Modalidad de la Investigación	60
Tipo de Investigación.....	60
Población y Muestra.....	60
Matriz de Operacionalización de Variables	63
Variable Independiente:	63
Variable dependiente:.....	67
Proceso de Recolección de Datos.....	69
Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	69
Validez y Confiabilidad de los instrumentos.	70

Validez.....	70
Confiabilidad.....	70
Plan para la Recolección de Información.....	71
Análisis e Interpretación de Resultados	72
Encuesta Dirigida a Docentes.....	72
Encuesta Dirigida a Estudiantes	88
Entrevista Dirigida a la Autoridad de la Institución.....	106
Análisis Cualitativo de la Formulación del Problema.....	109
Comprobación de la Pregunta Directriz	109
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	113
Conclusiones:	113
Recomendaciones.....	114
CAPÍTULO III	115
PROPUESTA	115
Título: INNOVA-EMPRENDE.	115
Datos Informativos.....	115
Contexto de aplicación de la propuesta.....	115
Objetivos de la Propuesta.....	117
Objetivo General	117
Objetivos Específicos.....	117
Análisis de Factibilidad.....	117
Fundamentación Científico Técnica.....	118
Definición de Guía Didáctica.....	118
Pasos para Elaborar una Guía Didáctica	118

Metodología y Estructura de la Propuesta.....	119
Plan de acción.....	122
Proceso de Creación de un Emprendimiento	127
Plan de Monitoreo y Evaluación de la ejecución de la estrategia planificada .	146
BIBLIOGRAFÍA.....	147
ANEXOS	153

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población de Estudio.....	61
Tabla 2: División de Población por Género	62
Tabla 3: Escala de Likert y Ponderación.....	70
Tabla 4: Metodologías Activas-Aprendizaje Significativo.....	72
Tabla 5: Conocimiento de docentes sobre Design Thinking.....	73
Tabla 6: Metodologías Activas e Interdisciplinariedad.....	74
Tabla 7: Importancia de procesos.....	75
Tabla 8: Empatía e identificación de necesidades.....	76
Tabla 9: Definir ideas de negocio	77
Tabla 10: Idear proyectos innovadores	78
Tabla 11: Elaboración de prototipos	79
Tabla 12: Evaluación y autoevaluación de proyectos	80
Tabla 13: Herramientas para desarrollar proyectos de emprendimiento.....	81
Tabla 14: Diferencias ente los tipos de emprendimiento	82
Tabla 15: Importancia de emprendimiento sociales.....	83
Tabla 16: Conocimiento del proceso de creación de un proyecto de emprendimiento	84
Tabla 17: Dificultades para estructurar proyectos.....	85
Tabla 18: Conocimiento de estrategias para mantener y fortalecer los emprendimientos.....	86
Tabla 19: Implementación de Guía didáctica con design thinking	87
Tabla 20: Utilización de dinámicas mejora el aprendizaje.....	88
Tabla 21: Docentes utilizan metodologías activas	89
Tabla 22: Metodologías activas-Aprendizaje colaborativo.....	90
Tabla 23: Seguimiento de procesos organizados y dinámicos.....	91
Tabla 24: Empatía y reconocimiento de necesidades.....	92
Tabla 25: Aprender a definir ideas de negocio	93
Tabla 26: Crear proyectos innovadores.....	94
Tabla 27: Gusto por elaborar prototipos	95

Tabla 28: Importancia de la evaluación y autoevaluación del proyecto	96
Tabla 29: Uso de herramientas ayudan a desarrollar proyectos.....	97
Tabla 30: Reconocimiento de las diferencias de los tipos de emprendimiento	98
Tabla 31: Importancia de realizar emprendimientos sociales	99
Tabla 32: Conocimiento de creación de un emprendimiento.....	100
Tabla 33: Dificultades al estructurar proyectos de emprendimiento.....	101
Tabla 34: Conocimiento de estrategias para mantener y fortalecer emprendimientos	102
Tabla 35: Utilización de guía para desarrollar proyectos de emprendimiento....	103

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 :Proyectos Laboratorio de Sueños.	6
Cuadro N° 2 : Características del Design Thinking.....	25
Cuadro N° 3 : Técnicas del <i>Design Thinking</i>	30
Cuadro N° 4 : Técnicas Fase Idear	36
Cuadro N° 5 : Tipos de Emprendimientos Económicos	50
Cuadro N° 6 : Tipos de Emprendimientos Sociales	50
Cuadro N° 7 : Aspectos para la Segmentación de Mercado	53
Cuadro N° 8 : Metodología Tradicional vs Design Thinking.....	58
Cuadro N° 9 : Design Thinking	63
Cuadro N° 10 : Proyectos de Emprendimiento y Gestión	67
Cuadro N° 11 : Plan para la Recolección de Información.....	71
Cuadro N° 12 : Triangulación de resultados.....	104
Cuadro N° 13 : Análisis de entrevista a la autoridad.....	106
Cuadro N° 14 : Estructura de la guía didáctica.....	120
Cuadro N° 15 : Plan de acción de la propuesta.....	122
Cuadro N° 16 : Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta	146

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1: Árbol de Problemas	9
Gráfico N° 2: Organizador lógico de variables.....	17
Gráfico N° 3: Constelación de Ideas de la Variable Independiente	18
Gráfico N° 4: Constelación de Ideas de la Variable Dependiente	19
Gráfico N° 5: Fases del Design Thinking.....	27
Gráfico N° 6: Criterios de la Fase Definir.....	28
Gráfico N° 7: Formato de Mapa de Empatía.....	31
Gráfico N° 8: Ejemplo de Formato de <i>Benchmarking</i>	32
Gráfico N° 9: Ejemplo de Formato de 5 por qué	33
Gráfico N° 10: Ejemplo de la Técnica Saturar y Agrupar	34
Gráfico N° 11: Ejemplo de Diagrama de Ishikawa.....	35
Gráfico N° 12: Ejemplo de Moodboard	35
Gráfico N° 13: Ejemplo de Matriz 2x2.....	36
Gráfico N° 14: Ejemplo SCAMPER.....	37
Gráfico N° 15: Ejemplo de Matriz de 2x2	39
Gráfico N° 16: Proceso del método Delphi.....	40
Gráfico N° 17: Ventajas del design thinking para estudiantes.....	41
Gráfico N° 18: Ventajas del design thinking para docentes.....	42
Gráfico N° 19: Perfil de Salida del Bachiller	45
Gráfico N° 20: Objetivos de la asignatura	46
Gráfico N° 21: Estrategias Metodológicas para Emprendimiento y Gestión.....	47
Gráfico N° 22: Ciclo de Aprendizaje de Kolb	48
Gráfico N° 23: Proceso de Creación de un Emprendimiento.....	51
Gráfico N° 24: Pirámide de Maslow	52
Gráfico N° 25: Matriz de Selección de Potencial Emprendimiento.....	52
Gráfico N° 26: Características del Producto o Servicio	54
Gráfico N° 27: Costos y Gastos	56
Gráfico N° 28: Población en Datos Porcentuales.....	61
Gráfico N° 29: Metodologías Activas-Aprendizaje Significativo	72

Gráfico N° 30: Conocimiento de docentes sobre Design Thinking	73
Gráfico N° 31: Metodologías Activas e Interdisciplinariedad	74
Gráfico N° 32: Importancia de procesos	75
Gráfico N° 33: Empatía e identificación de necesidades	76
Gráfico N° 34: Definir ideas de negocio.....	77
Gráfico N° 35: Idear proyectos innovadores.....	78
Gráfico N° 36: Elaboración de prototipos.....	79
Gráfico N° 37: Evaluación y autoevaluación de proyectos.....	80
Gráfico N° 38: Herramientas para desarrollar proyectos de emprendimiento	81
Gráfico N° 39: Diferencias ente los tipos de emprendimiento.....	82
Gráfico N° 40: Importancia de emprendimiento sociales	83
Gráfico N° 41: Conocimiento del proceso de creación de un proyecto de emprendimiento.....	84
Gráfico N° 42: Dificultades para estructurar proyectos	85
Gráfico N° 43: Conocimiento de estrategias para mantener y fortalecer los emprendimientos.....	86
Gráfico N° 44: Implementación de Guía didáctica con design thinking.....	87
Gráfico N° 45: Utilización de dinámicas mejora el aprendizaje	88
Gráfico N° 46: Docentes utilizan metodologías activas.....	89
Gráfico N° 47: Metodologías activas-Aprendizaje colaborativo	90
Gráfico N° 48: Seguimiento de procesos organizados y dinámicos	91
Gráfico N° 49: Empatía y reconocimiento de necesidades	92
Gráfico N° 50: Aprender a definir ideas de negocio.....	93
Gráfico N° 51: Crear proyectos innovadores	94
Gráfico N° 52: Gusto por elaborar prototipos.....	95
Gráfico N° 53: Importancia de la evaluación y autoevaluación del proyecto.....	96
Gráfico N° 54: Uso de herramientas ayudan a desarrollar proyectos	97
Gráfico N° 55: Reconocimiento de las diferencias de los tipos de emprendimiento	98
Gráfico N° 56: Importancia de realizar emprendimientos sociales.....	99

Gráfico N° 57: Conocimiento de creación de un emprendimiento	100
Gráfico N° 58: Dificultades al estructurar proyectos de emprendimiento	101
Gráfico N° 59: Conocimiento de estrategias para mantener y fortalecer emprendimientos	102
Gráfico N° 60: Utilización de guía para desarrollar proyectos de emprendimiento	103

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN. MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO

**TEMA: IMPLEMENTACIÓN DEL DESIGN THINKING PARA EL
DESARROLLO DE PROYECTOS EN LA ASIGNATURA DE
EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN.**

AUTOR: Evelyn Estefania Caiza Quillupangui
TUTOR: M. Sc. Mauricio Medardo Silva Villalobos

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación tiene el objetivo de determinar la factibilidad de implementación del *Design Thinking* para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión con estudiantes de Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo durante el año lectivo 2021-2022. La investigación inicio con la revisión sobre los antecedentes de ambas variables conociendo que esta metodología es usada en diferentes contextos y que la aplicación en el campo educativo también ha generado resultados positivos, aunque en el país todavía no es muy conocida. El emprendimiento es un término que se ha generalizado debido a la aparición en gran número de pequeños negocios que contribuyen a fomentar la economía local. La metodología utilizada se fundamenta en el enfoque mixto y a través de la estadística se realizó la tabulación e interpretación de los resultados. Para el proyecto se empleó el tipo de investigación descriptiva y bibliográfica documental. Para la obtención de información se hizo uso de la encuesta y la entrevista con sus respectivos instrumentos los cuales fueron aplicados a 160 estudiantes, 4 docentes y 1 autoridad de la institución. Los resultados obtenidos permitieron determinar que los estudiantes y docentes aún desconocen sobre el *design thinking*, así como también se presentan dificultades para estructurar y desarrollar proyectos de emprendimiento debido a que aún se utilizan métodos tradicionales en las clases lo cual desmotiva a los estudiantes a la elaboración de los mismos ya que en muchos casos no suelen ser concluidos. Por lo tanto, se puede deducir que una alternativa de solución a la problemática es el diseño e implementación de una guía didáctica que oriente el proceso de creación de proyectos con una metodología organizada, dinámica e innovadora para que los estudiantes afiancen los conocimientos y desarrollen habilidades, destrezas y aprendizajes significativos.

DESCRIPTORES: Aprendizaje significativo, emprendimiento, innovación, metodología activa.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN. MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO**

**TEMA: IMPLEMENTACIÓN DEL DESIGN THINKING PARA EL
DESARROLLO DE PROYECTOS EN LA ASIGNATURA DE
EMPRESARIADO Y GESTIÓN.**

AUTOR: Evelyn Estefania Caiza Quillupangui
TUTOR: M. Sc. Mauricio Medardo Silva Villalobos

ABSTRACT

The present research aims to determine the feasibility of implementing Design Thinking for developing projects in the subject of Entrepreneurship and Management with students in the second year of high school at the Juan Montalvo School during the 2021-2022 school year. The research begins with a review of the background of both variables, knowing that this methodology is used in different contexts and that its application in the educational field has also generated positive results. However, it is still not well known in the country. Entrepreneurship is a term that has become widespread due to the emergence of many small businesses that contribute to fostering the local economy. The methodology used is based on the mixed approach, and the results were tabulated and interpreted through statistics. The project used descriptive and documentary bibliographic research. In addition, a survey and an interview were used with their respective instruments to obtain information, which was applied to 160 students, four teachers, and one institution's authority. The results determined that students and teachers still do not know about design thinking, as well as difficulties in structuring and developing entrepreneurship projects because traditional methods are still used in classes, which discourages students from developing them since, in many cases, they are not usually concluded. Therefore, it can be deduced that an alternative solution to the problem is the design and implementation of a didactic guide that guides the process of creating projects with an organized, dynamic, and innovative methodology for students to strengthen their knowledge and develop skills, abilities, and significant learning.

Keywords: meaningful learning, entrepreneurship, innovation, active methodology.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

El presente trabajo titulado: Implementación del *Design Thinking* para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión se fundamenta en la línea de investigación: Innovación y Sublínea: Aprendizaje. Desde la práctica empírica docente se puede evidenciar que es preciso integrar una metodología activa en el desarrollo de contenidos y destrezas de la asignatura mencionada. Es pertinente que docentes y estudiantes conozcan y apliquen un proceso ágil, cooperativo e interdisciplinar en la planificación de proyectos de emprendimiento mismos que son liderados y ejecutados por los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo de la ciudad de Quito.

El ámbito educativo ha cambiado constantemente, el paradigma tradicional ha ido quedando obsoleto dando lugar a la innovación buscando e implementado metodologías activas que otorgan un rol protagónico al estudiante y rol de facilitador al docente en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Design thinking* es una de estas metodologías que a pesar de no haberse delineado para el campo educativo se la adaptado fácilmente para estos fines, dando resultados positivos en su aplicación según varios antecedentes “esta metodología se presenta como alternativa o complemento a la clase magistral para dinamizar las sesiones, motivar al alumno y promover un aprendizaje basado en proyectos” (De Miguel-Zamora, 2021, p. 286). La asignatura de Emprendimiento y Gestión tiene el afán de guiar la elaboración de un proyecto de emprendimiento por ende esta metodología podría resultar útil para tratar esta temática, además de ser creativa e innovadora promueve una labor colaborativa, que se considera necesaria ya que el aprendizaje es el resultado de una construcción social.

En el contexto actual el término emprendimiento está en boga debido al apareamiento constante de necesidades, lo cual conlleva a pensar en nuevas ideas para dar solución a estas. “El emprendimiento es una mezcla de oportunidad, creatividad, innovación y liderazgo para crear valor a partir de una idea” (Mora-Pacheco et al, 2019, p. 4). A más de generar una idea es importante dar seguimiento a la misma y desarrollar actitudes de liderazgo para predisponer la realización de planes de acción en busca de respuestas a las necesidades identificadas, por lo tanto, se hace imprescindible que los estudiantes conozcan un proceso ágil que facilite el desarrollo de estos proyectos. El afán será que estos no queden solo en papel o para la obtención de una calificación, sino que además puedan ser puestos en marcha en un futuro, generando fuentes de empleo y contribuyendo al desarrollo de la matriz productiva del país.

Esta investigación tiene como sustento el siguiente marco legal: La Constitución de la República del Ecuador, Artículo 347, numeral 8, menciona: “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (2008, p. 107). Integrar la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el currículo educativo como materia de tronco común para los estudiantes de bachillerato se podría considerar un acierto. Los contenidos que se imparten se relacionan con el proceso de producción de bienes o servicios, además existen temas como: economía, legislación laboral y tributaria, administración, responsabilidad social, entre otros. Estos conceptos mencionados deberían ser conocidos por los estudiantes para su desenvolvimiento en la sociedad, por lo tanto, el nexo entre la educación y las actividades productivas se hace indispensable porque contribuyen el descubrimiento y fortalecimiento de actitudes emprendedoras, además orienta a los estudiantes a entender la realidad económica del país y el mundo.

Así mismo se sustenta en el Artículo. 284 numeral 2 señala: “Incentivar la producción nacional, la productividad y competitividad sistémicas, la acumulación del conocimiento científico y tecnológico, la inserción estratégica en la economía mundial y las actividades productivas complementarias en la integración regional”

(Constitución de la República del Ecuador, 2008, p. 92). Emprendimiento y Gestión contribuye al cumplimiento de este enunciado al combinar los contenidos con las habilidades, destrezas e indicadores que se espera alcancen los estudiantes motivándolos a ser productivos e innovadores y a crear nuevas ideas para integrarse de manera competitiva con productos o servicios en los mercados locales e internacionales propiciando la producción nacional sostenible y el consumo responsable de los recursos.

Además, se fundamenta en el Plan Nacional para el Buen Vivir en el que se menciona: “se debe consolidar una economía basada en la generación del conocimiento, lo que implica invertir en el talento humano y fortalecer la educación técnica y tecnológica vinculada con los procesos de desarrollo, que permita la innovación y el emprendimiento” (Consejo Nacional de Planificación, 2017, p.73). El proceso educativo debería ser disruptivo con la inclusión de metodologías activas, no quedarse solo en la repetición de contenidos sino en la generación de conocimiento, de ideas innovadoras que propicien soluciones a las problemáticas económicas que se presentan actualmente en el país y el mundo y que se agravaron por motivo de la pandemia por Covid 19. La educación debería ser el camino para alcanzar desarrollo económico y el mejoramiento de la calidad de vida, a través del emprendimiento y empoderamiento de los estudiantes.

Así como también en el Artículo 132, Numeral 4 Educación y Capacitación se establece:

En todos los niveles del sistema educativo del país, se establecerán programas de formación, asignaturas, carreras y programas de capacitación en temas relacionados con los objetivos de la presente Ley, particularmente en áreas de la producción y/o comercialización de bienes o servicios (Consejo Nacional de Planificación, 2017, p.28).

En el nivel de bachillerato se imparte la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la que se capacita y prepara a los estudiantes de manera gradual en temas concernientes

a la producción de bienes y servicios, así como la comercialización de los mismos a través del plan de *marketing*, administración de los recursos, conocimiento de obligaciones tributarias y sociales, entre otros, es decir temáticas que impulsan y guían la creación de pequeños negocios. *Design thinking* podría ser una alternativa para que la planificación de estos proyectos se los realice de manera creativa, ágil, innovadora y cooperativa.

Adicionalmente en el Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, Título I Del Sistema Nacional de Educación Capítulo III Del Currículo Nacional, Artículo 10, Adaptaciones Curriculares dice “Las instituciones educativas pueden realizar propuestas innovadoras y presentar proyectos tendientes al mejoramiento de la calidad de la educación, siempre que tengan como base el currículo nacional (...)” (Ministerio de Educación, 2012, p.3). Al implementar el *design thinking* como estrategia innovadora en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión y de manera particular en el desarrollo de proyectos se estaría generando una propuesta que facilitaría el proceso de planificación y ejecución de estos, dando lugar a un aprendizaje significativo a través de la experimentación.

También se fundamenta en el Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A. En la Tercera Disposición Transitoria “Disponer que la implementación del currículo de la asignatura de Emprendimiento y Gestión del nivel de Bachillerato sea de manera gradual” (2012, p.6). De este modo a partir del año lectivo 2015-2016 del Régimen Sierra-Amazonía y 2016-2017 del Régimen Costa – Galápagos, se incluyó esta asignatura al currículo nacional con una carga horaria de 2 horas semanales para cada año de bachillerato. La finalidad de la misma es que los estudiantes desarrollen sus capacidades emprendedoras y se conviertan en actores activos de propuestas de valor para el bien de la sociedad y la economía de la nación.

Por lo tanto, la implementación del *design thinking* en el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión tiene respaldo legal. Esta asignatura fue integrada al currículo nacional para impulsar la matriz productiva y desarrollar actitudes

emprendedoras y capacidades de liderazgo. Además, es necesario que en la labor docente se integren metodologías activas para mejorar los procesos de enseñanza guiando al estudiante a ser partícipe de un proceso dinámico como es el *design thinking* el cual a través de una serie de pasos empezando desde la empatía permite encontrar soluciones prácticas para problemáticas sociales por medio de proyectos de emprendimiento.

Existen estudios relacionados con la temática de la presente investigación en varios contextos como se detalla a continuación:

En España se realizó un estudio titulado *Design Thinking*, creatividad y pensamiento crítico en la Universidad en el cual sus autores mencionan: “*Design Thinking* produce sobre la capacidad de retención de conocimientos de los estudiantes, la satisfacción con sus propios aprendizajes y la diversidad de competencias y aprendizajes adquiridos” (Latorre-Coscolluela et al, 2020, p. 4). Con esta investigación se logra demostrar que al aplicar esta metodología en el contexto educativo el estudiante adquiere múltiples beneficios, no solo logra la recepción y consolidación de contenidos, sino que son recordados de manera significativa y utilizados en cualquier situación de la vida cotidiana.

Sánchez-Mora, en México ha propuesto la utilización de la metodología *Design Thinking* para la innovación en la enseñanza de la matemática señala: “El aprovechamiento del Diseño permitió rediseñar el proceso didáctico de las Matemáticas bajo una filosofía de empatía y evaluación para el aprendizaje que promueve la idea de reinventar la motivación para aprender” (2020, p. 146). A través del diseño se puede recrear una nueva forma de enseñanza y aprendizaje basada en la empatía y motivación constante por enseñar y aprender constituida como un proceso dinámico entre docente y estudiante, incentivando a que la evaluación sea vista de manera formativa, como una oportunidad para la retroalimentación y no solamente como un instrumento para medir conocimientos y asignar un valor numérico.

El Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), UNICEF, ConQuito y Tandari impulsan el programa: Laboratorio de Sueños iniciativa que surge en el contexto de pandemia en 2020, convoca a jóvenes ecuatorianos en edades comprendidas entre los 15 y 24 años, para proponer proyectos que permitan encontrar soluciones a las problemáticas evidenciadas en distintas comunidades mediante “la implementación de metodologías ágiles innovadoras y herramientas participativas que permiten co-construir comunidades seguras, inclusivas y resilientes” (UNICEF, 2022, p. 1). La metodología utilizada en este proceso es el *design thinking*, las organizaciones antes mencionadas han previsto de capacitación sobre la temática a los jóvenes participantes para el desarrollo de sus habilidades, generación, planificación empoderamiento y culminación de algunos proyectos tales como:

Cuadro N° 1 :Proyectos Laboratorio de Sueños.

NOMBRE DEL PROYECTO	LUGAR	TEMÁTICA
Llacta Huerto	Tumbaco	Medio Ambiente
Lidera Guambra	Chillogallo	Empoderamiento Juvenil
Mentes Activas	Calderón	Salud Mental
Barrio Seguro	Chillogallo	Seguridad
Quipa Pacha	Chillogallo	Trabajo Infantil

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Dream Lab de UNICEF

En la Universidad de Ciencias Aplicadas de Savonia, Finlandia desde hace años atrás se lleva implementado una iniciativa que apoya a los estudiantes de las diferentes carreras a impulsar emprendimientos mientras culminan los estudios. Estas ideas de negocios son presentadas al público en una feria en la que pueden comercializar los productos o servicios creados, realizar simulaciones de captación de inversionistas, también se hace una premiación a las propuestas más innovadoras (Garita-González, 2018). “La iniciativa emprendedora significa que los estudiantes desarrollan sus productos durante los años académicos. Es una manera de ayudar a los estudiantes a desarrollar sus propias ideas. Además, es un modelo mental para cambiar la vida.” (Garita-González, 2018, p. 113).

En Colombia (Patermina, 2018) realizó una investigación titulada: “El emprendimiento escolar como una estrategia de identificación de talentos excepcionales” en el desarrollo de la misma se pudo evidenciar que el emprendimiento contribuye a la generación de espacios de reflexión e innovación a más de propiciar una serie de herramientas para que los estudiantes identifiquen y potencialicen los talentos que tienen y que por medio de estos se puedan adaptar a las exigencias del mundo actual. De esto modo se demuestra que el emprendimiento no se limita a crear productos o servicios para ser comercializados, sino que también se evidencia en la actitud de liderazgo que los estudiantes mantienen a lo largo de su vida.

En Ecuador también se incentiva a la educación en emprendimiento, tal es el caso que en el *Shakespeare School* en 2018 se inauguró un espacio destinado al fomento de los emprendimientos estudiantiles y un lugar destinado a la comercialización de los productos elaborados por los mismos. Las ideas de negocios nacen desde la creatividad de los estudiantes, junto a la guía de los docentes y apoyo de los padres de familia. Esta propuesta combina los aspectos académicos con la práctica y uso de herramientas que proporciona la institución, estos proyectos son difundidos a través de concursos y ferias y constituyen un requisito para su graduación, además esta institución educativa cuenta con la colaboración de la Alianza para el Emprendimiento e Innovación del Ecuador (AEI), quienes otorgan programas de mentoría, becas y premios a los emprendimientos (Shakespeare School, 2018).

La Unidad Educativa Juan Montalvo está ubicada en la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Belisario Quevedo, Barrio La Gasca, perteneciente al Distrito 17D05 Norte, Zona 9, de sostenimiento fiscal, con modalidad presencial y virtual, oferta Bachillerato General Unificado, Proyecto Innovador en la jornada matutina y Educación General Básica Superior en la vespertina. La población estudiantil suma 2.569 y 95 docentes. Misión: formar jóvenes con altos niveles de aprendizaje, adultos en el programa del Bachillerato a Distancia Virtual mediante el desarrollo de prácticas

innovadoras; con respeto a la inclusión, valores y principios del buen vivir; comprometidos con el cambio y desarrollo, creando y fortaleciendo los hábitos de trabajo, uso de tecnologías, estudio y responsabilidad. Visión: brindar una formación integral en valores con excelencia científica, humanística, cultural y deportiva asegurando una formación con pensamiento crítico y alta conciencia nacional.

En la institución aún se presentan dificultades en la planificación y ejecución de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en especial al momento de gestar la idea de un bien o servicio a ofertar. Una de las razones implica en que se desconoce de un proceso metodológico dinámico que permita el desarrollo de los mismos. Es importante mencionar que los docentes y estudiantes todavía no han trabajado bajo la metodología del *design thinking*, pero si con el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) por lo que tienen experiencia al trabajar en fases y procesos por lo que implementar esta propuesta en el aula sería realizable y podría resultar innovadora para la asignatura.

En el plantel aún no se ha planteado ninguna investigación respecto a la implementación del *design thinking* que se utilice como referente para la generación de ideas de productos o servicios o que favorezca un trabajo colaborativo y aprendizaje significativo potenciando habilidades, destrezas y competencias que la asignatura establece las cuales pueden ser aplicadas en el contexto social para el desenvolvimiento en la vida diaria.

Árbol de problemas

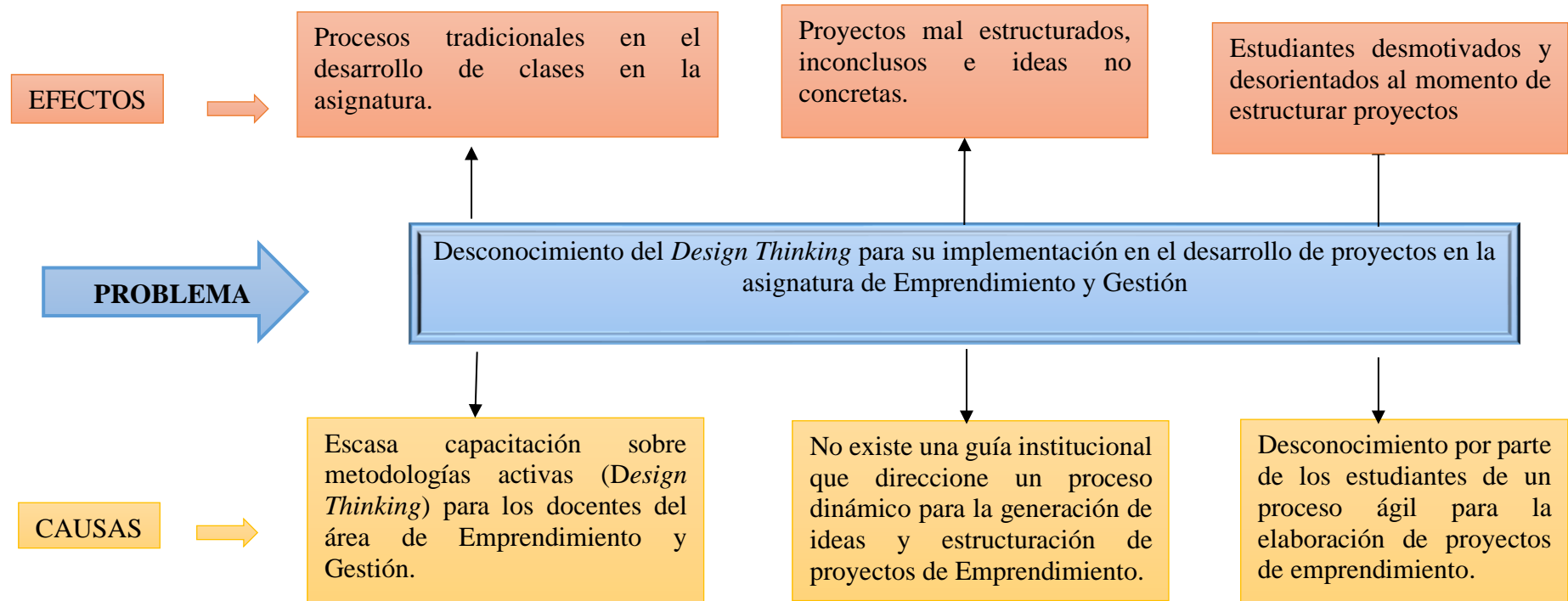


Gráfico N°1: Árbol de Problemas

Elaborado: Evelyn Caiza

Análisis crítico

A pesar de los programas de actualización docente ofertados por el Ministerio de Educación y promovidos por la institución educativa aún no existe un plan de capacitación que sea dirigido de manera exclusiva para los docentes que imparten la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Esta situación conlleva a trabajar desde un enfoque tradicional por el desconocimiento de metodologías activas que puedan encajar perfectamente con los ejes de esta asignatura. El *design thinking*, es una propuesta que se enfoca en la generación de ideas innovadoras para la satisfacción de necesidades, así como es el caso de los emprendimientos.

Por otro lado, la falta de una guía didáctica institucional que dirija la gestación de ideas de emprendimiento y la estructuración de los proyectos de manera sencilla, ágil y dinámica provoca confusión en los estudiantes. Estos se encuentran con ciertas complicaciones en los pasos a seguir y en las actividades a desarrollar en cada uno de los componentes del proyecto. Al momento de la presentación de los mismos se encuentran ciertas falencias, vacíos o que no hay una concordancia entre sus elementos por lo que afecta al resultado final, a la puntuación que recibe y los aprendizajes adquiridos no son significativos.

Además, se puede evidenciar que a pesar de que los estudiantes reciben en sus tres años de formación de Bachillerato la asignatura de Emprendimiento y Gestión con una carga horaria de únicamente dos horas a la semana no se logra afianzar de manera clara el proceso de como elaborar los proyectos. Por ello al no tener consolidado este accionar los estudiantes se desmotivan y sienten frustración hacia la concreción de los mismos.

Delimitación de la investigación

- **Campo:** Educativo.
- **Área:** Innovación.
- **Aspecto:** Se abordará la implementación del *design thinking* para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- **Delimitación Espacial:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Provincia Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Belisario Quevedo.
- **Delimitación Temporal:** Año lectivo 2021-2022.
- **Unidades de Observación:** Estudiantes de segundo de bachillerato, docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, Vicerrector.

Formulación del Problema

¿Es factible la implementación del *Design Thinking* para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Interrogantes de la investigación.

1. ¿Conocen los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo la importancia de utilizar metodologías activas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?
2. ¿Conocen los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo la metodología *Design Thinking* para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?
3. ¿Conocen cómo desarrollar proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión los estudiantes de Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo?
4. ¿Existe una alternativa de solución para el desconocimiento de cómo se implementa el *Design Thinking* para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Destinatarios del Proyecto

La presente investigación se enfoca principalmente en conocer como los estudiantes desarrollan proyectos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión y como los docentes direccionan la ejecución de esta actividad, identificar las metodologías usadas y los procesos que se siguen para concretar un proyecto. Para ser posible esta investigación se tomará una muestra de los estudiantes de segundo de BGU y docentes del área.

Objetivos

Objetivo General

Determinar la factibilidad de implementación del *Design Thinking* para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión con los estudiantes de Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo durante el año lectivo 2021-2022.

Objetivos Específicos

- Reconocer la importancia del uso de metodologías activas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Analizar el uso del *Design Thinking* como metodología para el desarrollo de proyectos de emprendimiento.
- Identificar el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes de Segundo de Bachillerato General Unificado para desarrollar proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Proponer una guía didáctica para la implementación del *design thinking* en el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de Investigación-Estado del Arte

En la revisión bibliográfica sobre el tema de estudio se ha encontrado varias indagaciones de las premisas planteadas en distintos contextos, sin embargo, cabe mencionar que no se registran estudios en los que se correlacionen ambas variables de investigación como son *Design Thinking* y desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, por lo que se realiza un abordaje de las mismas de manera independiente como se presentan a continuación:

En el artículo *Design Thinking* para la enseñanza de la creatividad en el ámbito universitario. Un proyecto factible, cuya autora es (De Miguel-Zamora, 2021) plantea el objetivo de diseñar un programa docente basado en el *design thinking* como método para el desarrollo de un proyecto didáctico que sirva de aprendizaje práctico en las asignaturas relacionadas con la creatividad. Para elaborar esta propuesta se realizó un análisis FODA que permitió determinar la viabilidad de la ejecución del proyecto. Se concluye que esta metodología es considerada como una alternativa o complemento a la clase magistral permitiendo dinamizar las sesiones, motivar al alumno y promover un aprendizaje basado en proyectos que puede ser utilizado en cualquier modalidad de educación. Al ser una propuesta versátil la implementación del *design thinking* en cualquier área académica, nivel educativo o modalidad de estudio se hace factible

apoyado en el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), metodología propuesta por el Ministerio de Educación al trabajar de manera interdisciplinar en el contexto de la Pandemia por Covid 19.

En la tesis “El *Design Thinking* y el estudio de la creatividad en la educación: Un estudio aplicado a estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad de Ciencias Aplicadas en el periodo 2017-2018” cuyo autor es (Gonzalez, 2018). Establece como objetivo: Determinar si la aplicación del *design thinking*, influye en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes. La investigación se base en un enfoque cuantitativo, metodología exploratoria, y diseño experimental con post prueba y grupo de control. La muestra estuvo integrada por 20 estudiantes a los que después de 8 sesiones de aprendizaje del tema de estudio, se aplicó la prueba Torrence. Como conclusión se confirma que la aplicación del *design thinking* contribuye al desarrollo de la creatividad debido a que sus características están enfocadas en la solución de problemas a partir de ideas nuevas. El proceso del *design thinking* tiene varias etapas empezando desde la empatía fundamentándose en un trabajo colaborativo, invitando al estudiante a generar ideas creativas para el nacimiento de futuros negocios que permitan dar respuesta a las problemáticas sociales desde un enfoque diferente como es la innovación.

En la Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia existe una tesis titulada: Estrategia didáctica basada en la metodología del *design thinking* para promover la planeación creativa de la práctica docente en el nivel de preescolar, cuya autora es (Becerra-Guevara, 2020). Tiene como objetivo: Promover la planeación pedagógica creativa en docentes del nivel de preescolar, a partir del diseño de una caja de herramientas basada en metodología del *design thinking*, se trata de una investigación con enfoque mixto de tipo descriptivo, en la que la población de estudio fueron cinco docentes, las técnicas e instrumentos utilizados para recolectar información fueron la encuesta, el grupo focal y el cuestionario. Se concluye que con la metodología *design thinking*, existen las posibilidades para la creatividad y la innovación de la práctica docente, centrándose en un aprendizaje activo y significativo, estimulando habilidades,

capacidades y competencias en los estudiantes desde las diferentes áreas del saber. Desde este punto de vista se puede considerar que el *design thinking* promueve el aprendizaje significativo de los estudiantes, también ayuda a innovar la práctica docente al implementar metodologías activas y creativas en el proceso de enseñanza de cualquier asignatura del currículo o generando interdisciplinariedad entre ellas.

El artículo denominado: Caracterización del emprendimiento educativo, a partir de un análisis de la empresa familiar, la institución y el estudiante, de los autores (Quelal-Onofre et al., 2018). Precisa el objetivo: Caracterizar la formación de emprendimiento en las comunidades educativas de frontera entre Ecuador y Colombia, desde los antecedentes familiares, la institución educativa y el estudiante. Investigación con enfoque cualitativo de tipo descriptivo, con una muestra de 299 estudiantes a quienes se aplicó una encuesta para determinar que: La asignatura de emprendimiento y gestión que es parte fundamental del currículo promueve valores y principios que forman al individuo desde su contexto territorial. Por tal situación se respalda la implementación de esta asignatura en la malla curricular porque ayuda a fomentar la práctica de valores para ser desarrollados de manera individual y social direccionándose en la búsqueda del sostenimiento económico a nivel territorial.

La tesis de la Universidad Central del Ecuador titulada: Relación de la asignatura de emprendimiento y gestión con el perfil de salida del bachiller, cuyo autor (Alvaro, 2018). Plantea el objetivo: Analizar la relación de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión, con el Perfil de Salida del Bachiller, a fin de evidenciar las capacidades emprendedoras e innovadoras en los estudiantes de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo” año lectivo 2016-2017. Estudio que utiliza un enfoque mixto de tipo explicativo, descriptivo y correlacional, en el que se trabajó con la población de 65 estudiantes y 4 docentes a través de la aplicación de una encuesta y su respectivo cuestionario concluye que: La asignatura de Emprendimiento y Gestión guarda una relación positiva con el perfil de salida del bachiller, además permite a los estudiantes adquirir las destrezas para desarrollar el espíritu emprendedor, trabajar en equipo, innovar, formular y evaluar proyectos de emprendimiento. Es así que los contenidos

tratados durante la formación en el nivel de Bachillerato brindan las herramientas necesarias para que los estudiantes estén en la capacidad no solo de pensar en ideas de emprendimiento, sino de planificarlas, ejecutarlas y evaluarlas y de este modo proponer proyectos de negocios que contribuyan al desarrollo social y económico del país.

En la Universidad Andina Simón Bolívar existe un trabajo de titulación: Perspectivas del emprendimiento y espíritu emprendedor en los estudiantes de Tercero Bachillerato General Unificado del Colegio Nacional “Mejía” perteneciente a (Llanes, 2020) con el objetivo: Investigar las perspectivas que tienen los estudiantes de tercero bachillerato respecto a los conceptos de emprendimiento y el espíritu emprendedor a fin de proponer mejoras en el proceso formativo vigente acorde a su contexto. Investigación fundamentada en el enfoque cuantitativo, de tipo no experimental, utilizando como técnica la encuesta y el cuestionario como instrumento aplicado a una población de 151 estudiantes. El trabajo investigativo concluye que las competencias emprendedoras deben ser trabajadas como eje transversal en la transformación social, y tienen interrelación con la prosperidad del ser humano. La asignatura de emprendimiento y gestión no está aislada de las demás ciencias al contrario se la trabaja de manera interdisciplinar y no se habla solo de contenidos relacionados a negocios, sino que fomenta cualidades en las personas como el liderazgo, responsabilidad, ética, características que son necesarias para insertarse en la sociedad y ser agentes activos de cambio y transformación social.

Organizador Lógico de Variables

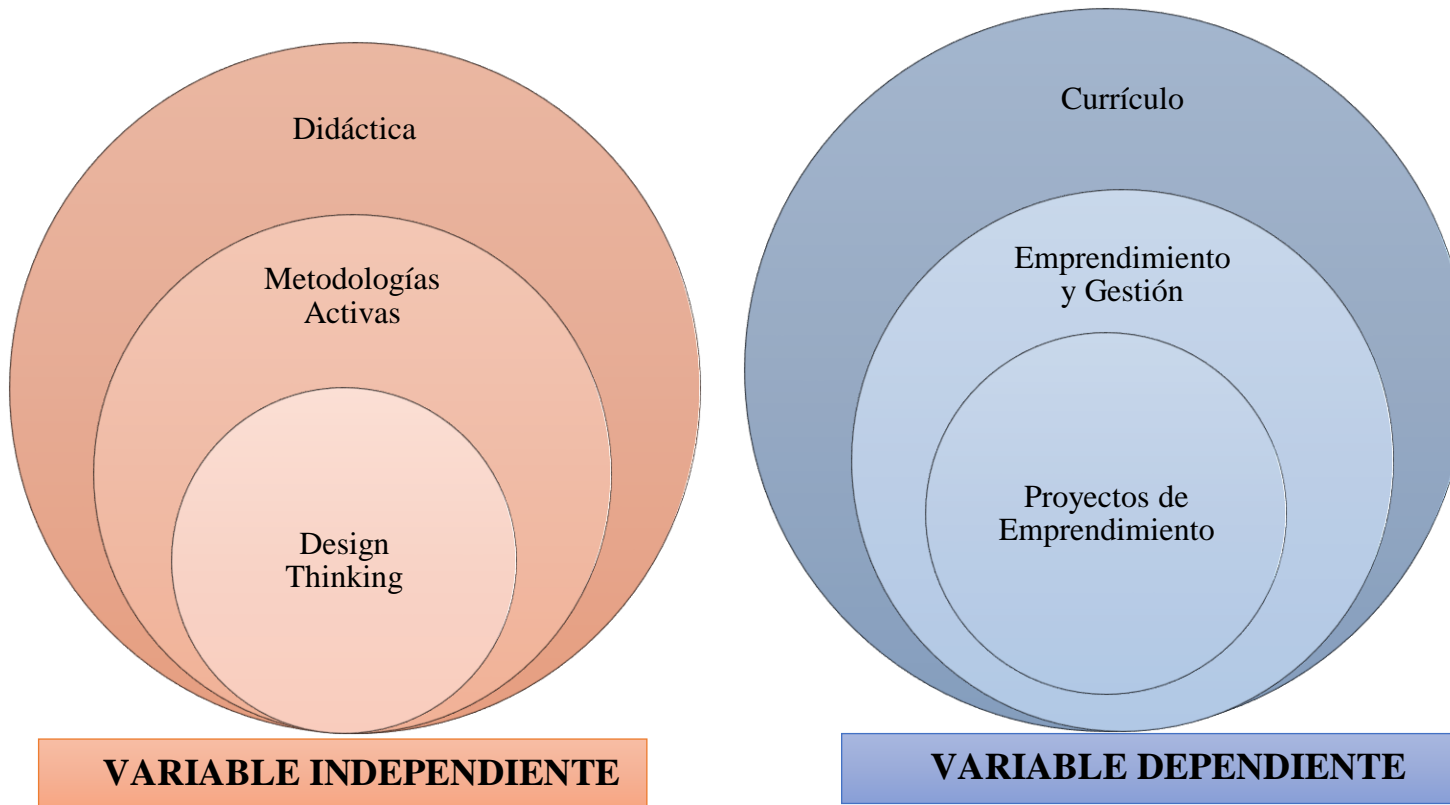


Gráfico N° 2: Organizador Lógico de Variables

Elaborado por: Evelyn Caiza

Constelación de Ideas Variable Independiente

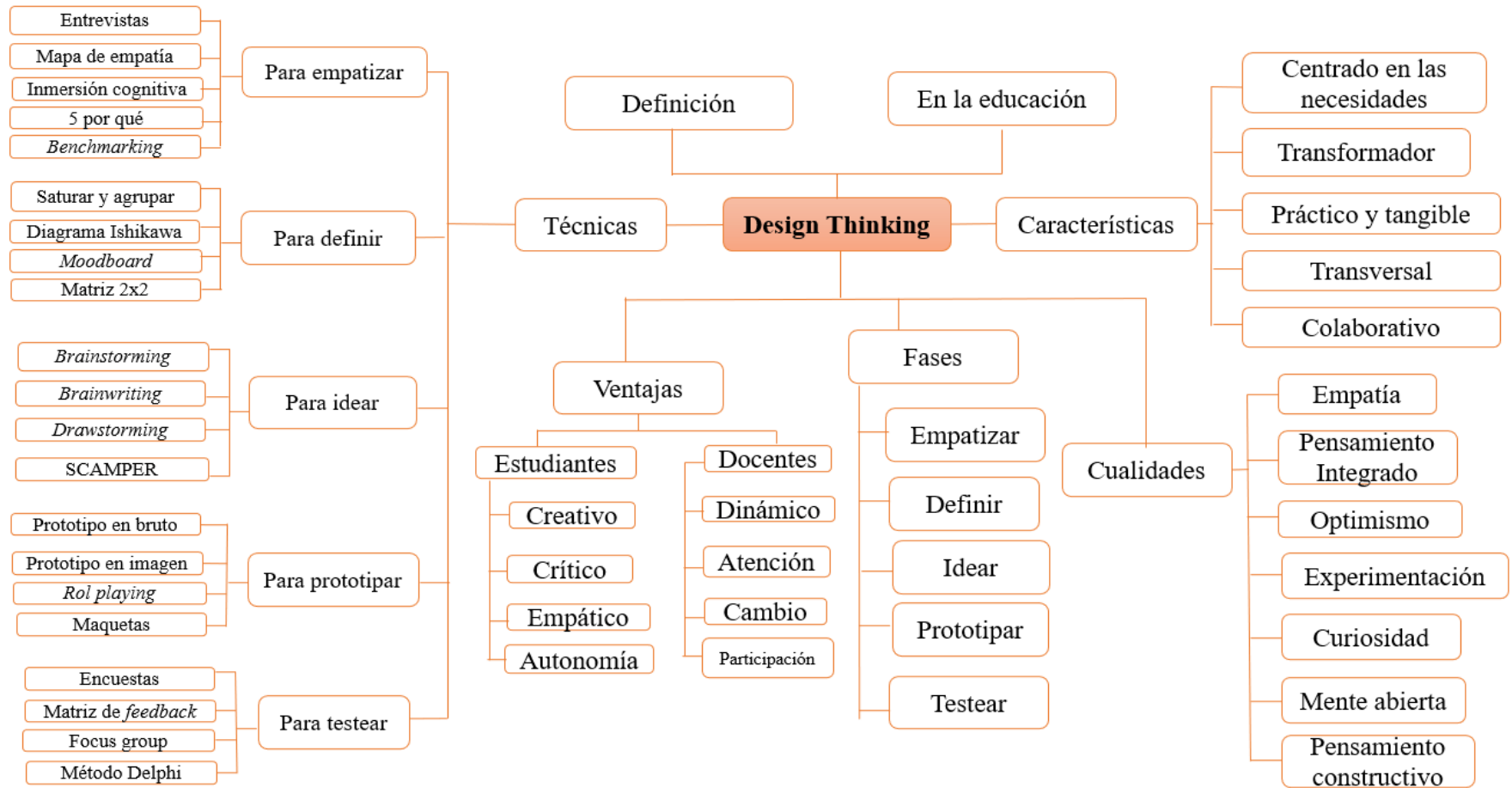


Gráfico N° 3: Constelación de Ideas de la Variable Independiente
Elaborado por: Evelyn Caiza

Constelación de Ideas Variable Dependiente

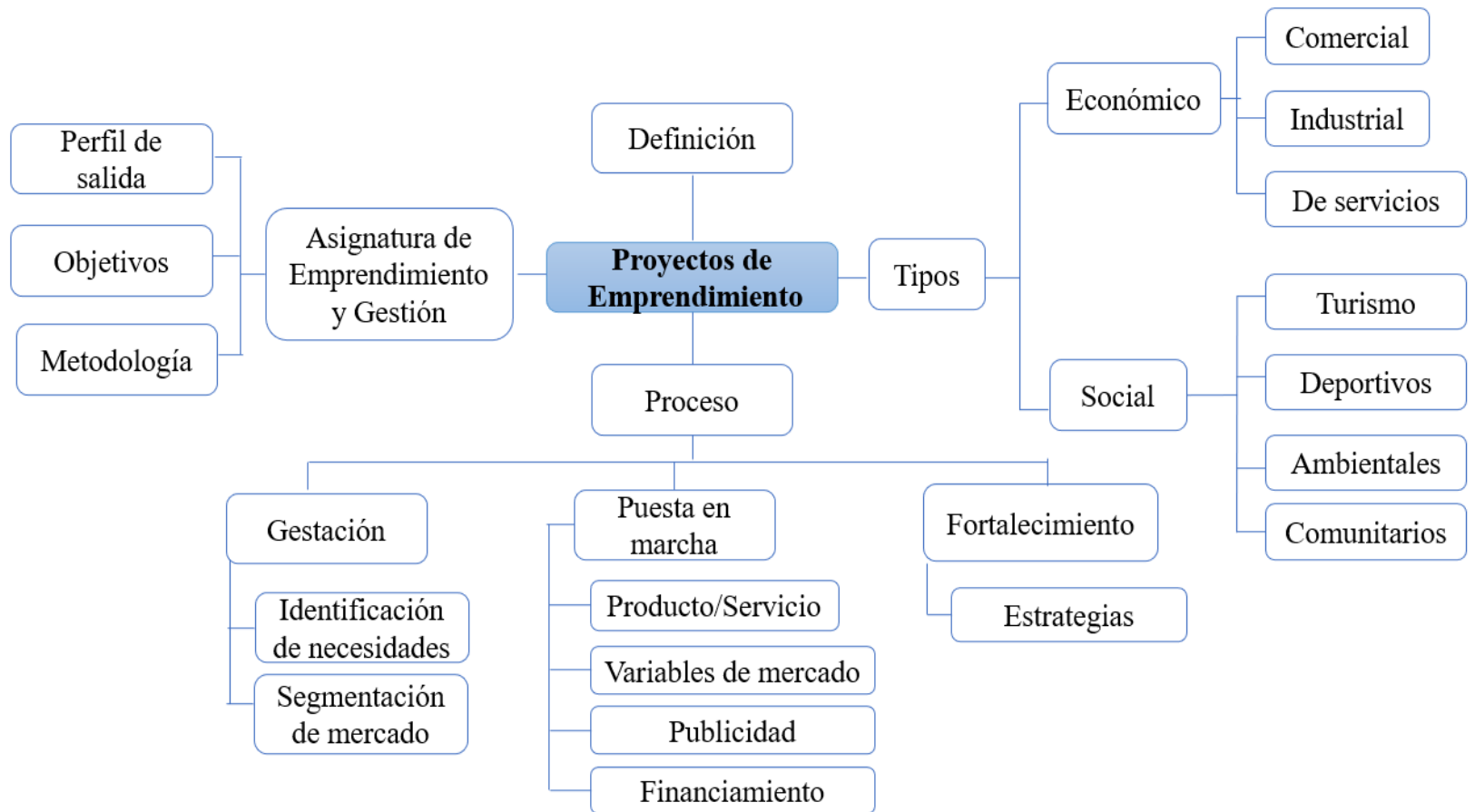


Gráfico N° 4: Constelación de Ideas de la Variable Dependiente
Elaborado por: Evelyn Caiza

Desarrollo Teórico de Objeto y Campo

Desarrollo Fundamental de la Categoría Variable Independiente

Didáctica

Es el “campo de conocimientos, de investigaciones, de propuestas teóricas y prácticas que se centran en los procesos de enseñanza y aprendizaje: cómo estudiarlos, cómo llevarlos a la práctica en buenas condiciones y cómo mejorar todo el proceso” (Zabalza, 2007). Es una ciencia inherente al campo de la educación en la que se investigan y se proponen procesos y metodologías adecuadas para poder llegar al estudiante de manera asertiva con los contenidos académicos y desarrollo de destrezas, orienta a los docentes y fomenta la mejora continua del proceso de enseñanza aprendizaje.

“Es una de las ciencias de la educación en pleno desarrollo. Está estrechamente vinculada con otras ciencias que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje integrado e institucionalizado, especialmente con la Pedagogía, pero conserva sus particularidades y su esencia propia.” (Abreu et al., 2017, p.89). La didáctica como tal guarda sus características propias con las que se pretende encontrar una serie de conocimientos teóricos y prácticos que permitan alcanzar un proceso educativo óptimo y eficiente que sea aplicable en cualquier área del conocimiento.

En general la didáctica hace referencia al conjunto de técnicas, estrategias, metodologías, recursos y procesos que son indispensables de conocer y aplicar en la educación, por lo tanto, constituye un elemento fundamental para los docentes debido a que su puesta en marcha conllevara al cumplimiento de los objetivos educativos propuestos. Cabe mencionar que dentro de esta ciencia no se debe dejar de lado la planificación, currículo, herramientas tecnológicas, contexto social, procesos de evaluación, entre otros factores indispensables para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Metodologías Activas

En la educación se han evidenciado cambios en la forma en como los docentes imparten las temáticas de las asignaturas y fomentan el desarrollo de capacidades, destrezas y habilidades, por lo que las metodologías tradicionales van quedando en el pasado dando lugar a las metodologías activas, propias de la Escuela Nueva que propician un aprendizaje significativo, es decir para la vida.

Las metodologías activas persiguen promover una enseñanza en la que el aprendizaje impere sobre la enseñanza, en la que el alumno sea el protagonista del proceso y se atienda a sus intereses y necesidades; donde la promoción de la autonomía sea la fuerza catalizadora del trabajo y donde, como fin último, el alumno logre desarrollar competencias y no solo conocimiento. (Luelmo, 2018, p.13)

El objetivo de la educación no es que el estudiante repita de memoria un determinado tema, sino que analice, entienda, interprete, pero más que nada se reconozca la utilidad y aplicabilidad de los conocimientos en la vida. Con estas metodologías se busca que el estudiante se integre en el proceso educativo de manera activa dando prioridad a un aprendizaje autónomo.

“Implementar una metodología activa es potenciar el aprendizaje de los estudiantes” (Espejo y Sarmiento, 2017, p.5). El estudiante debe empoderarse en la construcción de su conocimiento conjuntamente con todas las directrices y herramientas que proporciona el docente. Entre las metodologías activas que más se han venido utilizando actualmente se encuentran: aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas, gamificación, juego de roles, aula inversa entre los más conocidos, pero también ha tenido acogida el *design thinking*, *story telling*, entre otras metodologías que han demostrado resultados positivos en su aplicación por lo que se consideran pertinentes para el uso en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Design Thinking

El *design thinking* es una metodología activa utilizada para innovar en cualquier contexto, se enfoca principalmente en el usuario y en sus necesidades y a través de un proceso organizado y dinámico pretende encontrar soluciones creativas a las problemáticas existentes. Este método consta de una serie de pasos que se apoyan en herramientas y técnicas que fomentan el proceso creativo hasta la obtención de un nuevo producto innovador empezando desde la generación de ideas, trabajo colaborativo, investigación, prototipos, entre otros. A inicios de su apareamiento en la década de los 60 su aplicación se dio principalmente en el campo del diseño, pero con el transcurso del tiempo y los cambios sociales se ha ido adaptando a varios entornos como la educación, salud, emprendimientos, ingeniería, empresarial, entre otros.

Pinos (2021) La primera vez que se oyó sobre el *design thinking* fue en el 1969. Lo acuñó Herbert Simon en su libro: "Las ciencias de lo artificial". Este libro se centra en la toma de decisiones definiendo 3 pasos: Inteligencia, diseño y decisión factores que serían tomados como base del Pensamiento de Diseño, además fundamenta que existe un alejamiento entre las ciencias estableciendo dos tipos: básica y aplicada considerando a esta última como una ciencia de diseño que parte de prototipos y de la acción del ser humano ya que son estos los que crean productos y también quienes los utilizan, al diseñar se pueden buscar diferentes alternativas de solución a un problema.

Sin embargo, a partir de 1970 en la Universidad de Stanford, California se la empieza a tratar de manera teórica, no obstante, la difusión de la misma y como se la trabaja en la actualidad fue realizada por el CEO de IDEO Tim Brown quién en 2008 escribió un *paper* titulado "*Design Thinking*" para *Harvard Business Review*. A partir de esta publicación se generaliza y empieza a ser implementada en varios sectores. Actualmente empresas como Airbnb, Apple, Zara, utilizan esta metodología para innovar, obteniendo resultados positivos en la elaboración de productos, ventas y productividad.

Definición

Tim Brown precursor de esta metodología en el paper de su autoría la define como:

Design Thinking es una disciplina que usa la sensibilidad y métodos de los diseñadores para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible y con lo que una estrategia viable de negocios puede convertir en valor para el cliente, así como en una gran oportunidad para el mercado. (2008, p.4)

Como se ha mencionado anteriormente esta metodología es propia del área de diseño, pero debido a las necesidades de innovación y cambio ha sido adaptada al sector educativo. Presenta un enfoque interdisciplinar con procesos flexibles centrados en el ser humano y en sus necesidades para promover propuestas de valor innovadoras, creativas, accesibles, pero sobre todo realizables.

También se puede decir que *design thinking* es: “Un enfoque de innovación centrado en el ser humano que se nutre del conjunto de herramientas del diseñador para integrar las necesidades de las personas, las posibilidades de la tecnología y los requisitos para el éxito empresarial”. Brown (como lo cita Peralta, 2020, p. 5). Al hablar de innovación nos referimos a cambios ya sea en los procesos, productos o servicios buscando la mejora continua o creando nuevas alternativas, tomando como enfoque el ser humano debido a que el proceso de diseño esta manipulado por el hombre y sus acciones, quien apoyado de herramientas y la ciencia solventa problemáticas y busca alcanzar el éxito en cualquier ámbito.

Design Thinking en la Educación

La educación requiere de constante actualización debido a los cambios sociales por lo tanto es importante adaptar nuevas metodologías para el proceso de enseñanza aprendizaje. El currículo nacional da apertura a la innovación es por esto que se ha ido implementando de manera paulatina nuevas prácticas didácticas, por lo que ahora es común escuchar de métodos como el aula invertida o *flipped classroom*, aprendizaje

basado en problemas y proyectos y también se está incluyendo al *design thinking* como parte del proceso educativo ya que sus características facilitan en el estudiante la experimentación y el saber hacer.

Gobble (2017) El *design thinking* es aplicable en el aula de clases porque beneficia el desarrollo de competencias, el trabajo en grupo, la resolución de problemas y sobre todo los estudiantes aprenden haciendo a través de la experimentación con diversas herramientas que puede encontrar en el proceso. Esta metodología permite la práctica de valores, empatía, investigación, trabajo y aprendizaje colaborativo, tolerancia, respeto, investigación, creatividad, imaginación, toma de decisiones, predisposición al cambio, entre otras habilidades y competencias de forma interdisciplinar estos aspectos coadyuvan a responder a las exigencias actuales y fomentan aprendizajes significativos y duraderos.

Al introducir esta metodología en la educación “conseguimos un aprendizaje significativo, orientado a resultados y al desarrollo de capacidades y habilidades de una forma integral” (“Fundación Universitaria San Pablo”, 2019, parr. 6). Al tratarse de una práctica que busca soluciones a través de un proceso, se conjugan múltiples áreas de conocimiento lo que permite trabajar de manera interdisciplinar destacando la importancia de cada una de las ciencias, conectando el saber conocer, hacer y ser formando a los estudiantes en un enfoque integral y desarrollando habilidades que podrán ser puestas en práctica a lo largo de su formación académica, así como también en el campo social.

Características del Design Thinking en la Educación

Educar en acción (2020) El *design thinking* posee cualidades innovadoras, por lo que puede considerarse aplicable en el proceso de enseñanza aprendizaje como una estrategia para la elaboración de proyectos en las diferentes áreas científicas. Se reconocen las siguientes características que lo hacen pertinente en el campo educativo.

Cuadro N° 2: Características del *Design Thinking*

CARACTERÍSTICA	DESCRIPCIÓN
Centrado en el contexto y necesidades	Sitúa al estudiante como centro del aprendizaje reconoce sus necesidades y el contexto en el que se desarrolla.
Transformación	Propone una nueva metodología activa de enseñanza aprendizaje enfocada a la innovación y creatividad.
Enfoque práctico y tangible	Procura un proceso ágil y práctico para el desarrollo de proyectos que conlleven a la elaboración de productos tangibles y útiles.
Interdisciplinar	Interrelación entre todas las áreas del conocimiento, recalca la importancia de cada una de estas en la malla curricular.
Colaborativo	Motiva el trabajo en equipo para la obtención de resultados y el respeto en la diversidad de opiniones.

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Educar en acción, 2020

Como se puede evidenciar las características mencionadas contribuyen a que el proceso educativo sea activo e interdisciplinar fomentándose la adaptación a las nuevas metodologías que otorgan al estudiante un rol protagónico para que este en la capacidad de identificar las necesidades y la realidad del contexto en el que se desarrolla y de manera autónoma propongan alternativas de solución. Además, se puede encontrar similitud entre esta metodología y el aprendizaje basado en proyectos que se ha venido aplicando en las aulas por lo que el *design thinking* podría ser una herramienta más que se adopte en la gestación de proyectos.

Cualidades del Design Thinking

“Pensar como un diseñador, sin ser un diseñador, puede transformar tu manera de ver las cosas, y por lo tanto, tu manera de afrontar retos y desarrollar una estrategia” (Arrontes y Barrera, 2018, parr. 2). Las cualidades que orientan al *design thinking* están basadas en un enfoque innovador y creativo entre las cuales se destacan las siguientes:

- **Empatía.** - Es importante entender a las personas, tratar de ponerse en el lugar de las mismas y buscar soluciones a sus necesidades.
- **Pensamiento integrado.** - Abordar un problema de forma íntegra no solo desde lo que es visible sino a observar las contradicciones y el trasfondo, para determinar las posibles alternativas de solución.
- **Optimismo.** – Actitud que considera que, si hay solución ante una problemática existente.
- **Experimentación.** – Comprobar si lo propuesta funciona poniéndola a prueba.
- **Colaboración.** - Trabajar en equipo para obtener mejores resultados compartir opiniones y perspectivas.
- **Curiosidad.** – Conlleva a descubrir lo desconocido, experimentar y hacer cosas nuevas.
- **Una mente abierta.** - Pensar desde enfoque disruptivo sin miedo al cambio.
- **Pensamiento constructivo.** - Construir aprendizajes a base de la experiencia y la comprobación (Arrontes y Barrera, 2018, parr. 4-12).

Cada una de las cualidades descritas procura la experimentación, descubrimiento creatividad, colocando como eje central a la persona.

Fases del Design Thinking

El *Design Thinking* consta de un proceso establecido en 5 fases, cada una de ellas con características y herramientas que permiten el desarrollo de actividades, es un proceso coordinado porque al finalizar cada etapa y obtener el resultado deseado esta se convierte en el punto de partida de la siguiente hasta llegar al objetivo final que es proponer una solución creativa e innovadora frente a una necesidad. A continuación, se detallan las fases propuestas por el Instituto de diseño de la Universidad de Stanford.

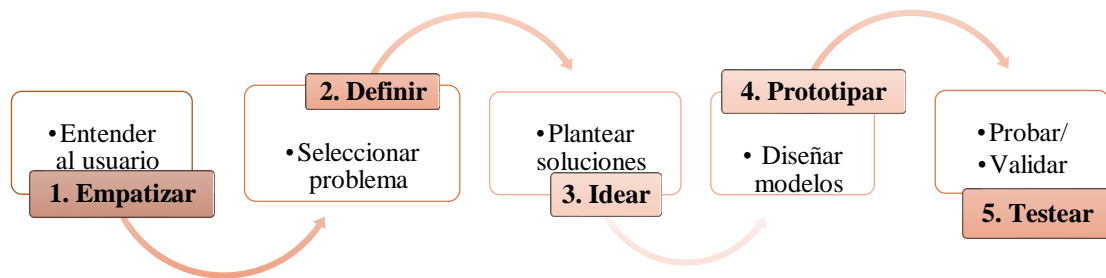


Gráfico N° 5: Fases del *Design Thinking*

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Berdún, 2019

Empatizar

La empatía según la (RAE, 2020) se define como la capacidad de identificarse con alguien y compartir sus sentimientos. Es la primera fase del proceso creativo y la que marcará la futura respuesta ante las necesidades. “Significa entender el problema inicial y ponerse en el lugar del usuario final para dar soluciones que satisfagan sus necesidades”. (De Miguel-Zamora, 2021, p. 281). Es necesario que los estudiantes comprendan de manera profunda el contexto y se pongan en la piel del usuario para buscar soluciones en concordancia con su realidad.

Para recabar la información pertinente en esta etapa se puede recurrir a herramientas como: la investigación, entrevistas, encuestas, grupos focales, observación, conversación mapas de empatía, entre otros recursos útiles para conocer al usuario, su entorno, valores, vivencias y poder enfocarse en la solución adecuada. “Si no conoces bien a tus clientes, será imposible identificar sus verdaderas necesidades. Es clave entender las circunstancias que los rodean, sus costumbres y sus problemáticas” (Escobar, 2021, parr. 22). Sin la empatía no se podría identificar la realidad del usuario y se podrían plantear respuestas que no sean las que el usuario demanda.

Definir

“Esta etapa consiste en un proceso de síntesis de la información previamente recolectada por parte de los estudiantes con el fin de plantear una posible problemática,

la cual definirá el reto que guiará todo el proceso del DT” (Mena-Octavio, 2021, p. 56). Al filtrar la información receptada en la de empatía se podrá delimitar una problemática y definir una propuesta de valor innovadora que ayude a solventarlo, además en esta etapa se debe identificar a los beneficiarios del producto o servicio a realizarse. El diálogo y el consenso del grupo serán un factor clave para determinar la línea a seguir y proponer posibles soluciones.

Para que esta fase este mejor direccionada deberá cumplir los siguientes criterios:

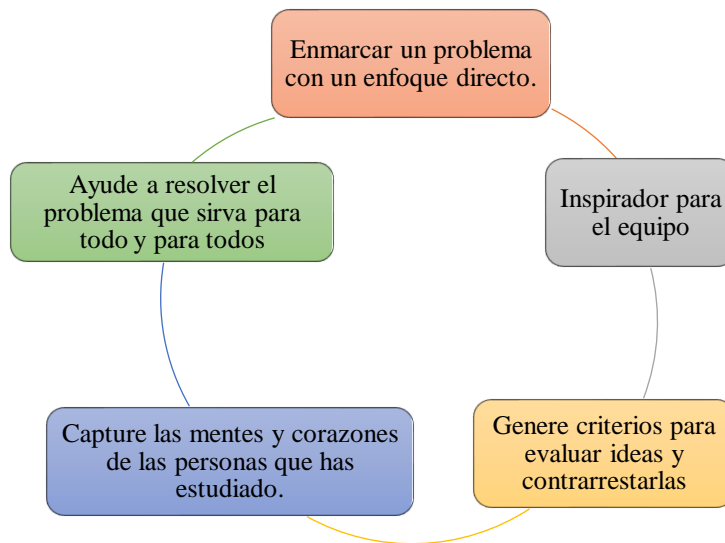


Gráfico N° 6: Criterios de la Fase Definir.

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Plattner, 2012.

Idear

En esta fase se deben generar todas las ideas posibles que se ocurran para solventar el problema, no enfocarse en una única solución entre más ideas se propongan más opciones se tendrán y con base en estas se podrá realizar una selección de la más factible y realizable. “Todas las ideas son válidas y se combina todo desde el pensamiento inconsciente y consciente, pensamientos racionales y la imaginación.” (Plattner, 2012, p. 7). La creatividad juega un papel fundamental en esta etapa, porque desde ahí pueden crearse propuestas innovadoras.

Las ideas propuestas no deben ser cuestionadas ni descartadas, se debe dejar de lado los juicios de valor y dejar volar la imaginación hacia todo tipo de solución. “El objetivo en este estadio es producir tantas ideas como sea posible sin juzgar si son correctas o incorrectas para, posteriormente, realizar un proceso de eliminación y seleccionar exclusivamente aquellas que resulten más factibles y viables.” (Mena-Octavio, 2021, p. 56).

Prototipar

En esta fase hay que llevar las ideas a la práctica, desarrollar el diseño de un objeto o resultado real, visible o tangible. “Es una etapa experimental en la que se materializan las ideas en versiones simples con las que comprobar si la idea planificada es válida”. (De Miguel-Zamora, 2021, p. 283). Esto permite tener una idea más clara del producto sus funciones, características y utilidades. Para esta actividad se puede hacer uso de las herramientas digitales o cualquier recurso físico con el que se cuente como legos, dibujos, hojas, plastilina, maquetas, entre otros elementos que no representen un alto costo. Prototipar consiste en un proceso en el que se puede empezar con un diseño básico hasta ir puliendo el modelo de acuerdo a las necesidades.

Testear

Es la última etapa del proceso en esta “se probará los prototipos con los usuarios implicados en la solución que se esté desarrollando. Esta fase es crucial y ayudará a identificar mejoras significativas, fallos a resolver, posibles carencias” (Tapia-Moya y Villarreal- Satama, 2020, p. 34). Por medio de esta evaluación se podrá determinar si la propuesta de solución cumple o no con las expectativas, requerimientos o funciones para los que fueron diseñados e identificar posibles errores o falencias con el fin de obtener una retroalimentación y realizar los correctivos y mejoras pertinentes.

“Durante este proceso, los alumnos aprenden que los errores forman parte ineludible del proceso de aprendizaje y que es precisamente a través de ellos como mejor pueden aprender” (Mena-Octavio, 2021, p. 56). No hay que tenerle miedo al

error es más hay que saberlo visualizar como una oportunidad de mejora tanto a nivel educativo, personal y social.

Testear permite tener un punto de vista más amplio sobre el producto o servicio propuesto ya que al dejar que los usuarios interactúen con él, se puede validar si es apto para satisfacer la necesidad, y que características más se le pueden añadir o eliminar para que cumpla el objetivo para el que fue creado.

Técnicas a Utilizar en el Design Thinking

Para que cada una de las fases del Design Thinking sea exitosa, se pueden utilizar una serie de herramientas y técnicas que servirán de apoyo como un hilo conductor en el proceso creativo. A continuación, se proponen algunas de las más utilizadas en el campo de la innovación.

Cuadro N° 3: Técnicas del *Design Thinking*

FASE	TÉCNICA
EMPATIZAR	Entrevistas Mapa de empatía Inmersión cognitiva Los 5 por qué <i>Benchmarking</i>
DEFINIR	Saturar y agrupar Diagrama de Ishikawa <i>Moodboard</i> Matriz 2x2
IDEAR	<i>Brainstorming</i> <i>Brainwriting</i> <i>Drawstorming</i> Método <i>Scamper</i>
PROTOTIPAR	Prototipo en bruto Prototipo en imagen <i>Rol playing</i> Maquetas
TESTEAR	Entrevistas Matriz de <i>feedback</i> <i>Focus group</i> Método Delphi

Elaborado por: Evelyn Caiza

Técnicas para la Fase de Empatizar

Entrevistas

Es una técnica que permite recolectar información de fuentes primarias en este caso de los usuarios y posibles beneficiarios, aplicando un cuestionario con preguntas abiertas, cerradas o mixtas que pueden estar previamente estructuradas o no, ya que pueden ir surgiendo interrogantes en medida que se va realizando el proceso de entrevista. En esta fase el objetivo principal será obtener información de los problemas y necesidades reales, así como del deseo de solución de las mismas.

Mapa de Empatía

“Es un formato que busca describir el cliente ideal de una empresa por medio del análisis de 6 aspectos, relacionados a los sentimientos del ser humano” (Custodio, 2021, parr. 1). Su estructura se basa en seis requerimientos: ¿Qué oye?, ¿Qué ve?, ¿Qué piensa y siente?, ¿Qué dice y hace?, Esfuerzos y Resultados. Al aplicar y completar los requisitos se podrá tener una visión más clara de los futuros clientes y sus necesidades.



Gráfico N° 7: Formato de Mapa de Empatía
Elaborado por: Evelyn Caiza
Fuente: Custodio, 2021

Benchmarking

“Es un método de gestión empresarial que busca encontrar las mejores prácticas dentro y fuera de la empresa a través de la comparación de técnicas, procesos y servicios de otras organizaciones con el fin de aumentar su eficiencia y competitividad.” (Pursell, 2021, parr. 4). Traducido al español significa punto de referencia o evaluación comparativa, consiste en analizar las estrategias, errores y aciertos que tienen otras empresas que ofertan un producto similar al cual se propone con el fin de tomar esa experiencia como punto de partida para mejorar los procesos y el desempeño. Esta herramienta servirá de base para que los estudiantes puedan analizar el mercado competitivo del producto que planean realizar.

Para su realización se enlista una serie de cualidades o atributos del producto o servicio que se desea comparar frente a las distintas empresas que se evalúan.

CUALIDADES	EMPRESA 1	EMPRESA 2	EMPRESA 3
Precio Accesible	✓	✓	X
Cumple estándares con de calidad ISO	✓	X	✓
Diseño del producto llamativo	✓	✓	X

✓ = Cumple
X = No cumple

Gráfico N° 8: Ejemplo de Formato de *Benchmarking*.

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Cuéllar-Opazo, 2021

Los 5 ¿por qué?

Romero (2021) Esta herramienta se utiliza para realizar el análisis de la causa raíz de un problema y, consiste en preguntarse el porqué de un problema tantas veces sea necesario, hasta llegar al origen, es decir, hasta conocer el motivo real que produjo una situación.

Permite despejar varias incógnitas ya que al preguntar el ¿por qué? del problema se desencadena una respuesta que dará paso a otro ¿por qué? y así sucesivamente hasta llegar a la quinta razón. De este modo podemos comprobar que un problema no tiene una única causa y al tener un panorama más amplio de la problemática se puede llegar a conocer con profundidad el origen y posible solución desde diferentes aristas.

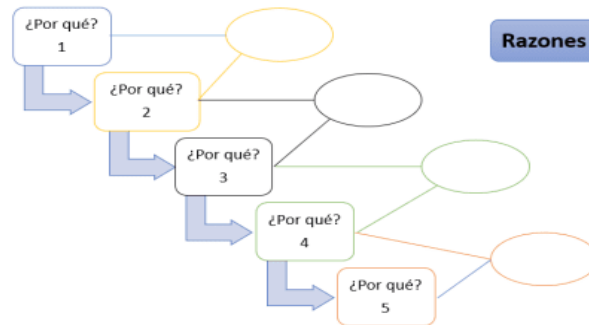


Gráfico N° 9: Ejemplo de Formato de 5 por qué

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Ramos-Vega, 2017

Inmersión cognitiva.

Es una técnica que sirve para “ponernos en situación y que podamos llegar a experimentar las mismas emociones, pensamientos o reacciones de nuestros usuarios.”(Nuevo-Lozano, 2020, parr. 10). Ser empáticos a través de la experimentación de la necesidad, producto o servicio haciendo el papel de un consumidor más para entender la realidad de interrelación entre usuario la necesidad o el producto.

Técnicas para la Fase de Definir

Saturar y agrupar

Consiste en agrupar por categorías, similitudes o coincidencias información que se encuentra escrita en *post-its* con el afán de identificar, priorizar y definir la necesidad en la que se va a trabajar.

Esta actividad es básica para cribar la información recopilada en la primera fase e identificar revelaciones clave para ajustar nuestra solución a las necesidades reales de las personas. En inglés se denomina "*clustering*", que significa "crear racimos". Para ello, se deberán pegar en una pared todos los trozos de información de interés que hemos recopilado: nuestras "historias". Posteriormente se crearán distintos grupos por temas, para así poder identificar por cada grupo aquellas revelaciones, patrones y necesidades significativas que nos llevarán a desarrollar ideas innovadoras. (Ramos-Vega, 2017, parr. 2).



Gráfico N° 10: Ejemplo de la Técnica Saturar y Agrupar
Elaborado por: Evelyn Caiza
Fuente: Ramos-Vega, 2017

Diagrama Ishikawa

Ramos-Vega (2017) Es una herramienta conocida también con el nombre de diagrama causa efecto o espina de pescado por su estructura, sirve para representar los elementos y causas de un problema, fue creado por Kaoru Ishikawa experto en sistemas de gestión.

La estructura es similar al esqueleto de pescado en la cabeza se ubicará el problema y en las espinas las causas también se pueden incluir espinas menores en las que se ubicara las sub causas que provocan el problema.

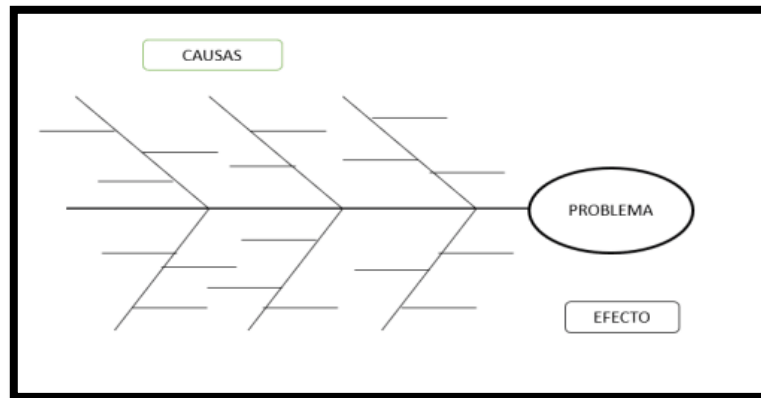


Gráfico N° 11: Ejemplo de Diagrama Ishikawa

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Ramos-Vega, 2017

Moodboard

“Es una herramienta visual que consiste en la selección de imágenes, fotografías, materiales, que puedan expresar conceptos relacionados con la posible solución y que sean complicados de expresar con palabras. En español se traduce como tablero de inspiración” (Ramos-Vega, 2017, parr. 2). Es parecido a un collage, pero con el objetivo de determinar necesidades o estrategias para representar las ideas de un proyecto.



Gráfico N° 12: Ejemplo de Moodboard

Fuente: Pinterest

Matriz 2x2

Es recurso visual, su principal característica es la sencillez se realiza dos ejes en los que se debe ir organizando los aspectos que se desean evaluar.

Se trata de un eje formado por dos variables en sus intensidades opuestas. Por ejemplo, puedes organizar la matriz en mayor y menor coste de una idea y mayor y menor impacto de la misma, lo que te hará ver de forma visual qué proyectos son asequibles e importantes y cuáles no. (Ramos-Vega, 2017, parr. 2).

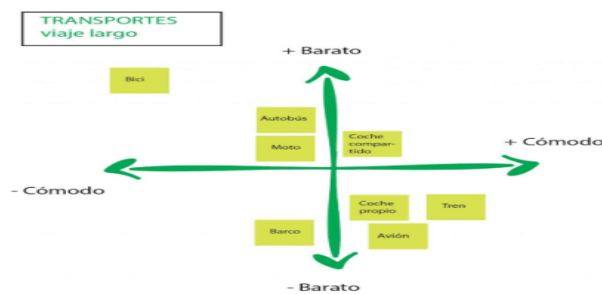


Gráfico N° 13: Ejemplo de Matriz 2x2

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Design Thinking España, 2021

Técnicas para la Fase de Idear

Cuadro N° 4: Técnicas Fase Idear

Brainstorming	Conocida como lluvia de ideas es la técnica más conocida para el desarrollo de la creatividad y la participación activa del grupo. Los integrantes deben proponer una serie de alternativas sin miedo a los prejuicios, al final se deben filtrar las que se más se orienten con el proyecto que se desee ejecutar.
Brainwriting	Técnica que permite crear ideas y construir sobre las mismas. Se trabaja de manera grupal consiste en escribir las ideas en una hoja la cual se va pasando a los compañeros del grupo para que se agregue, mejore o cambie algo de la idea hasta que la hoja llegue a la persona del inicio.
Drawstorming	Es una lluvia de ideas a través de dibujos, facilita posteriormente el proceso de creación de prototipos.

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Ramos -Vega, 2017

Método SCAMPER

Ramos-Vega (2017) Esta técnica se desarrolla sobre las ideas generadas durante una lluvia de ideas o para superar un bloqueo creativo. Consiste en aplicar diferentes hipótesis a cada una de ellas para generar otras nuevas. Las letras del acrónimo S.C.A.M.P.E.R. significan: Sustituye, Combina, Adapta, Modifica, Pon otros usos, Elimina, Reduce/Reorganiza. De una de las ideas seleccionadas se aplica el proceso que propone cada una de las letras que conforman esta técnica.

S	Crear cómics para el manejo de emociones en niños y adolescentes
C	Crear cuentos, fábulas, historietas para el manejo de emociones en niños, adolescentes y adultos.
A	Crear una página web con recursos literarios para el manejo de emociones en niños, adolescentes y adultos.
M	Realizar un podcast con contenido sobre el manejo de emociones.
P	Crear un podcast para el manejo de emociones y la práctica de valores en niños, adolescentes y adultos.
E	Crear únicamente cuentos y cómics para el manejo de emociones en niños y adolescentes.
R	Crear cuentos y cómics para el manejo de emociones en niños y adolescentes en una plataforma virtual con un espacio lúdico para la retroalimentación e interacción

Gráfico N° 14: Ejemplo SCAMPER

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Ramos-Vega, 2017

Técnicas para la Fase de Prototipar

Prototipado en bruto

Implica acompañar la explicación de una idea con el desarrollo de prototipos rápidos con cualquier material que se encuentre alrededor. Ayuda a mejorar la interacción entre los miembros del equipo y a llegar a definiciones más concisas de las ideas a desarrollar. Los prototipos se pueden hacer con cartulinas, con cinta aislante, papel, rotuladores de colores, cajas de cartón ¡Cualquier material sirve si usas tu imaginación! (Ramos-Vega, 2017, parr. 2).

En esta técnica el objetivo es representar de manera física y tangible el producto que se desea realizar para que sea visible y verificable y se pueda tener una idea más clara de lo que se propone.

Prototipo en imagen

En esta técnica se representa el producto a ofrecer de manera visual a través de imágenes o dibujos que pueden ser realizados de manera física o digital, se trata de plasmar en los gráficos todas las características y cualidades de la alternativa de solución. Al presentar las imágenes se genera un conversatorio para plantear posibles mejoras o cambios en la propuesta de esta manera se fomenta el trabajo grupal y se valora el criterio de todos los miembros del equipo e incluso de los usuarios finales.

Rol playing

Traducido al español como juego de roles en esta técnica se realiza una simulación de cómo puede ser utilizado el producto y las expectativas que genera a los usuarios. Para su aplicación se pueden generar posibles escenarios para interpretar una situación hipotética en la que se haga uso de los prototipos y así entender a profundidad la funcionalidad de los mismos.

Maquetas

En esta técnica se realiza una réplica del prototipo del producto que se ha ideado con el fin de tener una visualización más amplia de la estructura del mismo. Puede ser elaborado de manera física o a través de herramientas digitales, puede considerarse como un boceto, no como un producto final ya que en el transcurso del proceso y evaluación pueden ir surgiendo cambios que tendrán que ser adaptados. Estas maquetas serán de mucha utilidad en la fase de testeo.

Técnicas para la Fase de Testear

Matriz de *feedback*

“Es una herramienta de testeo que se utiliza para representar de forma sistemática, ordenada y visual las primeras impresiones que tienen los usuarios seleccionados para el testeo de nuestro prototipo” (Ramos-Vega, 2017, parr. 2). Esta técnica permite obtener una retroalimentación por parte de los usuarios sobre el producto, para su aplicación se debe generar una matriz dividida en 4 cuadrantes en los que coloraran comentarios positivos de los usuarios, críticas constructivas, preguntas, dudas o inconvenientes y las ideas nuevas que surgen en el proceso de testo, con el afán de realizar los cambios pertinentes en el proyecto.

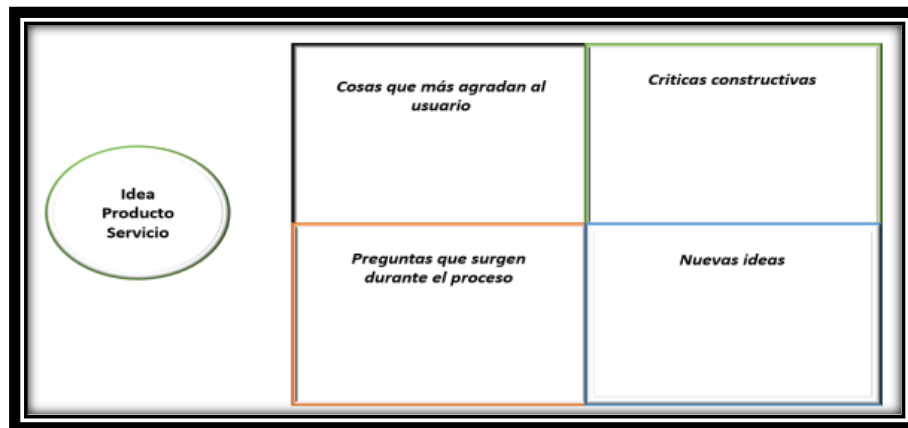


Gráfico N° 15: Ejemplo de Matriz de 2x2

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Dothinklab.

Focus group

Ramos-Vega (2017) Es una herramienta en la que participan varias personas del grupo objetivo dando a conocer las percepciones del producto o servicio con el fin de obtener información a través de los comentarios, reacciones e ideas de cada uno de los participantes. Para su realización se necesita de un moderador imparcial que vaya proponiendo preguntas del tema y alguien que vaya tomando apuntes de la conversación para con base ello analizar los hallazgos, llegar a conclusiones y tomar decisiones.

Método Delphi

Es un método predictivo que consiste en reunir a una serie de expertos, que de forma anónima responden a un cuestionario común hasta llegar a un consenso. Consta de los siguientes pasos:

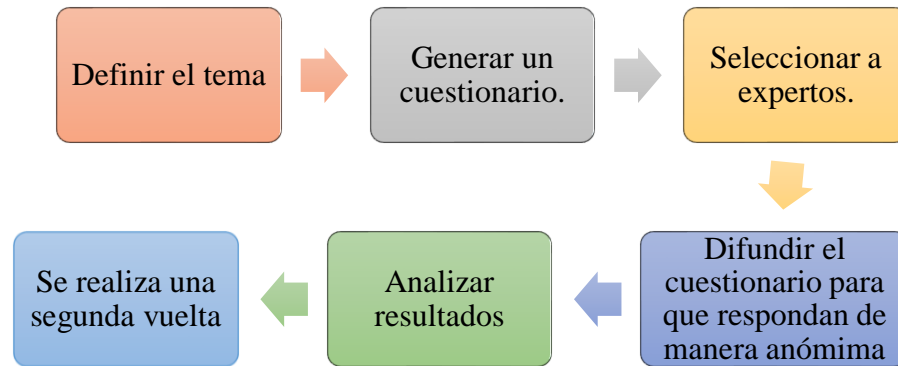


Gráfico N° 16: Proceso del método Delphi

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Ramos-Vega, 2017

Ventajas del Design Thinking en la Educación

Los estudiantes requieren de metodologías activas para motivarse en el proceso de aprendizaje y que en verdad se conviertan en protagonistas activos de la educación y no solo meros receptores de la información proporcionada por los docentes. “Al aplicar el Design Thinking se trabaja con equipos multidisciplinares para desarrollar soluciones de forma colaborativa que rompan con ideas establecidas, con el fin de generar opciones nuevas e innovadoras para afrontar problemas o mejorar situaciones de la vida real” (Álvarez, 2017, parr. 5). Algunas de las ventajas para los estudiantes están:

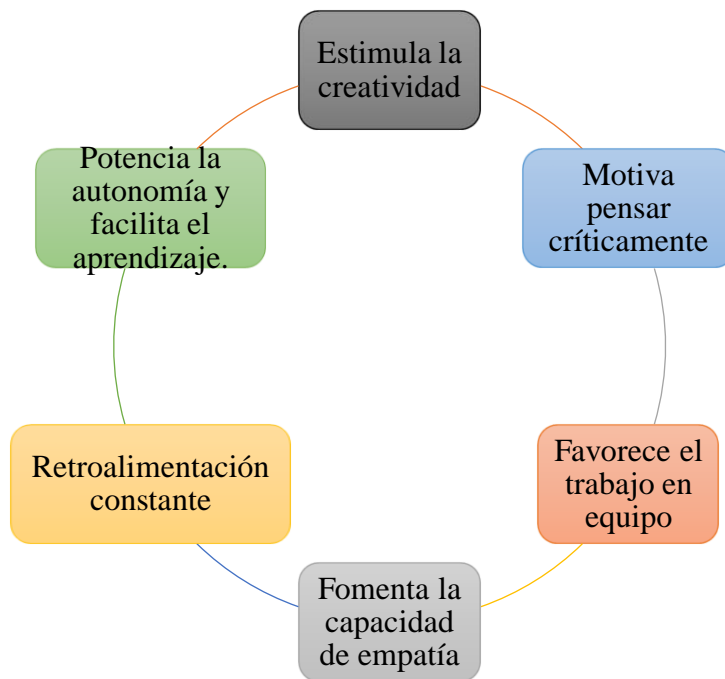


Gráfico N° 17: Ventajas del *design thinking* para estudiantes.

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Álvarez, 2017

Por su parte los docentes también requieren adaptarse a los cambios y buscar metodologías disruptivas para integrarlas en los procesos de enseñanza para hacer de sus clases un espacio de innovación generador de conocimientos, lograr que sus prácticas capten el interés y atención de los estudiantes, pero no únicamente con el afán de transmitir conocimiento sino ayudar a formarlos de manera integral. “Es una herramienta que pone en el centro del proceso a las personas, una de sus fortalezas educativas es que es posible conocer mejor a los alumnos e identificar de forma más exacta los problemas individuales de cada uno.” (Huertas, 2021, parr. 4) . Se destacan las siguientes ventajas para los docentes:

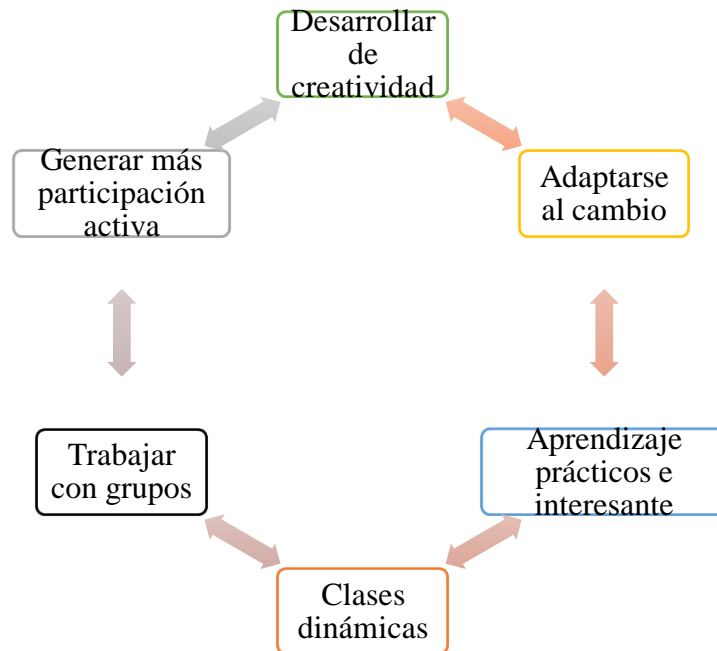


Gráfico N° 18: Ventajas del *design thinking* para docentes.
Elaborado por: Evelyn Caiza
Fuente: Huertas, 2021

La aplicación del *design thinking* en la educación permite la adquisición de los objetivos de aprendizaje de una manera más dinámica y creativa. Se centra en el ser humano, la educación es una actividad en la que los principales actores son los docentes y estudiantes por lo tanto genera ventajas para quienes enseñan y aprenden. Promueve la creatividad, imaginación, innovación, el trabajo colaborativo y la empatía, lleva a pensar más allá de lo posible y ver las cosas desde un punto de vista distinto, da espacios para la autoevaluación y reflexión sobre el saber ser, conocer y hacer. En cada una de las etapas de esta metodología se adquieren y se conocen herramientas y técnicas nuevas que ayudan a desarrollar habilidades que demanda la sociedad actual.

Desarrollo Fundamental de la Categoría Variable Dependiente

Currículo

Es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros; en el currículo se plasman en mayor o menor medida las intenciones educativas del país, se señalan las pautas de acción u orientaciones sobre cómo proceder para hacer realidad estas intenciones y comprobar que efectivamente se han alcanzado. (Ministerio de Educación, 2016, p. 4).

El currículo es una herramienta que guía la labor docente en él se plasman los contenidos a tratar en las diferentes asignaturas que son impartidas en los niveles educativos, consta de objetivos, indicadores de evaluación, destrezas con criterio de desempeño, metodologías, unidades y bloques curriculares, recursos, entre otros es decir los elementos necesarios en el proceso de enseñanza aprendizaje. Guarda relación con la identidad y políticas del país. Este documento es elaborado por el nivel macro de concreción curricular, es decir por el Ministerio de Educación y es de uso obligatorio para todas las instituciones educativas.

El currículo tiene la característica de ser flexible y adaptable de acuerdo al contexto social, cultural e institucional en el que se aplica con el objetivo de alcanzar una educación de calidad. A más de garantizar la homogeneidad de la educación en el país, establece un perfil de salida que se espera de los estudiantes una vez concluido el nivel de bachillerato basado en la justicia, innovación y solidaridad, cualidades que deben ser demostradas en su trabajo cotidiano en el aula y además son imprescindibles para su inmersión en la sociedad actual.

Emprendimiento y Gestión

Es una asignatura que se fue incluyendo de manera progresiva en el currículo nacional tiene como base legal los estamentos legales: Constitución de la República, Ley Orgánica de Educación Intercultural, Plan Nacional para el Buen Vivir y Ley de Economía Popular y Solidaria, ya que en los artículos pertinentes se menciona la vinculación de la educación con las actividades productivas y el emprendimiento. Es por esto que a partir del año lectivo 2015-2016 del Régimen Sierra -Amazonía y 2016 -2017 del Régimen Costa-Galápagos se da su implementación en tres fases hasta la actualidad.

El Ministerio de Educación menciona que:

Es una asignatura que se desarrolla durante los tres cursos del Bachillerato General Unificado (BGU). Parte de tres premisas claves: el perfil de salida que alcanzó el estudiante al concluir la Educación General Básica (EGB), el legítimo afán de autonomía y autorrealización de la juventud, y, fundamentalmente, la confianza en el país tanto por la constitucionalidad que le caracteriza, como por los ejemplos exitosos de conciudadanos que concretaron sus sueños y son fuente de inspiración (2015, p.7).

El módulo de emprendimiento y gestión se trabaja de manera interdisciplinar con el objetivo de que los estudiantes desarrollen habilidades emprendedoras y de liderazgo. Se encaminen a proponer ideas de negocios con los cuales puedan dinamizar la economía de sus hogares, localidad y país convirtiéndose en entes activos en la sociedad generando fuentes de empleo y producción.

Contribución al Perfil de Salida del Bachiller

Esta asignatura al tener un enfoque práctico y transversal se relaciona directamente con las tres premisas que plantea el perfil de salida, los contenidos curriculares aportan

al desarrollo y fortalecimiento de las siguientes características y cualidades en los estudiantes:



Gráfico N° 19: Perfil de Salida del Bachiller

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Ministerio de Educación, 2016

Objetivos de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión

Los objetivos planteados contribuyen a desarrollar y fortalecer el espíritu emprendedor de los estudiantes, direccionar la toma de decisiones, conocer temáticas que son necesarias para el giro de un negocio tales como el manejo de la normativa, contable, tributaria y laboral, y la administración además direccionan la formulación de proyectos de emprendimiento y su respectiva evaluación. Por lo expuesto se establecen los objetivos siguientes:

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN PARA EL BGU	Incentivar el espíritu emprendedor en el estudiante desde diferentes perspectivas y áreas del emprendimiento: comunitario, asociativo, empresarial, cultural, deportivo, artístico, social, etc.
	Comprender los conceptos de ingresos, gastos e inversiones como elemento fundamental para la toma de decisiones.
	Resumir, organizar y registrar la contabilidad básica de un emprendimiento por medio del manejo de las principales cuentas, libros contables y estados financieros.
	Conocer y explicar los requisitos y responsabilidades legales y sociales que debe cumplir un emprendedor, al momento de crear y mantener un emprendimiento, como una forma de retribuir a la sociedad por los servicios recibidos.
	Analizar necesidades de la población, recolectar información con base en muestras e indagar datos relacionados con el emprendimiento, utilizando herramientas estadísticas.
	Elaborar y analizar conceptos y principios básicos de administración de empresas y economía para la toma de decisiones, y explicar su impacto en el desarrollo del emprendimiento.
	Diseñar y formular un proyecto básico de emprendimiento, tomando en consideración todos sus elementos, e incluyendo altos componentes de innovación.
	Conocer metodologías y técnicas para evaluar cuantitativa y cualitativamente la factibilidad de un proyecto de emprendimiento

Gráfico N° 20: Objetivos de la asignatura

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Ministerio de Educación, 2016

Fundamentos Metodológicos de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión.

En el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de esta asignatura se toman en cuenta los referentes: el aprendizaje vivencial de Dewey y el Ciclo de aprendizaje de David Kolb, con el objetivo de que al aplicar estos procesos los estudiantes adquieran “competencias, habilidades y actitudes orientadas a la gestión del emprendimiento que cada estudiante desee realizar” (Ministerio de Educación, 2016, p. 64). Y con la generación de estos se contribuyan al cambio de matriz productiva.

Aprendizaje Vivencial de John Dewey

John Dewey es considerado como uno de los precursores de la Escuela Activa, considera que el aprendizaje vivencial es “un proceso mediante el cual los individuos

edifican su propio conocimiento, adquiriendo ciertas habilidades y valores, directamente desde la práctica” (Alvarado-Salirrosas, 2021, p. 643). El estudiante aprende haciendo al involucrarse de manera directa con el proceso y objeto de estudio o problemáticas de la vida cotidiana, a través de la experimentación, la práctica, los sentidos y la reflexión.

Emprendimiento y Gestión es una asignatura que demanda un aprendizaje vivencial, que se fundamenta en la idea de que el conocimiento se produce a través de las acciones que han sido provocadas por una experiencia concreta más allá de la teorización, la cual se transforma en una conceptualización abstracta y permite que se aplique a nuevas situaciones, propiciando un proceso continuo e interactivo que genera aprendizajes nuevos. (Ministerio de Educación, 2016, p. 67).

Estrategias para Generar Aprendizaje Vivencial en la Asignatura de Emprendimiento y Gestión



Gráfico N° 21: Estrategias Metodológicas para Emprendimiento y Gestión
Elaborado por: Evelyn Caiza
Fuente: Ministerio de Educación, 2016

Las estrategias mencionadas en el gráfico N° 24 son las que habitualmente se utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje con el objetivo de generar un aprendizaje vivencial, es decir que los estudiantes aprendan haciendo, partiendo de problemas o situaciones de la vida cotidiana, propiciando trabajo colaborativo, desarrollando proyectos que fomenten soluciones y apoyándose en el uso de las TIC.

Ciclo de Aprendizaje de Kolb

“Kolb manifiesta que el aprendizaje es un proceso que permite deducir conceptos y principios a partir de la experiencia para orientar la conducta a situaciones nuevas” (Alvarado Salirrosas, 2021, p. 641). De este enunciado parte un ciclo de 4 etapas en las se va generando el conocimiento y se da paso para la adquisición de nuevos aprendizajes.

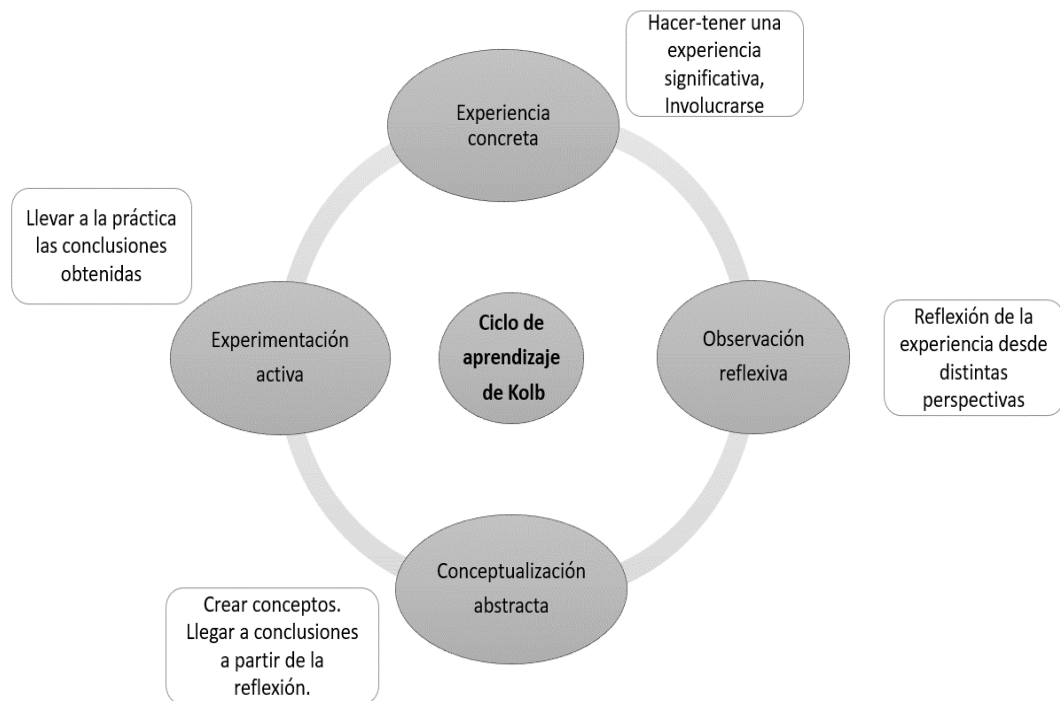


Gráfico N° 22: Ciclo de Aprendizaje de Kolb
Elaborado por: Evelyn Caiza
Fuente: Ministerio de Educación, 2016

La metodología empleada en el desarrollo de esta asignatura tiene como enfoque la Escuela Activa. El estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje, mismo que parte de la experiencia y de las vivencias que tiene en el contexto en el que se desarrolla y a través de un proceso de asimilación, reflexión, comprensión, experimentación y práctica logra generar conocimiento.

Proyectos de Emprendimiento

Proyecto: “Es la planificación o concreción de un conjunto de acciones que se van a llevar a cabo y un conjunto de recursos que se van a usar para conseguir un fin determinado, unos objetivos concretos” (Pérez, 2021, parr. 2).

Emprendimiento: “inicio y realización de una actividad que le es atractiva al estudiante en el ámbito económico, artístico, cultural, deportivo, social, religioso, político, etc., pudiendo tener carácter individual, familiar, comunitario o asociativo y que incluye cierto nivel de riesgo”. (Ministerio de Educación, 2016, p. 7).

El proyecto de emprendimiento es un conjunto de actividades planificadas orientadas a iniciar una idea o propuesta de negocio o acción social invirtiendo recursos en un determinado tiempo, ya sea de manera individual o en asociación con el fin de satisfacer una necesidad y obtener una rentabilidad económica o satisfacción personal o comunitaria. El emprendimiento debe ir acompañado de la gestión es decir las acciones que dirigen, administran y permiten obtener el fin deseado.

Tipos de Emprendimientos

Los emprendimientos se generan con el afán de obtener una rentabilidad económica, pero también existen los de tipo social que no necesariamente buscan lucro sino más bien ayudar a un determinado grupo comunitario en la satisfacción de una necesidad o proponiendo una solución a una problemática que se presente.

Tipos de Emprendimientos Económicos

Dependiendo de la naturaleza de las actividades a realizar los emprendimientos pueden clasificarse en tres tipos: comerciales, industriales o de servicios.

Cuadro N° 5: Tipos de Emprendimientos Económicos

TIPO	DESCRIPCIÓN	EJEMPLO
Comercial	Compra y venta de productos sin transformación	-Papelería -Tienda de abarrotes
Industrial	Transforman la materia prima en un producto terminado con la ayuda de mano de obra y maquinaria	-Panadería
De servicios	Ofrecen un servicio relacionado con las habilidades, actitudes o para el uso de un bien.	-Servicio de transporte

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Mariño, 2021

Tipos de Emprendimientos Sociales

El objetivo de los emprendimientos sociales es generar un impacto positivo en la sociedad, buscar un beneficio comunitario y ayudar a solventar problemáticas del sector. Entre los campos de acción de este tipo de emprendimientos están: deportivos, culturales, políticos, ambientales, entre otros

Cuadro N° 6: Tipos de Emprendimientos Sociales

Turismo Comunitario	Las comunidades hacen uso de sus culturas, tradiciones para atraer a los turistas, en este tipo de emprendimientos se busca que toda la comunidad participe y de este modo se genere una fuente de empleo para los habitantes.
Emprendimiento deportivo.	Se realizan actividades deportivas con el fin de compartir en familia, formar ideales, cumplir sueños, y que la comunidad destine su tiempo y energía a actividades provechosas.
Emprendimiento ambiental.	Emprender acciones que permitan cuidar el medio ambiente priorizando el cuidado de la naturaleza
Emprendimiento comunitario.	Toda la comunidad realiza una determinada actividad, y las ganancias son para todos o para realizar una obra en la comunidad.

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Mariño, 2021)

Proceso de Creación de un Emprendimiento

En el proceso natural de creación de una idea de emprendimiento se deben seguir tres fases:

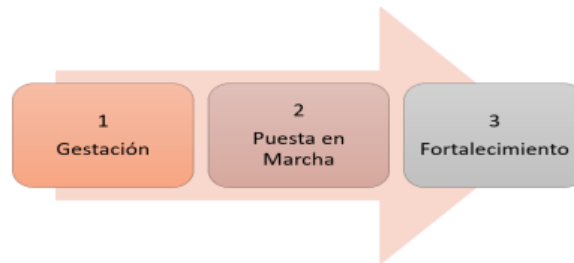


Gráfico N° 23: Proceso de Creación de un Emprendimiento

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Mariño, 2021

Gestación del Proyecto

El futuro emprendedor tiene la iniciativa de crear un emprendimiento, partiendo de las capacidades y habilidades que posee. Realiza un proceso investigativo, analiza posibles ideas, selecciona la de mayor potencial y viabilidad en función de las necesidades, recursos, oportunidades y público objetivo al cual se enfoca.

Identificación de las Necesidades

Los emprendimientos nacen de las necesidades, es decir de la carencia o falta de algo, al identificar de manera clara la necesidad a satisfacer se generan ideas y propuestas de posibles productos que se pueden ofrecer para cubrir estas carencias. Para este proceso se toma como base la pirámide propuesta por el psicólogo Abraham Maslow.



Gráfico N° 24: Pirámide de Maslow
Elaborado por: Evelyn Caiza
Fuente: Mariño, 2021

La pirámide tiene cinco niveles en los que se puede identificar y jerarquizar las necesidades. Las personas consumen o adquieren bienes o servicios de acuerdo con estas. Después de realizar una investigación de campo, identificar y determinar el tipo de necesidad que se desea satisfacer se puede pensar el producto a ofrecer, de este modo nace la idea de emprendimiento. Para esta actividad también se puede guiar con la siguiente matriz.

N°	Necesidades	¿Cómo se satisface actualmente?	Potencial Emprendimiento
1			
2			
3			

Gráfico N° 25: Matriz de Selección de Potencial Emprendimiento
Elaborado por: Evelyn Caiza
Fuente: Mariño, 2021

Segmentación de Mercado

“Es un proceso mediante el cual se diferencian los compradores en grupos, según sean sus características, es decir, se divide el mercado en varios segmentos, de acuerdo con los diferentes deseos de compra y requerimientos de los clientes.”(Mariño, 2021, p. 76). Segmentar el mercado permite identificar las características del grupo de clientes al que se va a ofrecer el producto, de tal manera que se pueda personalizar de acuerdo con sus necesidades, gustos, presupuesto y preferencias y brindar mejor atención a sus requerimientos.

Para la segmentación de mercado se pueden tomar en cuenta los siguientes aspectos:

Cuadro N° 7: Aspectos para la Segmentación de Mercado

GEOGRÁFICOS	Regiones, barrios, ciudades, provincias, países, entre otros.
DEMOGRÁFICOS	Edad, sexo, ingresos, profesiones, ocupaciones, nivel de estudio, entre otros.
SOCIOECONÓMICOS	Estratos económicos.
PSICOGRÁFICOS	Características de los grupos sociales, estilos de vida, costumbres, tendencias, entre otros.

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Mariño, 2021

Puesta en Marcha

Se estructura el proyecto se planifica los aspectos de operación, diseño del producto o servicio en calidad de prototipo, publicidad, recurso económico, es decir inicia el emprendimiento.

Características de los bienes o servicio

Los bienes o servicios deben tener atributos únicos que los diferencien de la competencia y asegure el éxito del emprendimiento, estas características definen al producto y deben cumplir con los requerimientos que el cliente busca, así como

también ofrecer un valor agregado, entre las características que pueden tener se encuentran las siguientes:

Gráfico N° 26: Características del Producto o Servicio

PRODUCTOS	SERVICIOS
Calidad Durabilidad Tamaño Sabor Color Medidas exactas Resistencia	Tiempo Seguridad Amplitud Conocimiento

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Mariño, 2021

Variables de Mercado

Son las características por las cuales los usuarios deciden si adquieren o no un producto o servicio son conocidas también como las 4 P's del marketing, pero en los nuevos emprendimientos aparece una variable adicional más llamada personalización de la venta.

- **Producto:** Bien o servicio que se oferta en el emprendimiento.
- **Precio:** Valor monetario del producto o servicio.
- **Plaza:** Espacio físico o virtual en el cual se va a ofrecer el producto o servicio.
- **Promoción:** Estrategias para dar a conocer las características del producto o servicio al mercado potencial.
- **Personalización de la venta:** Características y habilidades que las personas encargadas de las ventas deberían tener. (Mariño, 2021, p. 78).

Al identificar estas variables en los emprendimientos se pueden definir estrategias para personalizar los bienes o servicios, establecer precios y formas de financiamiento para que los clientes adquieran los productos y se obtenga rentabilidad económica, ampliar los canales de distribución, mejorar las técnicas de publicidad y obtener ventaja competitiva y éxito en el negocio.

Técnicas de Publicidad

La publicidad es una herramienta por la cual se da a conocer el bien o servicio que se oferta para estimular el consumo en el mercado objetivo, en esta se transmite un mensaje positivo de las cualidades y características del producto a través de los medios de comunicación como pueden ser la radio, prensa y televisión, esto en muchos casos implica grandes inversiones de dinero, por lo que los emprendedores deben buscar otras alternativas publicitarias más viables tales como se menciona a continuación:

- Redes Sociales
- Mensajes de Texto
- Volantes
- Anuncios
- Publicidad Rodante
- Sitios web
- Publicidad por correo (Mariño, 2021, p. 85).

Estas opciones son más accesibles para los emprendedores, ya que al estar empezando su negocio en muchas ocasiones no se cuenta con un gran capital destinado únicamente a la publicidad, pero tampoco es un factor que se pueda dejar de lado ya que si no se da a conocer el producto o servicio que se ofrece no se tendrán clientes ni ventas por ende puede generarse pérdidas en el emprendimiento, en la actualidad las redes sociales se han convertido en un medio de comunicación masivo por lo que muchos emprendedores promocionan sus artículos en Facebook, Instagram, WhatsApp, TikTok, entre otros.

Financiamiento del Emprendimiento

Para dar comienzo a las actividades económicas el emprendedor debe contar con un capital de trabajo, el cual permitirá mantener el emprendimiento hasta que los productos ofrecidos sean comercializados y se pueda ir recuperando el dinero invertido.

El emprendedor debe tener claro la diferencia entre los costos y gastos que se pueden generar en su emprendimiento.

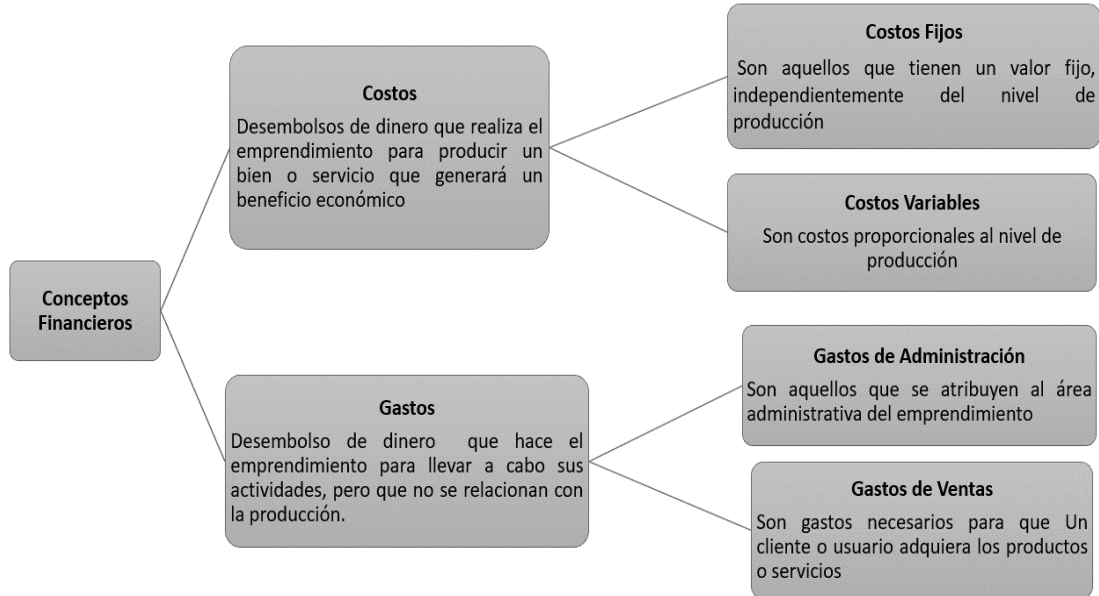


Gráfico N° 27: Costos y Gastos

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Mariño, 2021

Tener conocimiento sobre los aspectos económicos necesarios para iniciar y mantener el emprendimiento es fundamental para el futuro del mismo, además esto permite estar atento al emprendedor para recurrir a fuentes de financiamiento, estar al tanto de ganancias, pérdidas, riesgos, entre otros.

Fortalecimiento del Emprendimiento

Guzmán (2021) Es necesario busca consolidar y fortalecer el emprendimiento en función de las experiencias y aprendizajes que se tiene a diario en la gestión con el afán de implementar estrategias para dar continuidad al mismo. Así como también a través de procesos de evaluación que pueden ser de tipo cualitativo o cuantitativo.

Estrategias para Fortalecer el Emprendimiento.

- **Mirar las cosas en perspectiva:** Observar al emprendimiento desde afuera para reconocer que aspectos están bien llevados o que se puede mejorar.
- **Realizar análisis FODA:** Cada cierto período de tiempo es recomendable la aplicación del análisis FODA para conocer las nuevas fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas con las que cuenta el emprendimiento
- **Recoger sugerencias:** Aceptar las opiniones de los colaboradores internos y externos del emprendimiento.
- **Consejos de expertos:** En ocasiones se puede recurrir a asesorías de expertos y mentores que pueden orientar de mejor manera el giro del negocio.
- **Consolidar un equipo:** al trabajar de manera colaborativa y con sinergia se puede lograr eficacia y eficiencia
- **No descuidar a los clientes:** Se debe afianzar a los clientes ya que son la principal fuente de los ingresos del emprendimiento.

Para emprender hay que tener la motivación, ganas e iniciativa de hacerlo, el emprendimiento debe ser visto como una oportunidad no como única alternativa para generar ingresos o realizar una acción social, es necesario que el emprendedor tenga predisposición para el aprendizaje continuo, determinación para afrontar riesgos y capacidad para la toma de decisiones, saber administrar de manera adecuada los recursos materiales, económicos, intangibles y humanos, capacitarse constantemente buscando la innovación, crear bienes o servicios que cumplan con las especificaciones que se ofrece y satisfagan las necesidades de los consumidores propiciando generar fuentes de empleo y contribuyendo al desarrollo de la matriz productiva del país, así como al crecimiento y satisfacción personal de la persona que emprende.

Metodologías Tradicionales y Design Thinking

En la asignatura de Emprendimiento y Gestión desde el primero de bachillerato se incentiva a los estudiantes a generar una idea de negocio con el afán de que desarrollen sus habilidades emprendedoras y de liderazgo. A través de los contenidos que se imparten se espera que los estudiantes tengan la facilidad de ir consolidando estos proyectos. Una alternativa para elaborarlos de manera dinámica, innovadora y ágil puede ser la implementación de la metodología *Design Thinking*. Al trabajar desde un enfoque innovador se puede adquirir nuevas prácticas que mejoran los procesos de enseñanza aprendizaje.

Cuadro N° 8: Metodología Tradicional vs *Design Thinking*

Metodología Tradicional	Design Thinking
<ul style="list-style-type: none">• Aprendizaje monótono.• Estudiante receptores de conceptos• Estudiantes desmotivados para realizar proyectos.• Proyectos mal estructurados.• Aprendizaje solo para el momento (Evaluaciones)• Desarrollo de contenidos	<ul style="list-style-type: none">• Aprendizaje activo.• Estudiantes autónomos, críticos, creativos y reflexivos.• Estudiantes motivados y activos• Proyectos creativos e innovadores• Procesos dinámicos.• Aprendizaje colaborativo y para la vida.• Desarrollo de habilidades, destrezas, competencias

Elaborado por: Evelyn Caiza

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque de la investigación

La investigación permite recolectar una serie de datos, observarlos, analizarlos llegar a conclusiones y con base a estas proponer alternativas de solución a distintas problemáticas. Para el desarrollo del presente trabajo se aplicará un enfoque cuali cuantitativo. Al referirse a estos enfoques Hernández, Fernández, y Baptista afirman que el cualitativo: “Utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación” (2010, p. 7). Mientras que el enfoque cuantitativo “Usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (2010, p. 4). Es así que con la aplicación de ambos enfoques se analizarán los datos obtenidos desde diferentes perspectivas, en pro de encontrar respuesta a la problemática y cumplir al objetivo de la investigación.

Por lo tanto, el enfoque mixto se refiere a la combinación de lo cualitativo y cuantitativo, “La meta de la investigación mixta no es reemplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales” (Hernández et al., 2010, p. 544). Apoyado en estos enfoques, sin duda se recolectará información relevante directamente de los partícipes del estudio para lograr una visión detallada sobre el problema de investigación.

Modalidad de la Investigación

La modalidad aplicada “orienta a conseguir un nuevo conocimiento que permita encontrar soluciones de problemas prácticos” (Alvarez-Risco, 2020, p.3). A través de la búsqueda de información se pretende adquirir, ampliar y generar conocimientos y con base en estos enfocarse en la búsqueda de posibles soluciones a las problemáticas identificadas en el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. De esta manera contribuir a que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más dinámico y significativo

Tipo de Investigación

- **Descriptiva:** “Busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población”. (Hernández et al, 2010, p. 80). Esta investigación recoge información sobre las variables de estudio sustentadas por expertos y partícipes de la misma, al trabajar de manera directa con la población implicada se podrán describir los resultados obtenidos del problema de estudio.
- **Bibliográfica-documental:** Se recurrirá a fuentes de información bibliográficas tanto físicas como digitales como: textos, artículos de revista, páginas web, tesis, libros digitales, foros, videos para encontrar información que servirán para esclarecer dudas, adquirir nuevos conocimientos, investigar, complementar y validar información útil y confiable.

Población y Muestra

La población representa el conjunto total de personas que forman parte del proceso investigativo y de las cuales se obtiene información relevante a través de la aplicación de instrumentos cuyos resultados serán analizados con el fin de cumplir con los objetivos establecidos en el trabajo de estudio. Hernández et al, (2010) citan a Selltiz

et al. (1980) “una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (p. 174).

En esta investigación se realizó un muestreo no probabilístico por conveniencia “las muestras de la población se seleccionan solo porque están convenientemente disponibles para el investigador. Estas muestras se seleccionan solo porque son fáciles de reclutar y porque el investigador no consideró seleccionar una muestra que represente a toda la población” (Salgado, 2019, p. 32).

Es importante recalcar que el grupo de estudio es asequible. La totalidad de participantes se describe de la siguiente manera: 160 estudiantes distribuidos en 4 paralelos, 74 de género femenino, 86 de género masculino, 4 docentes y 1 directivo. La población de estudio pertenece a la Unidad Educativa “Juan Montalvo” del Distrito 17D05, de la ciudad de Quito, de la jornada matutina. La aplicación de instrumentos se realizará por medio de un cuestionario elaborado en Google forms.

Tabla 1: Población de Estudio

Unidades de Observación	N°	%
Estudiantes	160	97%
Docentes	4	2%
Directivos	1	1%
Total	165	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Listados de Inspección

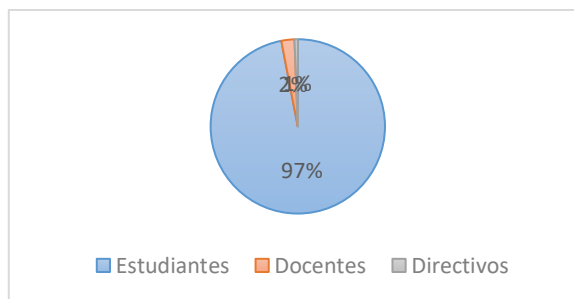


Gráfico N° 28: Población en Datos Porcentuales

Elaborado por: Evelyn Caiza

Tabla 2: División de Población por Género

Unidades de Observación	N°	%
Estudiantes género femenino	74	44.84 %
Estudiantes género masculino	86	52.12 %
Docentes género femenino	3	1.82 %
Docentes género masculino	1	0.61 %
Autoridades género masculino	1	0.61 %
TOTAL	165	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Listados de Inspección

Matriz de Operacionalización de Variables

Variable Independiente:

Cuadro N° 9: Design Thinking

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS DOCENTES	ITEMS BÁSICOS ESTUDIANTES	TÉCNICA E INSTRUMENTO
El <i>design thinking</i> es una metodología activa utilizada para innovar en cualquier contexto, se enfoca principalmente en el usuario y en sus necesidades y a través de un proceso organizado y dinámico pretende encontrar soluciones creativas a las problemáticas existentes.	Metodología activa	Centrado en el estudiante	<p>¿Considera usted que el uso de metodologías activas promueve aprendizajes significativos en los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?</p> <p>¿Ha escuchado usted sobre el Design Thinking como metodología activa de enseñanza-aprendizaje?</p> <p>¿Considera usted que se debería implementar una guía didáctica que</p>	<p>¿Considera usted que, al utilizar dinámicas, trabajos en grupo, proyectos, retos, juegos, videos y experimentar mejora su aprendizaje?</p> <p>¿Los docentes de Emprendimiento y Gestión en el desarrollo de las clases utilizan metodologías activas que fomentan su aprendizaje?</p> <p>¿Utilizaría usted una guía que oriente el desarrollo de proyectos de emprendimiento?</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>

			involucra el uso de Design Thinking en el desarrollo de proyectos de emprendimiento?			
		Interdisciplinar	¿Considera usted que el uso de metodologías activas permite trabajar la interdisciplinariedad y aprendizaje colaborativo con los estudiantes?	¿Considera usted que al usar metodologías activas se fomenta el aprendizaje colaborativo entre los compañeros?		
	Proceso	Organizado	¿Considera usted importante que los estudiantes sigan un proceso organizado y dinámico al desarrollar proyectos de emprendimiento?	¿Considera usted que para desarrollar un proyecto de emprendimiento se debe seguir un proceso organizado y dinámico?		
		Empatizar	¿Considera usted que para desarrollar un proyecto de emprendimiento los estudiantes deben ser empáticos y aprender a	¿Considera usted que la empatía y el reconocimiento de las necesidades del entorno son importantes para desarrollar un		

			reconocer las necesidades del entorno?	proyecto de emprendimiento?	
		Definir	¿Considera usted que los estudiantes deben aprender a definir de manera clara una idea de negocio?	¿Considera usted que se debe aprender a definir de manera clara su idea de negocio?	
		Idear	¿Considera usted que los estudiantes deben idear proyectos innovadores?	¿Considera usted que se deben crear proyectos de emprendimiento innovadores?	
		Prototipar	¿Considera usted pertinente que los estudiantes elaboren prototipos de los productos o servicios que ofrecen en su proyecto de emprendimiento?	¿Le gustaría a usted elaborar prototipos de los productos o servicios que ofrece en su proyecto de emprendimiento?	
		Evaluar	¿Considera usted necesario que los estudiantes realicen procesos de evaluación y autoevaluación de los proyectos de emprendimiento?	¿Considera usted que es importante realizar una evaluación y autoevaluación a su proyecto de emprendimiento?	

		Herramientas	¿Considera usted que el uso de entrevistas, mapas de empatía, lluvia de ideas, diagrama de Ishikawa, maquetas, <i>focus group</i> son herramientas que ayudan a los estudiantes a desarrollar proyectos de emprendimiento?	¿Considera que el uso de entrevistas, encuestas, lluvia de ideas, maquetas, son herramientas que le ayudan a usted a desarrollar proyectos de emprendimiento?	
--	--	--------------	--	---	--

Elaborado por: Evelyn Caiza

Variable dependiente:

Cuadro N° 10: Proyectos de Emprendimiento y Gestión

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS DOCENTES	ITEMS BÁSICOS ESTUDIANTES	TÉCNICA E INSTRUMENTO
<p>Es un conjunto de actividades planificadas orientadas a iniciar una idea o propuesta de negocio o acción social invirtiendo recursos en un determinado tiempo, ya sea de manera individual o en asociación con el fin de satisfacer una necesidad y obtener una rentabilidad económica o satisfacción personal o comunitaria.</p>	Tipos	Económico	¿Ha evidenciado usted que los estudiantes identifican las diferencias entre los emprendimientos comerciales, industriales y de servicios?	¿Reconoce usted las diferencias que existen entre los emprendimientos comerciales, industriales y de servicios?	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>
		Social	¿Considera usted que los estudiantes reconocen la importancia de realizar proyectos de emprendimiento sociales?	¿Considera usted que es importante realizar proyectos de emprendimiento sociales?	
	Proceso	Gestación	¿Ha evidenciado usted que los estudiantes conocen el proceso para la creación de un	¿Conoce usted el proceso para la creación de un proyecto de emprendimiento?	

			proyecto de emprendimiento?		
		Puesta en Marcha	¿Ha evidenciado usted que los estudiantes tienen dificultades al estructurar un proyecto de emprendimiento?	¿Ha tenido usted dificultades al estructurar un proyecto de emprendimiento?	
		Fortalecimiento	¿Ha evidenciado usted que los estudiantes conocen estrategias para mantener y fortalecer los emprendimientos?	¿Conoce usted las estrategias que ayudan a mantener y fortalecer los emprendimientos?	

Elaborado por: Evelyn Caiza.

Proceso de Recolección de Datos

Técnicas e Instrumentos de Investigación

Para la recolección de datos cualitativos y cuantitativos se debe aplicar ciertos instrumentos “Recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente” (Hernández Sampieri et al., 2010, p. 200). Estos a su vez deben acreditar validez y confiabilidad certificadas por expertos en las temáticas de estudio. En este caso se aplicará una encuesta direccionada a los estudiantes y docentes con escala de Likert para la obtención de datos cuantitativos mismos que serán procesados estadísticamente. Así como también se aplicará una entrevista dirigida al personal directivo estructurada con preguntas abiertas con el objetivo de que puedan describir la problemática, expresar sus opiniones, experiencias, conocimiento del tema de estudio de esta manera se obtendrá datos cualitativos. A continuación, se detallan los instrumentos a utilizar:

- **Entrevista.** - Es “una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados)” (Hernández Sampieri et al., 2010, p. 418.). De esta manera con el personal directivo se realizará un acercamiento para establecer un conversatorio de manera individual sobre el conocimiento del tema a investigar.
- **Encuesta.** - Esta técnica permite la recolección de datos a partir de la aplicación de un cuestionario con el cual se indaga sobre el tema de manera más indirecta con la ventaja de que esta información se la puede analizar estadísticamente. En este caso se utilizará la escala de Likert para las opciones de respuesta a cada una de las interrogantes planteadas.
- **Escala de Likert.** - “Conjunto de ítems que se presentan en forma de afirmaciones para medir la reacción del sujeto en tres, cinco o siete categorías” (Hernández Sampieri et al., 2010, p. 245) . En el cuestionario se planteará 5 opciones de respuesta de las cuales el participante solo podrá seleccionar una

única respuesta. Entre las opciones a escoger tenemos la siguiente escala con su respectiva ponderación:

Tabla 3: Escala de Likert y Ponderación

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

Elaborado por: Evelyn Caiza

Validez y Confiabilidad de los instrumentos.

Validez

“Grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (Hernández Sampieri et al., 2010, p. 201). El instrumento desarrollado contiene las temáticas relacionadas con las variables a investigar como son el *design thinking* y los proyectos de emprendimiento desarrollados en el objeto y campo de estudio y apoyados en la operacionalización de variables. Para la validación de los mismos se recurre a docentes con título de cuarto nivel expertos en el área de innovación educativa y emprendimiento y gestión.

Confiabilidad

“Se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (Hernández Sampieri et al., 2010, p. 200). Los resultados de los instrumentos que serán aplicados una vez obtenidos deben estar libres de manipulación, al aplicar los instrumentos en distintos momentos a toda la población de estudio deberían arrojar resultados similares de esta manera es posible medir la veracidad de los mismos.

Plan para la Recolección de Información

Cuadro N° 11: Plan para la Recolección de Información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para cumplir los objetivos planteados en la investigación
¿De qué personas?	Estudiantes, docentes y autoridades
¿Sobre qué aspectos?	Design Thinking para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión
¿Quiénes?	Evelyn Caiza (Investigador)
¿Cuándo?	2022
¿Dónde?	Unidad Educativa Juan Montalvo
¿Cuántas veces?	Una sola vez
¿Qué técnicas de recolección?	Entrevista y encuesta
¿Con qué?	Cuestionario elaborado en Google forms Cuestionario de entrevista
¿En qué situación?	En el contexto del año lectivo 2021-2022

Elaborado por: Evelyn Caiza

Para la recolección de información se procedió a las siguientes actividades:

1. Elaboración de los instrumentos
2. Validación por juicio de expertos
3. Digitalización del instrumento
4. Socialización
5. Aplicación
6. Tabulación de resultados

Análisis e Interpretación de Resultados

Encuesta Dirigida a Docentes

1.- ¿Considera usted que el uso de metodologías activas promueve aprendizajes significativos en los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Tabla 4: Metodologías Activas-Aprendizaje Significativo

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
Casi siempre	0	0
A veces	0	0
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

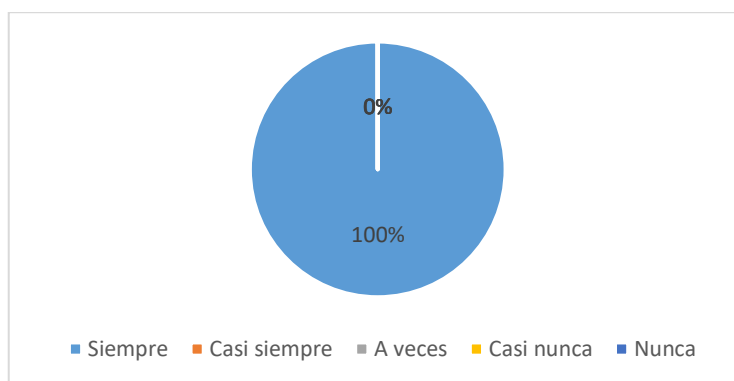


Gráfico N° 29: Metodologías Activas-Aprendizaje Significativo

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

De los 4 docentes participantes de la investigación el 100% concuerda que las metodologías activas siempre promueven el aprendizaje significativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Se evidencia entonces que la aplicación de las mismas en los procesos de enseñanza aprendizaje permiten a los estudiantes ser partícipes de la construcción de su propio conocimiento relacionando conceptos preexistentes con el nuevo aprendizaje.

2.- ¿Ha escuchado usted sobre el Design Thinking como metodología activa de enseñanza-aprendizaje?

Tabla 5: Conocimiento de docentes sobre *Design Thinking*

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi siempre	2	50%
A veces	1	25%
Casi nunca	0	0%
Nunca	1	25%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

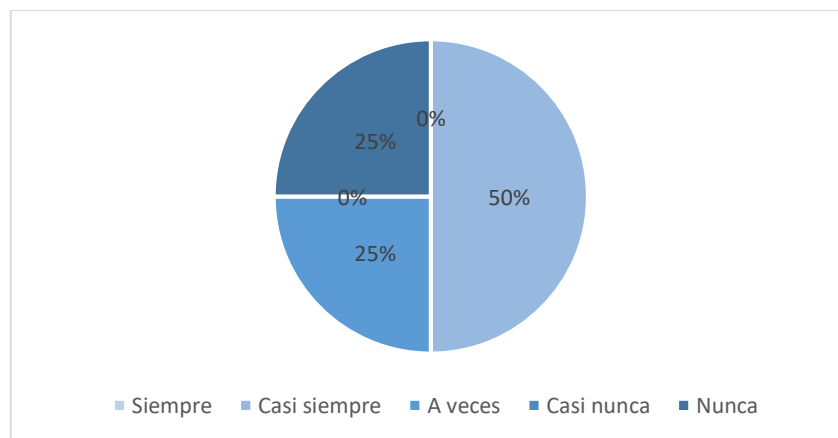


Gráfico N° 30: Conocimiento de docentes sobre *Design Thinking*

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

De los docentes encuestados el 50% menciona que ha escuchado casi siempre sobre el Design Thinking como metodología en el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que el 25% manifiesta haberla escuchado a veces y el 25% que nunca la ha escuchado. Se concluye entonces que esta metodología aún es poco conocida entre los docentes de Emprendimiento y Gestión por lo que sería recomendable una capacitación para dar a conocer sobre la misma, previa para su aplicación en la asignatura mencionada

3.- ¿Considera usted que el uso de metodologías activas permite trabajar la interdisciplinariedad y aprendizaje colaborativo con los estudiantes?

Tabla 6: Metodologías Activas e Interdisciplinariedad

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	75%
Casi siempre	1	25%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

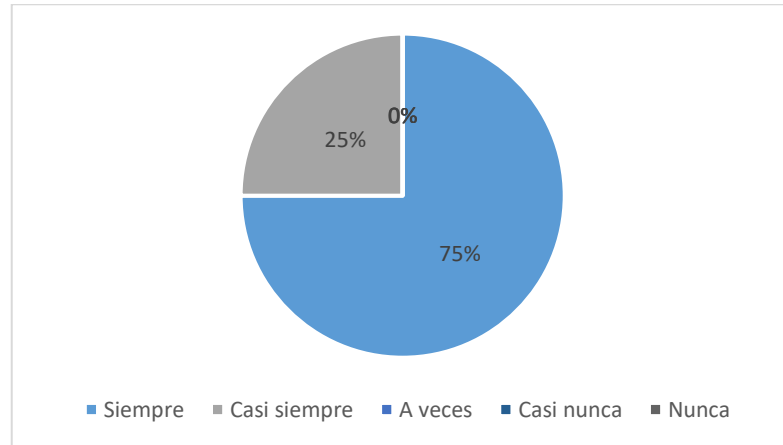


Gráfico N° 31: Metodologías Activas e Interdisciplinariedad

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 75% de los docentes encuestados considera que las metodologías activas siempre permiten trabajar en la interdisciplinariedad y aprendizaje colaborativo, mientras que el 25% menciona que casi siempre se puede trabajar de esta manera.

Según estos resultados podemos observar la importancia de trabajar con las metodologías activas debido a que promueven la relación entre contenidos de diferentes asignaturas, así como también promueve un aprendizaje y trabajo colaborativo entre los estudiantes.

4.- ¿Considera usted importante que los estudiantes sigan un proceso organizado y dinámico al desarrollar proyectos de emprendimiento?

Tabla 7: Importancia de procesos

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

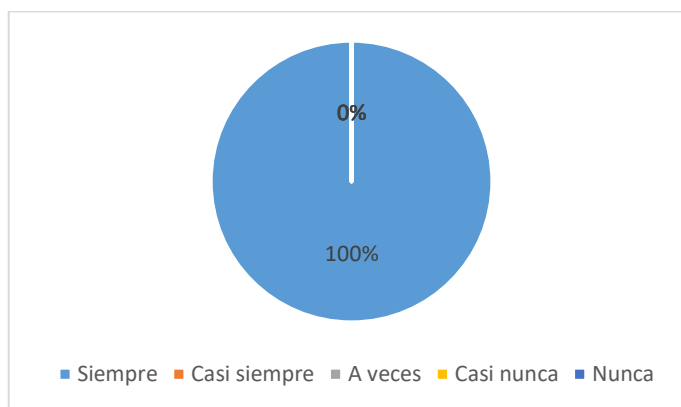


Gráfico N° 32: Importancia de procesos

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 100% de los docentes afirma que siempre es importante que los estudiantes sigan un proceso organizado al desarrollar proyectos de emprendimiento.

Con este resultado se ratifica la importancia de trabajar mediante procesos organizados, sistemáticos y dinámicos ya que de esta manera la planificación de proyectos puede seguir un orden secuencial y de este modo se logrará concretar los objetivos planteados.

5.- ¿Considera usted que para desarrollar un proyecto de emprendimiento los estudiantes deben ser empáticos y aprender a reconocer las necesidades del entorno?

Tabla 8: Empatía e identificación de necesidades

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

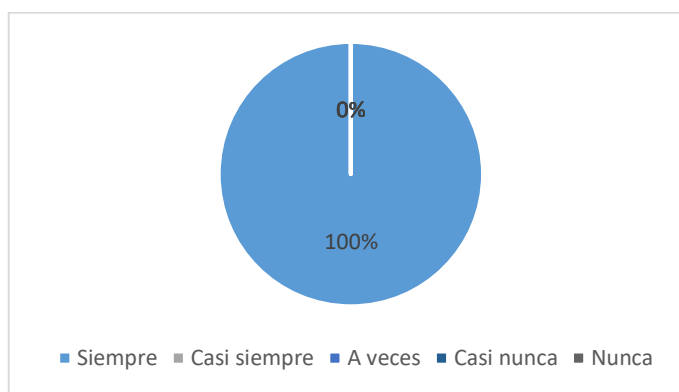


Gráfico N° 33: Empatía e identificación de necesidades

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

De los 4 docentes encuestados el 100% manifiesta que para desarrollar un proyecto de emprendimiento los estudiantes siempre deben ser empáticos y deben aprender a identificar las necesidades del entorno.

Se evidencia entonces que es necesario trabajar con empatía en los procesos de enseñanza aprendizaje, hay que recordar que los emprendimientos surgen de las necesidades por lo cual es importante aprendan a identificar y a reconocer los tipos existentes para que las ideas de emprendimiento se enfoquen en la satisfacción de estas.

6.- ¿Considera usted que los estudiantes deben aprender a definir de manera clara una idea de negocio?

Tabla 9: Definir ideas de negocio

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta



Gráfico N° 34: Definir ideas de negocio

Elaborado por: Evelyn Caiza.

Análisis e Interpretación

El 100% de los docentes participantes mencionan que es importante que los estudiantes siempre deberían aprender a definir de manera clara su idea de negocio.

Es necesario que los estudiantes se enfoquen en un determinado tipo de negocio con el fin de poder determinar las características del mismo, así como los procesos a seguir para su creación y producción de bienes o servicios.

7.- ¿Considera usted que los estudiantes deben idear proyectos innovadores?

Tabla 10: Idear proyectos innovadores

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

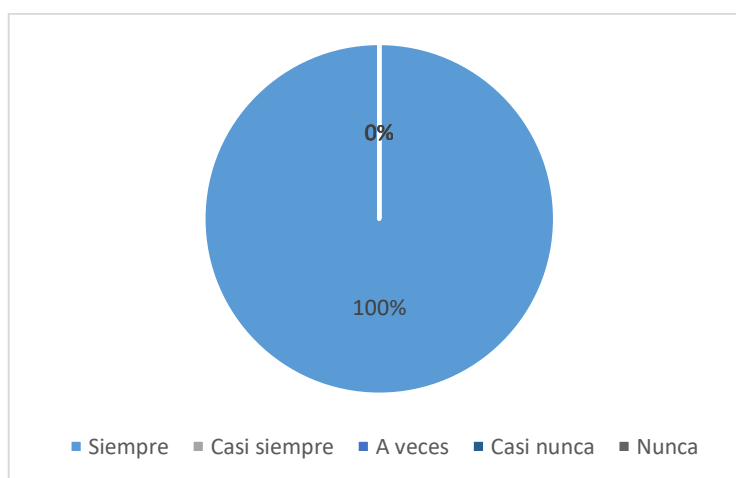


Gráfico N° 35: Idear proyectos innovadores

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 100% de los docentes encuestados afirma que siempre los estudiantes deberían proponer ideas de proyectos innovadores. Es importante recalcar que la sociedad está en constante cambio por lo que es necesario una actualización permanente pensando en la innovación y generando ideas de bienes y servicios nuevos que satisfagan de manera diferente las necesidades.

8.- ¿Considera usted pertinente que los estudiantes elaboren prototipos de los productos o servicios que ofrecen en su proyecto de emprendimiento?

Tabla 11: Elaboración de prototipos

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

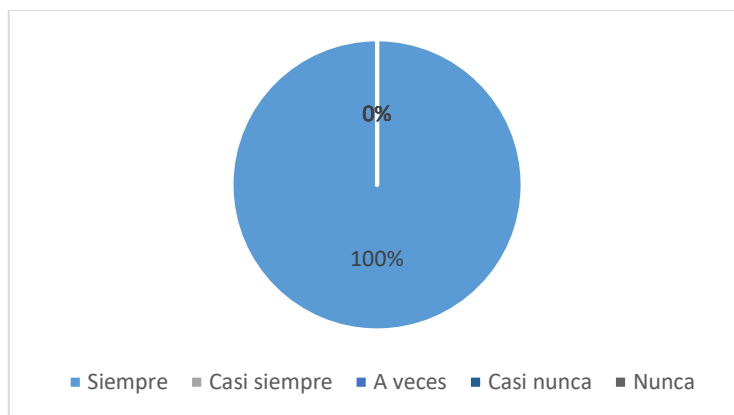


Gráfico N° 36: Elaboración de prototipos

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 100% de los encuestados menciona que siempre es pertinente que los estudiantes desarrollen prototipos de los productos que ofrecen en su idea de emprendimiento.

Es importante que los estudiantes experimenten elaborando los bienes o servicios que proponen en la idea de emprendimiento con el fin de que puedan evidenciar el prototipo del producto en físico, conocer el proceso de producción, características o funcionalidades del bien a proveer, para analizar las funcionalidades del mismo y determinar si cumple o no el objetivo para el que fue creado.

9.- ¿Considera usted necesario que los estudiantes realicen procesos de evaluación y autoevaluación de los proyectos de emprendimiento?

Tabla 12: Evaluación y autoevaluación de proyectos

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	50%
Casi siempre	2	50%
A veces	0	0
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

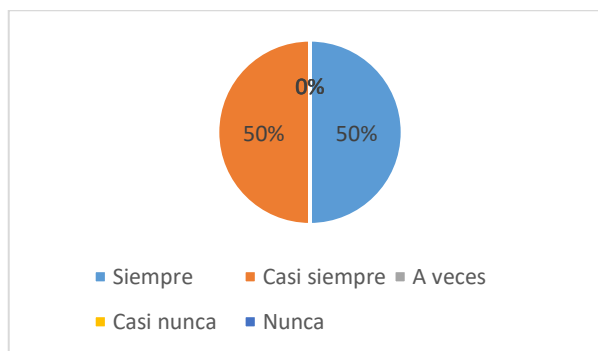


Gráfico N° 37: Evaluación y autoevaluación de proyectos

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

De los docentes encuestados el 50% considera la necesidad de que los estudiantes siempre realicen procesos de evaluación y autoevaluación de los proyectos de emprendimiento mientras que el otro 50% manifiesta que estos procesos se deben dar casi siempre.

Se puede determinar entonces la importancia de que los estudiantes realicen la evaluación y autoevaluación del proyecto de emprendimiento con el fin de reconocer y valorar el trabajo realizado, así como retroalimentar los procesos y conocer en que se debería cambiar enfocándose siempre en la mejora continua.

10.- ¿Considera usted que el uso entrevistas, mapas de empatía, lluvia de ideas, diagrama de Ishikawa, maquetas, *focus group* son herramientas que ayudan a los estudiantes a desarrollar proyectos de emprendimiento?

Tabla 13: Herramientas para desarrollar proyectos de emprendimiento

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

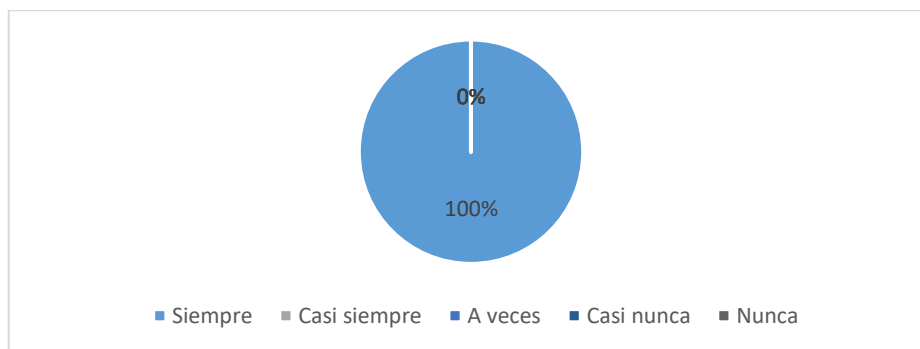


Gráfico N° 38: Herramientas para desarrollar proyectos de emprendimiento

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 100% de los docentes afirma que siempre el uso de herramientas como entrevistas, mapas de empatía, lluvia de ideas, diagrama de Ishikawa, maquetas, *focus group* ayudan a los estudiantes a desarrollar proyectos de emprendimiento.

Se puede evidenciar entonces que este tipo de herramientas son un recurso válido y de gran utilidad en los procesos de enseñanza aprendizaje ya que propician el trabajo autónomo, dinámico y además guían el desarrollo de proyectos.

11. ¿Ha evidenciado usted que los estudiantes identifican las diferencias entre los emprendimientos comerciales, industriales y de servicios?

Tabla 14: Diferencias ente los tipos de emprendimiento

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	2	50%
Casi nunca	2	50%
Nunca	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

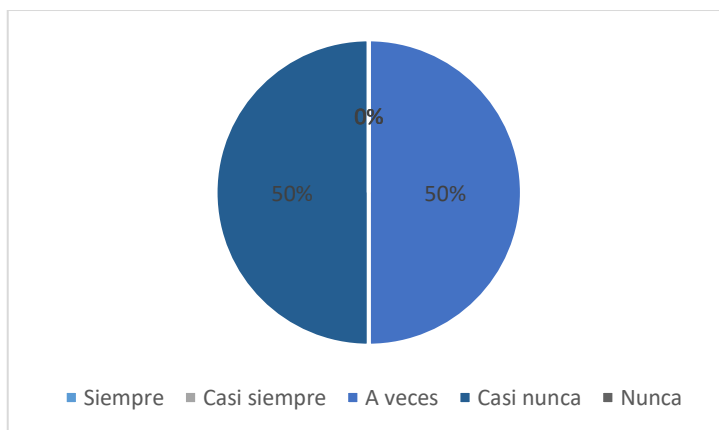


Gráfico N° 39: Diferencias ente los tipos de emprendimiento

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 50% de los docentes manifiestan que a veces los estudiantes identifican las diferencias de los tipos de emprendimientos mientras que el otro 50% expresa que casi nunca los estudiantes reconocen estas diferencias.

Se puede evidenciar entonces que los estudiantes aún presentan dificultades al identificar el tipo de emprendimiento que desean realizar y las características propias de mismo por lo tanto no pueden direccionar el manejo que se le debería dar según su naturaleza.

12.- ¿Considera usted que los estudiantes reconocen la importancia de realizar proyectos de emprendimiento sociales?

Tabla 15: Importancia de emprendimiento sociales

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	4	100%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

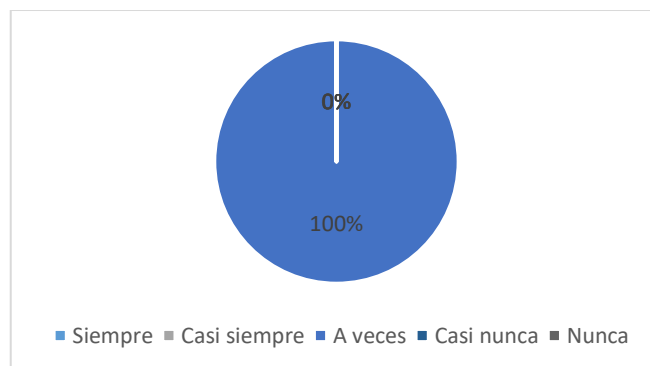


Gráfico N° 40: Importancia de emprendimiento sociales

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 100% de los encuestados expresa que a veces los estudiantes reconocen la importancia de realizar proyectos de emprendimientos sociales. Se puede evidenciar que los estudiantes todavía no reconocen que el emprendimiento no es solamente de carácter económico sino que implica también cada una de las acciones que se emprenda con el fin de ayudar a la sociedad como son las acciones comunitarias que son consideradas emprendimientos cuando se las realizan con el fin de ayudar a solventar necesidades y contribuir a mejorar la calidad de vida de los implicados, por lo que se debería incentivar a los estudiantes a realizar este tipo de actividades.

13.- ¿Ha evidenciado usted que los estudiantes conocen el proceso para la creación de un proyecto de emprendimiento?

Tabla 16: Conocimiento del proceso de creación de un proyecto de emprendimiento

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	1	25%
Casi nunca	3	75%
Nunca	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

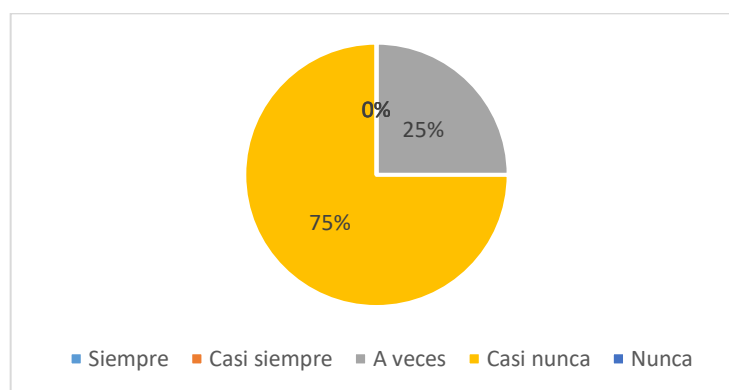


Gráfico N° 41: Conocimiento del proceso de creación de un proyecto de emprendimiento

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 75% de los docentes encuestados indican que han evidenciado que casi nunca los estudiantes conocen el proceso para la creación de un proyecto de emprendimiento, mientras que el 25% menciona que a veces los estudiantes conocen este proceso.

Como se puede observar en la práctica docente y específicamente en el proceso de realización de proyectos por parte de los estudiantes estos aún desconocen cómo crearlos por ende presentan ciertas dificultades en la mayor parte de sus actividades y los resultados esperados no siempre se concretan.

14.- ¿Ha evidenciado usted que los estudiantes tienen dificultades al estructurar un proyecto de emprendimiento?

Tabla 17: Dificultades para estructurar proyectos

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	50%
Casi siempre	1	25%
A veces	1	25%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

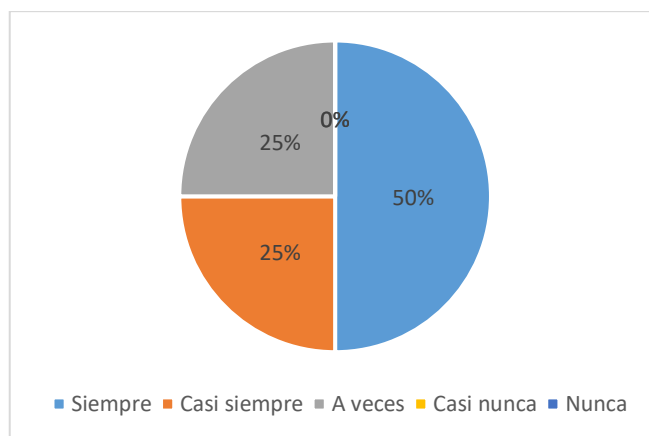


Gráfico N° 42: Dificultades para estructurar proyectos
Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 50% de los docentes señala que los estudiantes siempre tienen dificultades al estructurar un proyecto de emprendimiento, el 25% manifiesta que casi siempre tienen dificultades, mientras que el 25% restante dice que solo a veces presentan dificultades.

Se puede evidenciar entonces que a pesar de que se trabaja en el desarrollo de proyectos los estudiantes aún presentan varias dificultades al estructurarlos por ende no se direccionan de manera clara y en muchos casos no se concluyen.

15.- ¿Ha evidenciado usted que los estudiantes conocen estrategias para mantener y fortalecer los emprendimientos?

Tabla 18: Conocimiento de estrategias para mantener y fortalecer los emprendimientos

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	2	50%
Casi nunca	2	50%
Nunca	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

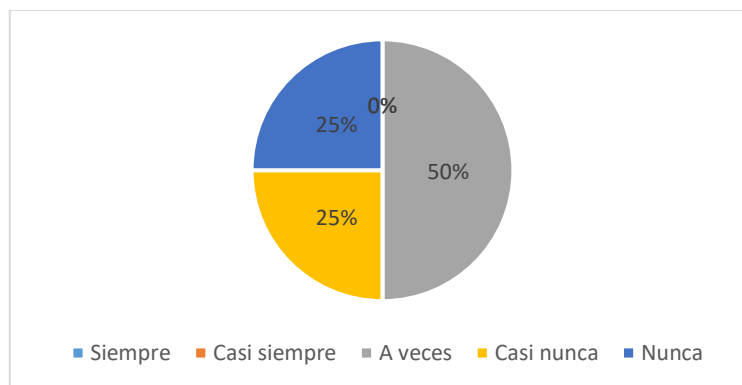


Gráfico N° 43: Conocimiento de estrategias para mantener y fortalecer los emprendimientos

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

Del 100% de docentes participantes el 50% indica que a veces los estudiantes conocen estrategias para mantener y fortalecer los emprendimientos, mientras que el 50% dice que casi nunca los estudiantes conocen estas estrategias. Se puede evidenciar que a pesar de que en el proceso de enseñanza aprendizaje se tratan estos contenidos los estudiantes aún no identifican las estrategias que les permitirán mantener vigentes los emprendimientos, por lo cual al no implementarlas muchos emprendimientos a pesar de ser innovadores tienden a fracasar.

16.- ¿Considera usted que se debería implementar una guía didáctica que involucre el uso Design Thinking en el desarrollo de proyectos de emprendimiento?

Tabla 19: Implementación de Guía didáctica con *design thinking*

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

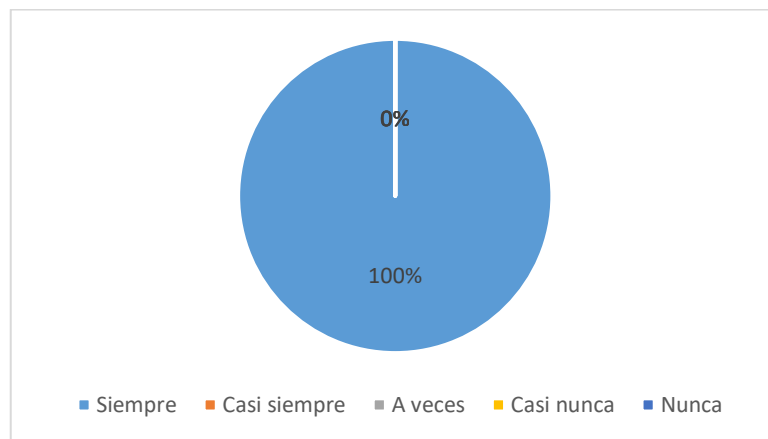


Gráfico N° 44: Implementación de Guía didáctica con *design thinking*

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 100% de los docentes manifiesta que siempre se debería considerar la implementación de una guía didáctica en la que se incluya a la metodología design thinking para el desarrollo de proyectos de emprendimiento.

Se puede evidenciar que los docentes de emprendimiento y gestión están prestos a la implementación de la guía para trabajar bajo la metodología del *Design Thinking* en las clases y diferentes temáticas de la asignatura.

Encuesta Dirigida a Estudiantes

1.- ¿Considera usted que, al utilizar dinámicas, trabajos en grupo, proyectos, retos, juegos, videos y experimentar mejora su aprendizaje?

Tabla 20: Utilización de dinámicas mejora el aprendizaje

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	73	46%
Casi siempre	58	36%
A veces	29	18%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	160	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

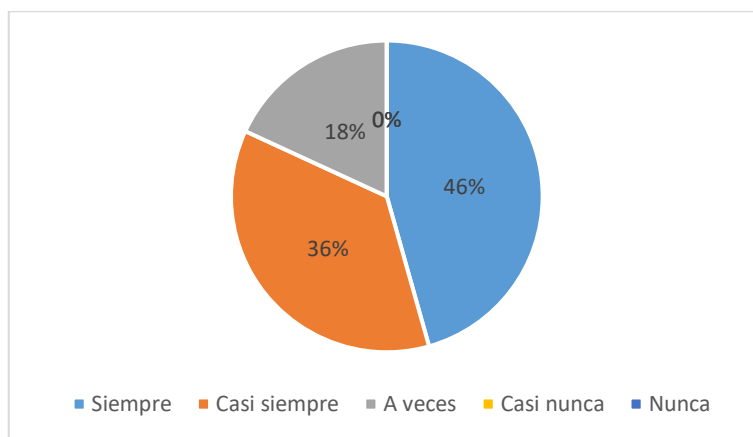


Gráfico N° 45: Utilización de dinámicas mejora el aprendizaje

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

Del 100% de estudiantes encuestados el 46% considera que siempre que utilizan dinámicas, trabajos en grupo, juegos, entre otros recursos mejora su aprendizaje, el 36% manifiesta que casi siempre y el 18% a considera que estas estrategias a veces le permiten aprender mejor.

Como se puede evidenciar la mayoría de estudiantes mencionan que al trabajar con metodologías activas pueden mejorar y tener mejores aprendizajes.

2.- ¿Los docentes de Emprendimiento y Gestión en el desarrollo de las clases utilizan metodologías activas que fomentan su aprendizaje?

Tabla 21: Docentes utilizan metodologías activas

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	62	39%
Casi siempre	50	31%
A veces	41	26%
Casi nunca	7	4%
Nunca	0	0%
TOTAL	160	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

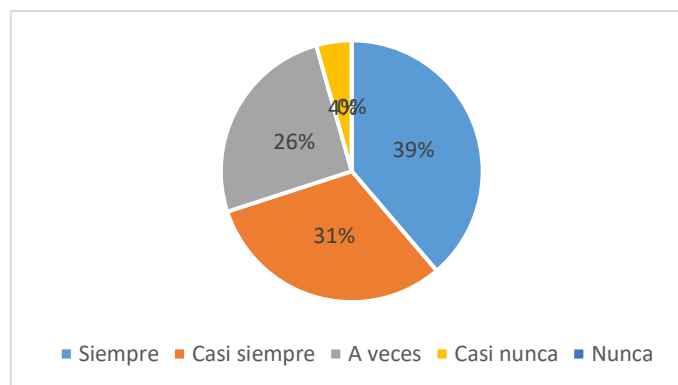


Gráfico N° 46: Docentes utilizan metodologías activas

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

De la población estudiantil encuestada el 39% señala que los docentes de Emprendimiento y Gestión siempre utilizan metodologías activas en el desarrollo de la clase, el 31% indica que casi siempre, mientras que el 26% menciona que a veces y solamente el 4% afirma que casi nunca utilizan.

Por lo que se puede determinar que los docentes de esta asignatura en sus horas de clase si aplican metodologías que permitan al estudiante ser partícipe activo del conocimiento por lo tanto es importante que se siga manteniendo esta práctica debido a que de esta manera se pueden construir aprendizajes más significativos.

3.- ¿Considera usted que al usar metodologías activas se fomenta el aprendizaje colaborativo entre los compañeros?

Tabla 22: Metodologías activas-Aprendizaje colaborativo

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	51	31%
Casi siempre	65	42%
A veces	40	25%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	156	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

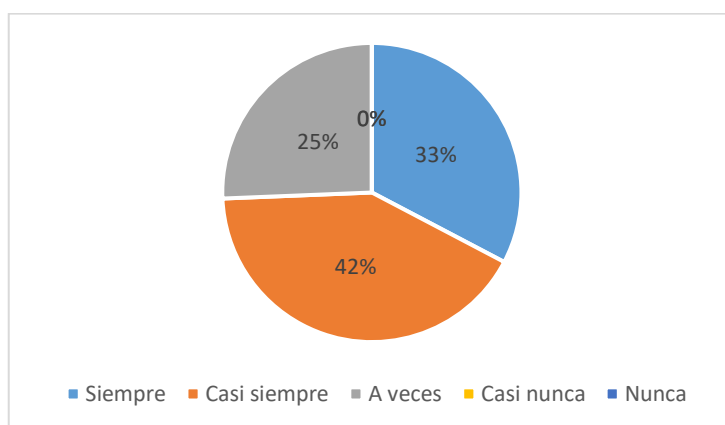


Gráfico N° 47: Metodologías activas-Aprendizaje colaborativo

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 31% de los estudiantes encuestados considera que al utilizar metodologías activas siempre se fomenta el aprendizaje colaborativo entre los compañeros, mientras que el 42% indica que casi siempre se fomenta y el 40% indica que a veces se logra este aprendizaje al trabajar con dichas metodologías.

Se puede determinar entonces que las metodologías activas tienen transcendencia en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que al implementarlas si se fomenta el trabajo colaborativo y las habilidades del grupo además se asigna responsabilidades a los integrantes para que todos aprenden de todos.

4.- ¿Considera usted que para desarrollar un proyecto de emprendimiento se debe seguir un proceso organizado y dinámico?

Tabla 23: Seguimiento de procesos organizados y dinámicos

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	102	64%
Casi siempre	42	26%
A veces	16	10%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	160	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

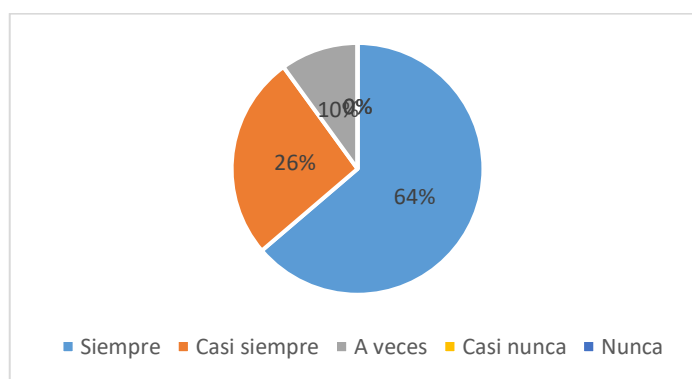


Gráfico N° 48: Seguimiento de procesos organizados y dinámicos

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 64% de los estudiantes recalcan la importancia de siempre seguir un proceso organizado y dinámico para desarrollar proyectos de emprendimiento, el 26% dice que casi siempre se debe seguir este proceso, mientras que el 10% dice que a veces es necesario implementar un proceso.

Es importante recalcar la organización al desarrollar cualquier tipo de actividad por ende en la elaboración de proyectos se resalta este proceso para direccionar las acciones que se ejecuten para lograr los resultados esperados.

5.- ¿Considera usted que la empatía y el reconocimiento de las necesidades del entorno son importantes para desarrollar un proyecto de emprendimiento?

Tabla 24: Empatía y reconocimiento de necesidades

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	93	58%
Casi siempre	48	30%
A veces	19	12%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	160	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

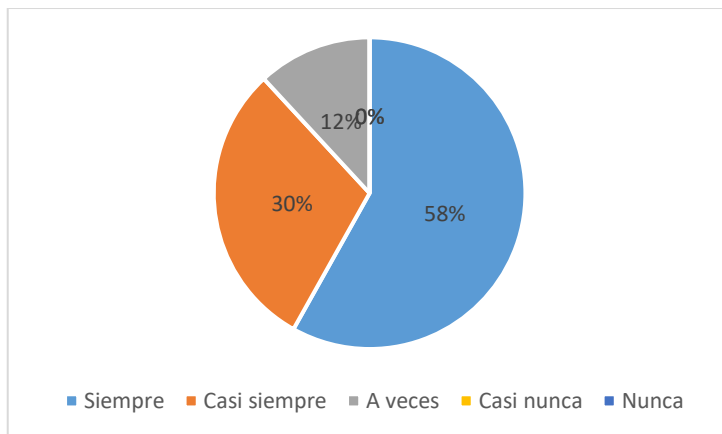


Gráfico N° 49: Empatía y reconocimiento de necesidades

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 58% de la población estudiantil encuestada indica que la empatía y reconocimiento de las necesidades siempre son importantes para desarrollar un proyecto de emprendimiento, el 30% afirma que casi siempre, mientras que el 12% señala que a veces son importantes los factores mencionados.

Los estudiantes reconocen la importancia que tiene la empatía y el aprender a reconocer las necesidades porque de estas, surgen los emprendimientos que ayudaran a solventar las carencias identificadas

6.- ¿Considera usted que se debe aprender a definir de manera clara su idea de negocio?

Tabla 25: Aprender a definir ideas de negocio

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	114	71%
Casi siempre	31	20%
A veces	15	9%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	160	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

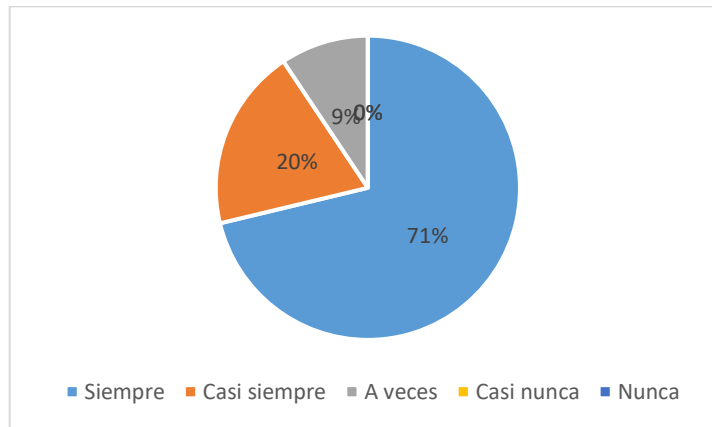


Gráfico N° 50: Aprender a definir ideas de negocio

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 71% de estudiantes encuestados mencionan que: siempre se debe aprender a definir de manera clara la idea de negocio, el 20% manifiesta que casi siempre es necesario y el 9% indica que a veces es necesario esta definición.

La mayor parte de los estudiantes destacan la importancia de aprender a definir de manera clara la idea de negocio porque de esta manera se podrá direccionar el giro de las actividades y procesos implementar y realizar.

7.- ¿Considera usted que se deben crear proyectos de emprendimiento innovadores?

Tabla 26: Crear proyectos innovadores

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	87	54%
Casi siempre	48	30%
A veces	25	16%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	160	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

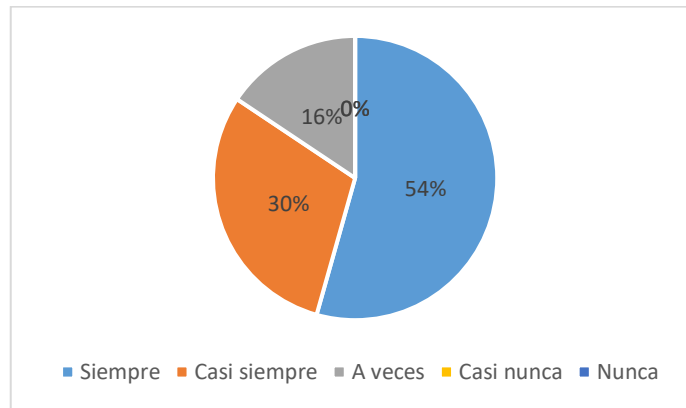


Gráfico N° 51: Crear proyectos innovadores

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 54% de los encuestados indica que siempre se deberían crear proyectos de emprendimiento innovadores, el 30% dice que casi siempre se debería hacerlo, mientras que el 16% señala que a veces se deberían crear este tipo de proyectos.

Se puede determinar que los estudiantes están de acuerdo en crear proyectos con enfoque de innovación buscando ideas creativas de bienes o servicios a través de los cuales se puedan solventar necesidades.

8.- ¿Le gustaría a usted elaborar prototipos de los productos o servicios que ofrece en su proyecto de emprendimiento?

Tabla 27: Gusto por elaborar prototipos

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	68	42%
Casi siempre	43	27%
A veces	49	31%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	160	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

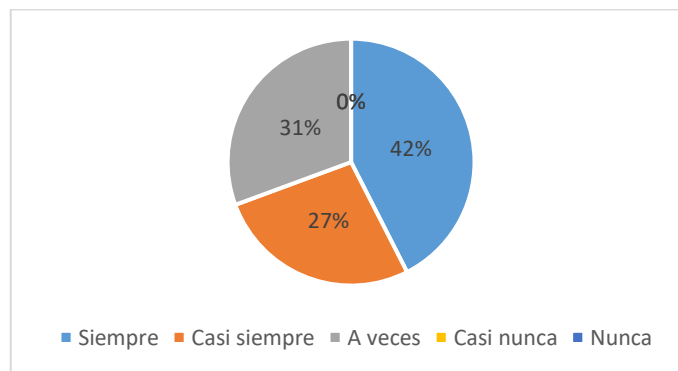


Gráfico N° 52: Gusto por elaborar prototipos

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

Del 100% de estudiantes encuestados el 42% dice que siempre les gustaría elaborar los prototipos de los productos o servicios de su idea de emprendimiento, el 27% indica que casi siempre le gustaría elaborarlos y el 31% señala que a veces quisiera realizar estos prototipos.

La mayoría de estudiantes concuerdan en que elaborarían prototipos de los productos de las ideas de emprendimiento, muestran predisposición para la creación de los mismos, esto es beneficioso porque pueden conocer herramientas, desarrollar la creatividad y experimentar en la realización de objetos además visualizar las cualidades y características de lo que ofrecen, determinar el proceso de producción, posibles costos y utilidades.

9.- ¿Considera usted que es importante realizar una evaluación y autoevaluación a su proyecto de emprendimiento?

Tabla 28: Importancia de la evaluación y autoevaluación del proyecto

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	81	51%
Casi siempre	45	28%
A veces	34	21%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	160	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

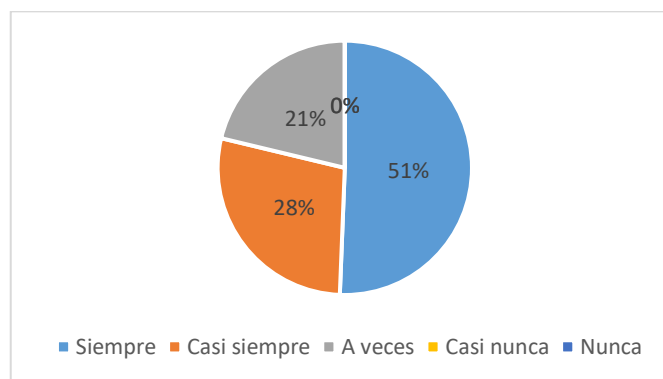


Gráfico N° 53: Importancia de la evaluación y autoevaluación del proyecto

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 51% de los estudiantes manifiestan que siempre es importante realizar procesos de autoevaluación y evaluación a los proyectos de emprendimiento, el 28% indica que casi siempre son importantes, mientras que el 21% indica que a veces se deberían realizar estos procesos de evaluación.

Se puede evidenciar que los estudiantes consideran necesarios los procesos de evaluación porque permiten la retroalimentación, el reconocimiento de fortalezas y debilidades que tienen al desarrollar proyectos con el afán de realizar las correcciones necesarias, fortalecer y continuar con los procesos que están bien direccionados y han permitido tener resultados positivos.

10. ¿Considera que el uso entrevistas, encuestas, lluvia de ideas, maquetas, son herramientas que le ayudan a usted desarrollar proyectos de emprendimiento?

Tabla 29: Uso de herramientas ayudan a desarrollar proyectos

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	82	51%
Casi siempre	54	34%
A veces	24	15%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	160	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

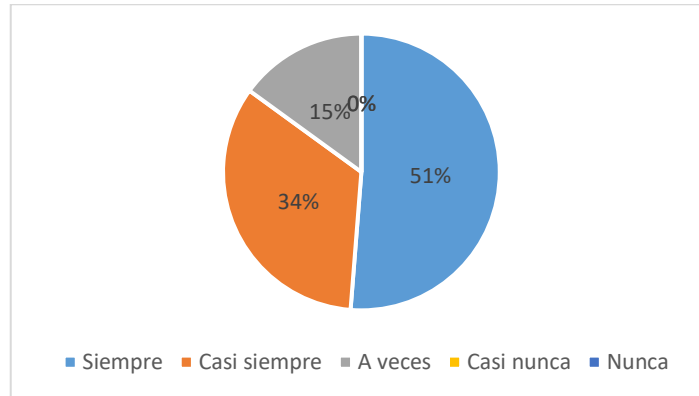


Gráfico N° 54: Uso de herramientas ayudan a desarrollar proyectos

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 51% de los estudiantes encuestados considera que el utilizar las entrevistas, lluvia de ideas, entre otras técnicas siempre ayudan a desarrollar proyectos de emprendimiento, el 34% manifiesta que casi siempre, mientras que el 15% dice que a veces ayudan a este proceso,

Los estudiantes conocen y han trabajado con varias técnicas en el proceso de enseñanza aprendizaje y consideran que al utilizarlas facilitan y ayudan al desarrollo de proyectos.

11.- ¿Reconoce usted las diferencias que existen entre los emprendimientos comerciales, industriales y de servicios?

Tabla 30: Reconocimiento de las diferencias de los tipos de emprendimiento

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	40	25%
Casi siempre	50	31%
A veces	59	37%
Casi nunca	9	6%
Nunca	2	1%
TOTAL	160	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

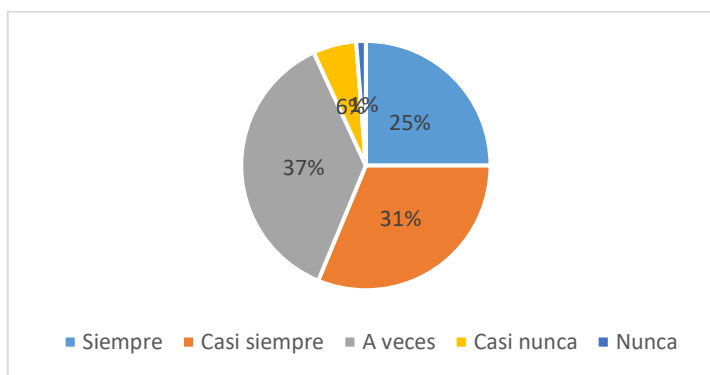


Gráfico N° 55: Reconocimiento de las diferencias de los tipos de emprendimiento

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 25% de los estudiantes encuestados menciona que siempre reconoce las diferencias entre los distintos tipos de emprendimientos, el 31% indica que casi siempre las reconoce, el 37% a veces las identifica, el 9% señala que casi nunca, mientras que el 1% manifiesta que nunca puede reconocer estas diferencias.

Por lo expuesto se puede determinar que hay una dispersión en estos resultados ya que existen estudiantes que sí reconocen estas diferencias y otros que no, por lo que se supone dificultará la elaboración de un proyecto.

12- ¿Considera usted que es importante realizar proyectos de emprendimiento sociales?

Tabla 31: Importancia de realizar emprendimientos sociales

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	64	40%
Casi siempre	66	41%
A veces	30	19%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	160	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

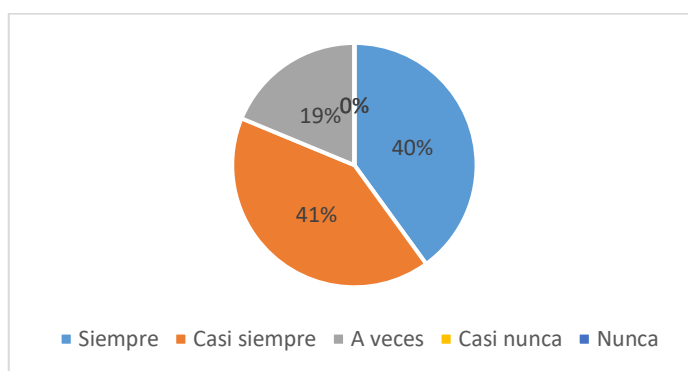


Gráfico N° 56: Importancia de realizar emprendimientos sociales

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

Del 100% de estudiantes encuestados el 40% indica que es importante que siempre se realicen proyectos de emprendimiento con enfoque social, el 41% determina que casi siempre, mientras que el 19% señala que a veces son importantes.

Se puede evidenciar entonces que los estudiantes si consideran relevante la realización de proyectos con enfoque social ya que hay que tomar en cuenta que los emprendimientos se enfocan en la sociedad y en la satisfacción de las necesidades de la misma.

13.- ¿Conoce usted el proceso para la creación de un proyecto de emprendimiento?

Tabla 32: Conocimiento de creación de un emprendimiento

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	53	33%
Casi siempre	44	28%
A veces	51	32%
Casi nunca	7	4%
Nunca	5	3%
TOTAL	160	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

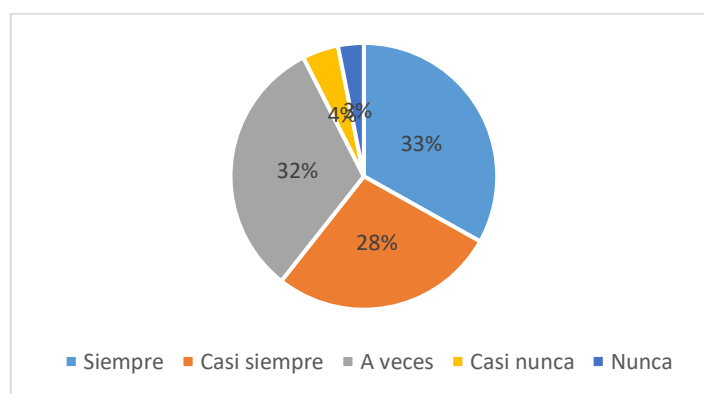


Gráfico N° 57: Conocimiento de creación de un emprendimiento

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 33% de los estudiantes indican que siempre conocen el proceso para la creación de un proyecto de emprendimiento, el 28% mencionan que casi siempre, el 19% que a veces conocen el proceso, el 4% que casi nunca y finalmente el 3% nunca reconoce este proceso.

Con estos resultados se puede evidenciar que existen diferentes criterios en este punto debido a que algunos estudiantes si conocen el proceso y otros no, por lo que se pueden presentar dificultades para iniciar una idea de emprendimiento, por lo cual se debe reforzar en este tema de estudio.

14.- ¿Ha tenido usted dificultades al estructurar un proyecto de emprendimiento?

Tabla 33: Dificultades al estructurar proyectos de emprendimiento

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	20	12%
Casi siempre	89	56%
A veces	24	15%
Casi nunca	27	17%
Nunca	0	0%
TOTAL	160	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

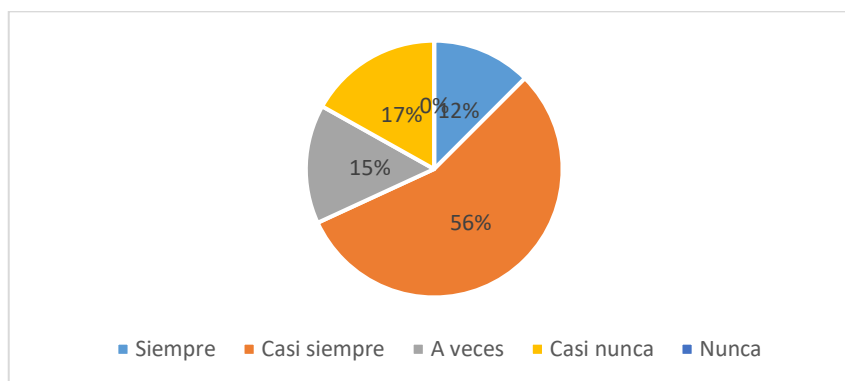


Gráfico N° 58: Dificultades al estructurar proyectos de emprendimiento

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

De la población estudiantil encuestada el 12% manifiesta que siempre ha presentado dificultades para estructurar proyectos, el 56% afirma que casi siempre tiene dificultades, el 15% menciona que a veces presenta dificultades y el 17% señala que casi nunca ha tenido dificultades para estructurar este tipo de proyectos.

Se puede evidenciar entonces que los estudiantes si presentan dificultades al estructurar proyectos por lo que se debe trabajar en el fortalecimiento de estas temáticas, la retroalimentación y el acompañamiento oportuno en estos procesos.

15.- ¿Conoce usted las estrategias que ayudan a mantener y fortalecer los emprendimientos?

Tabla 34: Conocimiento de estrategias para mantener y fortalecer emprendimientos

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	6%
Casi siempre	52	32%
A veces	80	50%
Casi nunca	12	8%
Nunca	6	4%
TOTAL	160	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

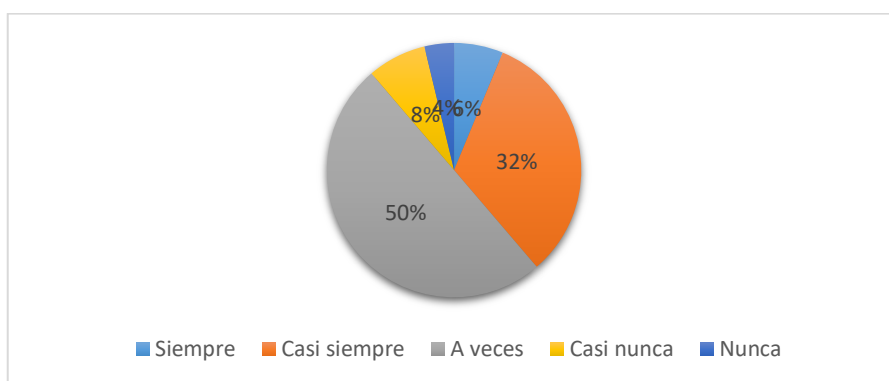


Gráfico N° 59: Conocimiento de estrategias para mantener y fortalecer emprendimientos

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 6% de los estudiantes afirman que siempre conocen estrategias para mantener y fortalecer los emprendimientos, el 32% menciona que casi siempre conocen, el 50% dice que a veces las conocen, el 8% señala que casi nunca mientras que el 4% afirma que nunca ha conocido este tipo de estrategias.

Por lo expuesto se puede determinar que existen criterios divididos en lo que concierne a esta interrogante ya que no todos conocen estas estrategias que deberían ser implementadas para que los emprendimientos que proponen los estudiantes tengan permanencia en el mercado, por lo cual esta es otra de las temáticas en las que se debe reforzar en el aula de clase.

16.- ¿Utilizaría usted una guía que oriente el desarrollo de proyectos de emprendimiento?

Tabla 35: Utilización de guía para desarrollar proyectos de emprendimiento

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	120	75%
Casi siempre	40	25%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	160	100%

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Encuesta

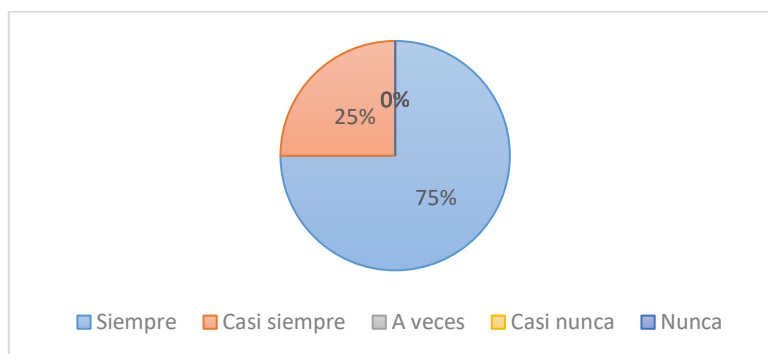


Gráfico N° 60: Utilización de guía para desarrollar proyectos de emprendimiento

Elaborado por: Evelyn Caiza

Análisis e Interpretación

El 75% de los estudiantes encuestados manifiesta que siempre utilizarían una guía que oriente el proceso de desarrollo de proyectos de emprendimiento mientras que el 25% señalan que casi siempre utilizarían la guía.

Por lo tanto, se puede determinar que hay apertura por parte de los estudiantes en utilizar una guía que sirva de guía en el desarrollo de proyectos de emprendimiento por lo que adicionalmente se propone la utilización de la metodología design thinking para que los estudiantes la conozcan e implementen en las actividades propuestas en la asignatura de Emprendimiento y gestión y quizá en un futuro en las demás áreas.

Cuadro N° 12: Triangulación de resultados

ASPECTOS	ESTUDIANTES	DOCENTES	REFLEXIÓN
Metodologías activas	Al preguntar a los estudiantes sobre la utilización de juegos, dinámicas y otros recursos en clases el 82%, concuerdan que mejora su aprendizaje.	El 100% de los docentes concuerdan que las metodologías activas siempre promueven el aprendizaje significativo.	Concordancia Se puede apreciar que los docentes y estudiantes están de acuerdo que las metodologías activas son importantes y mejoran los procesos de enseñanza aprendizaje.
<i>Design Thinking.</i>	Al interrogar sobre la importancia de los distintos aspectos y fases del design thinking se obtiene los siguientes resultados: <ul style="list-style-type: none"> • Importancia de seguir procesos: 64% • Importancia de la empatía: 58% • Definición de emprendimientos: 71% • Idear proyectos innovadores: 54% • Realizar prototipos: 69% • Necesidad de Testear: 51% 	Al interrogar a los docentes sobre la apreciación que la importancia de los distintos aspectos y fases del design thinking se obtiene los siguientes resultados: <ul style="list-style-type: none"> • Importancia de seguir procesos: 100%. • Importancia de la empatía: 100% • Definición de emprendimientos: 100% • Idear proyectos innovadores: 100% • Realizar prototipos: 100% • Necesidad de Testear: 50% 	Discrepancia Sobre el <i>Design thinking</i> se pueden distinguir ciertas discrepancias en cuanto al conocimiento de la metodología y la importancia de cada una de sus fases.

Proyectos de emprendimiento.	<p>De los aspectos consultados con respecto a esta variable se obtienen los siguientes resultados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de los tipos de emprendimiento: 56% • Importancia de emprendimientos sociales: 40% • Conocimiento de proceso de creación de un emprendimiento: 33% • Dificultades para estructurar proyectos: 56% • Conocimiento estrategias de fortalecimiento de emprendimientos: 6% 	<p>Al interrogar a los docentes sobre la apreciación que tienen de los estudiantes con respecto al conocimiento de los proyectos de emprendimiento se obtienen los siguientes resultados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de los tipos de emprendimiento: 50% • Importancia de emprendimientos sociales: 100% • Conocimiento de proceso de creación de un emprendimiento: 25% • Dificultades para estructurar proyectos: 50% • Conocimiento estrategias de fortalecimiento de emprendimientos: 50% 	<p>Discrepancia Sobre el conocimiento de lo proyectos de emprendimiento se puede notar que todavía existen dificultades para poderlos estructurar.</p>
Guía didáctica para la implementación del <i>design thinking</i>	El 75% de los estudiantes encuestados manifiesta que utilizarían una guía que oriente el proceso de desarrollo de proyectos de emprendimiento	El 100% de los docentes manifiesta que se debería implementar una guía didáctica en la que se incluya a la metodología <i>design thinking</i> para el desarrollo de proyectos de emprendimiento.	Concordancia Docentes y estudiantes apoyan a que exista una guía didáctica que oriente el desarrollo de proyectos.

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Interpretación de Resultados

Entrevista Dirigida a la Autoridad de la Institución

Cuadro N° 13: Análisis de entrevista a la autoridad

Nombre: M.Sc. Vinicio Cardona		
Cargo: Vicerrector BGU		
PREGUNTAS	RESPUESTA	INTERPRETACIÓN DE LA INVESTIGADORA
1.- ¿Considera usted que las metodologías activas de enseñanza aprendizaje se centran en las necesidades de los estudiantes, promueven un aprendizaje colaborativo e interdisciplinar?	Sí, porque este tipo de metodologías activas están diseñadas específicamente para aplicarse en los procesos de enseñanza aprendizaje, las mismas que han sido sometidas a procesos de pruebas y evaluaciones dando como resultado aprendizajes positivos además cumplen requerimientos y necesidades para centrarse en los estudiantes ya que facilitan aprendizajes eficientes y significativos además promueven la colaboración del grupo para que todos sean parte de la educación y ayudan a integrar a todas las áreas del conocimiento.	Según lo expuesto se puede ratificar la importancia de la utilización de metodologías activas en el aula ya que facilitan los procesos de enseñanza aprendizaje, la colaboración del grupo y el trabajo interdisciplinar, fomentando la participación activa del estudiante.
2.- ¿Ha escuchado usted sobre Design Thinking como metodología activa de enseñanza-aprendizaje, que otras metodologías conoce?	Sí, he conocido un poco sobre esta metodología, sé que se utiliza para el diseño de proyectos innovadores, tiene un enfoque transversal centrado en el ser humano. Entre las metodologías que conozco están: al aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos que es la que más se ha venido trabajando desde que inicio la pandemia, el aula invertida, el estudio de casos.	Se puede evidenciar que el entrevistado tiene conocimiento sobre la metodología de estudio y reconoce varias características de la misma.

<p>3.- ¿Considera usted que para desarrollar un proyecto de emprendimiento se debe seguir un proceso organizado y dinámico? ¿Por qué?</p>	<p>Definitivamente sí, porque la organización nos permite ir cumpliendo todos los pasos que se habían planificado hasta llegar a los objetivos propuestos, estos procesos deben ser activos y dinámicos para que los estudiantes trabajen y mantengan el interés en las actividades que realizan.</p>	<p>Por lo mencionado se destaca la importancia de seguir procesos pero que estos a su vez estén planificados, sean dinámicos y atractivos para los estudiantes.</p>
<p>4.- ¿Considera usted que la empatía, el reconocimiento de una necesidad, ideación de soluciones, elaboración de un prototipo y evaluación podrían considerarse un proceso adecuado para la elaboración de un proyecto de emprendimiento?</p>	<p>La empatía es un término muy utilizado actualmente y esta nos permite reconsiderar las situaciones por las que atraviesan los estudiantes y por ende la sociedad por lo que se podrán identificar necesidades y a través de los procesos ordenados de proponer ideas, seleccionar una, elaborar un producto, evaluarlo se puede dar origen a un emprendimiento que ayude a satisfacer la necesidad y genere una retribución económica para el emprendedor.</p>	<p>Por lo señalado se puede considerar que lo propuesto si se consideraría como un proceso adecuado para direccionar el desarrollo de un proyecto de emprendimiento.</p>
<p>5.- ¿Considera usted que el uso entrevistas, mapas de empatía, lluvia de ideas, diagrama de Ishikawa, maquetas, <i>focus group</i> son herramientas que ayudan a los estudiantes a desarrollar proyectos de emprendimiento</p>	<p>Claro que el uso de las distintas técnicas mencionadas ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje y también pueden ayudar en los proyectos de emprendimiento porque los estudiantes pueden utilizarlas para ir planificando sus ideas de negocios.</p>	<p>Se ratifica la importancia de utilizar técnicas e instrumentos para guiar el proceso de desarrollo de los proyectos.</p>
<p>6.- ¿Ha evidenciado usted en la institución educativa que los estudiantes de bachillerato conocen como elaborar proyectos de emprendimiento?</p>	<p>Si se ha evidenciado en ciertas oportunidades como en las fiestas patronales los estudiantes presentan casas abiertas de las diferentes áreas y ahí han mostrado emprendimientos de comida, artesanías, manualidades, huertos que han llamado la atención del público y han explicado el proceso de cómo han</p>	<p>En la institución educativa se han presentado varios proyectos de emprendimiento por lo cual se puede evidenciar que los estudiantes si conocen como elaborar este tipo de proyectos.</p>

	llegado hasta la obtención del producto que exponen. Considero que la guía del docente es muy importante para que los estudiantes concreten ideas.	
7- ¿Considera usted que se debería implementar una guía didáctica institucional que involucre el uso del <i>Design thinking</i> para orientar el desarrollo de proyectos en la asignatura de emprendimiento y gestión?	Sí, todas la metodologías y estrategias educativas que ayuden a fomentar aprendizajes autónomos y mejorar el proceso de enseñanza -aprendizaje siempre son bienvenidas, por lo que considero que si sería factible la implementación de esta guía junto con la metodología <i>design thinking</i> para guiar los proyectos de emprendimiento que realizan los estudiantes de la institución.	Por lo expuesto se evidencia que hay apoyo por parte del Sr. Vicerrector en implementar una guía institucional con la metodología <i>design thinking</i> para desarrollar proyectos en la asignatura de Emprendimiento y gestión.

Elaborado por: Evelyn Caiza

Fuente: Entrevista a la autoridad

Análisis Cualitativo de la Formulación del Problema

Comprobación de la Pregunta Directriz

Para comprobar la pregunta directriz en relación a la formulación del problema planteado ¿Es factible la implementación del *Design Thinking* para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión? Se realiza un análisis de los resultados de los instrumentos aplicados a la población de estudio docentes, estudiantes y vicerrector de la institución

Interrogante 1: ¿Conocen los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo la importancia de utilizar metodologías activas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

De los resultados de la encuesta aplicada a estudiantes en las preguntas 1,2 y 3 que hacen referencia a la importancia de utilizar metodologías activas en el proceso de enseñanza aprendizaje se puede destacar que reconocen que aprenden de mejor manera cuando los docentes utilizan dinámicas, videos, trabajos grupales, proyectos, entre otros en el desarrollo de las clases debido a que estas metodologías les permiten una participación más dinámica y además trabajar de manera grupal.

De la encuesta aplicada a los docentes en las preguntas 1 y 3 se puede evidenciar que concuerdan que las metodologías activas siempre son importantes porque promueven el aprendizaje significativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Promueven la interdisciplinariedad como se ha ido trabajando con el aprendizaje basado en proyectos, además son adaptables en la asignatura debido a que tienen un enfoque innovador.

Por otra parte, en la entrevista realizada a la autoridad institucional en la interrogante 1 también se reconoce la importancia de utilizar metodologías activas en los procesos de enseñanza aprendizaje. Además, señala que estas tienen precedentes que aseguran que con la aplicación de las mismas se pueden obtener resultados positivos en el aprendizaje y recomienda que sean utilizadas en los procesos de evaluación.

Interrogante 2: ¿Conocen los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo la metodología *Design Thinking* para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Con los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes en las preguntas ,4,5,6,7,8,9,10 se puede evidenciar que a pesar de no conocer como tal a la metodología *design thinking* sí se aplican ciertos aspectos propios de la misma cuando elaboran proyectos. Consideran que la empatía, la identificación de necesidades, la ideación, la definición de ideas y productos, el desarrollo de prototipos y la evaluación de las actividades realizadas son factores importantes para elaborar un proyecto de emprendimiento. Por lo que se puede determinar que cada una de las etapas del *design thinking* se encuentran implícitas en este proceso e implementarlas no sería complicado debido a que facilitarían el desarrollo de las propuestas de ideas de emprendimientos de los estudiantes.

De la encuesta aplicada a los docentes en las preguntas 2,4,5,6,7,8,9,10 se evidencia que no todos han escuchado sobre la metodología *design thinking* pero que de alguna u otra manera han estado aplicando ciertas técnicas, pasos y herramientas que propone esta metodología al guiar el desarrollo de los proyectos que realizan los estudiantes ya que también las fases tienen relación con los contenidos que se tratan en la asignatura como la identificación de necesidades, el proponer ideas, la creación de productos, la evaluación, entre otros.

En la entrevista realizada a la autoridad institucional en las preguntas 2,3,4,5 afirma que ha escuchado sobre la metodología *design thinking*, reconoce que la misma tiene un carácter de innovador centrado en las necesidades del ser humano. Puede ser aplicable en los procesos de enseñanza aprendizaje en especial en la asignatura de Emprendimiento y Gestión debido a las características que posee para que los estudiantes puedan concretar sus proyectos.

Interrogante 3: ¿Conocen cómo desarrollar proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo?

De acuerdo a los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes en las preguntas 11,12,13,14,15 se ha podido evidenciar que los estudiantes aún desconocen como proponer, estructurar, planificar y desarrollar un proyecto en la asignatura de Emprendimiento y Gestión a pesar de ser temáticas que se están tratando constantemente en el área. Esto puede darse porque todavía hay ciertas metodologías tradicionales que se aplican en algunos casos y no despiertan la atención e interés del estudiante., esto perjudica su aprendizaje porque cuando tienen que presentar sus proyectos son trabajos mal estructurados e inconclusos.

Por otra parte, en la encuesta aplicada a docentes en las preguntas 11,12,13,14,15 también se puede evidenciar que los docentes reconocen que los estudiantes todavía presentan dificultades al desarrollar un proyecto de emprendimiento, hay muchas temáticas que todavía no están afianzadas y que son importantes para poder direccionar sus ideas de emprendimiento y verlas plasmarse en pequeños negocios. Se debe realizar un análisis de la forma en como los docentes desarrollan estas temáticas en clase y buscar formas creativas para que los estudiantes puedan adquirir los conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para su formación académica.

Por su parte el señor vicerrector de la institución en la pregunta 6 afirma que los estudiantes si conocen como elaborar proyectos de emprendimiento debido a que se han visto varios de ellos plasmados en eventos institucionales, pero recomienda que todas estas acciones siempre deben tener la guía del docente. Se puede evidenciar que las autoridades reconocen los productos finales que se presentan, pero no todo el trabajo que implica la obtención de los mismos.

Interrogante 4: ¿Existe una alternativa de solución para el desconocimiento de cómo se implementa el *Design Thinking* para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los estudiantes en la pregunta 16 coinciden que si utilizarían una guía didáctica que les orienten en el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión debido a que de esta manera se facilitaría su aprendizaje y podrían elaborar proyectos de manera más dinámica y eficiente. Además, la guía serviría de base para que puedan consultar las posibles dudas que se presenten en el desarrollo de sus actividades.

Los docentes en los resultados de la pregunta 16 de la encuesta aplicada consideran importante tener una guía institucional para el desarrollo de proyectos y apoyan la implementación de la metodología *design thinking* en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para el desarrollo de las actividades concernientes y las temáticas de estudio porque consideran un enfoque innovador y creativo que puede despertar la curiosidad e interés de los estudiantes por la asignatura.

Por su parte la autoridad institucional en la pregunta 7 de la entrevista realizada considera que todas las metodologías son bienvenidas y que sí sería factible que se implemente una guía didáctica con la metodología *design thinking* para el desarrollo de proyectos de emprendimiento que realizan los estudiantes de la institución.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones:

- Los docentes y estudiantes reconocen la importancia que tienen las metodologías activas educativas en los procesos de enseñanza aprendizaje. Debido a que permiten tener clases más atractivas y consideran que aprenden mucho mejor con la utilización de juegos, dinámicas, realización de proyectos, uso de la tecnología, entre otras por lo tanto es importante que se continúe investigando e implementando estrategias para motivar el aprendizaje significativo de los estudiantes así como también la labor docente.
- Los docentes conocen muy poco sobre la metodología *design thinking* aplicada en el campo educativo, por falta de capacitación aún no se ha implementado en clase, pero se ha trabajado de manera implícita con herramientas propias de esta metodología como son empatía, elaboración de prototipos, testeo, lluvia de ideas, entre otros, por lo que adaptarse al uso de la misma no supondría inconvenientes ya que sus herramientas facilitarían el proceso de desarrollo de proyectos de emprendimiento.
- Los estudiantes de Segundo de BGU presentan varias dificultades al momento de elaborar un proyecto de emprendimiento debido a que aún desconocen como direccionarse en el desarrollo del mismo, existen falencias desde cómo generar una idea e ir plasmándola y ejecutándola en un producto que satisfaga una necesidad ya que la línea por la que se enfoca la asignatura de emprendimiento es justamente proponer ideas de bienes o servicios nuevos, creativos e innovadores que ayuden a solventar necesidades de la sociedad y generen un reconocimiento económico o personal para el emprendedor.
- No existe una propuesta de implementación de la metodología *design thinking* para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante la aplicación de una guía didáctica que oriente a los estudiantes de

Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo la elaboración de los mismos.

- Es factible la implementación de la metodología *design thinking* en el desarrollo de proyectos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Docentes y estudiantes están predispuestos a trabajar con una guía didáctica institucional que oriente este proceso, esto se lo ratifica con los resultados obtenidos en las encuestas y entrevistas utilizadas para la investigación.

Recomendaciones

- Docentes y autoridades de la institución educativa deben continuar implementando metodologías activas en los procesos de enseñanza aprendizaje en todas las asignaturas con el afán de mejorar los resultados académicos de los estudiantes y afianzar los aprendizajes, por lo cual es necesaria la capacitación permanente en estas temáticas y todos los aspectos relacionados con la práctica docente diaria.
- Los docentes de Emprendimiento y Gestión deben investigar, aprender e implementar nuevas metodologías activas en clase, como por ejemplo el *design thinking* que permite guiar al estudiante en el desarrollo de proyectos para que las ideas que tienen puedan ser plasmadas, ejecutadas y evidenciadas.
- Es necesario implementar estrategias educativas para que los estudiantes adquieran los conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para la elaboración de proyectos de emprendimiento, debido a que esta asignatura a más de formar parte del currículo educativo tiene contenidos que son aplicables y necesarios en la sociedad y vida cotidiana.
- La elaboración e implementación de una guía didáctica para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión basándose en la metodología *design thinking* para los estudiantes de segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Título: INNOVA-EMPRENDE.

Guía didáctica para la implementación del *Design Thinking* para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Datos Informativos

Escuela: Unidad Educativa “Juan Montalvo”

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Belisario Quevedo

Dirección: Gatto Sobral Oe7-261y Andrés de Artieda

Sección: Matutina-Vespertina

Número total de estudiantes: 2.569

Tipo de plantel: Fiscal

Email: 17h02853@gmail.com

Teléfono: 023 504 805

Contexto de aplicación de la propuesta

La Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo” ubicada en la provincia de Pichincha, cantón Quito perteneciente a la parroquia Belisario Quevedo se ha caracterizado por ser una distinguida institución emblemática y centenaria del país. En la oferta educativa

cuenta con bachillerato en ciencias y proyecto innovador en la jornada matutina y el nivel de Educación General Básica Superior en la vespertina. Durante años ha brindado una educación de calidad y excelencia gracias al trabajo realizado por autoridades, docentes y comunidad educativa. Pese a las adversidades suscitadas en la pandemia por COVID 19 se ha continuado con la labor educativa en todas las áreas y niveles garantizando la formación de los educandos de forma holística, inclusiva e integral como lo estimula el Ministerio de Educación.

En la investigación realizada se puede evidenciar que a pesar de los programas de actualización y cursos de capacitación sobre metodologías activas educativas todavía no se aplican en su totalidad y que en cierta parte solo se ha trabajado con las más conocidas como son el Aprendizaje basado en proyectos y el aula invertida. Esto conlleva a que los estudiantes no afiancen los conocimientos en su totalidad, en especial en el área de Emprendimiento y Gestión en la que se desarrollan proyectos para impulsar ideas de productos que se podrían ofertar para satisfacer una necesidad y generar una retribución económica a los emprendedores. Los estudiantes aún desconocen los procesos y metodologías a seguir para poder ver plasmados en la realidad sus ideas de pequeños negocios, por lo que se limitan a dejarlos en papel y no intentar llevarlos a la práctica.

De este modo se considera importante y necesario la capacitación continua a los docentes del área con la finalidad de que se implementen nuevas estrategias en los procesos de enseñanza aprendizaje en los que se motive a los estudiantes a concretar sus ideas de emprendimientos. Por tal razón es fundamental que tanto docentes y estudiantes cuenten con una guía didáctica que les oriente el desarrollo de proyectos bajo una metodología innovadora como en este caso se propone el *Design Thinking*.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Elaborar una guía didáctica para implementación del *Design Thinking* para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Objetivos Específicos

- Sintetizar información sobre la metodología *Design Thinking* mediante la elaboración de una guía didáctica para docentes y estudiante a fin de que sirva como guía para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Socializar con docentes y estudiantes la guía didáctica para que conozcan como utilizarla en el desarrollo de los proyectos de emprendimiento.
- Sugerir a docentes y estudiantes de la institución la implementación de la guía y de la metodología *Design Thinking* en el proceso de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de contenidos, habilidades y destrezas.

Análisis de Factibilidad

La presente propuesta es factible dentro de los siguientes ámbitos:

- **Educativa:** Es importante que en el proceso de enseñanza aprendizaje se implemente metodologías activas que propicien una educación de calidad y excelencia.
- **Institucional:** Docentes, estudiantes y autoridades expresan su interés y predisposición para implementar en el proceso de enseñanza aprendizaje nuevas metodologías y estrategias que faciliten el desarrollo de proyectos.
- **Económico:** En el caso de presentarse gastos estos serán financiados por la investigadora, pero al ser una propuesta en la que se demandan de recursos virtuales y tecnológicos no se requiere de incurrir en rubros monetarios.

- **Legal:** la propuesta se enmarca en la Constitución de la República del Ecuador, Ley Orgánica de Educación Intercultural, Plan Nacional del Buen Vivir mismos que tienen como fin precautelar los procesos educativos y el bienestar de la sociedad.

Fundamentación Científico Técnica

Definición de Guía Didáctica

Recurso didáctico dado que permite orientar y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, logrando la interacción dialéctica de los componentes personales (profesores-facilitadores y estudiantes-participantes) y los personalizados (objetivos, contenidos, estrategias metodológicas, recursos didácticos, formas de organización de la docencia y la evaluación). (Pino Torrens & Urías Arbolaez, 2020, p. 375).

La guía constituye un recurso de gran utilidad para docentes y estudiantes ya que facilita el desarrollo de temáticas proponiendo en la misma actividades teóricas y prácticas para afianzar el conocimiento también tiene la ventaja de orientar el trabajo autónomo del estudiante.

Pasos para Elaborar una Guía Didáctica

Para la elaboración de la guía didáctica se deberá tomar en cuenta los siguientes apartados:

- **Título:** Es importante identificar a la guía con un nombre además así las personas que la revisen podrán tener una idea de trata la misma.
- **Objetivos:** Se debe describir el fin para el cual fue creada la guía y orientar las actividades a la consecución de ellos.
- **Contenidos:** Es el listado de temas a desarrollar en la guía.
- **Actividades:** Detallar las actividades a realizar para afianzar los conocimientos.

- **Recursos:** Se refiere a la serie de herramientas adicionales que proporciona la guía para el desarrollo de las actividades y contenidos.
- **Evaluación:** Hace énfasis en las técnicas, estrategias que se utilizaran para la evaluación en la adquisición de contenidos, habilidades o destrezas.

Metodología y Estructura de la Propuesta

Para la guía propuesta se trabajará desde un enfoque teórico práctico basados en la deducción e inducción ya que es necesario que los estudiantes conozcan aspectos conceptuales básicos sobre la metodología *design thinking* y cada una de sus fases y que por medio de la realización de actividades prácticas establecidas en la guía se pueda evaluar el entendimiento y retroalimentación de las temáticas, así también se vaya desarrollando a la par el proyecto de emprendimiento que el estudiante desea ejecutar.

La guía está estructurada por seis unidades en las que se explica la metodología y se relaciona con el desarrollo de los proyectos de emprendimiento, en casa una de estas unidades se provee de contenidos conceptuales, actividades lúdicas e interactivas, así como también rúbricas de evaluación y material descargable.

Cuadro N° 14: Estructura de la guía didáctica

	UNIDAD 1	UNIDAD 2	UNIDAD 3	UNIDAD 4	UNIDAD 5	UNIDAD 6
Temática a tratar:	Design thinking y el Emprendimiento	Empatizar	Definir	Idear	Prototipar	Testear
Título de la lección		Reconociendo con empatía las necesidades del entorno	Delimitando necesidades e ideas de emprendimiento	Proponiendo ideas de emprendimientos innovadores	Creando productos y servicios innovadores	Pongámoslo a prueba
Objetivos	Conocer la metodología design thinking y su relación con la elaboración de proyectos de emprendimiento.	Identificar las necesidades según la pirámide de Abraham Maslow. Reconocer la importancia de la empatía para el desarrollo de ideas de emprendimiento.	Conocer el proceso para definir retos, ideas. Identificar los diferentes tipos de emprendimientos	Generar múltiples ideas para la creación de emprendimientos y productos innovadores	Elaborar prototipos de bienes o servicios Reconocer el proceso de elaboración del producto de la idea de emprendimiento.	Evaluar la idea de emprendimiento y los prototipos realizados para comprobar si cumplen con los objetivos para los cuales fueron diseñados.
Contenidos	-Design Thinking -Fases -Proyectos de emprendimiento -Proceso de creación del emprendimiento	-Empatía - Pirámide de Maslow -Técnicas y Herramientas para empatizar	-Fase definir -Técnicas y Herramientas para definir -Tipos de emprendimientos.	-Fase idear -Técnicas y Herramientas para idear	-Fase Prototipar -Técnicas y Herramientas para prototipar - Bienes y servicios -Características del bien y servicio	- Fase testear -Técnicas y Herramientas para testear -Estrategias para fortalecer los emprendimientos

Actividades	-Lecturas - Análisis -Conversatorios	-Visualización de videos -Trabajo en grupo -Investigación	-Aplicación de técnicas - Delimitación de necesidades -Trabajos prácticos	- Aplicación de método SCAMPER -Socialización de ideas	-Lluvia de ideas -Reconocimiento de bienes y servicios - Elaboración de prototipos	-Testeo de prototipos y propuestas -Autoevaluación de actividades realizadas.
Recursos	-Texto del Ministerio de Educación, videos, Educaplay, Google drive, cuaderno de trabajo	-Texto del Ministerio de Educación, videos, Educaplay, mapa de empatía, Google drive, cuaderno de trabajo.	Texto del Ministerio de Educación, videos, Padlet, matriz 2x2, Google drive, cuaderno de trabajo.	Texto del Ministerio de Educación, videos, wordwall, Google drive, cuaderno de trabajo.	Texto del Ministerio de Educación, videos, Google drive, cuaderno de trabajo.	Texto del Ministerio de Educación, videos, wordwall, Google drive, cuaderno de trabajo.
Evaluación		Rúbrica	Rúbrica	Rúbrica	Rúbrica	Rúbrica

Elaborado por: Evelyn Caiza

Plan de acción

Cuadro N° 15: Plan de acción de la propuesta

ETAPAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
PLANIFICACIÓN	Investigar las temáticas relacionadas con la propuesta planteada como son: Design Thinking y proyectos de emprendimiento.	-Investigación en fuentes bibliográficas, internet, textos -Diseño de la guía, contenidos y actividades. -Elaboración de la guía didáctica.	<ul style="list-style-type: none"> • Material bibliográfico • Internet • Marco teórico 	Desarrollo de la guía en su totalidad.
SOCIALIZACIÓN	Socializar con docentes y estudiantes la guía para la implementación del design thinking para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión	-Capacitación a docentes y estudiantes sobre la metodología, estructura y como utilizar la guía.	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Internet • Proyector • Pizarra • Marcadores • Guía didáctica 	Docentes y estudiantes conocen sobre la metodología, estructura y como utilizar la guía didáctica.
EJECUCIÓN	Aplicar la guía didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de Emprendimiento y gestión, específicamente al desarrollar los proyectos.	-Trabajo en aula con la guía como un recurso importante en la elaboración de proyectos. - Realización de actividades propuestas.	<ul style="list-style-type: none"> • Guía didáctica • Aula de clase • Internet • Texto 	Docentes y estudiantes utilizan la guía en el desarrollo de las clases de Emprendimiento y gestión.
EVALUACIÓN	Evaluar los resultados de la implementación y uso de la guía didáctica con estudiantes y docentes.	-Aplicación de las rúbricas de evaluación propuestas en la guía. -Desarrollo de proyectos de emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Internet • Rúbricas 	Aplicación de la guía para realizar proyectos de emprendimiento de manera organizada, eficaz y dinámica propiciando ideas de productos nuevos e innovadores.

Elaborado por: Evelyn Caiza



— UNIVERSIDAD — INDOAMÉRICA

GUÍA DIDÁCTICA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL DESIGN THINKING PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS EN LA ASIGNATURA DE EMPRESIMIENTO Y GESTIÓN

INNOVA-EMPRENDE



*Elaborado por: Evelyn Caiza Q
Quito-Ecuador.*

2022

CRÉDITOS

INNOVA -EMPRENDE

Guía didáctica para la implementación del Design Thinking para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Elaborado y diseñado por:

Evelyn Caiza Quillupangui.

Imágenes y fotografías:

Imágenes tomadas de Google y freepick.

Quito-Ecuador

2022

ÍNDICE

Presentación	3
Conoce tu guía	3
Unidad 1: Design thinking y el emprendimiento	4
Fases del Design thinking	4
Proceso de creación de un proyecto de emprendimiento	5
Unidad 2: Empatizar	6
Técnicas para empatizar	7
Unidad 3: Definir	10
Técnicas para definir	11
Tipos de Emprendimientos	13
Unidad 4: Idear	14
Técnicas para definir	15
Unidad 5: Prototipar	17
Técnicas para prototipar	18
Bienes y Servicios	19
Unidad 6: Testear	20
Técnicas para testear	21
Estrategias para fortalecer los emprendimientos	22
Resumen	23

PRESENTACIÓN

La presente guía tiene el objetivo de dar a conocer a docentes y estudiantes sobre una metodología activa denominada: Design Thinking cuya traducción al español significa pensamiento de diseño, pensar como un diseñador conlleva a ir más allá, a observar de manera metódica y detallada los procesos que se siguen para lograr determinado objetivo.

Toda acción que se emprende en la vida tiene un fin y para su consecución se suele seguir cierto proceso, Design thinking ofrece cinco fases organizadas a través de las cuales se podrá dar una solución innovadora a una necesidad identificada.

En esta guía se plasma una propuesta de como implementar esta metodología para desarrollar proyectos de emprendimiento que en la actualidad son muy demandados debido a los cambios económicos que se generan en el país y el mundo, ya que el surgimiento de emprendimientos ha contribuido en la mejora de las condiciones económicas y sociales de la población. Se espera que esta guía oriente el proceso de gestación, puesta en marcha y fortalecimiento de las ideas de futuros negocios que conlleven a la satisfacción de necesidades, así como la satisfacción personal de los emprendedores.

3

CONOCE TÚ GUÍA

La guía propuesta está estructurada por 6 unidades, estas cuentan con el contenido científico explicado a manera de síntesis, actividades y recursos didácticos, los cuales están identificados con iconos diferenciados para su mejor apreciación.

RECURSOS AUDIOVISUALES



- Proporciona enlaces con videos tutoriales para ampliación del tema de estudio.



RECURSOS DESCARGABLES

- Proporciona recursos tales como formatos, rúbricas de evaluación los cuales se encuentran compartidos en una carpeta de Google Drive.



ACTIVIDADES

- Se proponen actividades a desarrollar para consolidar el conocimiento y guiar el desarrollo de proyectos.

ACTIVIDAD INTERACTIVA



- Enlaces que dirigen a páginas web con actividades lúdicas e interactivas de los temas de estudio.



PÁGINAS WEB

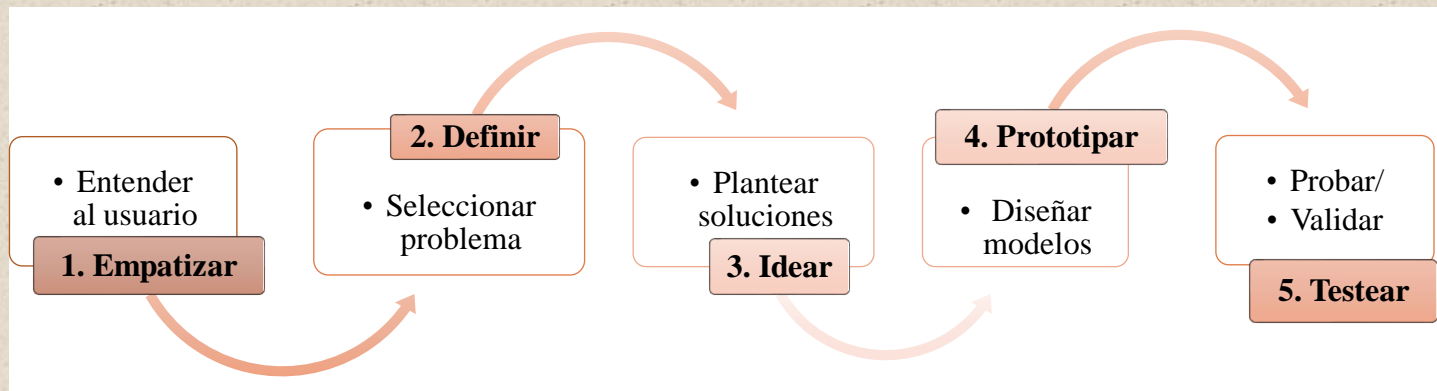
- Direcciona a páginas web con información, herramientas o recursos pertinentes al tema de estudio.

UNIDAD 1: DESIGN THINKING Y EL EMPRENDIMIENTO

El *design thinking* es una metodología activa utilizada para innovar en cualquier contexto, se enfoca principalmente en el usuario y en sus necesidades y a través de un proceso organizado y dinámico pretende encontrar soluciones creativas a las problemáticas existentes. Este método consta de una serie de pasos que se apoyan en herramientas y técnicas que fomentan el proceso creativo hasta la obtención de un nuevo producto innovador empezando desde la generación de ideas, trabajo colaborativo, investigación, prototipos, entre otros. A inicios de su apareamiento en la década de los 60 su aplicación se dio principalmente en el campo del diseño, pero con el transcurso del tiempo y los cambios sociales se ha ido adaptando a varios entornos como la educación, salud, emprendimientos, ingeniería, empresarial, entre otros.

FASES DEL DESIGN THINKING

Consta de cinco fases, cada una de ellas con características, técnicas y herramientas propias para el desarrollo de actividades, es un proceso coordinado, porque al finalizar una etapa, esta se convierte en el punto de partida de la siguiente hasta llegar a un objetivo que será el de proponer una solución creativa e innovadora frente a una necesidad. A continuación, se detallan las fases propuestas por el Instituto de diseño de la Universidad de Stanford.



PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO

El proyecto de emprendimiento es un conjunto de actividades planificadas orientadas a iniciar una idea o propuesta de negocio o acción social invirtiendo recursos en un determinado tiempo, ya sea de manera individual o en asociación con el fin de satisfacer una necesidad y obtener una rentabilidad económica o satisfacción personal o comunitaria. El emprendimiento debe ir acompañado de la gestión, es decir de las acciones que dirigen, administran y permiten el logro de objetivos.

Proceso de Creación de un Emprendimiento

En el proceso natural de creación de una idea de emprendimiento se deben seguir tres fases:



GESTACIÓN DEL PROYECTO	PUESTA EN MARCHA	FORTALECIMIENTO
El futuro emprendedor tiene la iniciativa de crear un emprendimiento, partiendo de las capacidades y habilidades que posee. Realiza un proceso investigativo, analiza posibles ideas, selecciona la de mayor potencial y viabilidad en función de las necesidades, recursos, oportunidades y público objetivo al cual se enfoca	Se estructura el proyecto se planifica los aspectos de operación, diseño del producto o servicio en calidad de prototipo, publicidad, recurso económico, es decir inicia el emprendimiento.	Busca consolidar y fortalecer el emprendimiento en función de las experiencias y aprendizajes que se tiene a diario en la gestión con el afán de implementar estrategias para dar continuidad al mismo. Así como también a través de procesos de evaluación que pueden ser de tipo cualitativo o cuantitativo.

UNIDAD 2: EMPATIZAR

Nombre de la lección:	Reconociendo con empatía las necesidades del entorno
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none">- Identificar las necesidades según la pirámide de Abraham Maslow.- Reconocer la importancia de la empatía para el desarrollo de ideas de emprendimiento.- Analizar las necesidades de la población, recolectar información basada en muestras e indagar sobre datos relacionados con el emprendimiento.
Destrezas:	EG.5.3.1. Proponer y definir productos o servicios determinados por las necesidades de su entorno.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none">- Empatía- Pirámide de Maslow- Técnicas y Herramientas para empatizar
Recursos:	<ul style="list-style-type: none">- Texto del Ministerio de Educación- Videos- Educaplay- Mapas de empatía- Google Drive- Cuaderno de trabajo.
Duración:	4 períodos de clase

EMPATÍA:

- ✓ Capacidad de identificarse con alguien y compartir sus sentimientos (RAE,2020)
- ✓ “Significa entender el problema inicial y ponerse en el lugar del usuario final para dar soluciones que satisfagan sus necesidades (De Miguel Zamora, 2021, p. 281).

CLAVES PARA EMPATIZAR



Observar



Comportamiento y contexto de los usuarios.

Involucrarse



Generar conversaciones para conocer la realidad.

Escuchar



Con atención cada detalle de la conversación con el usuario

TÉCNICAS PARA EMPATIZAR

LAS NECESIDADES: Los emprendimientos nacen de las necesidades, es decir de la carencia o falta de algo, al identificar de manera clara la necesidad a satisfacer se generan ideas y propuestas de posibles productos o servicios que se pueden ofrecer para cubrir estas carencias.



Fuente: Ministerio de Educación

Para reconocer las necesidades, la manera en la que actualmente se satisface y las nuevas posibles ideas para solventarla se puede utilizar la siguiente matriz

N°	Necesidades	¿Cómo se satisface actualmente?	Potencial Emprendimiento
1			
2			
3			

ENTREVISTA: Conversación entre dos o más personas con el objetivo de recabar información de un tema específico a través de la aplicación de un instrumento (cuestionario), mismo que puede estar estructurado con preguntas abiertas, cerradas o mixtas. Para la estructura del instrumento se puede tomar como referencia el siguiente formato:

**UNIDAD EDUCATIVA "JUAN MONTALVO
SEGUNDO DE BGU
ENTREVISTA A ESTUDIANTES**

← Datos informativos

Objetivo..... ← ¿Para qué se realiza y aplica la entrevista?

Instrucciones.....

Preguntas: (Listado de preguntas a desarrollar) ← ¿Cómo debe ser contestado el cuestionario?

Preguntas abiertas: Son de libre expresión del entrevistado **Ejemplo:**

1.- ¿Qué necesidades usted identifica que hay en la institución educativa?
..... ← Preguntas abiertas cerradas

Preguntas cerradas: Están delimitadas con opciones de respuesta. **Ejemplo:**

2.- Seleccione una necesidad que usted considera existente en la institución educativa.

- Falta de servicio de transporte.
- Falta de áreas verdes
- Falta de actividades extracurriculares

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN ← Agradecimiento por la ayuda y tiempo

MAPAS DE EMPATÍA: Sirve para describir al cliente ideal por medio de 6 criterios: ¿Qué oye?, ¿Qué ve?, ¿Qué piensa y siente?, ¿Qué dice y hace? Esfuerzos y Resultados.

Al aplicarlo se podrá tener una visión más amplia de las necesidades del grupo de estudio.



RECURSOS:

Ejemplo de cómo realizar el mapa de empatía

<https://www.youtube.com/watch?v=oeMhgrz91Nc>



Formato de matriz de mapa de empatía



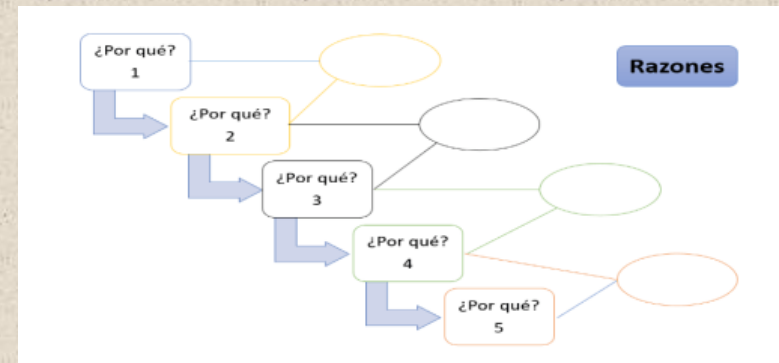
<https://docs.google.com/document/d/1keX3KLSHbW-4uBZ4U5BM0akImsh6DAMj/edit?usp=sharing&oid=10760332233776238872&rtpof=true&sd=true>

INMERSIÓN COGNITIVA: Técnica que permite ser empáticos a través de la experimentación de la necesidad o probando un producto o servicio haciendo el papel de un consumidor más para entender la realidad de interrelación entre usuario y el producto.



LOS 5 ¿POR QUÉ?

Permite despejar varias incógnitas ya que al preguntar el ¿por qué? del problema se desencadena una respuesta que dará paso a otro ¿por qué? y así sucesivamente hasta llegar a la quinta razón. De este modo se puede conocer que un problema no tiene una única causa ni una única alternativa de solución.



RECURSOS DESCARGABLES

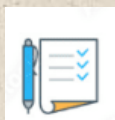
Matriz de 5 ¿Por qué?

<https://docs.google.com/document/d/1PhKLMExCNrt2tiyX56nTMxUAuZLsZiVz/edit?usp=sharing&oid=107603322337762>

BENCHMARKING

Método en el que se realizan comparaciones de técnicas, características y procesos de otras entidades con el fin de aumentar la eficiencia y productividad.

CUALIDADES	EMPRESA 1	EMPRESA 2	EMPRESA 3
Precio Accesible	✓	✓	X
Cumple estándares con de calidad ISO	✓	X	✓
Diseño del producto llamativo	✓	✓	X



ACTIVIDADES

- 1.- Observe el siguiente video: “La cadena de la empatía” y comente: <https://www.youtube.com/watch?v=Kv3LxHBSN3Y>
- 2.- Forme grupos de trabajo de 5 integrantes. Elija un nombre para su grupo
- 3.- Seleccione una técnica estudiada y aplíquela para reconocer las necesidades de la institución educativa.

ACTIVIDAD INTERACTIVA



- 1.- Ingrese al enlace y desarrolle la actividad propuesta.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12602290-design_thinking_empatizar.html

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

FASE EMPATIZAR-IDENTIFICACIÓN DE NECESIDADES

INDICADOR	SIEMPRE 2puntos	CASI SIEMPRE 1.5 puntos	NUNCA 1 punto.
Reconoce las necesidades según la pirámide de Maslow.			
Valora la importancia de la empatía como elemento fundamental para iniciar una idea de emprendimiento.			
Trabaja de manera empática respetando las diferencias de los integrantes del grupo.			
Identifica las técnicas para realizar el proceso de empatizar.			
Aplica de manera adecuada el proceso de la técnica seleccionada.			
TOTAL			

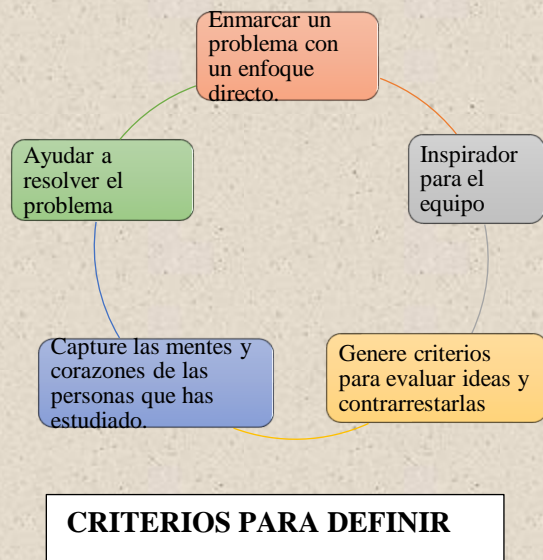
RECURSOS DESCARGABLES

Formato de rúbrica de evaluación:

<https://docs.google.com/document/d/1w2yYF7zJvg0oyt3XJ-cnpuAwjXmof5B8/edit?usp=sharing&oid=107603322337776238872&rtpof=true&sd=true>

UNIDAD 3: DEFINIR

Nombre de la lección:	Delimitando necesidades e ideas de emprendimiento
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el proceso para definir retos, ideas. - Identificar los diferentes tipos de emprendimientos
Destrezas:	Describir detalladamente el proceso operacional o productivo del nuevo emprendimiento. (Ref. EG.5.5.4)
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> - Fase definir - Técnicas y Herramientas para definir - Tipos de emprendimientos.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> - Texto del Ministerio de Educación - Padlet - Google Drive - Educa play - Videos - Matriz 2x2 - Cuaderno de trabajo.
Duración:	2 períodos de clase



DEFINIR: “Consiste en un proceso de síntesis de la información previamente recolectada por parte de los estudiantes con el fin de plantear una posible problemática, la cual definirá el reto que guiará todo el proceso del DT”. (Mena Octavio, 2021, p. 56). Al filtrar la información receptada en la de empatía se podrá **delimitar** una problemática y **definir** una propuesta de valor innovadora que ayude a solventarla, además en esta etapa se debe identificar a los beneficiarios del producto o servicio a realizarse. El diálogo y el consenso del grupo es un factor clave para determinar la línea a seguir y la problemática a resolver

TÉCNICAS PARA DEFINIR

SATURAR Y AGRUPAR

Consiste en agrupar por categorías, similitudes o coincidencias información que se encuentra escrita en post-its con el afán de identificar, priorizar y definir la necesidad en la que se va a trabajar.

Esta técnica puede realizarse en la pizarra o también con el uso de herramientas digitales como el padlet, mural, lino, entre otros, en el que se definirán las necesidades encontradas en la etapa anterior.



RECURSOS: Enlaces páginas web para la técnica saturar y agrupar

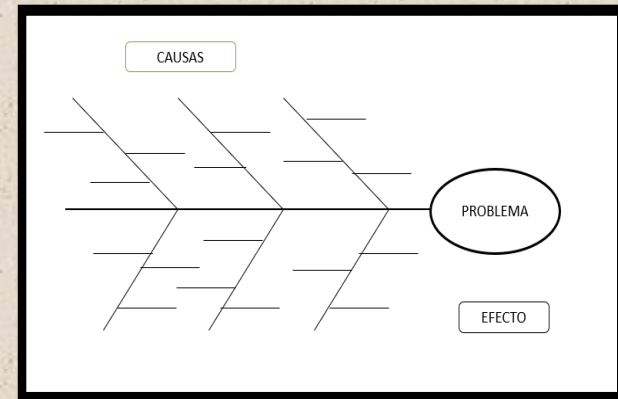
MURAL: <https://www.mural.co/>

PADLET: <https://es.padlet.com/>

LINO: <https://en.linoit.com/>

DIAGRAMA ISHIKAWA

Su estructura es similar al esqueleto de pescado en la cabeza se ubicará el problema y en las espaldas las causas también se pueden incluir espaldas menores en las que se ubicarían las sub-causas que provocan el problema.



RECURSOS DESCARGABLES

Formato Diagrama Ishikawa

https://docs.google.com/document/d/1_nJQyXZGLoCYJtAtJUetxOWoRP6tAN0I/edit?usp=sharing&ouid=107603322337776238872&rtpof=true&sd=true

MOODBOARD

En español se traduce como tablero de inspiración, es una herramienta visual en la que se expresa a través de imágenes y fotografías ideas para iniciar un proyecto.

Se puede realizar un *moodboard* de las necesidades encontradas en la fase empatizar.



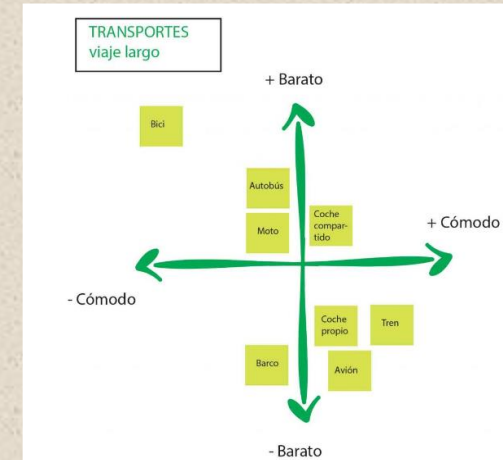
ACTIVIDADES

- 1.- Con los grupos de trabajo revisar la información obtenida en el proceso de identificación de necesidades.
- 2.- Realice la técnica de saturar y agrupar para definir la necesidad a solventar
- 3.- Con 5 de las necesidades encontradas realice un *moodbord*.

NOTA: las actividades 2 y 3 pueden ser realizadas en herramientas digitales

MATRIZ 2X2

Se trata de un eje formado por dos variables en sus intensidades opuestas. Por ejemplo, puedes organizar la matriz en mayor y menor coste de una idea y mayor y menor impacto de la misma, lo que te hará ver de forma visual qué proyectos son asequibles e importantes y cuáles no. (Ramos Vega, 2017)



RECURSOS DESCARGABLES

Matriz 2X2

Rúbrica de evaluación fase definir

<https://docs.google.com/document/d/1f8X6vali4GnEljc2YuPYeruPDJF4FQnf/edit?usp=sharing&oid=107603322337776238872&rtpof=true&sd=true>

https://docs.google.com/document/d/1v_JVeGmEWQOWQsHxOChXmaSPhqC57eWi/edit?usp=sharing&oid=107603322337776238872&rtpof=true&sd=true

TIPOS DE EMPRENDIMIENTOS

Los emprendimientos se generan con el afán de obtener una rentabilidad económica, pero también existen los de tipo social que no necesariamente buscan lucro sino más bien ayudar a un determinado grupo comunitario en la satisfacción de una necesidad o proponiendo una solución a una problemática que se presente.

Tipos de Emprendimientos Económicos

TIPO	DESCRIPCIÓN	EJEMPLO
Comercial	Se dedica a la compra y venta de productos sin ningún tipo de transformación	-Papelería -Tienda de abarrotes
Industrial	Transforman la materia prima en un producto terminado con la ayuda de mano de obra y maquinaria	-Panadería -Procesadora de chocolates
De servicios	Ofrecen un servicio relacionado con las habilidades, actitudes o para el uso de un bien.	-Servicio de transporte -Capacitaciones



ACTIVIDADES

- 1.- De la necesidad identificada, defina si su idea de emprendimiento pertenece al económico o social y argumente el ¿Por qué?
- 2.- Explique a que tipo de emprendimiento pertenece la necesidad identificada

Tipos de Emprendimientos Sociales

Turismo Comunitario	Las comunidades hacen uso de sus culturas, tradiciones para atraer a los turistas, en este tipo de emprendimientos se busca que toda la comunidad participe y de este modo se genere una fuente de empleo para los habitantes.
Emprendimiento deportivo.	Se realizan actividades deportivas con el fin compartir en familia, formar ideales, cumplir sueños, y que la comunidad destine su tiempo y energía a actividades provechosas.
Emprendimiento ambiental.	Emprender acciones que permitan cuidar el medio ambiente priorizando el cuidado de la naturaleza
Emprendimiento comunitario.	Toda la comunidad realiza una determinada actividad, y las ganancias son para todos o para realizar una obra en la comunidad.

ACTIVIDAD INTERACTIVA



1. Ingresa al enlace y desarrolla la actividad propuesta.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12611285-tipos_de_emprendimientos.html

UNIDAD 4: IDEAR

Nombre de la lección:	Proponiendo ideas de emprendimientos innovadores.	
Objetivos:	Generar múltiples ideas para la creación de emprendimientos y productos innovadores	
Destrezas:	EG.5.5.2 Exponer de forma sintetizada y sencilla del bien o servicio seleccionada por el estudiante (idea de emprendimiento) y sus características principales, de tal manera que en un lapso muy corto genere impacto entre quienes escuchan	
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> - Fase idear - Técnicas y Herramientas para idear 	
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> - Texto del Ministerio de Educación - Word wall - Google Drive - Educa play 	<ul style="list-style-type: none"> - Videos - Cuaderno de trabajo.
Duración:	2 períodos de clase	



Consiste en generar todas las ideas posibles que se ocurran, no enfocarse en una única solución entre más ideas se propongan más opciones se tendrán.

“Todas las ideas son válidas y se combina todo desde el pensamiento inconsciente y consciente, pensamientos racionales y la imaginación.” (Plattner, 2012, p.7).

La creatividad juega un papel fundamental en esta etapa, porque desde ahí pueden crearse propuestas innovadoras.

“Las que conducen y arrastran al mundo no son las máquinas, sino las ideas” Víctor Hugo

TÉCNICAS PARA IDEAR

Brainstorming Lluvia de ideas	Utilizada para el desarrollo de la creatividad y la participación activa del grupo. Los integrantes deben proponer una serie de alternativas sin miedo a los prejuicios, al final se deben filtrar las que se más se orienten con el proyecto que se desee ejecutar.
Brainwriting	Permite crear ideas y construir sobre las mismas, consiste en escribir las ideas en una hoja la cual se va pasando a los compañeros del grupo para que se agregue, mejore o cambie algo de la idea hasta que la hoja llegue a la persona del inicio.
Drawstorming	Es una lluvia de ideas a través de dibujos, facilita posteriormente el proceso de creación de prototipos.

MÉTODO SCAMPER

Esta técnica similar a la lluvia de ideas que se utiliza para desarrollar o mejorar productos o servicios. De una de las ideas seleccionadas se aplica el proceso que propone cada una de las letras que conforman esta técnica

S	Sustituye
C	Combina
A	Adapta
M	Modifica
P	Proponer otros usos
E	Elimina
R	Reorganiza

EJEMPLO: MÉTODO SCAMPER

IDEA: CREAR CUENTOS PARA EL MANEJO DE EMOCIONES EN NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS

S	Crear cómics para el manejo de emociones en niños y adolescentes
C	Crear cuentos, fábulas, historietas para el manejo de emociones en niños, adolescentes y adultos.
A	Crear una página web con recursos literarios para el manejo de emociones en niños, adolescentes y adultos.
M	Realizar un podcast con contenido sobre el manejo de emociones.
P	Crear un podcast para el manejo de emociones y la práctica de valores en niños, adolescentes y adultos.
E	Crear únicamente cuentos y cómics para el manejo de emociones en niños y adolescentes.
R	Crear cuentos y cómics para el manejo de emociones en niños y adolescentes en una plataforma virtual con un espacio lúdico para la retroalimentación e interacción

RECURSOS AUDIOVISUALES



Observa el video sobre el método SCAMPER

https://www.youtube.com/watch?v=T_TkM10PG8Y



ACTIVIDADES

1.- Aplique el método SCAMPER a la idea de emprendimiento definida por el grupo de trabajo. (Puede utilizar el formato de la sección recursos descargables)

2.- Comparta la idea de emprendimiento con los compañeros de clase en el siguiente tablero.

-Ingrese al enlace: http://linoit.com/users/EVELYN_CAIZA-3/canvases/LLUVIA%20DE%20IDEAS

- Seleccione uno de los post-it de la parte superior izquierda de la pantalla



-Escriba la idea de emprendimiento



- De clic en publicar



ACTIVIDADES

1.- Ingrese al enlace y desarrolla la actividad propuesta:
<https://wordwall.net/es/resource/34289808>

EVALUACIÓN

RÚBRICA DE EVALUACIÓN FASE: IDEAR

INDICADOR	SIEMPRE 2.5 untos	CASI SIEMPRE 1.5 puntos	NUNCA 1 punto.
Plantea varias ideas de emprendimientos, productos o servicios para satisfacer la necesidad identificada			
Identifica las técnicas para realizar el proceso de idear.			
Aplica de manera adecuada el proceso de la técnica seleccionada.			
Comparte la idea de emprendimiento con el grupo			
TOTAL/10			



RECURSOS DESCARGABLES

- Rúbrica de evaluación
https://docs.google.com/document/d/1NG10qA8jlOiaoZuOyu_2PWursJV1Ing/edit?usp=sharing&ouid=10760332233776238872&rtpof=true&sd=true
- Formato método SCAMPER
https://docs.google.com/presentation/d/1_cMyza375T2ngewUeIX3Ct3Wz6iIlhKN/edit?usp=sharing&ouid=10760332233776238872&rtpof=true&sd=true

UNIDAD 5: PROTOTIPAR

Nombre de la lección:	Creando productos y servicios innovadores	
Objetivos:	Elaborar prototipos de bienes o servicios. Reconocer el proceso de elaboración del producto de la idea de emprendimiento.	
Destrezas:	EG.5.5.2 Exponer de forma sintetizada y sencilla del bien o servicio seleccionada por el estudiante (idea de emprendimiento) y sus características principales, de tal manera que en un lapso muy corto genere impacto entre quienes escuchan.	
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> - Fase Prototipar - Técnicas y Herramientas para prototipar - Bienes y servicios - Características del producto y servicio 	
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> - Texto del Ministerio de Educación - - Educaplay - Google Drive 	<ul style="list-style-type: none"> - Videos - Cuaderno de trabajo.
Duración:	4 períodos de clase	

RAZONES PARA PROTOTIPAR

Llevar las ideas a la práctica, desarrollar el diseño de un objeto o resultado real, visible o tangible.



Etapa experimental en la que se materializan las ideas.



Idea más clara del producto o servicio sus funciones, características y utilidades



Se comprueba si la idea planificada es válida



- Inventar y construir soluciones.
- Cometer errores antes del proceso.
- Evaluar alternativas.
- Controlar procesos de creación.

TÉCNICAS PARA PROTOTIPAR



PROTOTIPO EN BRUTO

Consiste en representar de manera física y tangible el producto o servicio, para que sea visible, verificable y se pueda tener una idea más clara de lo que se propone.



ROL PLAYING

Se realiza una simulación de cómo puede ser utilizado el producto o servicio y las expectativas que genera a los usuarios



PROTOTIPO EN IMAGEN

Se representa el producto o servicio de manera visual a través de imágenes o dibujos que pueden ser realizados de manera física o digital, se trata de plasmar en los gráficos las características y cualidades de la alternativa de solución



MAQUETAS

Se realiza una réplica del prototipo del producto o servicio que se ha ideado con el fin de tener una visualización más amplia de la estructura del mismo

RECURSOS AUDIOVISUALES



- **Observe** el video: ¿Cómo diseñar y hacer un prototipo?

https://www.youtube.com/watch?v=J47xF8_iERI



ACTIVIDADES

-Ingrese en el enlace y desarrolle la actividad propuesta

<https://es.liveworksheets.com/bp3126599sq>

BIENES Y SERVICIOS



CARACTERÍSTICAS DE LOS BIENES O SERVICIOS

Se refieren a los atributos, características y cualidades que los diferencien de la competencia. Deben cumplir con los requerimientos que el cliente busca, así como también ofrecer un valor agregado.

PRODUCTOS	SERVICIOS
Calidad	Tiempo
Durabilidad	Seguridad
Tamaño	Amplitud
Sabor	Conocimiento
Color	
Medidas exactas	
Resistencia	



ACTIVIDADES

- Realice una lluvia de ideas de bienes y servicios que existen en la institución educativa. Enliste 5 de cada uno.
- Elabore el prototipo del bien o servicio de su idea de emprendimiento, seleccione una de las técnicas estudiadas.

NOTA: Para esta actividad también puede utilizar páginas web como:

Marvel: <https://marvelapp.com/>

Proto.io: <https://proto.io/>



ACTIVIDADES

-Ingrese al enlace y desarrolle la actividad propuesta

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12618379-bienes_y_servicios.html



RECURSOS DESCARGABLES

Rúbrica de evaluación:

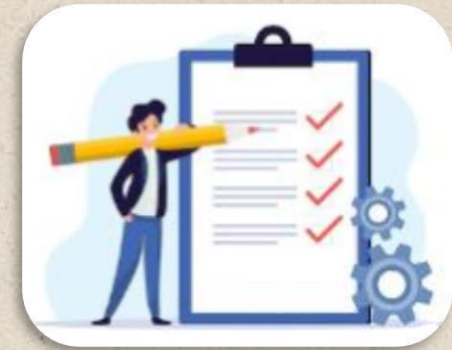
https://docs.google.com/document/d/16NRQqJIni0DWtgHf_1RTI87qH4Awv46x/edit?usp=sharing&ouid=1076033223

UNIDAD 6: TESTEAR

Nombre de la lección:	Pongámoslo a prueba
Objetivos:	Evaluar la idea de emprendimiento y los prototipos realizados para comprobar si cumplen con los objetivos para los cuales fueron diseñados.
Destrezas:	EG.5.5.2 Exponer de forma sintetizada y sencilla del bien o servicio seleccionada por el estudiante (idea de emprendimiento) y sus características principales, de tal manera que en un lapso muy corto genere impacto entre quienes escuchan
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none">- Fase testear- Técnicas y Herramientas para testear- Estrategias para fortalecer los emprendimientos
Recursos:	<ul style="list-style-type: none">- Texto del Ministerio de Educación- Word wall- Google Drive- Educa play- Videos- Cuaderno de trabajo.
Duración:	2 períodos de clase

Es la última etapa del proceso en la que: “se probará los prototipos con los usuarios implicados en la solución que se esté desarrollando. Esta fase es crucial y ayudará a identificar mejoras significativas, fallos a resolver, posibles carencias” (Tapia Moya & Villarreal Satama, 2020, p.34).

Testear permite tener un punto de vista más amplio sobre el producto o servicio propuesto ya que al dejar que los usuarios interactúen con él, se puede validar si es apto o no para satisfacer la necesidad.



TÉCNICAS PARA TESTEAR

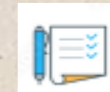
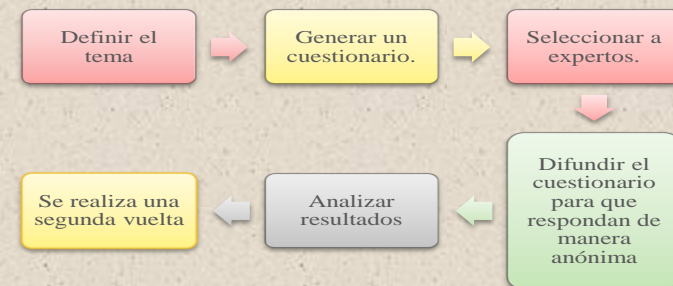
FOCUS GROUP: Participan varias personas del grupo objetivo dando a conocer las percepciones del bien o servicio con el fin de obtener información a través de los comentarios, reacciones e ideas de cada uno de los participantes.



MATRIZ DE FEEDBACK: Permite obtener una retroalimentación por parte de los usuarios sobre el producto propuesto, para su aplicación se debe generar una matriz dividida en 4 cuadrantes en los que coloraran comentarios positivos, críticas constructivas, preguntas, dudas o inconvenientes y las ideas nuevas que surgen en el proceso de testeo, con el afán de realizar los cambios pertinentes en el proyecto.

Cosas que más agradan al usuario	Críticas constructivas
Preguntas que surgen durante el proceso	Nuevas ideas

DELPHI: Es un método predictivo que consiste en reunir a una serie de expertos, que de forma anónima responden a un cuestionario común hasta llegar a un consenso. Consta de los siguientes pasos (Ramos Vega, 2017)



ACTIVIDADES

- Seleccione a un grupo de usuarios para poner a prueba el prototipo.
- Seleccione una técnica para testear y evalúe el prototipo realizado.
- Autoevalúe el producto final y su idea de emprendimiento.



RECURSOS DESCARGABLES

Rúbrica de evaluación:

https://docs.google.com/document/d/1QC_Nc60wbasz9-Q7PB_3q4Y5gaC3kJNI/edit?usp=sharing&ouid=10760332233776238872&rtpof=true&sd=true

Matriz Feedback:

https://docs.google.com/document/d/14wPfwcwDGSO_UVuhdVa0qstwyYgzpIT/edit?usp=sharing&ouid=10760332233776238872&rtpof=true&sd=true

Método Delphi:

<https://docs.google.com/document/d/11tkEDu1hbrggMF5rjdBId7rTRS2ki-/edit?usp=sharing&ouid=10760332233776238872&rtpof=true&sd=true>

ESTRATEGIAS PARA FORTALECER LOS EMPRENDIMIENTOS

Una vez que se ha establecido la idea de emprendimiento es importante mantenerla y fomentar su crecimiento para lo cual se deben planificar estrategias que permitan afianza a los clientes y proyectarse a nuevos segmentos de mercado.



Para tener éxito, tu deseo de éxito debe ser mayor que tu miedo al fracaso.” Bill Cosby

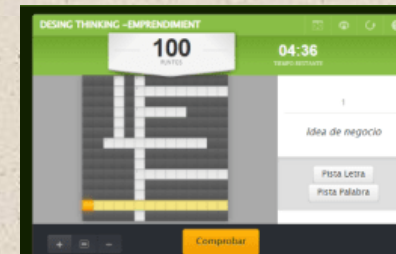
22



ACTIVIDADES

Ingrese al enlace y desarrolle la actividad propuesta

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12607588-desing-thinking-empredimient.html>



Ingrese al enlace y desarrolle la evaluación planteada

<https://www.thatquiz.org/es/classtest?AAP2BWZQ>



RESUMEN

El design thinking es una metodología aplicada en el desarrollo de proyectos de emprendimiento, cada una de sus fases se prestan para planificar y ejecutar una idea de emprendimiento.

EMPATIZAR	DEFINIR	IDEAR	PROTOTIPAR	TESTEAR
Proceso para identificar las necesidades del entorno, aquí se puede utilizar la pirámide de Maslow.	En esta fase se procesa a delimitar una de las necesidades en las cuales se trabajará en el proyecto de emprendimiento	Se piensa en alternativas de solución a la problemática encontrada	Se realiza las propuestas ideadas en la fase anterior	Se pone a prueba el producto realizado con el afán de verificar su aceptación, usos y beneficios.
<p>Ejemplo: En la institución educativa se realiza una encuesta para conocer que necesidades tienen los estudiantes.</p> <p>Entre las necesidades se identifican las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mejorar el servicio de bar para que oferten un menú más nutritivo, - Tener una copiadora interna -Mayor seguridad -Espacios recreativos, entre otras. 	<p>Ejemplo: Una vez analizado los resultados y consensados con el grupo se selecciona la necesidad de mayor importancia y factibilidad según el grupo en este caso se selecciona la de mejorar el servicio de bar con alimentos más nutritivos.</p>	<p>Ejemplo: El grupo de estudiantes después de aplicar las técnicas de la fase idear determina que es factible la realización de ensaladas de futas con aderezos nutritivos como miel, yogurt, granola, avena</p>	<p>Ejemplo: Los estudiantes proceden a la búsqueda del material e ingredientes necesarios para plasmar su idea de las ensaladas de frutas nutritivas.</p>	<p>Ejemplo: Los estudiantes instalan un stand en la hora de recreo para ofrecer sus ensaladas también elaboran un formulario en Google forms para que las personas que adquieren el producto pueden evaluarlo.</p>

“El aprendizaje es más efectivo cuando se trata de un proceso activo, en lugar de pasivo”

Kurt Lewin

Plan de Monitoreo y Evaluación de la ejecución de la estrategia planificada

Es importante disponer de un plan de monitoreo y evaluación de la propuesta con el afán de tomar las decisiones oportunas que permitan el mejoramiento de la misma, por lo tanto, la guía debe estar en un proceso de revisión y evaluación continua.

Cuadro N° 16: Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta

N°	PREGUNTAS	RESPUESTAS
1	¿Para qué evaluar?	Para conocer las correcciones que se deben realizar en la Guía didáctica con el afán de ser usada de manera eficiente en el proceso de enseñanza aprendizaje.
2	¿Qué evaluar?	La guía didáctica Innova-Emprende
3	¿Cómo evaluar?	Mediante reuniones con los docentes del área de forma quimestral para conocer la apreciación y resultados que tiene la aplicación de la guía.
4	¿Con qué evaluar?	A través de una rúbrica.

Elaborado por: Evelyn Caiza

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, O., Gallegos, M. C., Jácome, J. G., & Martínez, R. J. (2017). La didáctica: Epistemología y definición en la facultad de ciencias administrativas y económicas de la Universidad técnica del Norte del Ecuador. *Formacion Universitaria*, 10(3), 81–92. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062017000300009>
- Alvarado Salirrosas, P. L. (2021). *El Aprendizaje Vivencial para Fortalecer las Competencias Comunicativas*. 638–658.
- Álvarez, B. (2017). *5 Pasos para aplicar el Design Thinking en clase*. <http://elearning.galileo.edu/?p=1141>
- Alvarez Risco, A. (2020). Clasificación de las investigaciones. *Revista de Pedagogia*, 39(105), 12. <https://core.ac.uk/download/pdf/322967825.pdf>
- Alvaro, M. A. (2018). *Universidad Central del Ecuador Universidad Central del Ecuador* (Issue Figura 1).
- Arrontes y Barrera. (2018). *Las 8 cualidades que necesitas en Design Thinking*. <https://arrontesybarrera.com/creatibo/las-8-cualidades-necesitas-design-thinking/>
- Becerra Guevara, L. M. (2020). Estrategia didáctica basada en la metodología del Design Thinking para promover la planeación creativa de la práctica docente en el nivel de preescolar. In *Orphanet Journal of Rare Diseases* (Vol. 21, Issue 1).
- Berdún, J. I. (2019). *Design Thinking, su metodología explicada de forma fácil*. <https://blog.enzymeadvisinggroup.com/design-thinking-metodologia>
- Brown, T. (2008). P02_Brown-Design-Thinking.Pdf. In *Harvard Business Review* (p. 9).
- Consejo Nacional de Planificación. (2017). Plan Nacional del Buen Vivir 2017-2021. In *Educational Research* (Vol. 1). <http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/07/Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017->

2021.pdf

Constitución de la Republica del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador 2008. In *Constitución de la República del Ecuador*.
https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Cuéllar Opazo, R. (2021). *No Title*.
<https://www.designthinking.es/inicio/herramienta.php?id=119&fase=empatiza>

Custodio, M. (2021). *Mapa de Empatía: qué es y cómo hacerlo en 6 pasos*.
<https://www.rdstation.com/es/blog/mapa-de-empatia/>

De Migue-Zamora, M. (2021). Design Thinking para la enseñanza de la Creatividad en el ámbito universitario. Un proyecto factible. *Pensar La Publicidad. Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias*, 15(2), 277–287.
<https://doi.org/10.5209/pepu.77499>

Educación en acción. (2020). *Design Thinking o pensamiento de diseño*. 2020.
<https://educarenaccion.com/2021/04/19/aplicacion-de-design-thinking-o-pensamiento-de-diseno/>

Escobar, A. (2021). *Design Thinking. Todo lo que debes saber al respecto*.
<https://www.genwords.com/blog/design-thinking>

Espejo, R., & Sarmiento, R. (2017). Metodologías activas para el aprendizaje: manual de apoyo docente. *Universidad Central de Chile*, 76.
http://www.ucentral.cl/prontus_ucentral2012/site/artic/20170830/asocfile/20170830100642/manual_metodologias.pdf

Fundación Universitaria San Pablo. (2019). *Design Thinking: qué es y cómo se puede aplicar esta metodología innovadora en el aula*.
<https://www.colegioceumontepincipe.es/blog/design-thinking-que-es-y-como-se-puede-aplicar-esta-metodologia-innovadora-en-el-aula/>

Garita González, I. (2018). Aprendiendo para el futuro: una experiencia en Finlandia.

- Revista Espiga*, 17(35), 106–115. <https://doi.org/10.22458/re.v17i35.2093>
- Gobble, M. A. M. (2017). Design thinking [Pensamiento de diseño]. *Research Technology Management*, 57(3), 59–61.
- Gonzalez, J. (2018). *El Design Thinking y el desarrollo de la creatividad en la educación . Un estudio aplicado a los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Católica San José.* 80. <http://repositorio.ftpcl.edu.pe/handle/FTPCL/287>
- Guzmán, C. (2021). *Estrategias para que fortalezcas tu emprendimiento.* <https://pqs.pe/emprendimiento/estrategias-para-que-fortalezcas-tu-emprendimiento/#:~:text=Si buscas fortalecer tu emprendimiento,la mejora de su negocio.>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, M. (2010). *Metodología de la Investigación.*
- Huertas, C. (2021). *DESIGN THINKING EN EDUCACIÓN ¿QUÉ PODEMOS GANAR?* <https://blog.dinngo.es/design-thinking-en-educacion-que-podemos-ganar/>
- Humberto, C., Cáceres, M., & Lorenz, S. (2012). * *Documento generado por Quipux* 1/2. 593 2, 1–2.
- Latorre-Cosculluela, C., Vázquez-Toledo, S., Rodríguez-Martínez, A., & Liesa-Orús, M. (2020). Design Thinking: creatividad y pensamiento crítico en la universidad. *Revista Electronica de Investigacion Educativa*, 22, 1–13. <https://doi.org/10.24320/REDIE.2020.22.E28.2917>
- Llanes, J. (2020). *Perspectivas del emprendimiento y espíritu emprendedor en los estudiantes de Tercero Bachillerato General Unificado del Colegio Nacional “Mejía.”* <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7335/1/T3209-MIE-Llanes-Perspectivas.pdf>

- Luelmo, M. J. (2018). Origen y desarrollo de las metodologías activas dentro del sistema educativo Español. *Encuentro*, 27, 4–21.
- Mariño, W. (2021). Emprendimiento y Gestión. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Mena-octavio, M. (2021). Design thinking: un enfoque educativo en el aula de segundas lenguas en la era pos-COVID. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 18, 45–75. <https://doi.org/10.51302/tce.2021.569>
- Ministerio de Educacion. (2012). *Registro Oficial No. 754*. <http://educaciondecalidad.ec/ley-educacion-intercultural-menu/reglamento-loei-texto.html>
- Ministerio de Educación. (2015). *Emprendimiento Y Profesionales*. 7. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/09/Lineamientos_Emprendimiento_Gestion_2BGU.pdf
- Ministerio de Educación. (2016a). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*.
- Ministerio de Educación. (2016b). Emprendimiento y Gestión. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Mora-Pacheco, P. F., Aguirre-Quezada, J. C., Álava-Atiencie, N. G., & Cordero López, J. F. (2019). Jóvenes universitarios y su apuesta al emprendimiento social. *Revista Economía y Política*, XV(30), 5–23. <https://doi.org/10.25097/rep.n30.2019.01>
- Nuevo Lozano, F. (2020). *Empatizar para innovar. 1ª Fase del Design Thinking*. <https://innoway.es/2020/10/07/empatizar-para-innovar-1a-fase-del-design-thinking/>
- Patermina, J. (2018). Identificación De Talentos Excepcionales. *Espacios*, 39. <http://www.revistaespacios.com/a18v39n49/a18v39n49p05.pdf>
- Peralta, A. (2020). Design Thinking 디자인 사고 (Design Thinking). *IEEE Software*,

37(2), 21–24.

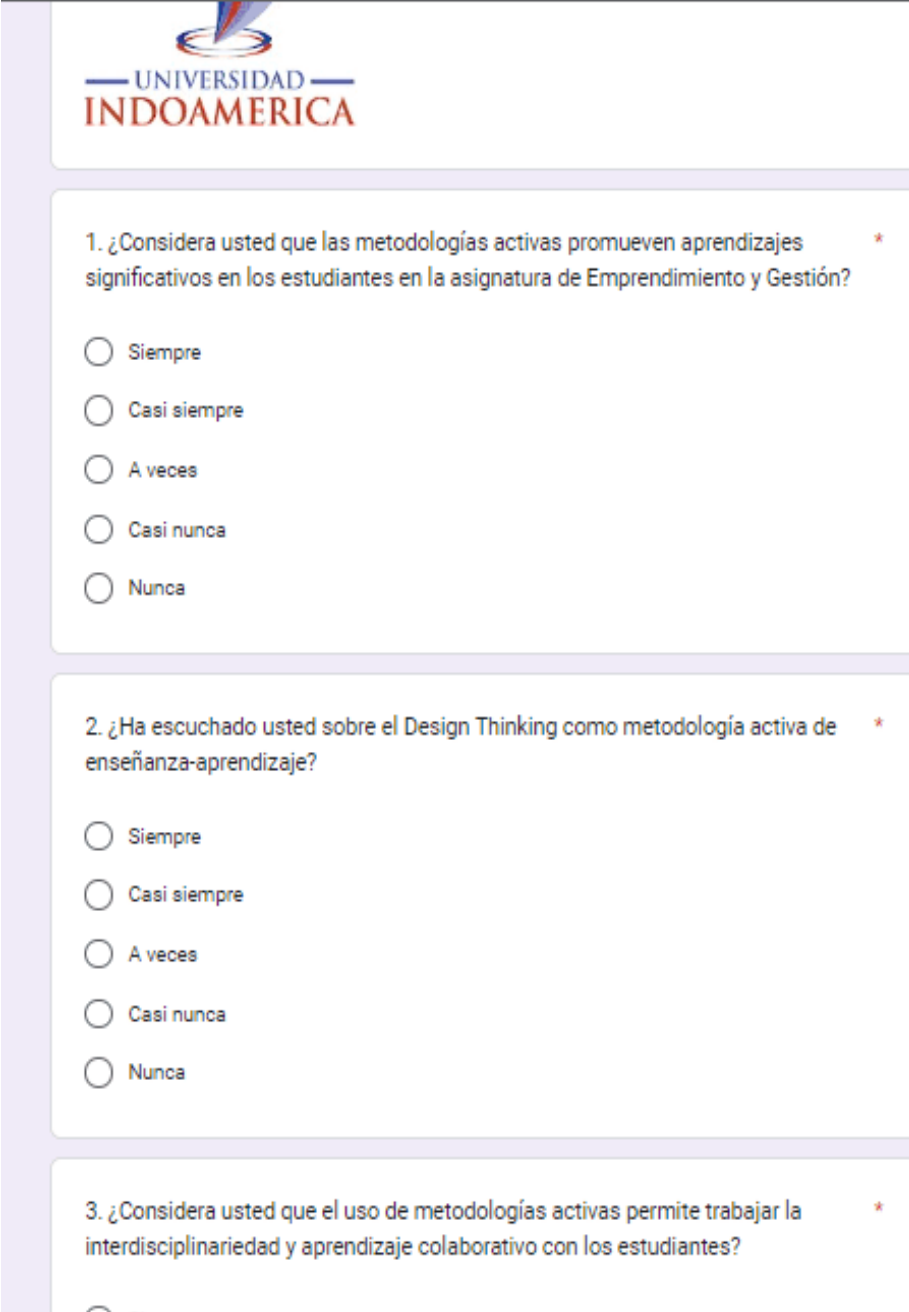
- Pérez, A. (2021). *Qué es un proyecto. Una definición práctica*.
<https://www.obsbusiness.school/blog/que-es-un-proyecto-una-definicion-practica>
- Pino Torrens, R. E., & Urías Arbolaez, G. de la C. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Revista Científica*, 5(18), 371–392. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392>
- Pinos, D. (2021). *Design Thinking: del origen de la metodología a un MINDSET*.
<https://dianapinos.com/2021/05/03/design-thinking-del-origen-de-la-metodologia-a-un-mindset/#:~:text=La primera vez que se,Thinking o pensamiento de diseño>.
- Plattner, H. (2012). *Mini guía de introducción al Design Thinking*. 28.
- Pursell, S. (2021). *¿Qué es el benchmarking y qué tipos existen?*
<https://blog.hubspot.es/marketing/benchmarking>
- Quelal-Onofre, P., Andrade Ruíz, W., Barba Ayala, J., & Santiesteban Santos, I. (2018). Caracterización del emprendimiento educativo, a partir de un análisis de la empresa familiar, la institución y el estudiante. *Sathiri*, 13(2), 32. <https://doi.org/10.32645/13906925.753>
- Ramos Vega, C. (2017). *Entendiendo Design Thinking y conociendo sus técnicas*.
<https://cristinaramosvega.com/entendiendo-design-thinking-conociendo-tecnicas/>
- Salgado, M. (2019). *Muestra Probabilística Y No Probabilística*. 11–31.
http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/108928/secme-10911_1.pdf?sequence=1
- Sánchez Mora, C. U. (2020). *Design Thinking – Innovación en la Enseñanza de las Matemáticas* (Vol. 4, Issue 1).


- Shakespeare School. (2018). *SE INAUGURA EL PRIMER ESPACIO DESTINADO A EMPRENDIMIENTO DENTRO DE UN COLEGIO EN ECUADOR*.
<https://shakespeare.edu.ec/se-inaugura-el-primer-espacio-destinado-a-emprendimiento-dentro-de-un-colegio-en-ecuador/>
- Tapia Moya, M. J., & Villarreal Satama, L. (2020). Eco - Innovación y Design Thinking: Una Oportunidad de Negocios Sostenibles. *Ingenio*, 3(2), 26–41.
<https://doi.org/10.29166/ingenio.v3i2.2719>
- UNICEF. (2022). *Términos de Referencia LRPS 2022 - 9172838*.

ANEXOS

1. Encuesta a docentes

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf1JOT4ZVGn8bABfXFwz14cE6YAxHtDpKyIJ1h88ouKwm_LZQ/viewform?usp=sf_link




UNIVERSIDAD
INDOAMERICA

1. ¿Considera usted que las metodologías activas promueven aprendizajes significativos en los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión? *

Siempre

Casi siempre

A veces

Casi nunca

Nunca

2. ¿Ha escuchado usted sobre el Design Thinking como metodología activa de enseñanza-aprendizaje? *

Siempre

Casi siempre

A veces

Casi nunca

Nunca

3. ¿Considera usted que el uso de metodologías activas permite trabajar la interdisciplinariedad y aprendizaje colaborativo con los estudiantes? *

Siempre

Casi siempre

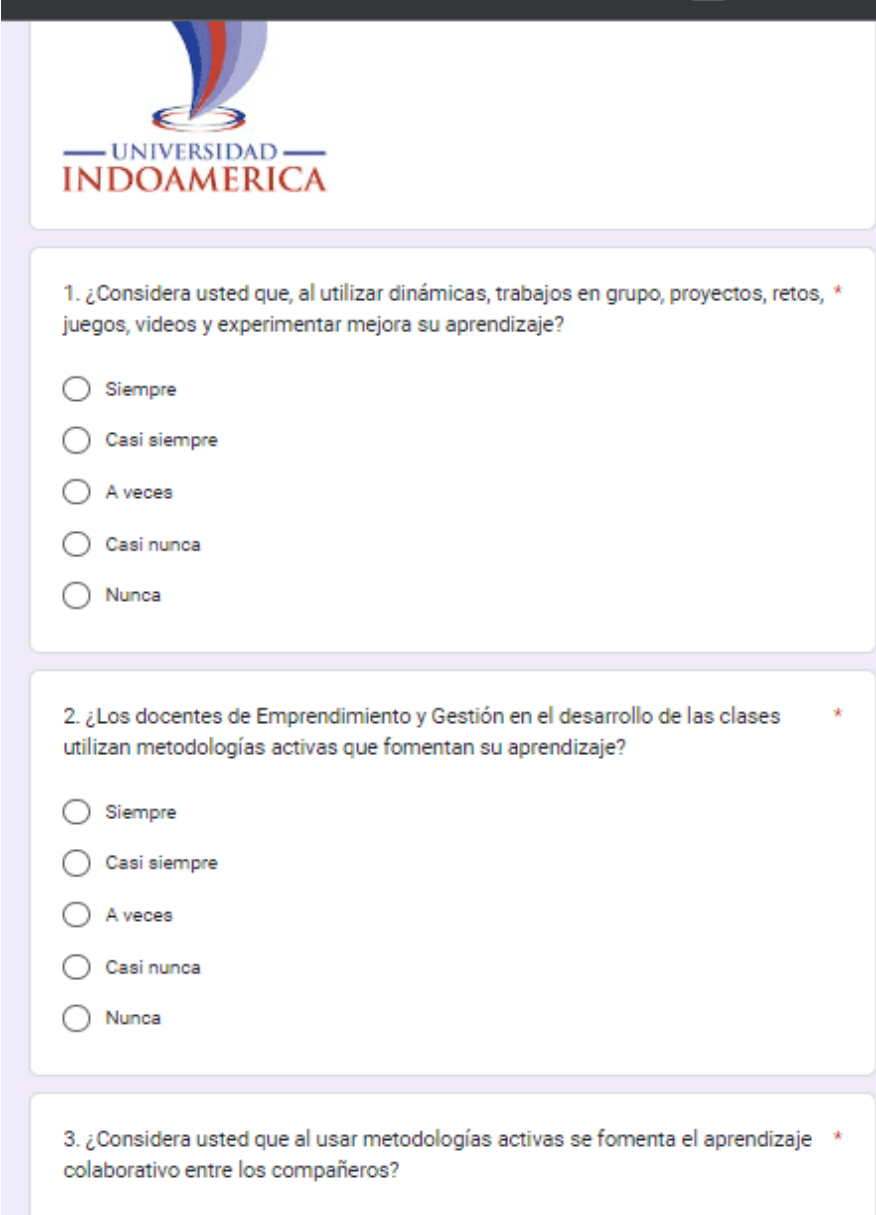
A veces


Casi nunca

Nunca

2. Encuesta a estudiantes

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScDSn3HLJPtuSno9AB7cSNXT6U86pdbhMUI81W1-G-0z0nEMw/viewform?usp=sf_link




UNIVERSIDAD
INDOAMERICA

1. ¿Considera usted que, al utilizar dinámicas, trabajos en grupo, proyectos, retos, *
juegos, videos y experimentar mejora su aprendizaje?

Siempre

Casi siempre

A veces

Casi nunca

Nunca

2. ¿Los docentes de Emprendimiento y Gestión en el desarrollo de las clases *
utilizan metodologías activas que fomentan su aprendizaje?

Siempre

Casi siempre

A veces

Casi nunca

Nunca

3. ¿Considera usted que al usar metodologías activas se fomenta el aprendizaje *
colaborativo entre los compañeros?

3. Entrevista a la autoridad



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

ENTREVISTA PARA EL DIRECTIVO

Estimado vicerrector: Se solicita de manera comedida su participación en la siguiente entrevista la cual se lleva a cabo con el objetivo de recabar información sobre la factibilidad de implementación de la metodología *design thinking* en el desarrollo de proyectos de emprendimiento.

Indicaciones: Lea con atención la pregunta planteada y responda según su criterio

1. ¿Considera usted que las metodologías activas de enseñanza aprendizaje se centran en las necesidades de los estudiantes, promueven un aprendizaje colaborativo e interdisciplinar?
2. ¿Ha escuchado usted sobre Design Thinking como metodología activa de enseñanza-aprendizaje, que otras metodologías conoce?
3. ¿Considera usted que para desarrollar un proyecto de emprendimiento se debe seguir un proceso organizado y dinámico? ¿Por qué?
4. ¿Considera usted que la empatía, definición de una necesidad, ideación de soluciones, elaboración de un prototipo y evaluación podría ser un proceso adecuado para la elaboración de un proyecto de emprendimiento?
5. ¿Considera usted que el uso de entrevistas, mapas de empatía, lluvia de ideas, diagrama de Ishikawa, maquetas, *focus group* son herramientas que ayudan a los estudiantes a desarrollar proyectos de emprendimiento?
6. ¿Considera usted que los estudiantes conocen como elaborar proyectos de emprendimiento?
7. ¿Considera usted que se debería tener una guía didáctica que involucre el uso Design Thinking en el desarrollo de proyectos?

GRACIAS POR SU TIEMPO Y COLABORACIÓN

4. Ficha de validación encuesta a docentes

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Cuestionario dirigido a directivos, destinado a recabar información sobre la factibilidad de implementación de la metodología *design thinking* en el desarrollo de proyectos de emprendimiento.

Nombre del validador /a MSc. Eva Morales Reina Fecha: 05 de junio de 2022

OBJETIVO: Determinar la factibilidad de implementación del *Design Thinking* en el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión con los estudiantes de Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo durante el año lectivo 2021-2022.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento cuestionario con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X

1 3	X	X	X	X	X	X			X	
1 4	X	X	X	X	X	X			X	
1 5	X	X	X	X	X	X			X	
1 6	X	X	X	X	X	X			X	
Criterios generales							S I	N O	Observaciones	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado							X			
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente							X			
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación							X			
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial							X			
5. El número de ítems es suficiente para la investigación							X			
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)										
Aplicable		X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones					
Validado por	MSc. Eva Morales Reina		Cédula	1711288363	Fecha	05/06/2022				
Firma			Teléfono	0995813798	Mail	evitarw@hotmail.com				

6. Autorización rectora de la institución

Quito, 09 de junio de 2022

MSc. Elizabeth Falcony

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO

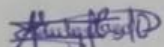
Presente.-

De mi consideración

Yo, Evelyn Estefania Caiza Quillupangui con CI: 1721921490 estudiante de Posgrado en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo de la Universidad Tecnológica Indoamérica, me dirijo a usted para solicitar de manera comedida la **AUTORIZACIÓN** para realizar la investigación de la tesis de grado del tema **"IMPLEMENTACIÓN DEL DESIGN THINKING PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN"** en la institución que usted acertadamente dirige.


Por la atención a la presente y segura de su favorable respuesta, anticipo mis sinceros agradecimientos.

Atentamente,



Lic. Evelyn Caiza

CI: 1721921490

UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO	
Funcionario:	
Trámite:	Autorización ✓
Nota:	9h00
Fecha:	10-06-2022
 RECTOR	

UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO SECRETARÍA GENERAL	
Fecha:	10 JUN 2022
Recibido por:	 7h25

7. Autorización padre de familia

**Unidad Educativa "Juan Montalvo"**
-EDUCANDO CON VERDAD, CIENCIA Y LIBERTAD-


Quito, 14 de junio de 2022

AUTORIZACIÓN APLICACIÓN DE ENCUESTA

Yo,.....Elena Crespo.....con CI.0105359293.....
representante legal de Dominica Cabrera..... estudiante
del 2do de BGU paralelo.....D..... **AUTORIZO Y CONSIENTO** de manera libre y
voluntaria se proceda a la aplicación de la encuesta por parte de la Lic. Evelyn Caiza
docente de la institución, con el fin de recabar información para la tesis con el tema:
**"IMPLEMENTACIÓN DEL DESIGN THINKING PARA EL DESARROLLO DE
PROYECTOS EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN"**

Particular que informo para los fines consiguientes.

Atentamente


.....

Nombre: Elena Crespo
CI: 0105359293
Telefono: 0969 030028
Correo electrónico: ecrespo506@gmail.com

8. Valoración de la propuesta

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta: Innova Emprende

Guía didáctica para la implementación del Design Thinking para el desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

- Datos Personales del Especialista:
Nombres y Apellidos: Eva Morales Reina
Grado Académico (Área): Magister en Innovación Educativa
Experiencia en el área: Docente de Bachillerato


- Autovaloración del especialista
Marcar con una "X"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos técnicos sobre la propuesta	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionados con la propuesta	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL	X		
Observaciones:	Ninguna		

- Valoración de la propuesta
Marcar con una "X"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	X				
Observaciones:	Ninguno				

MA: Muy Aceptable; BA: Bastante Aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable.

Validado por	Eva Morales Reina	Cédula	1711288363	Fecha	15 de julio de 2022
Firma		Teléfono	0995813798	Mail	evitarw@hotmail.com