



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y  
LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TEMA:**

---

**EL DESIGN THINKING EN EL APRENDIZAJE DEL  
EMPRENDIMIENTO**

---

Trabajo de investigación previo a la obtención de título de Magister en Educación con mención en Innovación y Liderazgo educativo.

**Autora:**

Ec. Maldonado Llano Paulina Elizabeth

**Tutor:**

Lic. Tipan Renjifo Diego Marcelo, 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, Paulina Elizabeth Maldonado Llano, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “El design thinking en el aprendizaje del emprendimiento”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación con mención en 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 30 días del mes de agosto de 2022, firmo conforme:

  
\_\_\_\_\_

Paulina Elizabeth Maldonado Llano  
172189272-5  
Pichincha, Quito, La Magdalena, Cdla. Josefina Enríquez.  
paully\_mell@hotmail.com  
095 884 6753

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “EL DESIGN THINKING EN EL APRENDIZAJE DEL EMPRENDIMIENTO” presentado por Maldonado Llano Paulina Elizabeth, para optar por el Título de Magister en Educación con mención en 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, 30 de agosto de 2022

---

Lic. Tipan Renjifo Diego Marcelo M.Sc.

## 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 con mención en Innovación y Liderazgo Educativo”, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 30 de agosto de 2022



---

Paulina Elizabeth Maldonado Llano

172189272-5

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL**

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: EL DESIGN THINKING EN EL APRENDIZAJE DEL EMPREMDIMIENTO, previo a la obtención del Título de Magister en educación con mención en 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, 30 de agosto de 2022

.....  
Dr. Artieda Cajilema Segundo Tomas, M.Sc.  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....  
Ing. Cevallos Benavides Diana Elizabeth, M.Sc.  
VOCAL

.....  
Lic. Tipan Renjifo Diego Marcelo, M.Sc.  
VOCAL

## **DEDICATORIA**

A mis padres, Laura y Luis quienes con mucho amor, paciencia y constancia son las personas que me brindan su apoyo incondicional.

A mi familia que con su cuidado y fortaleza son el motor que se encuentran en cada paso que voy dando para cumplir mis metas.

## **AGRADECIMIENTO**

Desde lo más profundo de mi corazón quiero agradecer a DIOS, por su bendito amor, por la vida de mis Padres y Familia que son el motivo de cada triunfo de mi vida.

A las dos Personas más importantes Laura y Luis porque con su ejemplo y su amor han guiado mi camino, con su fortaleza me han enseñado a luchar, por su esfuerzo de día a día que han permitido cumplir sus sueños y mis sueños, Gracias Papá y Mamá.

A la universidad Indoamérica por contribuir adentrarme más en el campo del conocimiento.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiv
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	xv
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xvi
RESUMEN EJECUTIVO.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
INTRODUCCIÓN.....	1
Importancia y actualidad.....	1
Preguntas de Investigación.....	9
Árbol de problemas.....	11
Destinatarios del Proyecto.....	13
Objetivos.....	13
Objetivo General.....	13
Objetivo Específicos.....	13
CAPÍTULO I	
MARCO TEÓRICO.....	15



Antecedentes .....	16
Organizador lógico de variables.....	21
Redes conceptuales variable independiente .....	22
Design thinking .....	24
Definición.....	24
Características del design thinking.....	25
Design thinking y la innovación.....	26
Etapas del design thinking.....	26
Etapa 1: Empatizar .....	27
Etapa 2: Definir .....	27
Etapa 3: Idear.....	28
Etapa 4: Prototipar.....	28
Design thinking modelo evolution .....	30
Fases del design thinking evolution E6 <sup>2</sup> .....	31
Emergence .....	31
Empathy.....	31
Experimentation .....	32
Extension.....	33
Emprendimiento .....	34
Definición de Emprendimiento .....	34
Tipos de Emprendimiento .....	35
Emprendimiento Social .....	35
Emprendimiento Empresarial.....	36
Aprendizaje del Emprendimiento.....	36
Aprendizaje .....	36
Proceso enseñanza aprendizaje .....	37

Enfoques educativos.....	38
Multidisciplinariedad.....	38
Interdisciplinariedad.....	38
Metodología del aprendizaje del emprendimiento .....	39
Metodología Aprendizaje Basado en Proyectos. <b>¡Error! Marcador no definido.</b>	
Design thinking y emprendimiento .....	39
Emprendimiento y Gestión.....	40
Perfil de salida del estudiante .....	41
Implicación de Emprendimiento y Gestión.....	41
CAPÍTULO II	
DISEÑO METODOLÓGICO .....	43
Enfoque y diseño de la investigación .....	43
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación.....	44
Criterio de exclusión .....	44
Criterio de inclusión .....	45
Proceso de recolección de los datos .....	45
Operalización de variables .....	47
Técnicas de investigación.....	49
Confiabilidad del instrumento .....	50
Alfa de Cronbach aplicada para los cuestionarios a los estudiantes .....	51
Alfa de Cronbach aplicada para los cuestionarios a los profesores .....	52
CAPÍTULO III	
PRODUCTO .....	76
Antecedentes de la propuesta .....	76
Justificación.....	77

Definición del tipo de producto.....	78
Objetivos .....	78
Factibilidad de la propuesta.....	79
Fundamentación teórica científica.....	80
Definición de Taller.....	80
Metodología y estructura de la propuesta.....	81
Estructura de la propuesta .....	81
Plan de acción de la estructura del Taller.....	82
Proyecto Taller .....	85
Desarrollo de la Propuesta.....	87
Evaluación del aprendizaje:.....	98
Encuesta de satisfacción del taller.....	101
CONCLUSIONES.....	104
BIBLIOGRAFIA.....	106
ANEXOS.....	110

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población objeto de estudio.....	45
Tabla 2. Operalización de la variable dependiente (Objeto de estudio) .....	47
Tabla 3. Cuadro resumen de las encuestas realizadas.....	51
Tabla 4. Cuadro resumen de las encuestas Profesores .....	52
Tabla 5 Pregunta 1 .....	54
Tabla 6 Pregunta 2 .....	55
Tabla 7 Pregunta 3 .....	56
Tabla 8 Pregunta 4 .....	567
Tabla 9 Pregunta 5 .....	58
Tabla 10 Pregunta 6 .....	59
Tabla 11 Pregunta 7 .....	59
Tabla 12 Pregunta 8 .....	61
Tabla 13 Pregunta 9 .....	62
Tabla 14 Pregunta 10 .....	63
Tabla 15 Pregunta 11. ....	64
Tabla 16 Pregunta 12 .....	65
Tabla 17 Pregunta 13 .....	66
Tabla 18 Pregunta 1 .....	68
Tabla 19 Pregunta 2 .....	69
Tabla 20 Pregunta 3 .....	70
Tabla 21 Pregunta 4 .....	71
Tabla 22 Pregunta 5 .....	72
Tabla 24 Pregunta 6 .....	74
Tabla 25. Estructura del Taller.....	83
Tabla 26. Plan de clase de emprendimiento con las fases del design thinking ....	84

Tabla 27 Escala de desempeño.....	99
Tabla 28 Lista de cotejo. ....	100
Tabla 29 Resumen de las encuestas de satisfacción.....	102

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1. Pregunta N° 1 .....	54
Gráfico N° 2. Pregunta N° 2 .....	55
Gráfico N° 3. Pregunta N° 3 .....	56
Gráfico N° 4. Pregunta N° 4 .....	57
Gráfico N° 5. Pregunta N° 5 .....	58
Gráfico N° 6. Pregunta N° 6 .....	59
Gráfico N° 7. Pregunta N° 7 .....	60
Gráfico N° 8. Pregunta N° 8 .....	61
Gráfico N° 9. Pregunta N° 9 .....	62
Gráfico N° 10. Pregunta N° 10 .....	63
Gráfico N° 11. Pregunta N° 11 .....	64
Gráfico N° 12. Pregunta N° 12 .....	65
Gráfico N° 13. Pregunta N° 13 .....	66
Gráfico N° 14. Pregunta N° 1 .....	68
Gráfico N° 15. Pregunta N° 2 .....	69
Gráfico N° 16. Pregunta N° 3 .....	70
Gráfico N° 17. Pregunta N° 4 .....	71
Gráfico N° 18. Pregunta N° 5 .....	72
Gráfico N° 19. Pregunta N° 6 .....	73
Gráfico N° 20. Pregunta N° 7 .....	74
Gráfico N° 21. Porcentaje de notas de esudiantes .....	98
Gráfico N° 22. Resumen de la encuesta de satisfaccion; <b>Error! Marcador no definido.1</b>	

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Árbol de problemas.....	11
Figura 2.	Organizador lógico de variables. ....	21
Figura 3	Redes conceptuales variable independiente .....	21
Figura 4	Redes conceptuales variable dependiente .....	23
Figura 5	Taller, emprendo y aprendo .....	87
Figura 6	Indagación Design thinking .....	887
Figura 7	Video de motivación: Gana siempre la creatividad .....	88
Figura 8	Design thinking .....	89
Figura 9	Metodología design.....	91
Figura 10	Fases del design thinking .....	91
Figura 11.	Emergence.....	91
Figura 12	Empatizar .....	91
Figura 13	Experimentación. ....	91
Figura 14	Elaboración .....	92
Figura 15	Exposición.....	93
Figura 16	Implementación matriz canvas .....	94
Figura 17	Tablero de inspiración.....	95
Figura 18	Mapa de interesados.....	96
Figura 19	Brainstorm ó lluvia de Ideas .....	97
Figura 20	Mapa conceptual .....	97
Figura 21	Agrupación de Ideas .....	91
Figura 22	Canvas.....	97

## ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXOS A: Autorización para la Investigación.....	1120
ANEXO B: Validación de la primera experta.....	1131
ANEXO C: Validación del segundo experto .....	1186
ANEXO D: Encuesta estudiantes elaborada en Google Forms .....	120
ANEXO E: Encuesta docentes elaborada en Google Forms.....	124
ANEXO F: Encuesta de satisfacción elaborada en Google Forms.....	<b>¡Error!</b>
<b>Marcador no definido.2</b>	
ANEXO G: Ficha de valoración del primer especialista	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
ANEXO H: Ficha de valoración del segundo especialista.....	125



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TEMA: EL DESIGN THINKING EN EL APRENDIZAJE DEL  
EMPREDIMIENTO.**

**Autora:** Econ. Maldonado Llano Paulina Elizabeth

**Tutor:** Lic. Tipan Renjifo Diego Marcelo, MSc

**RESUMEN EJECUTIVO**

En el presente trabajo se analizó la implementación del design thinking en el aprendizaje del emprendimiento debido a que los estudiantes de segundo de bachillerato presentan dificultades en el proceso. El objetivo planteado en el presente trabajo fue analizar la implementación del design thinking en el aprendizaje del emprendimiento, para los estudiantes de Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría en el periodo escolar 2021 – 2022. El enfoque utilizado para el trabajo fue mixto, ya que de esta manera aportan sus fortalezas los enfoques cualitativo y cuantitativo, la modalidad fue una investigación aplicada y descriptiva. Para generar un marco teórico eficiente que sustenta la investigación se utilizó la investigación documental y bibliográfica. La técnica de investigación utilizada fue la encuesta se dirigió al total del objeto de estudio, puesto que se determinó que es finita, esto implica que fue aplicada a los docentes del área de Emprendimiento y Gestión, y los estudiantes pertenecientes a segundo de bachillerato de la institución, con el fin de identificar las falencias y necesidades de los educandos y el producto de esta investigación. Se puede concluir que el design thinking puede ser implementado para el aprendizaje del emprendimiento como metodología que mejore el proceso y los resultados es decir que aporte con la generación de estudiantes emprendedores que posean el conocimiento, las actitudes y aptitudes que le permitan emprender y adaptarse a la dinámica socioeconómica actual, potenciar pensamiento crítico y creativo, que acepten y procesen sus errores como oportunidades respetando y procurando su comunidad.

Palabras clave: Design thinking, emprendimiento, taller.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TOPIC: DESIGN THINKING IN LEARNING ENTREPRENEURSHIP**

**AUTHOR:** Ec. Maldonado Llano Paulina Elizabeth

**TUTOR:** Tipan Renjifo Diego Marcelo, MSc.

**ABSTRACT**

In the present work, the implementation of design thinking in learning entrepreneurship was analyzed because the students in the second year of high school presented difficulties. The objective of this work was to investigate the implementation of design thinking in the learning of entrepreneurship for the second year of high school students at the José María Vélaz of Fe y Alegría in the period 2021 - 2022. The approach used for the work was mixed since, in this way, the qualitative and quantitative methods contribute their strengths, the modality was applied, and descriptive research. To generate an efficient theoretical framework that supports the research, documentary and bibliographic research were used. The research technique was the survey directed to the real object of study. It was determined that it is finite; this implies that it was applied to the Entrepreneurship and Management teachers and students in the institution's second year of high school to identify the shortcomings and needs of the students and the product of this research. In conclusion, design thinking can be implemented for learning entrepreneurship as a methodology that improves the process and results. It contributes to the generation of entrepreneurial students who possess the knowledge, attitudes, and skills that allow them to undertake and adapt to the current socioeconomic dynamics, enhance critical and creative thinking, accept and process their mistakes as opportunities, respect and seek their community.

Keywords: Design thinking, entrepreneurship, workshop.

## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y actualidad**

Hablar de innovación educativa es considerar cambios y reformas en los procesos según Arenas y Margalef (2006) “es un esfuerzo deliberado y planificado encaminado a la mejora cualitativa de los procesos educativos”, (p. 21) por lo citado el presente trabajo de investigación, el design thinking en el aprendizaje del emprendimiento se enmarca en la línea de innovación, sublínea de aprendizaje; se considera que la innovación en el proceso educativo ecuatoriano es una necesidad eminente, que permitirá romper estereotipos aún presentes en las aulas ecuatorianas, que generen educandos con capacidades de adaptación a una nueva realidad, una realidad laboral y social que ha variado los esquemas tradicionales y exige a los futuros profesionales posean capacidad de liderazgo, creatividad, pensamiento crítico y creativo, capacidad de adaptación y sean estos generadores de cambio e innovación y con ello aporten al desarrollo socioeconómico de la sociedad, a través de la implementación de nuevas metodologías educativas como el design thinking que promueve un desarrollo del pensamiento de diseño, aceptación de los errores como oportunidad, análisis de los diferentes contextos y la generación de ideas innovadoras y viables.

El design thinking en el emprendimiento tiene alineación en los Objetivos de Desarrollo Sostenible para el 2030 planteados por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) tratado en el foro del 2015, plantea en el objetivo 4 el tema de la educación donde expone la garantía del acceso a la educación “inclusiva, equitativa y de calidad” (ONU, 2015) y defiende el interés de mantener la capacitación de los individuos a lo largo de su vida. Se ha implementado metas para cumplir paulatinamente lo planteado. El objetivo trata sobre la accesibilidad a la educación de todos los seres humanos especialmente niños y niñas; ya que la educación es considerada como un elemento esencial para el desarrollo sostenible de las naciones, ya no hacen únicamente mención al acceso de la educación sino a una educación de calidad que desarrolle capacidades y habilidades que permitan que los educandos tengan mayores posibilidades para mejorar la calidad de vida de cada

uno de ellos, de su familia y su comunidad; además de ser una herramienta para lograr una sociedad más justa inclusiva y equitativa, a través de una educación centrada en las personas es decir más humana y con valores que promuevan la innovación, el desarrollo social y respeto al medio ambiente.

Las metas planteadas para la evaluación de cumplimiento del objetivo cuatro que respaldan la importancia del presente trabajo de investigación es la meta cuatro; que mencionan las “Habilidades adecuadas para un trabajo decente” (ONU, 2015) que plantean que para el 2030, se promueva e incremente sustancialmente los estudiantes con capacidades, competencia técnicas y profesionales que permitan a los educandos no solo al acceso de trabajo adecuado sino sean generadores de emprendimiento que generen desarrollo social. A través de la meta siete se plantea; “La educación de la ciudadanía para el desarrollo sostenible” (ONU, 2015), para lograrlo se requiere de una educación innovadora que se centre en los estudiantes y sus diferencias tanto de creencia, criterio y habilidades, centrados en la captación de conocimiento teórico y prácticos; pero innovadores centrados en la creación de criterios para que ellos puedan desarrollar una vida sostenible, pero con valores humanos de respeto, inclusión e igualdad; a través de desarrollo sostenible y emprendimientos.

Para promover el cumplimiento de las metas y por ende del objetivo cuatro de desarrollo, en ámbito de educación se busca construir y adecuar espacios de aprendizaje eficaces y seguros que respondan a las necesidades de los estudiantes; además de maestros y educadores capacitados que proporcionen herramientas útiles y actuales a los educandos, que se promueva el desarrollo de emprendimientos y con ello impulsar un desarrollo social en su entorno.

El Banco Interamericano de Desarrollo (BID, 2021) sostiene que en América Latina y El Caribe ha mejorado el acceso a la educación desde el nivel preescolar hasta la post secundaria, pero el impacto en el desarrollo social y crecimiento económico no lo refleja, debido a que la calidad de la educación es inadecuada y desigual, por ello el BID propone el trabajo conjunto de la sociedad para lograr una

educación de calidad y relevancia, apropiados culturalmente, con pedagogías modernas y efectivas, sin descuidar la tecnología; que promuevan la innovación y experimentación; para obtener habilidades que permitan el desarrollo socioeconómico de las sociedades.

Mientras que en Ecuador a través del Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025 el objetivo siete versa “Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles” (Secretaría Nacional de Planificación [SEMPLADES], 2021) es decir promueve una educación con valores, libre de todo tipo de violencia enfocado en la innovación y experimentación. El gobierno Nacional al reconocer el dinamismo de la evolución promueve preparar a los individuos para los desafíos presentes y futuros en los ámbitos intelectuales y profesionales acorde a la realidad nacional y permita la generación de fuentes de empleo.

El presente trabajo de titulación El design thinking en el aprendizaje del emprendimiento, se enmarca en la necesidad de nuevos aportes de la educación que sean actuales y brinden herramientas y posibilidades a los educandos que sean acordes con su contexto y aporten a los objetivos antes citados como son los de la Organización de las Naciones Unidas y el Plan Nacional de Oportunidades 2021 al 2025 de Ecuador, así aportar en la incursión de opciones para el mejoramiento de la metodología educativa que promueva el cumplimiento de los objetivos y el desarrollo integral de los estudiantes, a través de la propuesta de un aprendizaje innovador centrado en los estudiantes, analiza la alternativa de aplicar metodología a la vanguardia que genera pensamiento crítico y creativo, alienta y genera estudiantes que posean capacidad de diseñar soluciones acorde a su contexto con el fin de crear respuestas viables y sean quien impulsen el desarrollo de emprendimientos que aporten a la sociedad a través de la creación de fuentes de empleo.

La base legal internacional en que se apoya el presente trabajo debido a su relevancia es en el Marco de las Naciones Unidas, este organismo de índole internacional fundado en 1945, en la actualidad tiene ciento noventa y tres (193)

países miembros; su visión es la resolución de problemas generales que beneficien a la humanidad basados en el desarrollo de las sociedades.

La Declaración Universal de los Derechos Humanos (ACNUDH, 1948) versa “Artículo 26.1.- Toda persona tiene derecho a la educación, la educación debe ser gratuita” la gratuidad que menciona este artículo solo abarca a la educación elemental, aunque se espera avanzar a todos los niveles en determinado momento y dependiendo de la región; esta debe llegar a todos los niños y jóvenes sin importar el contexto de cada individuo ni su origen, todos tenemos derecho y obligación de educarnos.

Mientras que en la misma Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948) el “Artículo 26.2.- La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana” es decir, brindar conocimiento y aprovechar las capacidades de cada individuo basado en sus pensamientos y sus intereses, analizando, aceptando y enriqueciendo sus diferentes ambientes y de promover los valores de una convivencia viable, promoviendo “el fortalecimiento del respeto a los derechos” (Et. al, 1948) para lograr el desarrollo socioeconómico de la región.

Algo semejante se plantea en el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (PIDESC, 1966) el artículo 13.1.- “la educación debe orientarse hacia el pleno desarrollo de la personalidad humana” si se pone en alto las diferencias de los estudiantes se puede repotenciar sus actitudes y promover el conocimiento en base a sus diferencias y sus estimaciones acompañado como especifica el artículo “capacitar a todas las personas para participar efectivamente en una sociedad libre” (PIDESC, 1966) que la comunidad en la que viven sea llevada a un desarrollo social y humano sostenible. En tal sentido, en la Convención sobre los Derechos del Niño (ONU, 1989) aporta con el artículo 29.1.- “desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño” que explote su capacidad para lograr el máximo interés y atención para el desarrollo del conocimiento y aporte a la formación de capacidades que produzcan mayores oportunidades.

Las normativas internacionales citadas respaldan la necesidad de una educación plena, que provea a la población en general de instrumentos, herramientas, capacidades que generen desarrollo pleno de los educandos, que, a través de las habilidades y competencia, alcancen su máxima capacidad para cambiar su realidad y la de su pueblo. La educación debe estar acorde con su realidad cultural, pero sean capaces de transformarla positivamente, y estas competencias pueden ser moldeadas y promovidas con la aplicación del design thinking en el emprendimiento, proveerá de alternativas y visión que permitan hacer la diferencia y motivar a un cambio hacia una nueva realidad.

En cuanto a los instrumentos nacionales, que se cita a la carta magna, que establece en La Constitución del Ecuador (2008) el “Artículo 26.- la educación es un derecho de las personas durante toda su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado, es garantía y condición indispensable para una buena vida” así mismo en el “Artículo 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo integral y el desarrollo de habilidades y destrezas para crear y trabajar” (Constitución del Ecuador, 2008). De la misma forma, en el artículo 343.- “el sistema nacional de educación que apuntará a desarrollar capacidades y potencial individual y colectivo de la población, que hace posible el aprendizaje, y la generación y uso de conocimiento, flexible y dinámica, inclusiva, efectiva y eficiente” expresado en La Constitución del Ecuador (2008). Como lo citado, la carta magna en nuestro país se garantiza la educación en todos los niveles, una educación de calidad, que promueva el desarrollo integral de todos los educandos, que promueva sus destrezas y habilidades sin olvidar el respeto a sus orígenes y comunidad y que promuevan una vida digna.

De la misma forma, los fines de la educación para el Ecuador se expone en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011) “Artículo 3.- la potenciación de las capacidades productivas del país, la capacitación de las personas para poner en marcha sus iniciativas productivas individuales o asociativas; y el fortalecimiento de una cultura de emprendimiento”

Mientras que a nivel nacional los instrumentos legales promueven el acceso a la educación, que sea de calidad, que brinde posibilidades de una vida digna y que procure alcanzar los objetivos educacionales y socioeconómicos del país y de la región; para ello, bajo lineamientos estatales se impulsa la generación de habilidades, destrezas, el pensamiento crítico que le permita la inserción en el ámbito laboral, y la creación de propuestas innovadoras que los lleve a la creación de emprendimientos; lo que conlleva que la propuesta de design thinking en el aprendizaje del emprendimiento, se enmarca como aporte para lograr los objetivos de las presentes leyes citadas.

El design thinking según lo estudia Castillo (2014) es un concepto que inicio realizando un importante aporte en el ámbito de negocios, esta metodología muestra ser innovadora y aplicable a varios campos por lo que ha sido adaptada en otras ramas como la medicina, administración hasta llegar a la educación, esta metodología aporta con la resolución de problemas a través del diseño de soluciones promueve el pensamiento crítico la creatividad y la persistencia promoviendo la creación y desarrollo de innovación; esto debido a que promueve según Cantos (2018) que los estudiantes sean participantes activos en la construcción de su conocimiento alienta a que piensen, critiquen e investiguen según su visión como generar e incrementar el conocimiento a través de la aplicación de un conjunto personalizado de herramientas acorde al grupo de trabajo, se promueve la capacidad de escuchar y aceptar las diferentes perspectivas, la empatía el trabajo en equipo y el planteamiento de ideas viables. Como lo menciona Tschimmel (2017) el design thinking genera que los estudiantes y profesionales puedan adaptarse a los estándares actuales de la sociedad, una sociedad dinámica que presenta nuevos retos y alta competitividad, la necesidad de desarrollo social en base de la producción de nuevas ideas que satisfagan al mercado y sean viables; esta metodología propone la generación una nueva visión con el tiempo una nueva cultura de diseño que permite la generación de ideas viables que pueden ser plasmadas en emprendimientos exitosos.



En los últimos años, a nivel nacional e internacional se plantea que se puede conseguir el desarrollo socioeconómico de las sociedades a través de la creación de emprendimientos; es así que a través de diversas políticas se busca la generación de emprendimientos viables y sostenibles, desde el Ministerio de Educación (Mineduc, 2015) se pretende impulsar mediante la creación de la asignatura de Emprendimiento y Gestión orientada al desarrollo del talento de los estudiantes ligada coherentemente a los valores del emprendimiento, es decir, liderazgo, creatividad, habilidades de organización y visión, apoyados en el conocimiento de competencias como la administración, contabilidad, gestión, planificación, entre otros, como lo menciona Sierra (2017) esto aporta para que los estudiantes en un futuro puedan aportar con el desarrollo de un emprendimiento.

Sin embargo, como lo señala Duran (2016) el aprendizaje del emprendimiento es un fenómeno mucho más complejo, una gran parte son las habilidades iniciales de cada estudiante, sus preferencias e intereses, además las oportunidades y su contexto social y cultural, sin olvidar de las aptitudes y actitudes individuales de cada estudiante, estas pueden ser limitaciones de los jóvenes para el desarrollo de emprendimiento y la inserción laboral. Dentro de lo expuesto, el papel de los docentes es primordial de guía y gestores del conocimiento, requiere de la implementación de metodologías en las aulas que sean más centradas en la individualidad del estudiante, flexibles y que garanticen la generación de una cultura de jóvenes con pensamiento crítico, creativo e innovador. Para lograrlo, los profesores se ven en la necesidad de desarrollar una alta gama de competencia, romper estereotipos tradicionales, promover la aceptación y superación de errores, ya que estos pueden ser tomados como oportunidades, la aceptación de riesgo, es decir, promover una mentalidad emprendedora.

El presente trabajo de investigación, El design thinking en el aprendizaje del emprendimiento, línea innovación, sublínea aprendizaje se llevará a cabo en la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría, institución de carácter fiscomisional, católica perteneciente al Carisma de la Sagrada Familia de Nazaret., es una institución con la visión de generar ciudadanos constructores de una sociedad

mejor más justa y equitativa su proceso de enseñanza – aprendizaje plantea una formación integral de excelencia y con valores propios del carisma.

La institución fue fundada en el año de 1968 en al sur de Quito, en el barrio Chiriyacu, iniciando únicamente con la instrucción primaria; a partir de 1982 apertura la sección secundaria. En abril 2005 mediante el acuerdo ministerial N.º 1149 es considerada como Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría; es decir, cuenta con niveles preprimario, primario y medio, además de nivel básico y diversificado. En el año 2007 se amplía la oferta educativa con los niveles de educación inicial I y II. En la actualidad la institución posee mil cien estudiantes (1100) y una planta docente de cincuenta y cuatro (54) profesores. Su oferta académica consta de dos especialidades; bachillerato en Contabilidad y bachillerato en Informática, entregando a la sociedad en promedio de cincuenta (50) bachilleres anualmente.

En la actualidad la realidad ecuatoriana según datos del Instituto Nacional de Estadística y Censo (INEC, 2022) con corte en mayo la población joven comprendida entre dieciocho (18) y veintinueve (29) años de edad a nivel nacional presenta que la tasa de empleo adecuado es apenas es de 27,4% mientras que el subempleo es del 26.4%, un dato adicional es que el salario promedio en este grupo etario es de trescientos ochenta y cuatro con cuarenta centavos de dólar (384,4 USD.) estos datos refleja la problemática que representa el buscar un empleo adecuado que permita el desarrollo de una vida digna para este grupo poblacional y por lo tanto para su familia y la sociedad; es por lo cual el Ministerio de Educación del Ecuador ha implementado la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la malla curricular para promover en los estudiantes el desarrollo de destrezas y herramientas con el fin de promover la creación de emprendimientos en la sociedad y procuren la generación de empleo digno.

A pesar de esta normativa legal y del compromiso de la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría de buscar proveer a los educandos herramientas para el desarrollo adecuado de los estudiantes la dinámica social económica y

cultural presenta los desafíos latentes en la metodología tradicional en el aprendizaje de emprendimiento, a pesar de alcanzar conocimientos el proceso de ponerlos en práctica en su contexto personal que cumplan con las expectativas del mercado le presenta los primeros retos a los estudiantes, y ponen a prueba la capacidad de crear y reinventar soluciones a los problemas presentes para llegar a cumplir sus objetivos y les permita empezar una vez más su emprendimiento; inculcar la visión de diseño de soluciones, que este no es un proceso cíclico y que los errores son aceptables pero no el fin de un proceso de emprendimiento, cimentaría la cultura del emprendimiento y autogestión en nuestros jóvenes y promover en la comunidad alimentado los objetivos del desarrollo de la sociedad.

### **Planteamiento del problema**

En el transcurso de los años se ha modificado la forma de enseñar debido a la modernidad, cambio de tecnologías, nuevos avances científicos es decir la dinámica de una sociedad, pero en las aulas el cambio necesario se ve afectado a pesar de la información existente y paradigmas de educación interdisciplinar no se ha planteado una metodología efectiva para el aprendizaje del emprendimiento que ofrezca de forma adecuada y dinámica herramientas y desarrollo de capacidades para los educandos, el pasar el conocimiento a la práctica, el aceptar al error como fuente de conocimiento entre otros; lograr dar respuesta a las nuevas necesidades del campo laboral; por lo que es necesario la implementación de nuevas metodologías que impulsen la educación para generación de conocimiento, modelación de actitudes y aptitudes que ofrezcan mayores oportunidades y aporten el desarrollo de emprendimientos, considerados en la actualidad como un hito para alcanzar el desarrollo socioeconómico de las sociedades

### **Preguntas de Investigación**

- ¿Se podría aplicar la metodología de design thinking y sus estrategias en segundo de bachillerato de la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría?

- ¿Cuál es la metodología utilizada para el proceso de enseñanza aprendizaje de emprendimiento y gestión de la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría?
- ¿Cómo aportaría el uso del design thinking en el proceso del aprendizaje del emprendimiento en los estudiantes de segundo de bachillerato de Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría?

## Árbol de problemas

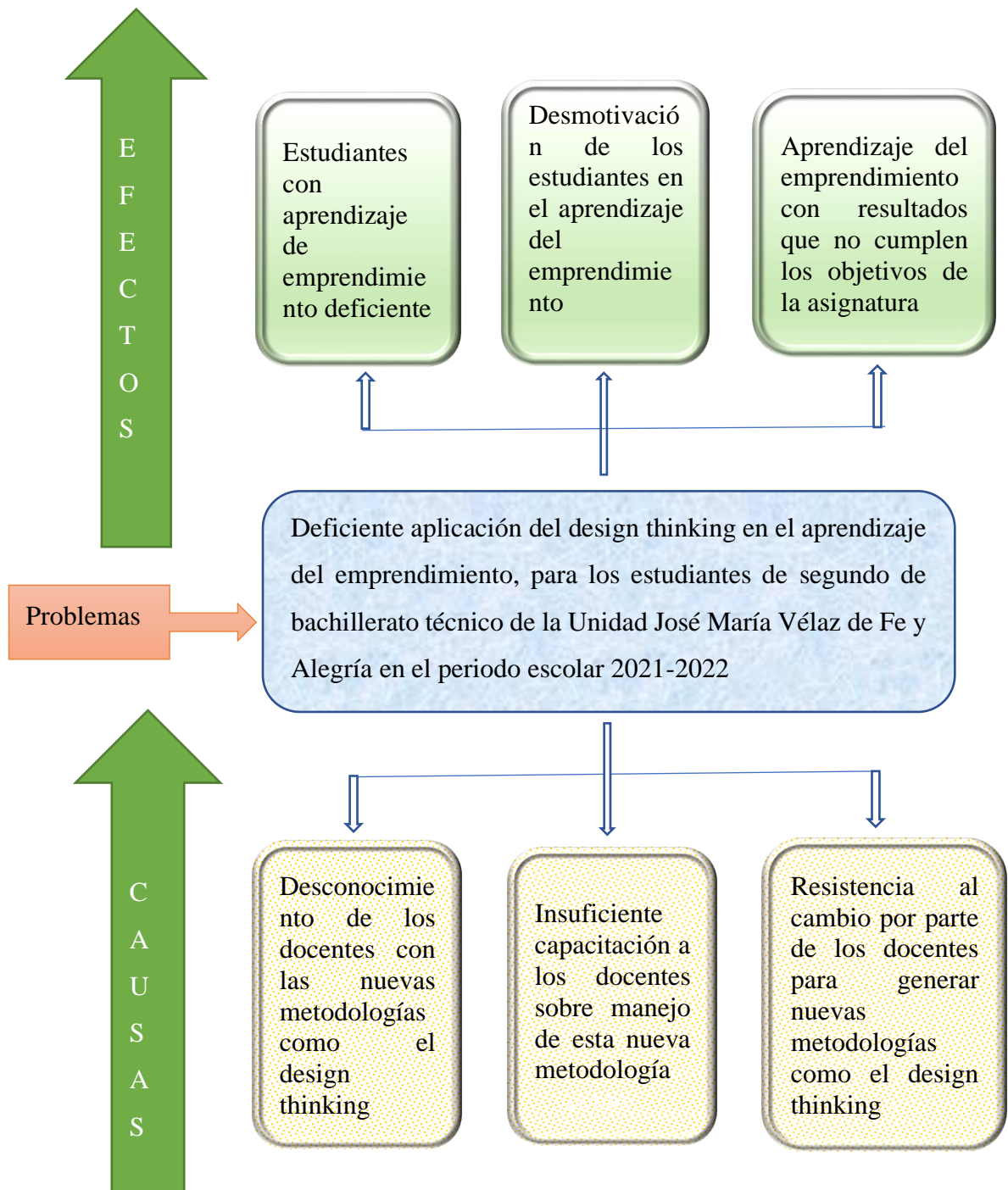


Figura 1

Árbol de problemas

Elaborado: Maldonado, P. (2022)

En la educación actual del país se ha desarrollado la asignatura del Emprendimiento y Gestión, con el fin de promover el desarrollo de emprendimientos viables generados por los estudiantes y que aporten positivamente en la sociedad, a pesar de este planteamiento y el apoyo legal las barreras para aplicar y obtener los resultados esperados es el paso a la practica el enseñar una materia que es planteada como interdisciplinar con metodologías tradicionales y más aún romper estereotipos tradicionales de las aulas.

Es así que entre las causas planteadas es el desconocimiento de metodologías innovadoras interdisciplinarias como el design thinking que provoca que los estudiantes terminen con deficiente aprendizaje del emprendimiento; la introducción de una nueva asignatura con las características de la asignatura de Emprendimiento y gestión, para lograr los objetivos planteados debe ser acompañado de una capacitación adecuada a los profesionales de la educación que intervienen en este nuevo reto, esto permitirá desarrollo de aptitudes necesarias para transmitir a los estudiantes.

La segunda causa planteada es la insuficiente capacitación de los docentes acerca del manejo de herramientas, aplicación de metodologías más actuales como el design thinking que promuevan lo requerido en la materia, que desarrolle la capacidad de los estudiantes de pasar a la práctica lo aprendido, motivar una visión innovadora, la aceptación de los errores que sean estos vistos como una oportunidad y una cultura de emprendimiento; la insuficiente capacitación ha generado la desmotivación de los estudiantes en el aprendizaje del emprendimiento.

La tercera causa planteada en el presente trabajo es la resistencia al cambio por parte de los docentes para desarrollar sus clases con metodología nuevas como el design thinking; que da como efecto que no se cumplan con los objetivos planteados de la asignatura, es importante que los docentes se abran a nuevas opciones que permitan que se desarrolle la asignatura de manera más eficiente, de la mano con las instituciones su aporte en la capacitación y apoyo incondicional a los docentes que generen ambientes adecuados para el cambio.

## **Destinatarios del Proyecto**

El presente trabajo de investigación, el design thinking en el aprendizaje de emprendimiento se llevó a cabo en la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría ubicado en la Ferroviaria Baja, al sur de Quito – Ecuador, pertenece a la zona nueve, Distrito Eloy Alfaro, corresponde al circuito C05-11 y el código de la Institución Educativa asignada por el Archivo Maestro de Instituciones Educativas (AMIE) es 17H01200.

El proyecto contó con el apoyo de las autoridades y el aporte del área de Emprendimiento y Gestión de la institución, los beneficiarios directos son los estudiantes de segundo de bachillerato, es decir, cuarenta y ocho (48) estudiantes matriculados legalmente en el periodo lectivo 2021 – 2022. También existen beneficiarios indirectos que son los docentes de la institución de las otras áreas, los padres de familia y por consiguiente la comunidad al proporcionar a los estudiantes herramientas e impulsar a tener pensamiento creativo y cultura de diseño.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Analizar la implementación del design thinking en el aprendizaje del emprendimiento, para los estudiantes de Segundo de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría en el periodo escolar 2021 – 2022.

### **Objetivo Específicos**

- Describir las etapas y estrategias del design thinking para los estudiantes de segundo de bachillerato.
- Identificar el proceso enseñanza aprendizaje de emprendimiento y Gestión, para los estudiantes segundo de Bachillerato.

- Proponer un taller aplicando el design thinking en el aprendizaje del emprendimiento para los estudiantes de Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría



## CAPÍTULO I

### MARCO TEÓRICO

El presente trabajo procura promover la importancia de la innovación en la educación, puesto que el desarrollo de las sociedades se basa en el desarrollo de la educación; donde los seres humanos se eduquen de manera eficiente y humana tendrán mayor probabilidad de progresar, de desarrollarse de manera integral. Es por lo cual se considera que el mayor reto de la educación es cambio de rol del estudiante, que la educación sea bidireccional, que promueva el desarrollo de los educandos de forma completa, que gestionen herramientas y perfeccionen capacidades con el fin de proporcionar opciones profesionales para su desarrollo integral, y estas puedan ser generadas por la aplicación del pensamiento de diseño e iniciar en las aulas.

El design thinking es una metodología alternativa en sus inicios aplicada al diseño industrial que aparece en la década de los sesenta con Herbert Simon, pero su apogeo es a partir de los noventa, con paso firme en IDEO, una empresa dedicada al diseño y la innovación, pero centrada en el ser humano, está compuesta de profesionales de varias disciplinas que se complementan para dar solución a problemas con grandes desafíos, pero no imposibles de solucionarlos, con ideas innovadoras y viables, su herramienta principal el design thinking (Brown, 2008).

Los resultados prometedores de esta metodología en varias áreas como la medicina, la industria le ha permitido llegar a la educación con paso firme, es así que prestigiosas universidades como son Stanford, Harvard y el Instituto de Tecnología de Massachusetts, tiene cursos como el ME310 que está cambiando el modo de la enseñanza universitaria, abriendo paso a una visión diferente donde se rompe el estereotipo tradicional del estudiante y del maestro, ayudan a los estudiantes a pensar diferente que promuevan la creatividad, la innovación de manera viable, Steinbeck (2011).

## **Antecedentes**

Design thinking en el emprendimiento es un trabajo de investigación que ha basado su desarrollo en el análisis en repositorios digitales y trabajos de investigación existentes acerca del objeto de estudio tanto internacional como nacional, de los que se recoge los siguientes antecedentes:

El Proyecto de Investigación realizada por Tschimmel et al. (2014) con respaldo del Programa Erasmus procura renovar los enfoques y metodologías educativas para el cambio, actualización y rediseño de la experiencia en las aulas, y que los educandos adquieran habilidades que les permita desarrollarse en el ámbito laboral actual, concluyen que la metodología del design thinking es una metodología aplicada con un equipo interdisciplinario que provee de herramientas para dar soluciones creativas, es un proceso no lineal, por supuesto se necesita de práctica continua y de un líder que tenga el conocimiento adecuado para guiar, cumplir tiempos y conservar ambientes adecuados y óptimos para el desarrollo del proyecto.

A partir de esta investigación citada se desprende que el design thinking provee de herramientas y procesos para la generación de ideas creativas con trabajo colaborativo de un equipo interdisciplinario que ha generado buenos resultados, pero al ser un método no lineal, la implementación necesita de tiempo, de mente abierta a generar nuevas ideas y romper estereotipos, para que el pensamiento de diseño sea más natural y lo podamos aplicar en la cotidianidad, así los estudiantes adquieran las destrezas de manera óptima, mientras más se practique se mejorara el proceso y la disciplina, en la aplicación del método es evidente la necesidad de un buen liderazgo capacitado que guie y sepa dirigir de forma ordenada, creativa, que incentive y aliente a la participación de todo el grupo para generar los mejores resultados posibles.

El design thinking avanza a través del mundo, es así que en los posgrados de la Universidad Escuela Colombiana de Carreras Industriales (ECCI) aporta con la

investigación de Sánchez y Marín titulada (2021) plantea la implementación del pensamiento de diseño aplicada en la en el colegio Asosiervas dirigida a veintitrés estudiantes de educación media con el fin de promover el emprendimiento; se trabajó las etapas de la metodología, apoyado en herramientas digitales. El trabajo concluye que al implementar el design thinking es posible la generación de cambios positivos, la educación se centra en el estudiante, se tiene mayor atención, y se puede lograr los objetivos propuestos con un trabajo organizado y evaluación más eficiente de los resultados, pero es imperativo la aplicación de la metodología desde la primaria, la capacitación de los docentes en la aplicación del pensamiento de diseño y el uso de herramientas digitales.

Del citado trabajo de investigación se desprende que la aplicación del design thinking es beneficioso para el aprendizaje del estudiantado, pero requiere práctica, tiempo para alcanzar los resultados deseados de obtener una cultura de design thinking debido a que estos se dan después que los estudiantes interioricen la cultura del pensamiento de diseño, con ello los estudiantes estarían en la capacidad de manera más consciente reflexionar, plantear y ejecutar ideas innovadoras para que el emprendimiento sea viable; por otro el lado de los profesores se necesita la capacitación permanente en llevar a cabo los pasos de la metodología y en herramientas digitales que apoyen el proceso.

A nivel nacional el trabajo de tesis elaborada por Cantos y Monserrate (2018) analizan las variables que planteamos también en nuestro estudio el design thinking y el emprendimiento; por un lado, el design thinking como metodología alternativa y efectiva para ser aplicada en las aulas porque genera beneficios para los estudiantes de nivel medio debido a que utiliza técnicas didácticas apropiadas para motivar la innovación, a través de integrar pensamiento crítico y lógico en los educandos apoyados en la tecnología; mientras que el Emprendimiento y Gestión asignatura del currículo que promueve el desarrollo de estudiantes como sujetos emprendedores, que generen ideas novedosas, pero viables, sean entes de transformación y generadores de empleo para impactar positivamente en la realidad socioeconómica del país; por lo que el design thinking y el Emprendimiento y

Gestión son compatibles y complementarias buscan la generación de personas innovadoras y críticas capaces de promover un cambio profundo en la sociedad.

La aplicación innovadora del design thinking en Emprendimiento y Gestión es una manera de fomentar las adaptaciones curriculares donde se hace más partícipe y central a la individualidad de los estudiantes y sus capacidades, captando su atención y colaboración activa; para lograrlo es imperativo la capacitación constante de los docentes y la interiorización de las nuevas tendencias donde los estudiantes son el centro de la educación y se rompe con los estereotipos de una educación tradicionalista, promoviendo los resultados positivos a corto y mediano plazo de la educación y del perfilamiento de los nuevos ciudadanos.

En la investigación de Acosta, Coronel y Jiménez (2018) presentan el tema de “Emprendimiento social y su relación con la base de la pirámide en Latinoamérica”. 3C Empresa. Investigación y pensamiento crítico; aporta en el tema, puesto que tratan el emprendimiento social como “fuerzas transformadoras”, agentes que promueven una ruptura de los esquemas presentes y el futuro de los emprendedores que originen una nueva realidad socioeconómica que promuevan el bienestar de la sociedad; buscando el desarrollo social y económico con ideas nuevas y viables; de manera innovadora, con persistencia y conocimiento que sean el motor del cambio en Latinoamérica, en Ecuador el proceso es más pausado, son pocos los emprendimientos que son sostenibles en el tiempo, ya que requieren mucha constancia y existen excesivas barreras, en los últimos años se ha generado normativas que permiten generar y continuar con los emprendimientos con el objetivo de fortalecer y consolidarlos en el mercado.

Este trabajo de investigación sostiene que el desarrollo socioeconómico de las sociedades se basa en el actuar de los emprendedores que propongan ideas nuevas y viables, no es suficiente las normativas sino el desarrollo de ciudadanos capacitados con conocimientos adecuados y sobre todo de seres humanos competentes y capaces que impulsen el bienestar social; es por ello que la asignatura

de Emprendimiento y gestión es muy útil e importante para promover el pensamiento crítico e innovador.

El artículo publicado en CIRIEC-España, Revista de Economía Pública, Social y Cooperativa, los autores Salinas y Osorio (2012), analizan el tema de “Emprendimiento y Economía Social, oportunidades y efectos en una sociedad en transformación” analizan el emprendimiento empresarial y social; afirman que muchos gobiernos están brindando condiciones favorables y apoyo para el desarrollo de emprendimientos porque este se ha convertido en una posible solución para varios sectores económicos de la sociedad, se plantean que estos emprendimientos no se limitan a generar ingresos a los emprendedores sino que son creadores de fuentes de empleo y de innovación; por lo que se requiere todo un sistema que genere una cultura de emprendimiento, que fomenten las competencias, la creatividad, la responsabilidad social y la innovación; para ello se hace necesario un trabajo integral entre universidades, estado, comunidad y el sector empresarial.

El planteamiento de esta investigación aporta a la transformación de los sistemas sociales más inclusivos que promuevan un verdadero desarrollo a través del emprendimiento, este también es tomado como una fuente generadora de empleos y de innovación; su desarrollo necesita de una colaboración activa de todos los actores sociales como es el estado que garantice las condiciones necesarias, así como la empresa privada, la comunidad y las universidades, que aporten con el conocimiento, pero la cultura de emprendimiento y de innovación inicia en la instrucción escolar, es en las aulas escolares donde se moldea los hábitos y se siembra la iniciativa.

En los últimos años, según Osorio (2011) ha estado en el centro de los nuevos planteamientos educacionales el desarrollo e implementación de una metodología para el aprendizaje del emprendimiento; pero los estudios aun precarios de este fenómeno se demuestran que existe una diversidad de pensamientos acerca del emprendimiento y esto ha producido una fuente de confusión y una tendencia para una concepción con desvíos, que limitan la concepción de un modelo pedagógico

especifico que desarrolle conocimiento y actitudes emprendedoras, es así que las ciencias económicas se centran en el qué hacer; el quién y el por qué están basadas en las ciencias humanas mientras que la gestión abarca el explicar, es decir el cómo.

El aprendizaje del emprendimiento debe formar y guiar la “acción emprendedora” reconociendo a los individuos sus intenciones, expectativas, creencias personales, así como su entorno y sus limitaciones a través de una acertada combinación de las aportaciones disciplinares que le permitan desarrollar el conocimiento adecuado que le permita el desarrollo del emprendimiento. Para Gibb (2005) la falencia de la integración de las ciencias sociales tradicionales y la interdisciplinariedad del emprendimiento ha detenido la construcción de conceptos que permitan desarrollar metodologías de aprendizaje del emprendimiento a pesar de la existencia de literatura, la escuela de negocios han desarrollado el aprendizaje del emprendimiento a través de modelos de negocios como el canvas, pero no se ha dado importancia al desarrollar espíritu emprendedor elemento clave que se considera permitirá resultados requeridos para la región en cuanto a los emprendimientos y, por lo tanto, en la educación de los individuos.

## Organizador lógico de variables

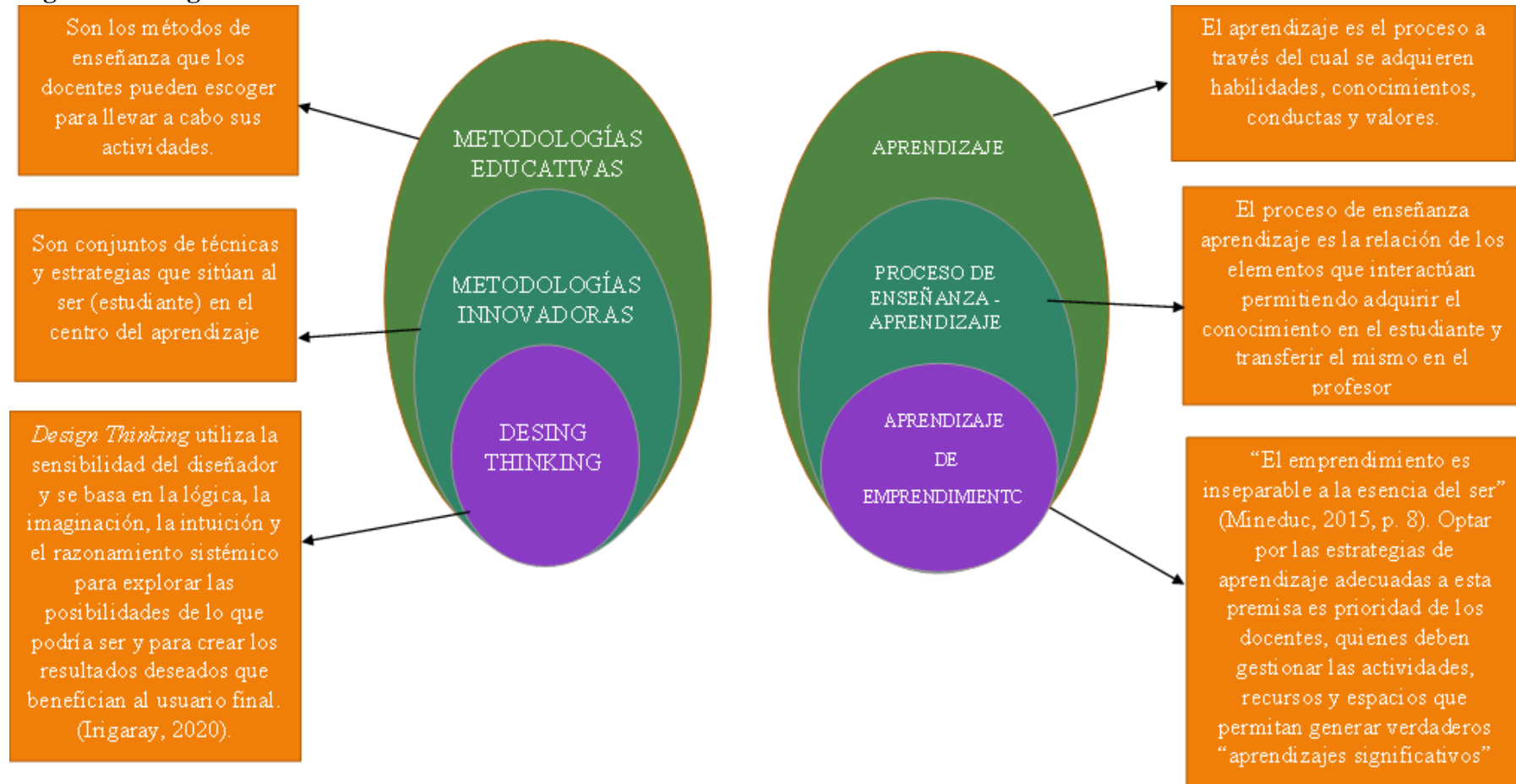


Figura 2. Organizador lógico de variables.  
Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

### Redes conceptuales variable independiente

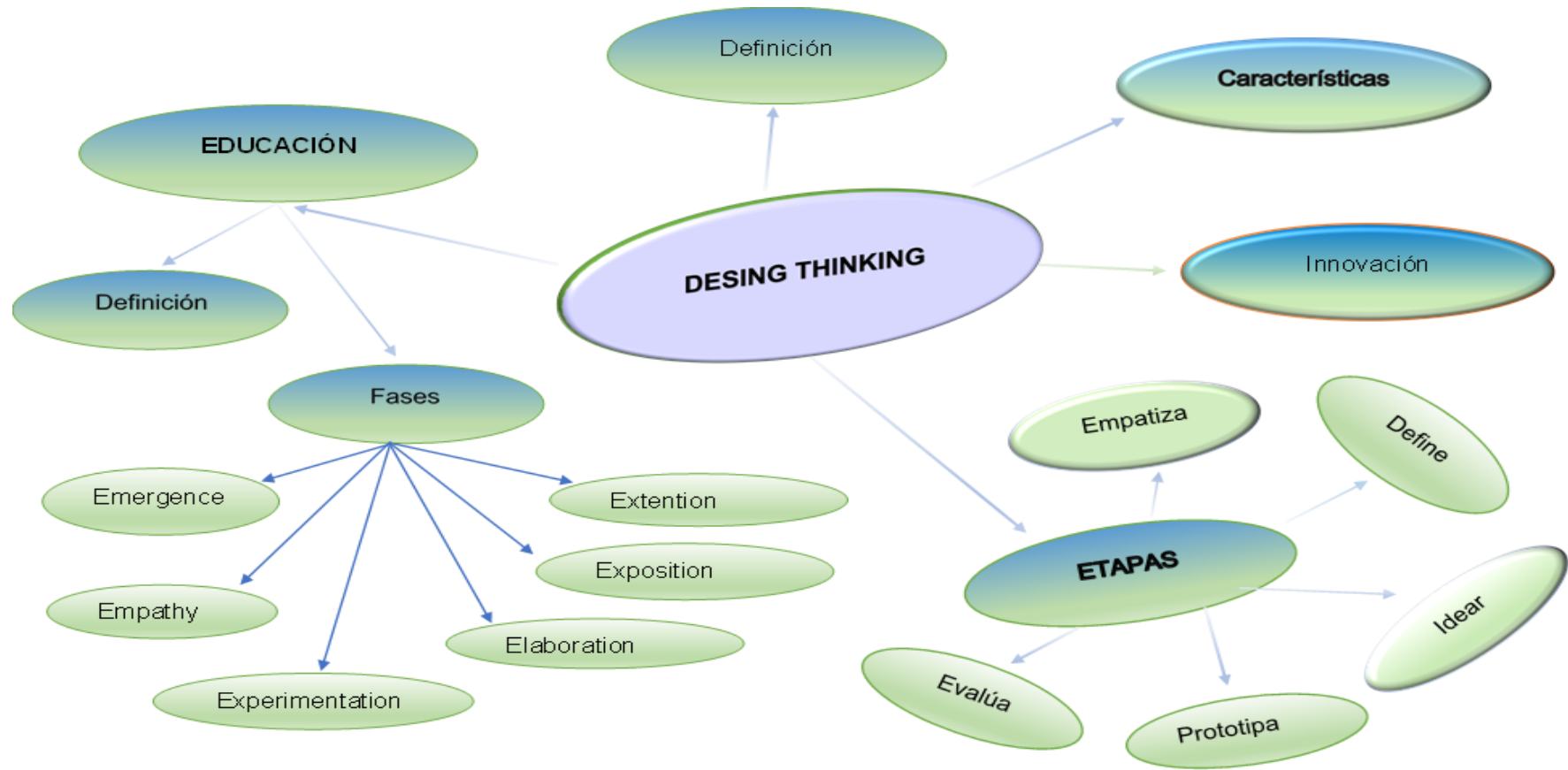


Figura 3. Redes conceptuales variable independiente

Elaborado por: Maldonado, P. (2022)



### Redes conceptuales variable dependiente

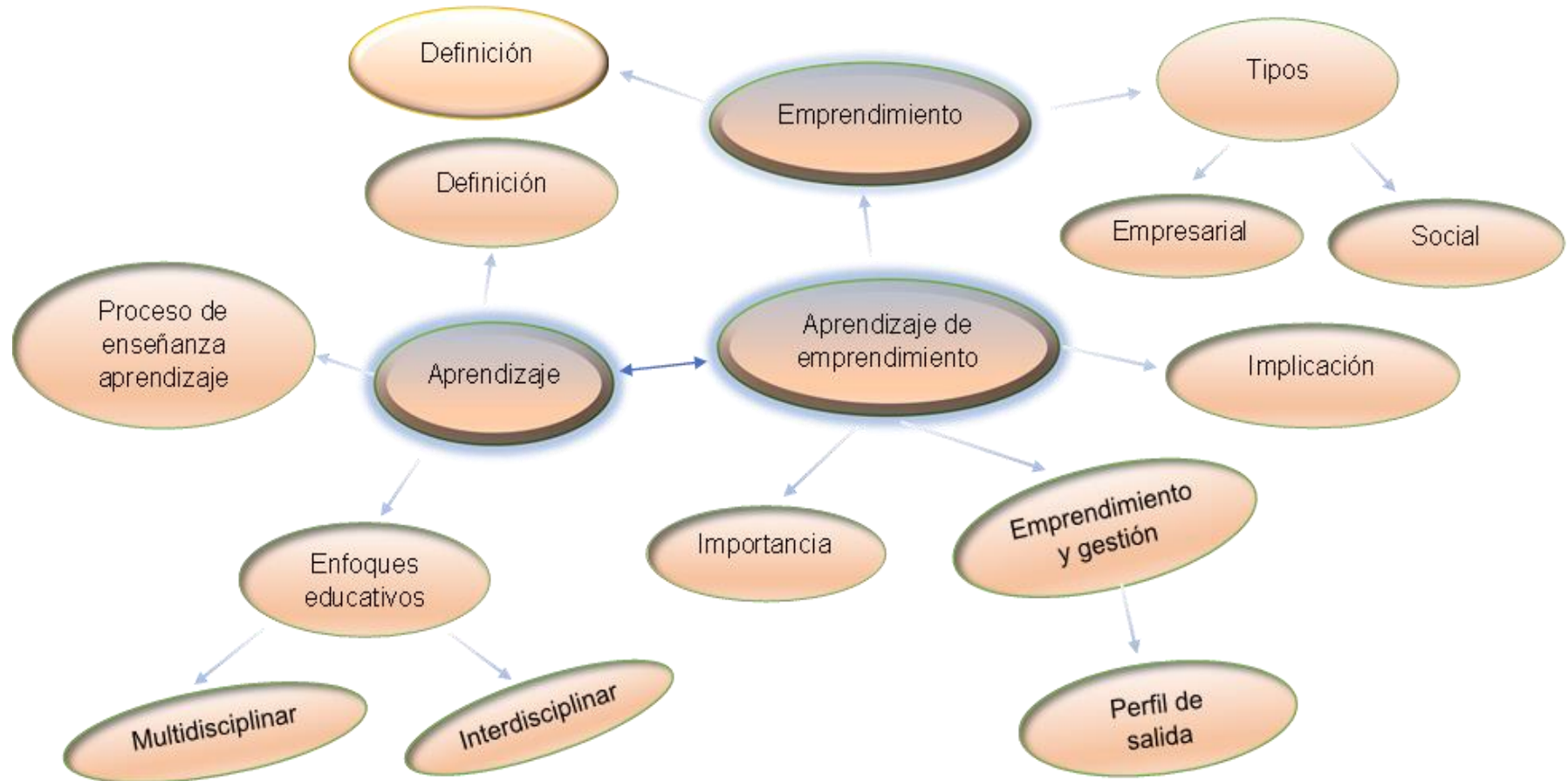


Figura 4. Redes conceptuales variable dependiente  
Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

## **Design thinking**

Manuela Procopio, Director of the Management for Creative Industries School de IED Barcelona (2017) afirma que el design thinking es una mentalidad una forma de pensar innovadora que va adquiriendo relevancia en la educación y se puede implementar en casi cualquier campo.

Design thinking su traducción al español es pensamiento de diseño, pero va más allá de lo que significan esas palabras, el pensamiento de diseño es una cultura de pensamiento analítico y creativo que promueve la innovación que emplea de manera dinámica las habilidades y experiencias para convertirlo en propuestas.

### **Definición**

El design thinking es una metodología que promueve la innovación centrada en las personas, basado en la comprensión en las necesidades del usuario, enfocado en el desarrollo de productos, servicios y procesos con ideas creativas. Esta metodología promueve la confianza en el instinto más que en la evidencia y datos históricos, ya que se basa en decisiones resultantes de a interacción con los clientes, es decir, lo que realmente ellos quieren. El pensamiento de diseño genera un producto final deseable por el cliente, factible tecnológicamente y viable desde el punto de vista económico, IDEO (2022).

Para Aravena et al. (2021) el pensamiento de diseño es una metodología innovadora, basada en las necesidades de las personas, promueve la resolución creativa y colaborativa de problemas; es un método mediante el cual se crea oportunidades para que las personas accedan a la creación y diseño de ideas porque se basa en la detección de necesidades reales con el fin de dar soluciones puntuales y útiles. La metodología del pensamiento de diseño consta de seis pasos, proceso de descubrimiento, definición, creación de ideas, diseño de prototipos y prueba de prototipos, es un proceso exhaustivo que genera soluciones.

Mientras que García (2015) precisa que el design thinking es una filosofía que plantea soluciones perceptibles, ya que se centra en el análisis de las necesidades, es decir, que promueve el hacer antes que la planeación; resalta la importancia del prototipado porque valida el proceso y los resultados.

De lo citado anteriormente se desprende que la metodología del design thinking está centrado en el ser humano, rompe los estereotipos y se centra en empatizar con los usuarios para proponer de manera creativa e innovadora respuestas de lo planteado y creación de productos, servicios y procesos que realmente satisfaga a los usuarios, y sobre todo sean factibles y viables económicamente. Para ello se necesita equipos interdisciplinarios que busque el equilibrio entre el pensamiento lógico y el pensamiento creativo, es decir, los conocimientos previos y la creatividad.

### **Características del design thinking**

El design thinking es un nuevo enfoque centrado en las personas, se busca la reformulación de ideas; las características de esta metodología según lo descrito:

- Planteamiento de la resolución de problemas a través de la utilización del conocimiento preexistente y estrategias creativas, pero centrado en las personas.
- No es lineal debido a que, en base de la investigación, se exploran resultados y su retroalimentación puedes evaluar el regreso a la etapa que se requiera para la obtención de resultados óptimos.
- Es social y comunicativo debido a que se basa en trabajo en equipo donde se aprovechan las diferencias de los participantes, para generar propuestas.
- Posee elaboración particular porque cada problema tiene su planteamiento y se permite modificar o replantear la solución de acuerdo a la realidad del usuario.

## **Design thinking y la innovación**

El proceso de innovación es el planteamiento de recrear modelos de negocios que atiendan a nuevas necesidades humanas que no son atendidas o lo son de forma ineficiente, así pueden generar nuevos nichos de mercado, y también puedan crear fuentes de ingresos y estos crezcan en el tiempo. En el planteamiento de estos nuevos retos aparece el design thinking un método centrado en el ser humano que, a través del trabajo colaborativo, multidisciplinario, es innovador en los negocios (Vianna, 2013).

Mientras que en el trabajo de investigación de Pincay y Peñaherrera (2019) plantea que la innovación de la sociedad es la base para su desarrollo, la innovación es el proceso de creación, implementación de nuevas ideas para cubrir necesidades a través de la generación de productos y servicios nuevos o creativos, no es un proceso lineal por lo que se necesita de persistencia y conocimiento, lo que le hace compatible con el método design thinking.

El design thinking y la innovación son complementarias, buscan objetivos similares de desarrollo; ya que parten de la generación de ideas nuevas, viables y creativas en busca de solucionar problemáticas sociales, la innovación procura el desarrollo de las sociedades a través de generar nuevos mercados y ofrece inclusión de grupos sociales; mientras que el design thinking tiene como centro al ser humano promueve estrategias para desarrollo de respuestas de creación de productos, servicios o procesos viables novedosos y económicamente factibles.

## **Etapas del design thinking**

El pensamiento de diseño se centra en el ser humano, parte de la comprensión de las necesidades del público en general; es un proceso no lineal puesto que acepta la incertidumbre y fallo; y si es necesario empezar de nuevo una y otra vez para

generar ideas viables y lograr la respuesta requerida. El proceso del design thinking consta de cinco etapas que son empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar.

Según la Guía del proceso creativo del Institute of Design at Stanford, (2018) las fases del design thinking son:

### **Etapas 1: Empatizar**

La base del design thinking es el ser humano, por lo que la empatía es fundamental en este proceso; esta fase es la de observar a las personas con el fin conocer y comprender sus criterios y experiencias; hay que involucrarse a través de conversaciones y entrevistas para entender el ¿por qué? del pensar o el ¿por qué? De las necesidades presentes de los usuarios; lo mejor de esta etapa es el mirar y escuchar con atención para entender el contexto de las personas, así poder proponer las ideas (Stanford, 2018).

La empatía y esta etapa abre la posibilidad de la comprensión de los usuarios de su contexto, de sus ideas, necesidades y anhelos acerca de los productos, permite enfocarnos en sus problemas; el porqué de las cosas, entenderemos más de las necesidades tanto físicas como emocionales del público al que se desea llegar con una propuesta e innovación. Esta etapa también es conocida como “immerse” debido a que se introduce a un mar de conocimientos de los cuales se debe comprender y clasificar de forma adecuada.

### **Etapas 2: Definir**

En la etapa de definir es en la cual se plantea la claridad y el enfoque; que permite la definición y redefinición de los conceptos para poder determinar los desafíos en relación con la etapa anterior, el conocimiento de las personas. El objetivo en esta etapa es realizar un planteamiento significativo y viable a partir del conocimiento particular del usuario; lo siguiente es sintetizar y analizar la información para establecer conexiones y establecer patrones racionales, que permitan continuar el proceso (Stanford, 2018).

El definir es enfocar y enmarcar el problema, esto permite la generación de ideas evaluarlas y contrarrestarlas, de manera que primero se capture la atención y colaboración de las personas a la que se estudia y promueva la inspiración del equipo para generar concepto e ideas que promuevan las soluciones. En base del análisis de los datos recabados se prosigue con el procesamiento y racionalización de los datos obtenidos en la fase anterior.

### **Etapas 3: Idear**

Esta etapa es donde empieza el diseño, el planteamiento de ideas, lo primordial en esta fase es generar múltiples ideas, sean estas nuevas o previas, la cantidad ellas proporcionarían alternativas de respuesta al problema de estudio; la base de las ideas reside en los conceptos y recursos resultantes de la etapa anterior; es importante que el equipo trabaje con el pensamiento consciente e inconsciente con el pensamiento lógico y creativo buscando un equilibrio entre ellos así como el trabajo colaborativo, para lograr que sus ideas generen propuestas que sean viables, (Stanford, 2018).

Idear, proponer soluciones viables para la problemática, la cantidad de ideas proporciona una fuente amplia de donde elegir la más viable que se acople de mejor manera a la problemática; la existencia de ellas es importante las soluciones obvias incrementarían la posibilidad de innovación; se debe promover la exploración de varias áreas para generar mayor volumen y aprovechar las distintas visiones dentro del equipo; la aplicación de métodos de acuerdo al equipo y la temática ayudará con el proceso de planteamiento y evaluación de las ideas.

### **Etapas 4: Prototipar**

En la fase de prototipar es la fase en la cual se busca responder preguntas que nos acerquen al planteamiento de la solución a través de objetos informativos, dibujos, artefactos sencillos o instrumentos que permitan la interacción con los usuarios, el objetivo es trabajar y experimentar, se reduce el ámbito de trabajo y se

prototipa de manera ágil, pero económica con el fin de que los usuarios y participantes pueda debatir y retroalimentarse, y corregir y perfeccionar la respuesta (Stanford, 2018).

El prototipado es la fase del design thinking que a través de la comunicación se inventa y construye la idea para resolver el problema propuesto, en esta etapa se establece una comunicación más eficiente, pues, ya tienen una base u objeto para realizarla, se observan las fallas, por lo tanto, la decisión de no invertir innecesariamente, es decir abaratar los costos de inversión; aporta con el análisis de distintas variables para evaluar el progreso del proceso, si es necesario repetirlo. El prototipado permite escuchar nuevamente a los usuarios su reacción y respuestas después de la interacción del objeto.

### **Etapa 5: evaluar**

La evaluación es la retroalimentación de lo prototipado, se considera todas las recomendaciones y observaciones por parte del usuario y de los miembros del equipo, generando la posibilidad de redefinir o mejorar lo planteado, la evaluación se recomienda realizarla en el mismo contexto de los usuarios a los que están dirigidos los productos, servicios o procesos. La evaluación señala al equipo si está en el camino correcto en la apreciación del problema o se debe iterar en alguna fase anterior y permite también reafirmar la empatía con los usuarios (Stanford, 2018).

La evaluación es la etapa en que se valora el proceso, la enmarcación del problema y del prototipado, además de la aceptación o reacción del usuario al producto y del feedback de los integrantes del grupo, se recomienda que el prototipo se lo plantee confiando que es lo mejor y la evaluación sosteniendo que están equivocados esto da la oportunidad y la apertura para redefinir la solución más apropiada. El producto del prototipado no es necesariamente un único objeto o servicio porque al interactuar y compararlos aparecerán sus necesidades potenciales y darán nuevas guías.

## **Design thinking en la educación**

El constante progreso tecnológico ha producido una evolución en las relaciones socioeconómicas e informativas de la población a nivel mundial; las sociedades necesitan de profesionales con nuevos perfiles más adaptativos, coherentes y competitivos en la nueva realidad laboral, es por ello que la educación también debe evolucionar para brindar un desarrollo integral a los estudiantes que desarrollen habilidades y destrezas que promuevan el pensamiento crítico y creativo, la capacidad de liderazgo e investigación, para que logren ser autores de innovación. En esta nueva realidad, los maestros son los llamados a cambiar su metodología, romper los estereotipos de clases magistrales y se comprometan a ser mentores y generadores del cambio, a través de la planificación e implementación de estrategias de enseñanza alternativas que estén acordes a las necesidades actuales, que aprovechen la información y tecnología actual.

Un método alternativo con resultados alentadores en la educación que promueve la creatividad y la innovación es el design thinking. según D-Think (2017) esta metodología ayuda a rediseñar el sistema de enseñanza aprendizaje porque promueve el pensamiento adaptativo que alienta a pensar diferente que genera respuestas creativas; su fortaleza esta que es un proceso centrado en las necesidades y motivaciones de los estudiantes. Potencia el optimismo debido a que puede cambiar los desafíos por oportunidades, promueve el experimentalismo, ya que los estudiantes aprenden haciendo adicional tiene naturaleza interdisciplinar y colaborativa.

### **Design thinking modelo evolution**

El avance de esta metodología en la educación ha generado que expertos presenten varios modelos del design thinking esta investigación analiza el modelo Evolution E6<sup>2</sup> planteado por Katja Tschimmel (2015) su nombre esta dado por evolution por el hecho de que es un proceso evolutivo, iterativo e participativo, centrado en las personas E6 porque consta de seis fases y E6<sup>2</sup> porque todas las fases



tienen proceso de exploración y evaluación; el método design thinking modelo evolution E6<sup>2</sup> se ha aplicado en el desarrollo de productos y servicios, así como en talleres, proyectos de investigación, cursos, entre otros.

## **Fases del design thinking evolution E6<sup>2</sup>**

### **Emergence**

Esta etapa tiene como objetivo es el descubrir y enmarcar la temática a tratarse planteada por el docente, permite que los estudiantes identifiquen las oportunidades y los retos que conlleva el trabajo y la necesidad de información en la que se apoyara el proceso, es decir encontrar y analizarla aplicando las diferentes herramientas y guía del docente para obtener resultados apropiados (D-Think, 2017).

Esta fase es Emergence en español Aparición, su objetivo es identificar una oportunidad, es donde los docentes presentan la temática y alientan a analizar acerca de la problemática, motiva a buscar carencias y entender los contextos, mientras que los estudiantes buscan conocimiento acerca del tema descubren sus falencias y necesidad de buscar información, organizarla y analizar con diferentes estrategias. La aparición es la etapa que cimienta la enmarcación de la problemática a tratarse y el direccionamiento hacia los objetivos.

### **Empathy**

La Empatía es la capacidad para identificarse con o entender la situación o sentimientos de los demás. En esta fase del proceso, se aplican aquellas herramientas que permiten meterse en la piel de los estudiantes/colegas y comprender con detalle. (D-Think, 2017).

La siguiente atapa es empathy, su traducción al español empatía, el objetivo de esta fase es analizar y comprender a los demás, el contexto de la problemática y hacer el planteamiento inicial del proyecto; a través de la información recabada.

Para esto se recomienda una variedad de estrategias y fuentes informativas de todo tipo libros periódicos, revistas, documentales, entre otros, que permita conocer las variables.

### **Experimentation**

En la presente fase se combina la generación de ideas y la experimentación, es la fase donde basándose en la conceptualización se trabaja con los estudiantes en la formación de ideas y su análisis. (D-Think, 2017).

La etapa es experimentation traducción al español experimentación, el objetivo de esta fase es el de plantear ideas, no existe ninguna idea mala o errónea, el fin es generar ideas y desarrollar conceptos. Entre mayor sea la cantidad de ideas, mayor es la posibilidad de viabilidad de encontrar propuestas convenientes para la problemática planteada y con base en la etapa anterior empatía, adquirir conceptos. Parte de esta etapa es el aprender a aceptar el fallo y ser procesado como una oportunidad.

### **Elaboration**

En esta fase se trata de la materialización de las ideas, se trabaja en la validación y viabilidad de los planteamientos como nuevas soluciones, se pueden realizar un conjunto, un sistema de ideas que se complementen y generen una solución basándose en la fase anterior, se prototipa se realiza pruebas, con el fin de analizar si son lo esperado o podría tener mejoras, esta fase es el indicativo si se avanza o se prosigue de manera iterativa (D-Think, 2017).

La cuarta fase de design thinking en la educación es la fase de elaboration, su traducción al español es elaboración; en esta etapa se consolida en un conjunto de ideas; las ideas más innovadoras y viables de las cuales van a ser base de la solución planteada para ser parte del prototipado. Aunque esta es la fase cuatro, esta aportara con nociones si es necesario volver o repetir alguna de la fase de acuerdo a la

viabilidad de las soluciones encontradas, estas guiarán si es necesario volver alguna fase anterior o seguir en el proyecto depende de los resultados si guían al objetivo planteado.

### **Exposition**

Esta fase es donde se pone a prueba el poder comunicativo del grupo; ya que se trata de la comunicación y transmisión de las soluciones encontradas y serán participadas a la comunidad educativa. Las herramientas a utilizarse son variadas y depende estrictamente de la creatividad del grupo de trabajo, deben ser atractivas y eficientes que comuniquen la solución de manera clara, entendible y sean compatibles con los oyentes (D-Think, 2017).

Fase de exposición traducida al español, es la fase de exposición, el objetivo es la comunicación de los conceptos adquiridos en la fase anterior y el planteamiento de la solución encontrada de una manera visual, creativa que refleje el contexto a detalle del problema tratado esta presentación debe representar el contenido adquirido y la individualización personal de los estudiantes, debe plantearse la nueva visión de la forma más comprensible para obtener los resultados más satisfactorios se pone en énfasis la capacidad de comunicación, expresión y fluidez para que esta etapa consiga lo planteado.

### **Extension**

Esta fase ofrece la posibilidad de promover y verificar la posibilidad de planificar la aplicación de las soluciones planteadas de la problemática de estudio (D-Think, 2017). Extension, traducción al español extensión, esta fase del design thinking es la fase donde se pone en marcha la resolución del problema planteado por los estudiantes a través de las estrategias innovadoras, implica determinar los problemas de implementación, por lo que se recomienda realizar un plan de tareas detallado que genere un plan de implementación óptimo que proporcione el nuevo concepto educativo.

## **Emprendimiento**

Emprendimiento es una terminología que apareció desde los sesenta, pero en las últimas décadas se le ha dado importancia, ya que se ha planteado que el desarrollo económico y social con base en el conocimiento es perdurable y produce un impacto positivo en la sociedad es por ello que organismos internacionales como Banco Desarrollo Internacional (BID) promueve impulsa y apoya a los emprendimientos y a los emprendedores a través de políticas y apoyo a las diferentes naciones confía que la innovación genera oportunidades, fuentes de empleo, creación de economías más sociales y con ello permiten un crecimiento paulatino y sostenible de la economía y aunque se habla mucho de los beneficios del emprendimiento es necesario la educación y capacitación continua para que estos perduren. (BID, 2020)

### **Definición de Emprendimiento**

El emprendimiento en su forma más amplia es la acción de emprender, en las últimas décadas muchos autores han abordado la temática y concuerdan que es un proceso de creación basada en una idea innovadora, parte de una iniciativa crítica y creativa es un trabajo arduo una visión de cambio y creación de posibilidades ya sea esta nueva o de mejoramiento de lo existente para Brinckman (2022) es un fenómeno masivo y se ha convertido en una alternativa atractiva por el dinamismo de las sociedades y de los nuevos profesionales que afrontan nuevas realidades más independientes y autodirigidas, el emprendimiento es multidimensional y no basta cierto conocimiento va más allá es el autoidentificarse ser proactivo. es el hacer las cosas y encontrar soluciones creativas implica una forma de pensar y lograr que suceda es una nueva cultura que necesita preparación y activación.

Con respecto a Latinoamérica, el emprendimiento está en proceso de crecimiento y consolidación como herramienta para el desarrollo de la población, por ello los algunos gobiernos están impulsando a través de políticas para el apoyo del emprendimiento. En Colombia se aporta con la investigación Modelo de

educación en Emprendimiento. Un análisis desde la perspectiva de la comunidad educativa y empresarial revista boletín REDIPE (2020) el emprendimiento es un proceso multifacético, una creación humana que no solo depende de las actitudes y aptitudes del individuo o de las competencias que le permitan el aprovechar las oportunidades sino de conocimiento y las condiciones psicosociales que le permitan generar y transformar ideas en actividades económicas que promuevan el ingreso a través de resolver problemáticas o necesidades mal abordadas por el sistema económico existente.

A nivel nacional, el trabajo de investigación de Vega (2020) afirma que el emprendimiento, a pesar de poder ser definido desde varias ópticas, el más adecuado es la puesta en marcha de un proyecto económico, aunque su objetivo también puede ser de índole social o político, se caracteriza por plantear cambios por concebir ideas innovadoras con una visión diferente creativa que promueven ideas y soluciones más dinámicas y viables.

## **Tipos de Emprendimiento**

### **Emprendimiento Social**

Es considerado como emprendimiento social cuando el objetivo es impactar positivamente a la sociedad, claro, sin incurrir en pérdida, según lo desarrollado desde la Cátedra de Emprendimiento Social UCM- Santander (2018) un emprendimiento es una organización que pretende cambiar la sociedad de manera positiva busca de forma innovadora el responder necesidades que las empresas existentes no lo hacen o lo hacen de manera ineficiente y aprovechan el mercado con interés social. El emprendimiento social aprovecha el ingenio empresarial con el fin de impactar positivamente la sociedad y cuidar el medio ambiente.

En la actualidad este tipo de emprendimiento con fin social amigable con el ambiente es que ha tomado la atención de las diferentes organizaciones internacionales y nacionales y está siendo promovido, puesto que genera fuentes de empleo que respete los contextos sociales, la cultura, las diferentes ideologías y así

puedan atender las diferentes necesidades sin afectar definitivamente el medioambiente eso promoverá el desarrollo sostenible de la comunidad.

### **Emprendimiento Empresarial**

El emprendimiento empresarial se lo categoriza porque su objetivo principal es el generar ingresos y ganancias, los límites entre el emprendimiento empresarial y el emprendimiento social no está totalmente claro en las teorías planteadas y entre los expertos existe divergencia entre los límites, ya que depende de la responsabilidad social que tenga la gerencia de las empresas y su visión porque una empresa puede obtener ganancias ser socialmente responsable tener ética empresarial y ser respetuoso con el medio ambiente (Briceño, 2017).

### **Aprendizaje del Emprendimiento**

El aprendizaje es un tema que ha sido estudiado a lo largo de la historia de la humanidad, las respuestas dependen de la época, de las condiciones particulares, pero sobre todo de la individualidad de cada autor y docente, cabe recalcar que toda teoría planteada puedes ser complementada con otra teoría. En la práctica, en las aulas depende de la interiorización de los conceptos de cada maestro para impartir sus clases.

### **Aprendizaje**

El término aprendizaje se deriva del latín *aprehendivus* su significado es aprendiz. El aprendizaje es un proceso en el cual se adquiere, crea o integra nuevas conductas y conocimiento a través de experiencias con el fin de adaptarse al medio físico y social de cada individuo, estos cambios de conducta pueden ser un cambio relativamente permanente esto depende directamente de la práctica, de las capacidades de cada individuo y de los estímulos externos (Pérez, 2021).

Hergenhahn plantea que el aprendizaje es “un cambio relativamente permanente en la conducta o en su potencialidad que se produce a partir de la experiencia y que no puede ser un atributo a un estado temporal somático”. El autor plantea la experiencia como factor que genera el aprendizaje y produce el cambio de conducta, es decir el desarrollo del alumno por lo que el conocimiento se ira compilando durante su vida en este proceso influyen condiciones externas además de las capacidades del individuo (Olivero, 2019).

Mientras que Piaget (2014) plantea que el aprendizaje no es atribuible únicamente al proceso de crecimiento de cada persona este depende directamente de la experimentación con el medio ambiente en el que se desarrolla y del estímulo que recibe como la exploración, la lectura, la audición, la manipulación de objetos la interacción con las personas de su entorno no solo el familiar, es decir a través de la experiencia cada individuo genera, crea, modifica su conocimiento y con el su comportamiento de acuerdo a su asimilación.

### **Proceso enseñanza aprendizaje**

Los términos de enseñanza y aprendizaje son interrelacionados y dependen directamente entre sí, es una interacción entre el docente y los alumnos con el objetivo de crear, formar, transmitir, proporcionar conocimiento, moldear habilidades, destrezas y aptitudes para el desarrollo de los educandos. En el proceso enseñanza – aprendizaje, el maestro tiene el rol de educar, guiar, instruir, transmitir conocimiento y acompaña a través de la aplicación de técnicas, metodologías y estrategias pedagógicas a los estudiantes quienes son los que aprenden.

El proceso enseñanza – aprendizaje es un proceso dinámico, por lo que a lo largo de la historia su metodologías y estrategias han mutado de acuerdo al contexto socioeconómico y científico en el que se desarrolla la población, en la actualidad el nuevo paradigma que se impulsa es el proceso donde los estudiantes participan de manera más activa donde exploren, experimenten, es decir aprendan a aprender y se desarrollen de forma más creativa y crítica (Velastegui, 2020).

## **Enfoques educativos**

La importancia de los nuevos perfiles de los bachilleres que sean competentes para la nueva realidad socioeconómica a nivel mundial obliga a la educación a evolucionar en el desarrollo de nuevos enfoques educativos que respondan a una nueva era en el ámbito del conocimiento, de la cultural, científico y tecnológico y proporcionen al educador herramientas más eficientes para el proceso de enseñanza – aprendizaje. El presente trabajo se enfoca en los enfoques planteados para el emprendimiento.

## **Multidisciplinariedad**

Según Velastegui (2020) la multidisciplinariedad no es una interacción real de las disciplinas, es el análisis de dos o más disciplinas cada una con sus métodos de enseñanza – aprendizajes distintos bajo una coordinación para alcanzar los objetivos planteados o la resolución de problemas la cooperación de las disciplinas puede ser acumulativas, pero no interactivas en la formación del conocimiento.

## **Interdisciplinariedad**

Este enfoque parte de que cada ciencia es parte de un todo y que todos los fenómenos se relacionan y se condicionan entre sí, por lo que la interdisciplinariedad es la interacción entre varias disciplinas análogas que se desarrollan en conjunto con metodologías complementarias entre sí que permiten la construcción del conocimiento aporta con el proceso cognitivo de los estudiantes y genera el fortalecimiento de las habilidades y destrezas para la investigación (Et al, 2020).

Según la reforma curricular de Ministerio de Educación (2016) plantea que la asignatura de Emprendimiento y Gestión tiene un enfoque interdisciplinar, razón por la cual para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño se puede apoyar en todas las asignaturas del mismo nivel este es un nuevo enfoque que obliga



al personal docente a realizar cambios y adaptaciones para impartir la materia y generar aprendizaje a los estudiantes que permitan conseguir los objetivos del currículo.

### **Metodología del aprendizaje del emprendimiento**

En la educación ecuatoriana el emprendimiento en nivel de bachillerato ha sido introducido a través de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, la formación de emprendedores es muy importante y un reto para la educación, ya que puede influir en una nueva forma de pensar romper mitos y contribuir con el desarrollo de emprendimientos que promuevan la libertad económica y el desarrollo de la sociedad la asignatura tiene una perspectiva integradora le permite generar en los estudiantes no solo el conocimiento sino la formación de habilidades y competencias que les haga entes aptos para desarrollar emprendimiento creativos e innovadores así aportar con el mejoramiento de fuentes laborales en la sociedad (Jiménez, 2020).

El Emprendimiento y Gestión ha sido planteada como una materia interdisciplinar puede apoyarse en cualquier asignatura para generar el conocimiento debido a lo cual se requiere un cambio de metodologías tradicionales por metodologías innovadoras que permitan la integración efectiva del conocimiento que estén centradas en los estudiantes y sus diferencias por lo que se requiere que la metodología no sea rígida y sea adaptable a los diferentes contextos de los estudiantes en el sistema educativo ecuatoriano se ha adoptado la metodología del aprendizaje basado en proyectos y mientras que en las universidades aplican el modelo de negocios canvas.

### **Design thinking y emprendimiento**

En la sociedad actual el emprendimiento es considerado como un eslabón para el desarrollo socioeconómico sostenible de las comunidades (BID, 2020) este se base en la creatividad e innovación, en el conocimiento y la valoración de su

entorno, es decir, que trata de plantear soluciones a la problemática social y genera fuente de ingresos y de empleo por lo que tiene mucha analogía con el design thinking (D-think, 2017) esta herramienta promueve el desarrollo de ideas creativas centradas en el ser humano que sean viables y económicamente factibles.

Este trabajo expone la complementariedad del design thinking y el emprendimiento para generar competitividad, centrarse en dar soluciones creativas y viables a los problemas planteados, buscar oportunidades, hacer un análisis del entorno para comprender y crear iniciativas para que las necesidades sean atendidas y generen ingresos. El proceso de design thinking le proporciona una guía práctica para el desarrollo de ideas, impulsa la creatividad, le permite condensar procesos interdisciplinarios importantes en el desarrollo del emprendimiento.

## **Emprendimiento y Gestión**

El planteamiento del emprendimiento como factor estratégico a nivel mundial para el desarrollo socioeconómico sostenible ha comprometido a los países a crear políticas públicas y educativas que promuevan la creación e incentivo para los emprendedores y han puesto relevancia en la formación de emprendimientos y sobre todo de emprendedores es así que Ecuador a través de sus normas jurídicas promueve el emprendimiento y la formación de emprendedores.

Es así que se incorpora la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el currículo educativo de bachillerato con el objetivo de preparar a los educandos apoyados en la tecnología se desarrollen de forma integral en el ser, hacer y saber cómo ciudadanos aptos y respetuosos con la realidad sociopolítica, económica y cultural del país y con competencia que les posibilite para crear, construir, innovar y establecer emprendimientos de una variada índole, pero viables que aporten con el mejoramiento de la situación del país (Mineduc, 2016).

Presenta que la asignatura tiene un carácter interdisciplinario, es decir, que trabaja en una problemática incorporando el análisis y resultados de varias

disciplinas, es decir que los docentes deberían realizar la planificación como trabajo colaborativo, se plantea, por lo tanto, el cambio a metodologías modernas para obtener los resultados esperados las asignaturas de este módulo son matemáticas, contabilidad, sociales, lenguaje, e investigación.

### **Perfil de salida del estudiante**

El Ministerio de Educación del Ecuador (Mineduc, 2016) a través del Módulo interdisciplinar de Emprendimiento y Gestión, concibe el perfil de salida del bachiller ecuatoriano con potencialidades de un emprendedor, es decir, personas capaces de liderar y gerenciar con pensamiento crítico y creativo que tengan un buen desenvolvimiento bajo presión y sepa valorar e identificar riesgos busque la autonomía. Tenga sólidos conocimientos de administración que le permita la gestación, planificación y dirección de sus emprendimientos. Durante los años de bachillerato el enfoque de la asignatura es obtener los conocimientos necesarios para un emprendimiento exitoso y el generar competencias que le permita viabilizar su emprendimiento, es decir, pasarlo a lo práctico a través de formación cultural del emprendimiento para ofrecer un producto o servicio de calidad respetando el contexto de la comunidad y promueva el cuidado del medio ambiente e impacte positivamente en el desarrollo socioeconómico y cultural de la sociedad.

### **Implicación de Emprendimiento y Gestión**

La importancia de la implementación de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la educación de bachillerato en nuestro país radica en la posibilidad de crear, formar, entregar y fortalecer habilidades y aptitudes que permitan el desarrollo completo de los estudiantes que sean capaces de aprovechar, crear y reinventar oportunidades de generar emprendimientos viables y perdurables que tengan un impacto positivo en su entorno y en la región (Mineduc, 2016).

La asignatura promueve el establecimiento de un cambio de pensamiento hacia una cultura emprendedora que comprenda el contexto socioeconómico y

cultural, que a partir de ello la generación de oportunidades en todo los campos que los estudiantes prefieran y estén preparados desde el punto de vista administrativo, empresarial y de liderazgo que a través de la implementación de metodologías innovadoras los maestros guíen en el aula y en la praxis así los educandos tengan competencias adecuadas para el mercado laboral actual y se promueva una vida digna para él y su entorno.

## **CAPÍTULO II**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **Enfoque y diseño de la investigación**

El presente trabajo de investigación, el design thinking en el aprendizaje del emprendimiento, tiene un enfoque de investigación mixto. El enfoque mixto implica la interacción y, por lo tanto, la potenciación de los enfoques cualitativo y cuantitativo, según Hernández – Sampieri y Mendoza (2018) el enfoque mixto contempla un conjunto de procesos consecuentes, empíricos y críticos de la investigación a través de la recolección de datos tanto cualitativos y cuantitativos que aportan con el contexto integral del tema de estudio. Este enfoque permite conjugar las estructuras de los enfoques cualitativo y cuantitativo sin afectarlas y al conjugar sus individualidades, fortaleciendo los posibles aportes a la investigación, esto permite conocer las diferentes concepciones de la realidad social para el análisis en los alumnos de segundo de bachillerato de la Unidad educativa José María Vélaz de Fé y Alegría. La recolección de datos se realizará a través de realizar una encuesta a los docentes y aplicación de encuestas a los estudiantes que son el objeto de este trabajo, lo que aporta con el estudio a realizarse.

Otro enfoque que tiene el presente trabajo es la investigación descriptiva la cual aporta con la descripción de datos según Marroquín (2018) este enfoque de investigación incluye el análisis de las características de la población o del fenómeno objeto de estudio de forma independiente del porqué ocurre el fenómeno de estudio este enfoque también es conocido como investigación observacional, ya que las variables planteadas en la investigación no se expone la relación entre las mismas para su análisis se aplica un amplio conjunto de criterios metódicos con el fin de obtener información detallada con el fin de comparar los resultados (Sabino, 2000).

Adicional se aplicó una investigación bibliográfica y documental ya que el marco teórico referencial se ha realizado con la revisión y análisis de información de publicaciones, investigaciones existentes (Hernández – Sampieri y Mendoza, 2018) que fundamentan el presente trabajo.

Por otra parte, la modalidad del presente trabajo es una investigación aplicada (IA) debido a que busca plantear una solución con fundamento a una problemática reconocida, y busca fomentar los avances científicos con la aplicación de los conocimientos de una forma metódica. (Ander, 2011).

### **Descripción de la muestra y el contexto de la investigación**

La población de estudio es el conjunto de individuos que deben tener características que aporten positivamente resultados para la investigación (Sabino, 2000) por lo que el presente trabajo El design thinking en el aprendizaje del emprendimiento se llevará a cabo en la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría de la ciudad de Quito es una institución de sostenimiento fiscomisional y pertenece al carisma de la Sagrada Familia de Nazaret. Para efecto del trabajo, la población que participa en el estudio son los dos paralelos de segundo de Bachillerato Técnico, consta de un número de cuarenta y ocho (48) estudiantes y tres (3) docentes del Área de Emprendimiento y Gestión “debemos determinar los criterios que deben cumplir cada uno de los individuos que van a formar parte de nuestro estudio” Vega (2020) los criterios a cumplirse para el presente trabajo son los criterios de inclusión y exclusión.

### **Criterio de exclusión**

- Profesores que no pertenezcan al área de Emprendimiento y Gestión de la Unidad José María Vélaz de Fe y Alegría.

- Estudiantes que no cursen el segundo año de Bachillerato Técnico de la Unidad José María Vélaz de Fe y Alegría.

### **Criterio de inclusión**

- Profesores del área de Emprendimiento y Gestión de la Unidad José María Vélaz de Fe y Alegría.
- Estudiantes que cursan el segundo año de Bachillerato Técnico de la Unidad José María Vélaz de Fe y Alegría.

Para efecto de este estudio la población es finita, por lo que he considerado la totalidad de la población como objeto de estudio, es decir, la aplicación de encuestas se realizará al total de cuarenta y ocho estudiantes y a tres profesores de la institución.

**Tabla 1**

Población objeto de estudio

<b>Ítems</b>	<b>Individuos</b>	<b>Total</b>
1	Estudiantes	48
2	Profesores	3
<b>Total general</b>		<b>51</b>

Fuente: Secretaría de UE José María Vélaz  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

### **Proceso de recolección de los datos**

La importancia del proceso de recolección de datos es relevante, puesto que nos proporciona la información requerida y permite llegar a una propuesta adecuada y viable, por lo que el presente trabajo de titulación ha seleccionado instrumentos y técnicas de investigación que procuran la obtención de los objetivos como lo refiere Vega (2020) sostiene que la técnica de investigación es la aplicación metódica, sistemática para la obtención de datos o información que aporte a la investigación.

Iniciamos este capítulo con la operacionalización de las variables con el fin de que este trabajo de titulación cuente con descriptores que evidencien un buen trabajo, a pesar de que la operacionalización es un proceso empírico aporta con la definición nominal, real y la operacional de las variables y así obtener una mayor precisión, también aporta con el obtener indicadores pertinentes (Bauce, 2018).



## Operalización de variables

Tabla 2. Operalización de la variable dependiente (Objeto de estudio)

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems docentes	Ítems estudiantes
<p>Design thinking:</p> <p>La metodología design thinking se basa en promover la empatía, la generación de ideas que son transformadas en soluciones con la racionalidad para hacer de estas soluciones viables de acuerdo a la realidad social; y este proceso que no es lineal debe obtener conocimiento y bases para desarrollar la solución, se basa en el ser humano en la comprensión de sus pensamientos necesidades y entorno buscando siempre una solución, promueve el trabajo colaborativo, interdisciplinar y apunta hacia el experimentalismo, es decir aprender haciendo. (D-think. 2017)</p>	1.- Metodología	Conocimiento y Aplicación.	¿Considera usted que una metodología educativa que permita que sus estudiantes aprendan a diseñar y prototipar soluciones aportaría positivamente en la formación de los alumnos?	1) ¿Conoce usted la forma de diseñar soluciones en el proceso educativo?
	2.- Características	Creatividad		2) ¿Tiene habilidad de prototipar ideas para plantear resolución de problemas en el aula
	3.- Principios	Prototipar		3) ¿Considera que su participación en clases es fundamental para el desarrollo de clases?
	4.- Fundamentos	Acciones didácticas en clase		4) ¿Cree usted que hacer y crear le permite construir su conocimiento?
	5.- Competencias	Resolución de problemas		5) ¿Piensa usted que distintos puntos de vista pueden generar respuestas innovadoras en sus clases?
		Participación de alumnos	¿Considera importante el desarrollar la habilidad de comunicación de sus estudiantes que le permitan trabajar desde diferentes puntos de vista para llegar al planteamiento de una solución viable?	6) ¿Considera que puede comunicar sus ideas de forma clara a sus compañeros y profesor?
		Evaluar		

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems docentes	Ítems estudiantes
<p><b>Aprendizaje de Emprendimiento.</b></p> <p>El proceso enseñanza – aprendizaje es un proceso dinámico nuevo paradigma que se impulsa es el proceso donde los estudiantes participan de manera más activa donde exploren, experimenten, es decir aprendan a aprender y se desarrollen de forma más creativa y crítica. (Velastegui, 2020). El objetivo de la enseñanza de emprendimiento debería ser la formación de alumnos emprendedores, tengan actitud y aptitud emprendedora, capaces de la resolución de problemas con iniciativa y creatividad sostenible, que comprendan su contexto. Saldarriaga (2018).</p>	1.- Método	Aplicación	¿De las siguientes metodologías para el aprendizaje del emprendimiento cual es la que usted más utiliza en sus clases?	1) ¿El aprendizaje del emprendimiento, se lo realiza de forma innovadora? 2) Considera usted, ¿qué en el aprendizaje del emprendimiento obtiene mejores resultados con la integración de varias asignaturas?
	2.- Características	Interdisciplinar	¿Usted conoce la metodología del design thinking?	3) ¿El aprendizaje del emprendimiento se desarrolla alrededor de la identificación de las características de un producto específico? 4) ¿Para el aprendizaje del emprendimiento se identifican y seleccionan las necesidades individuales y colectivas de un espacio geográfico determinado?
	3.- Principios	Acciones didácticas en clase	¿Cree importante utilizar una metodología innovadora que además de generar herramientas en los estudiantes pueda ser aplicada en el ámbito laboral?	5) Cree usted ¿qué en el aprendizaje del emprendimiento desarrolla conocimiento y habilidades que aportan positivamente para su formación?
	4.- Fundamentos	Destreza	Considera usted ¿Estaría usted dispuesto a implementar el design thinking en sus clases de emprendimiento?	6) ¿En el aprendizaje del emprendimiento desarrollan bases adecuadas para iniciar un emprendimiento?
	5.- Competencias	Capacidad		7) ¿Usted considera importante que el aprendizaje del emprendimiento le proporcione herramientas para el campo laboral?

**Fuente:** Operalización de variables

**Elaborado:** Maldonado, P. (2022).

## **Técnicas de investigación**

Las técnicas utilizadas en el presente trabajo es la revisión documental, la entrevista y la encuesta.

La revisión documental, esta técnica de investigación permite recopilar, analizar e identificar los trabajos, publicaciones, documentos realizados anteriormente acerca del tema de estudio, nos pueden proporcionar los objetivos, la problemática y su contexto, aportan con la construcción de premisas y consolidar la base teórica, plantear las técnicas de abordaje y comparaciones de las experiencias para precisar los ámbitos aún no abordados de una forma sistémica y lógica (Barraza, 2018).

La técnica de la entrevista se fundamenta en una conversación; es la interacción entre el entrevistado que posea información relevante para el estudio y el investigador que aborda un tema planteado previamente con temas puntuales con el fin de obtener información que aporte a la investigación en el trabajo El design thinking en el aprendizaje del emprendimiento se ha realizado la entrevista a los docentes del área que nos permitirá obtener información acerca de la metodología, técnicas que utilizan en las aulas para generar los conocimientos en el estudiantado (Godoy, 2020).

Otra técnica utilizada en el presente estudio es la encuesta, es una técnica que mediante una serie de procedimientos estandarizados permite la recolección de datos de una muestra de la población objeto del estudio con el fin de analizar, describir o predecir una serie de características o más información resultante de la aplicación de dicha técnica su instrumento es el cuestionario que debe ser realizado previamente y debe estar encaminado a la obtención de datos específicos que estén acorde con la investigación planteada y aporten para la obtención de elementos que permitan generar soluciones (Casas, Repullo y Donado, 2003). La obtención de datos en la encuesta permite al investigador un análisis social de los resultados, ya que puede ser aplicada de forma masiva, por lo que es imperativo una adecuada selección de la muestra y población de estudio.

Para la evaluación de las encuestas a realizarse en el presente trabajo utilizaremos la escala de Likert, esta técnica planteada para el análisis de investigaciones de ciencias sociales en los años treinta, según Matas (2018) la escala de Likert es una herramienta que se aplica en las encuestas de investigación que nos permite la evaluación de la opinión y actitud de los encuestados a través de escalas de apreciación acerca del tema de estudio rompiendo así la dicotomía de las respuestas la aplicación de escalas nos permite entender mejor el contexto y opinión de las personas encuestadas.

### **Confiabilidad del instrumento**

En cuanto la fiabilidad de las encuestas se aplicó el coeficiente o alfa de Cronbach según Pérez (2014) este coeficiente es un modelo que válida la consistencia interna del instrumento a través de la correlación de los ítems, este nos ayuda a comprobar si la información recolectada tiene defectos y evita que llegemos a conclusiones erróneas. Se trata de un coeficiente que se calcula con base en las varianzas alfa de Cronbach toma valores entre cero (0) y uno (1) entre más se acerque a uno más alto el grado de confiabilidad del instrumento; con criterio general para la interpretación, el coeficiente:

mayor a 0,9 es Excelente

mayor a 0,8 y menor a 0,9 es Bueno

mayor a 0,7 y menor a 0,8 Aceptable

mayor a 0,6 y menor a 0,7 Cuestionable

mayor a 0,5 y menor a 0,6 Pobre

menor a 0,5 es Inaceptable.

La fórmula estadística del alfa de Cronbach:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Donde:

K: El número de ítems

$S_i^2$ : Sumatoria de Varianzas de los Ítems

$S_t^2$ : Varianza de la suma de los Ítems

$\alpha$ : Coeficiente de Alfa de Cronbach

### Alfa de Cronbach aplicada para los cuestionarios a los estudiantes

Para el caso de la presente investigación tenemos:

Tabla 3.

Cuadro resumen de las encuestas realizadas

Ítems	Varianzas
Ítem 1	0,73438
Ítem 2	0,69271
Ítem 3	1,05165
Ítem 4	0,41493
Ítem 5	1,01389
Ítem 6	0,62109
Ítem 7	0,74957
Ítem 8	0,62457
Ítem 9	0,78993
Ítem 10	0,53472
Ítem 11	0,57639
Ítem 12	0,62500
Ítem 13	0,61068
Sumatoria varianza	9,03950
Varianza sumatoria	35,4266
<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>0,81</b>

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

Con los datos obtenidos, tenemos:

K: 13

$S_i^2$ : 9,03950

$S_t^2$ : 35,4266

$\alpha$ : Coeficiente de Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

$$\alpha = \frac{13}{13-1} \left[ 1 - \frac{9,03950}{35,4266} \right]$$

$$\alpha = 0,81$$

De acuerdo al cálculo del coeficiente de Cronbach el instrumento aplicado en la presente investigación es de 0,81 es decir en el rango catalogado de bueno, lo que refleja una alta confiabilidad, validando su uso para la obtención de datos.

### Alfa de Cronbach aplicada para los cuestionarios a los profesores

Tabla 4

Cuadro resumen de las encuestas Profesores

Ítems	Varianzas
Ítem 2	1,5556
Ítem 3	0,2222
Ítem 4	0,2222
Ítem 5	0,2222
Ítem 6	0,2222
Ítem 7	0,2222
Sumatoria varianza	2.6667
Varianza sumatoria	11.5556
<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>0,92</b>

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

Con los datos obtenidos, tenemos:

K: 7

$S_i^2$ : 2,6667

$S_t^2$ : 11,5556

$\alpha$ : Coeficiente de Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

$$\alpha = \frac{7}{7-1} \left[ 1 - \frac{2,6667}{11,5556} \right]$$

$$\alpha = 0,92$$

De acuerdo al cálculo del coeficiente de Cronbach aplicado a las encuestas realizadas a los docentes en la presente investigación es de 0,92 lo que refleja una alta confiabilidad ya que el valor resultante está en el rango catalogado como excelente, validando su uso para la obtención de datos.

### **Análisis de los resultados**

#### **Análisis de los resultados de las encuestas a los estudiantes**

A partir de la aplicación de la encuesta aplicada a los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría, los datos fueron procesados con ayuda del programa SPSS versión 19, donde se recopiló los siguientes resultados para aportar en la investigación.

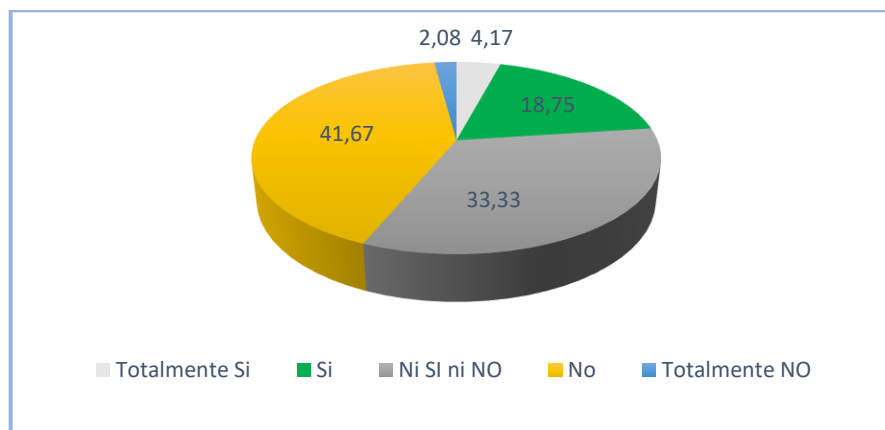
**Pregunta N° 1.** ¿Conoce usted la forma de diseñar soluciones en el proceso educativo?

**Tabla 5**

¿Conoce usted la forma de diseñar soluciones en el proceso educativo?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	2	4,17
Si	9	18,75
Ni SI ni NO	16	33,33
No	20	41,67
Totalmente NO	1	2,08
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)



**Gráfico N° 1. Pregunta N° 1**

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

En la primera pregunta de la encuesta acerca si el encuestado conoce la forma de diseñar soluciones en el proceso educativo; apenas el 4,17% respondió que totalmente si, un 18,75% si lo conoce, mientras que un 33,33 respondió ni si ni no; el 41,67% de los encuestados respondieron que no y el 2,08% consideran que totalmente no lo conocen. El diseñar soluciones en el proceso educativo es una destreza que puede ofrecer mayores oportunidades en el campo laboral, y es apenas el 4,1% que se siente seguro de conocerlo y un 18,75% que lo conoce, es decir que existe un desconocimiento por parte de la mayoría de los encuestados.



**Pregunta N° 2.** ¿Tiene habilidad de modelar o prototipar ideas para plantear resolución de problemas en el aula?

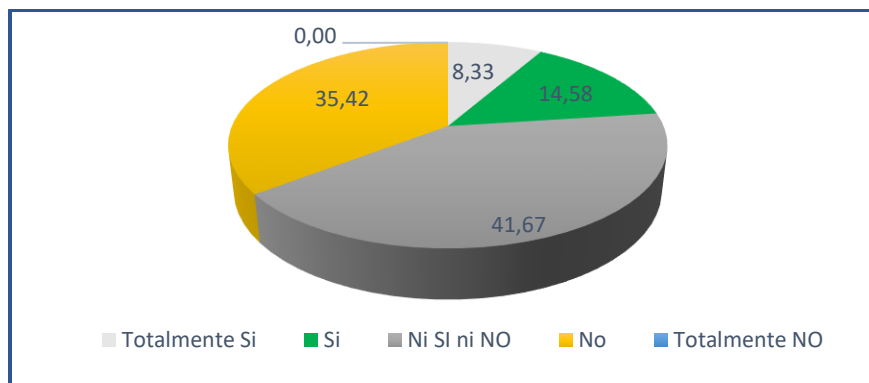
**Tabla 6**

¿Tiene habilidad de modelar o prototipar ideas para plantear resolución de problemas en el aula?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	4	8,33
Si	7	14,58
Ni SI ni NO	20	41,67
No	17	35,42
Totalmente NO	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.

Elaborado: Maldonado, P. (2022)



**Gráfico N° 2. Pregunta N° 2**

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz

Elaborado: Maldonado, P. (2022)

Los resultados de la encuesta en la segunda pregunta acerca del modelado o prototipado de ideas para plantear soluciones, el 8,33% de estudiantes respondieron que totalmente si y un 14,58% considera que si, un 41,67% de los estudiantes respondieron ni si ni no mientras que un 35,42% respondieron que no. El modelado o prototipado de ideas para plantear soluciones en el ámbito educativo provee de destreza a los estudiantes para enfrentar problemas en el campo estudiantil y laboral (Institute of Desing at Stanford, s.f.).

**Pregunta N° 3.** ¿Considera que su participación en clases es fundamental para el desarrollo de clases?

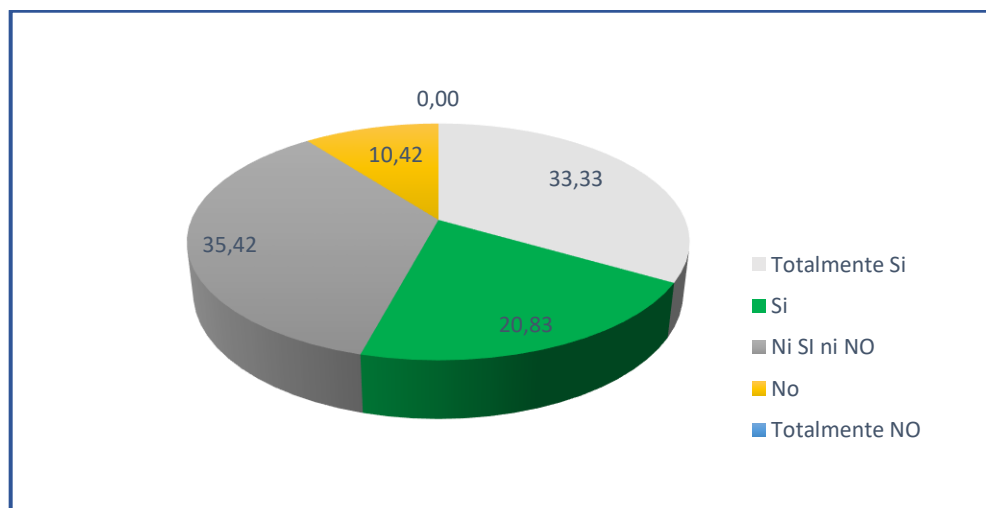
**Tabla 7.**

¿Considera que su participación en clases es fundamental para el desarrollo de clases?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	16	33,33
Si	10	20,83
Ni SI ni NO	17	35,42
No	5	10,42
Totalmente NO	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.

Elaborado: Maldonado, P. (2022)



**Gráfico N° 3. Pregunta N° 3**

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz

Elaborado: Maldonado, P. (2022)

La tercera pregunta de la encuesta que plantea la importancia de la participación en el desarrollo de clase por parte de los estudiantes refleja que el 33,33% respondió totalmente si, un 20,83% respondió si y el 35,42% dijo ni si ni no, mientras que un 10,42% consideran que no. Los resultados de esta pregunta refleja que aún no se ha superado el estereotipo de la educación en un solo sentido y que la participación activa del estudiante es necesaria para generar su conocimiento. (Ferreiro, 2005)

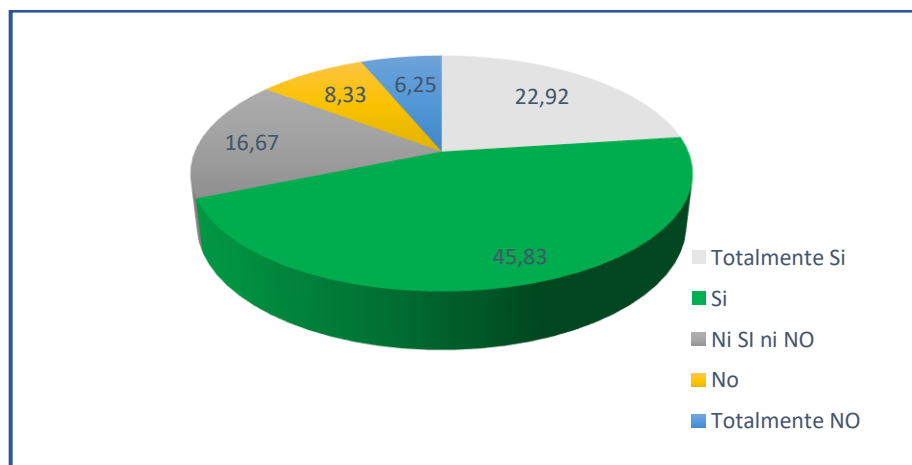
**Pregunta N° 4.** ¿Cree usted que hacer y crear le permite construir su conocimiento?

**Tabla 8**

¿Cree usted que hacer y crear le permite construir su conocimiento?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	11	22,92
Si	22	45,83
Ni SI ni NO	8	16,67
No	4	8,33
Totalmente NO	3	6,25
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)



**Gráfico N° 4.** Pregunta N° 4

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

La pregunta cuarta donde se plantea que la construcción del conocimiento a través de hacer y crear, los estudiantes respondieron estar totalmente de acuerdo, un 22,92% el 45,83% respondió si, mientras que ni si ni no un 16,67%, los estudiantes que respondieron que no es un 8,33% y el 6,25% indico totalmente no. Las respuestas reflejan que los estudiantes en la mayoría están de acuerdo hacer y crear, le permite construir su conocimiento, según Fullat (2000) la educación debe estar en base a la individualidad de los estudiantes, donde el aprender activamente es más productivo que la transferencia unidireccional de saberes.

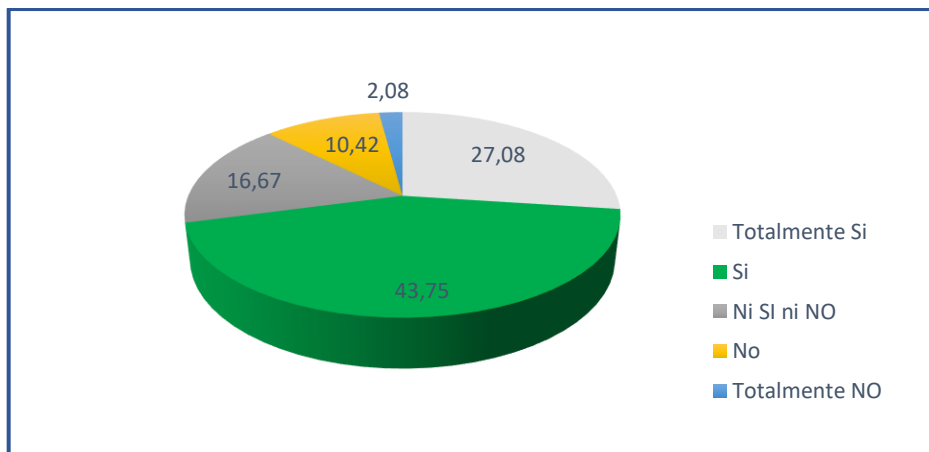
**Pregunta N° 5.** ¿Piensa usted que distintos puntos de vista pueden generar respuestas innovadoras en sus clases?

**Tabla 9**

¿Piensa usted que distintos puntos de vista pueden generar respuestas innovadoras en sus clases?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	13	27,08
Si	21	43,75
Ni SI ni NO	8	16,67
No	5	10,42
Totalmente NO	1	2,08
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)



**Gráfico N° 5. Pregunta N° 5**

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

En cuanto la pregunta cinco de la encuesta que consulta acerca de generar respuestas innovadoras a partir de diferentes puntos de vista, los estudiantes respondieron definitivamente si un 27,08% si el 43,75% de los encuestados respondieron que ni si ni no un 16,67% mientras que el 10,42% respondió que no y apenas un 2,08% respondió totalmente no. Cerca del 30% de los estudiantes encuestados considera que distintos puntos de vista no pueden generar una solución, lo que representa un bloqueo para un eficiente trabajo colaborativo (D-Think, 2017).

**Pregunta N° 6.** ¿Considera que usted puede comunicar sus ideas de forma clara y precisa a sus compañeros y profesor?

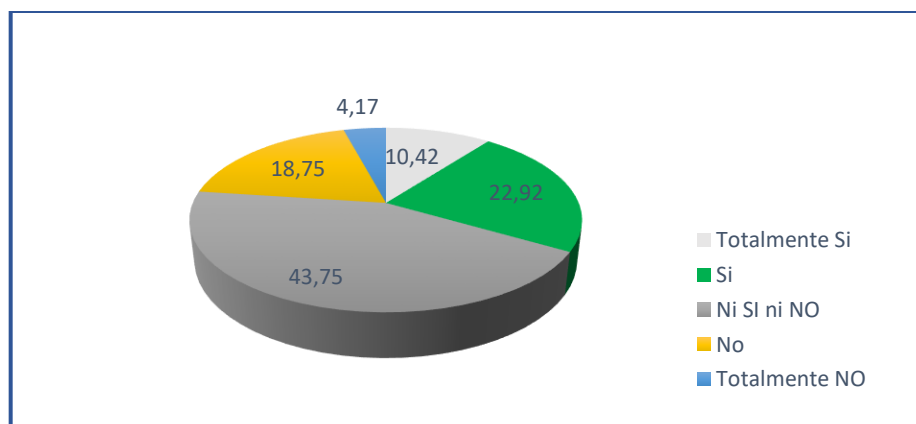
**Tabla 10**

¿Considera que usted puede comunicar sus ideas de forma clara y precisa a sus compañeros y profesor?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	5	10,42
Si	11	22,92
Ni SI ni NO	21	43,75
No	9	18,75
Totalmente NO	2	4,17
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.

Elaborado: Maldonado, P. (2022)



**Gráfico N° 6. Pregunta N° 6**

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz

Elaborado: Maldonado, P. (2022)

Los resultados de la pregunta sexta, que trata acerca de la capacidad de comunicar las ideas de forma clara y precisa a su profesor y sus compañeros, el 10,42% de los encuestados respondieron totalmente si, un 22,92% si; el 43,75% respondieron que ni si ni no, un 18,75% que no, mientras que totalmente no respondieron el 4,17%. La capacidad de comunicación efectiva de los estudiantes tiene relevancia para todos los ámbitos de vida de los educandos y apenas un 33% de los estudiantes están seguros de tener esta capacidad (Epitech, 2021).

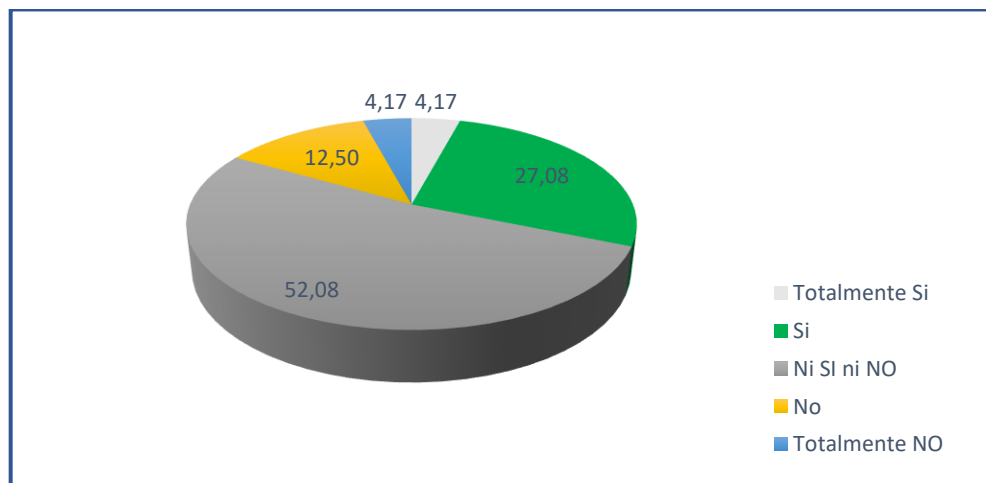
**Pregunta N° 7.** ¿El aprendizaje del emprendimiento lo realiza de forma innovadora?

**Tabla 11**

¿El aprendizaje del emprendimiento lo realiza de forma innovadora?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	2	4,17
Si	13	27,08
Ni SI ni NO	25	52,08
No	6	12,50
Totalmente NO	2	4,17
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)



**Gráfico N° 7. Pregunta N° 7**

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

La pregunta séptima de la encuesta trata sobre si el aprendizaje del emprendimiento lo realiza de forma innovadora, los resultados obtenidos son que apenas el 4,17% consideran la respuesta de totalmente si, el 27,08% opinan que si, pero un 52,08% considera que ni si ni no, el 12,50% opina que no mientras que el 4,17% considera definitivamente no. El resultado obtenido de las encuestas refleja que la forma de llevar a cabo el aprendizaje del emprendimiento en su mayoría no la consideran innovadora.

**Pregunta N° 8.** Considera usted, ¿Qué en el aprendizaje del emprendimiento obtiene mejores resultados con la integración de varias asignaturas?

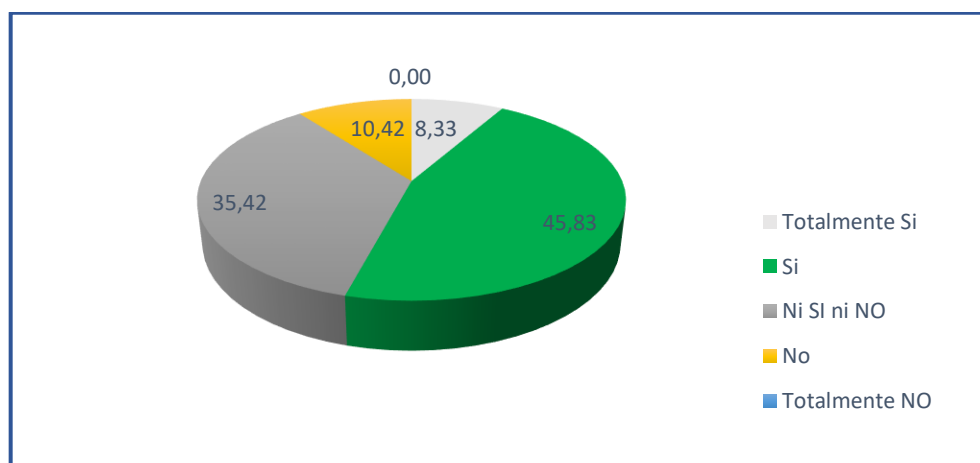
**Tabla 12**

Considera usted, ¿Qué en el aprendizaje del emprendimiento obtiene mejores resultados con la integración de varias asignaturas?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	4	8,33
Si	22	45,83
Ni SI ni NO	17	35,42
No	5	10,42
Totalmente NO	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.

Elaborado: Maldonado, P. (2022)



**Gráfico N° 8. Pregunta N° 8**

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz

Elaborado: Maldonado, P. (2022)

En la octava pregunta de la encuesta que trata sobre obtener mejores resultados del aprendizaje del emprendimiento con la integración de varias asignaturas, los estudiantes opinan totalmente si en un 8,33%, si el 45,83% en cuanto el 35,42% respondió ni si ni no, el 10,42% de los estudiantes opina que no. En cuanto, las respuestas obtenidas en esta pregunta refleja que más del 35% no considera obtener resultados positivos al integrar varias materias, es decir, sería conveniente analizar las metodología y herramientas utilizadas en el aprendizaje del emprendimiento.

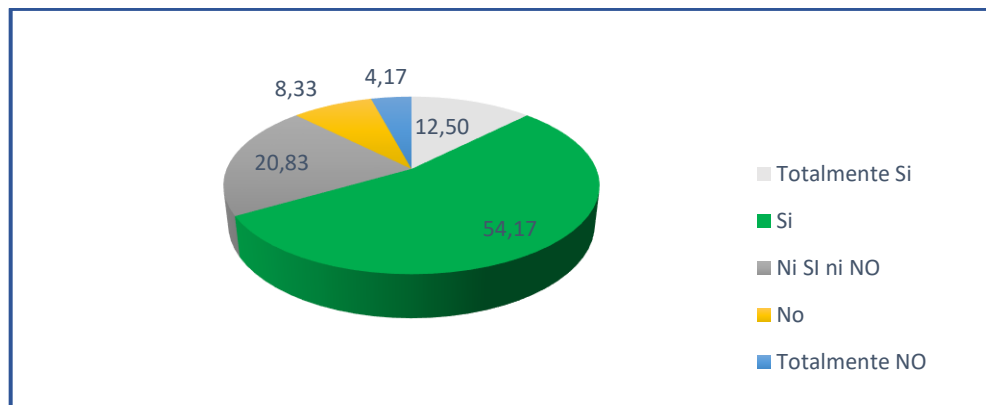
**Pregunta N° 9** ¿El aprendizaje del emprendimiento se desarrolla alrededor de la identificación de las características de un producto específico?

**Tabla 13**

¿El aprendizaje del emprendimiento se desarrolla alrededor de la identificación de las características de un producto específico?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	6	12,50
Si	26	54,17
Ni SI ni NO	10	20,83
No	4	8,33
Totalmente NO	2	4,17
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)



**Gráfico N° 9. Pregunta N° 9**

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

La novena pregunta que habla sobre el aprendizaje del emprendimiento a través de la identificación de las características de un producto específico, los estudiantes respondieron que totalmente si en un 12,5%, que si el 54,17% respondieron ni si ni no un 20,83% mientras que el 8,33% respondió que no y el 4,17% opina que definitivamente no se lo hace. Estos resultados reflejan cerca del 70% del estudiantado encuestado consideran que el aprendizaje del emprendimiento se identifica producto específico, por lo que se considera se dificultaría pasar a la práctica en un emprendimiento más personal o acorde a su contexto. (Mineduc, 2015).



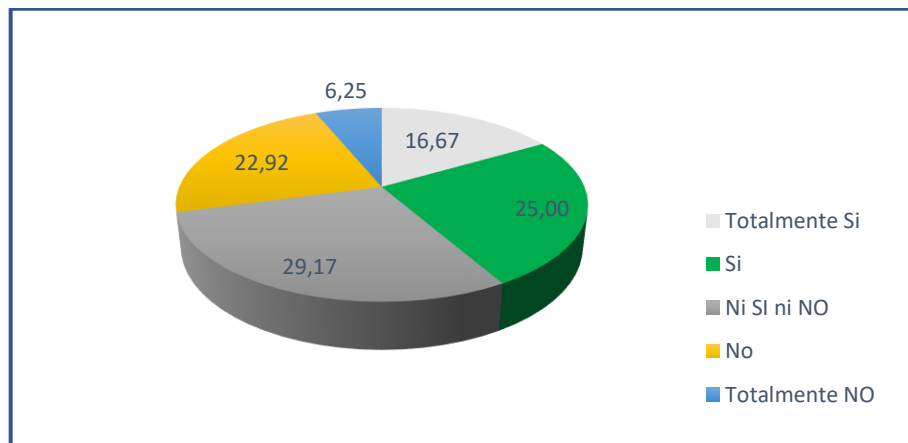
**Pregunta N° 10.** ¿Para el aprendizaje del emprendimiento se identifican y seleccionan las necesidades individuales y colectivas de un espacio geográfico determinado?

**Tabla 14**

¿Para el aprendizaje del emprendimiento se identifican y seleccionan las necesidades individuales y colectivas de un espacio geográfico determinado?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	8	16,67
Si	12	25,00
Ni SI ni NO	14	29,17
No	11	22,92
Totalmente NO	3	6,25
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)



**Gráfico N° 10. Pregunta N° 10**

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

La décima pregunta acerca del aprendizaje del emprendimiento a través de la identificación y selección de necesidades individuales y colectivas de un espacio geográfico determinado arroja que el 16,67% contestó que definitivamente si, un 25% respondió que si, mientras que ni si ni no es un 29,17% respondieron que no un 22,92% y definitivamente no el 6,25%. Los resultados reflejan que la mayoría de estudiantes consideran ni si ni no y cerca del 30% de estudiantes consideran que no se identifica necesidades o se analiza el contexto de los usuarios.

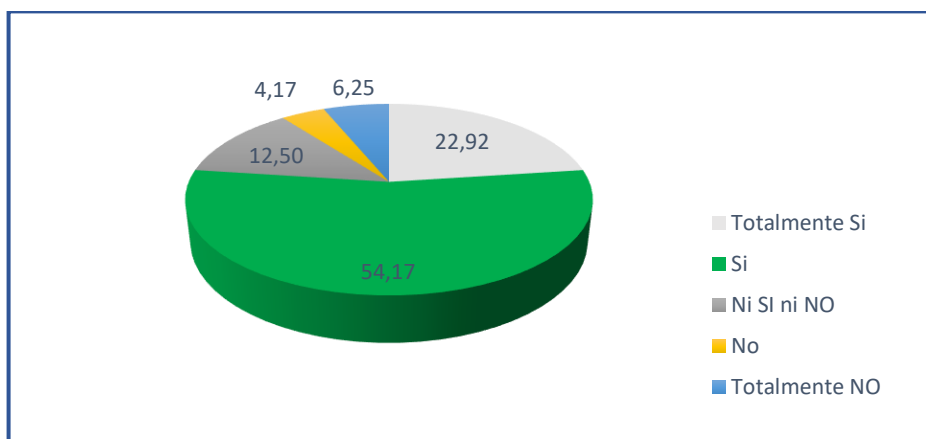
**Pregunta N° 11.** Cree usted ¿Qué en el aprendizaje del emprendimiento desarrolla conocimiento y habilidades que aportan positivamente para su formación?

**Tabla 15.**

Cree usted ¿Qué en el aprendizaje del emprendimiento desarrolla conocimiento y habilidades que aportan positivamente para su formación?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	11	22,92
Si	26	54,17
Ni SI ni NO	6	12,50
No	2	4,17
Totalmente NO	3	6,25
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.  
Elaborado: Maldonado, P. (2022).



**Gráfico N° 11. Pregunta N° 11**

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

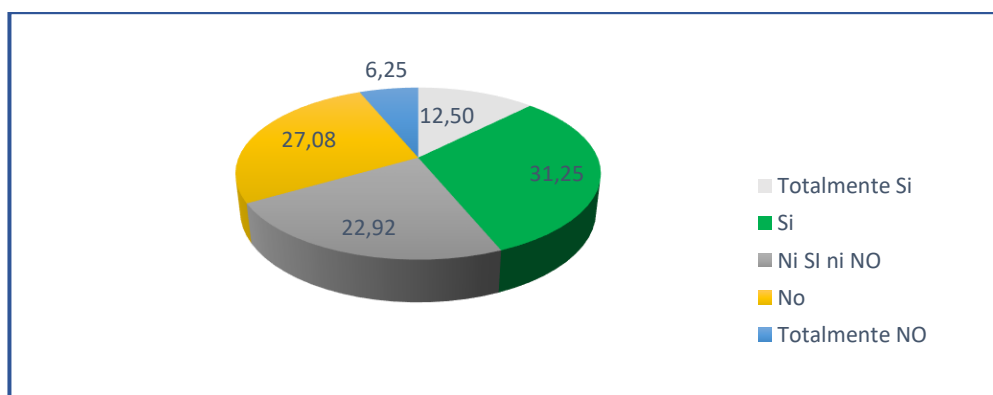
La pregunta doce de la encuesta acerca que si el emprendimiento desarrolla conocimiento y habilidades que aportan positivamente para su formación, los estudiantes respondieron definitivamente si en un 22,92%, si un 54,17% mientras que ni si ni no un 12,5% no respondieron un 4,17% y definitivamente no el 6,25%. Las respuestas en esta pregunta reflejan que más del 20% de los estudiantes encuestados consideran que el aprendizaje del emprendimiento no aporta positivamente a su formación, es decir, que la asignatura no alcanzó con los objetivos planteados en el currículo del Ministerio de Educación (2015).

**Pregunta N° 12.** ¿En el aprendizaje del emprendimiento desarrollan bases adecuadas para iniciar un emprendimiento?

**Tabla 16.**

¿En el aprendizaje del emprendimiento desarrollan bases adecuadas para iniciar un emprendimiento?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	6	12,50
Si	15	31,25
Ni SI ni NO	11	22,92
No	13	27,08
Totalmente NO	3	6,25
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100</b>



**Gráfico N° 12. Pregunta N° 12**

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

La pregunta doce se consultó acerca que el aprendizaje del emprendimiento desarrolla las bases adecuadas para iniciar un emprendimiento, los resultados obtenidos son que un 12,5% de estudiantes respondieron totalmente si un 31,25% respondieron si el 22,92% consideran ni si ni no mientras el 27,08% respondió que no y un 6,25% definitivamente no. Al analizar los resultados de esta pregunta, más de la mitad del estudiantado no se sienten en la capacidad de emprender, aunque las razones pueden ser múltiples los lineamientos del currículo (Mineduc, 2015) plantea que los estudiantes deben desarrollar además del conocimiento actitudes y aptitudes que les permita implementar emprendimientos, lo que no se esta cumpliendo a cabalidad

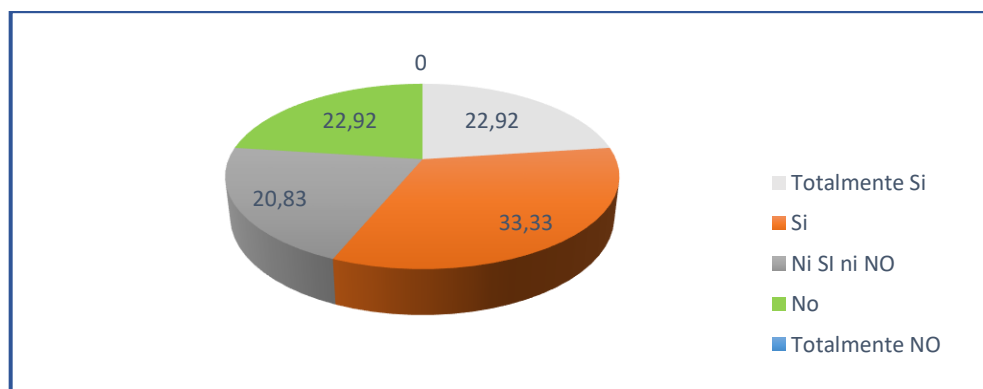
**Pregunta N° 13.** ¿Usted cree, que para aprender emprendimiento los profesores deberían aplicar nuevas herramientas y formas de enseñanza?

**Tabla 17**

¿Usted cree, que para aprender emprendimiento los profesores deberían aplicar nuevas herramientas y formas de enseñanza?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	11	22,92
Si	16	33,33
Ni SI ni NO	10	20,83
No	11	22,92
Totalmente NO	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.  
Elaborado: Maldonado, P. (2022).



**Gráfico N° 13. Pregunta N° 13**

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

La decimotercera pregunta de la encuesta realizada en la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría consultó que para aprender emprendimiento los profesores deberían aplicar nuevas herramientas y formas de enseñar obtuvimos que el 22,92% totalmente si, el 33,33% respondió que si un 20,83% respondió ni si ni no mientras que el 22,92% respondió que no. Los resultados de esta pregunta refleja que los estudiantes consideran que se deberían aplicar nuevas herramientas y formas de enseñar emprendimiento.

De las encuestas aplicadas a los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría se desprende la necesidad de analizar y en lo posible replantear estrategias que aporte con el objetivo de estudiantes capaces de generar emprendimiento a través del desarrollo del conocimiento y capacidades adecuadas para realizarlo, los estudiantes consideran que algunas habilidades importantes para el desarrollo de un emprendimiento les hace falta como el diseñar soluciones esto les prepara para dar respuestas a los posibles inconvenientes que puedan tener, la habilidad de prototipar esto les facilitaría la creación de productos y servicios que puedan comercializar; así como la capacidad de pasar el conocimiento a la práctica, el trabajar en equipo, tener una comunicación fluida y ser empáticos. El aprender de forma interdisciplinar se ha hecho necesario en la actualidad y los estudiantes piensan que les falta mejorar esa dinámica, es decir, se debe procurar mejorar la metodología de aprendizaje del emprendimiento para que se encamine mejor a los educandos y sean capaces de emprender.

#### Análisis de los resultados de las encuestas a los docentes

A partir de la aplicación de la encuesta aplicada a los docentes del área de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría, los datos fueron procesados con ayuda del programa SPSS versión 19, donde se recopiló los siguientes resultados para aportar en la investigación.

**Pregunta N° 1.** ¿De las siguientes metodologías para el aprendizaje del emprendimiento cuál es la que usted más utiliza en sus clases?

**Tabla 18.**

¿De las siguientes metodologías para el aprendizaje del emprendimiento cuál es la que usted más utiliza en sus clases?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Clase inversa	0	0,0
Gamificación	0	0,0
ABP	3	100 %
Design thinking	0	0,0
Otra	0	0,0
Total	3	100

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)



**Gráfico N° 14. Pregunta N° 1**

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

La pregunta uno del instrumento aplicada a los docentes, donde se consulta la metodología que aplica para el aprendizaje del emprendimiento en su totalidad, respondieron que la metodología del aprendizaje basado en proyecto (ABP), que es la recomendada por el Ministerio de Educación.

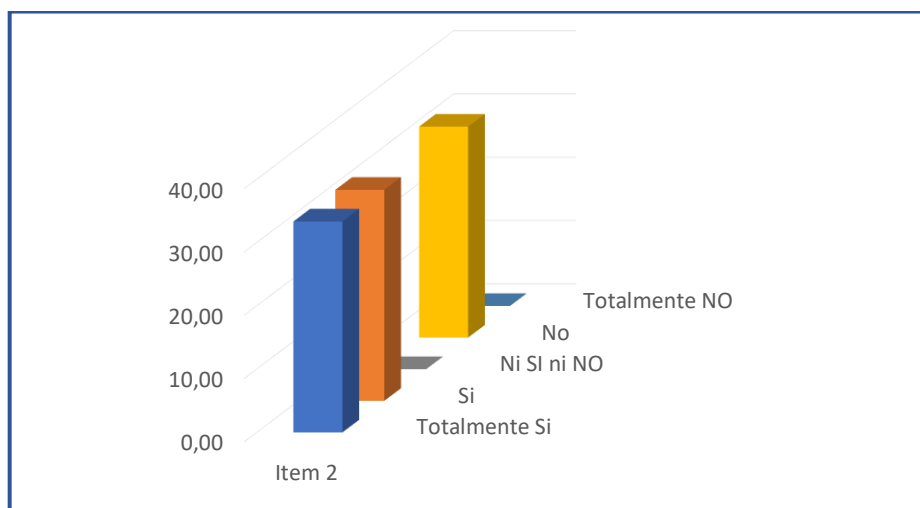
**Pregunta N° 2.** ¿Usted conoce la metodología del design thinking?

**Tabla 19**

¿Usted conoce la metodología del design thinking?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	1	33,33 %
Si	1	33,33 %
Ni SI ni NO	0	0,00
No	1	33,33 %
Totalmente NO	0	0,00
Total	3	100

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)



**Gráfico N° 15.** Pregunta N° 2

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

En la pregunta número dos del instrumento acerca de que si conocen la metodología del design thinking el 33,33% respondió totalmente si, otro 33,33% respondió que si, y el otro 33,33% afirma que no la conoce.

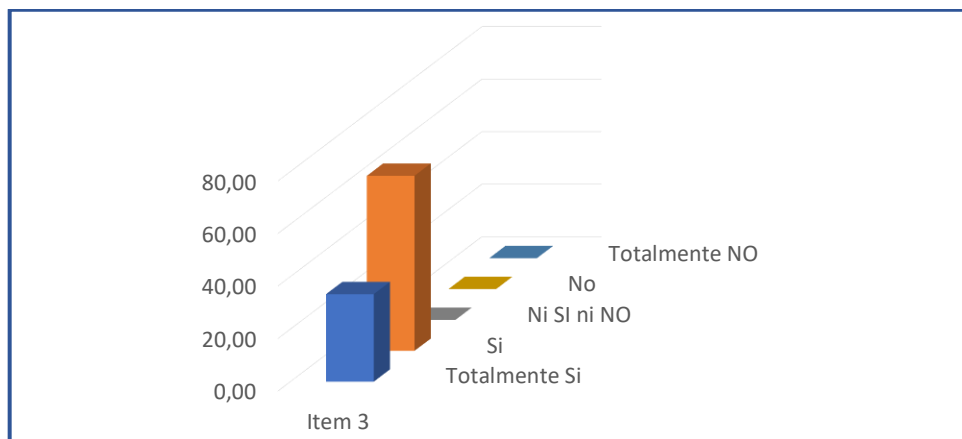
**Pregunta N° 3.** ¿Considera usted que una metodología educativa que permita que sus estudiantes aprendan a diseñar y prototipar soluciones aportaría positivamente en la formación de los alumnos?

**Tabla 20**

¿Considera usted que una metodología educativa que permita que sus estudiantes aprendan a diseñar y prototipar soluciones aportaría positivamente en la formación de los alumnos?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	1	33,33 %
Si	2	66,67 %
Ni SI ni NO	0	0,00
No	0	0,00
Totalmente NO	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)



**Gráfico N° 16. Pregunta N° 3**

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

Los resultados de la tercera pregunta, donde se consulta que si una metodología educativa aportaría positivamente si permitiera a sus estudiantes aprender a diseñar y prototipar, el 33,33% de los encuestados respondieron totalmente si, el 66,67% de los docentes consultados respondieron que si.



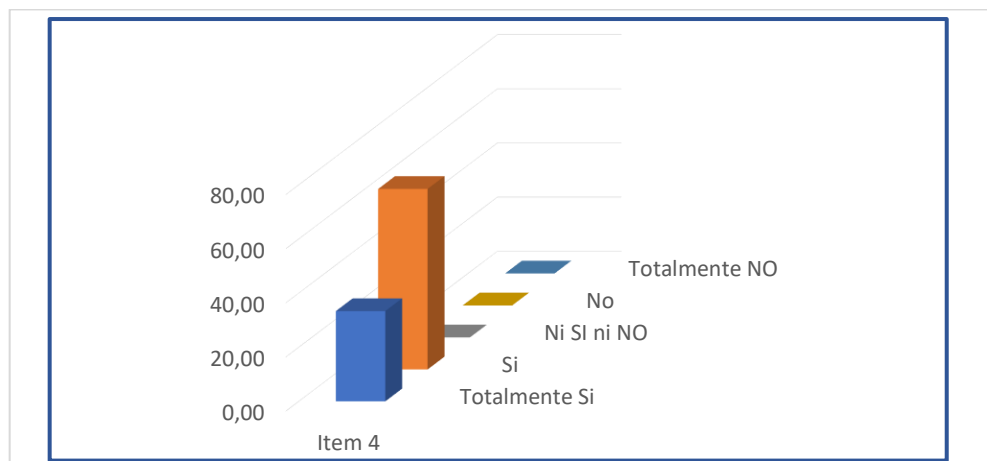
**Pregunta N° 4.** ¿Cree usted que promover que los estudiantes tengan una cultura de participación y creación de su conocimiento aportaría significativamente en su formación?

**Tabla 21**

¿Cree usted que promover que los estudiantes tengan una cultura de participación y creación de su conocimiento aportaría significativamente en su formación?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	1	33,33 %
Si	2	66,67 %
Ni SI ni NO	0	0,00
No	0	0,00
Totalmente NO	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)



**Gráfico N° 17. Pregunta N° 4**

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

En cuanto a la pregunta cuatro del instrumento de investigación acerca de una metodología que aporte la cultura de participación y creación de su conocimiento aportaría significativamente en su formación, el 33,33% opina que totalmente que si, y el 66,67% respondió que si, mientras que las otras opciones no tuvieron ningún apoyo.

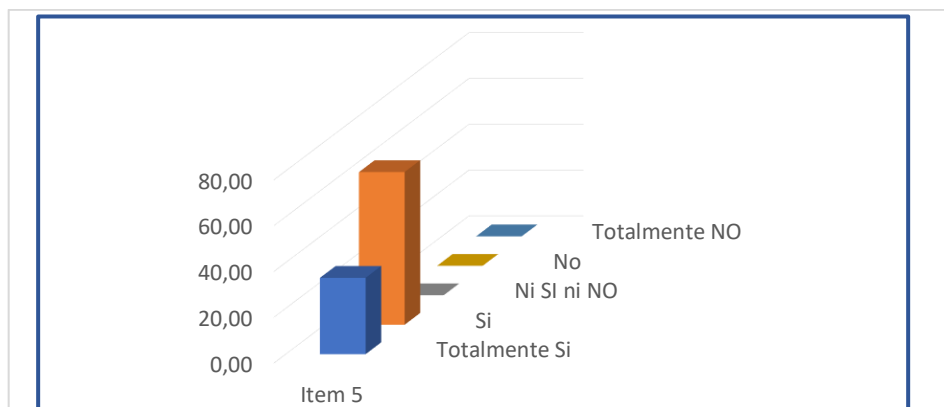
**Pregunta N° 5.** ¿Considera importante el desarrollar la habilidad de comunicación de sus estudiantes que le permitan trabajar desde diferentes puntos de vista para llegar al planteamiento de una solución viable?

**Tabla 22**

¿Considera importante el desarrollar la habilidad de comunicación de sus estudiantes que le permitan trabajar desde diferentes puntos de vista para llegar al planteamiento de una solución viable?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	1	33,33 %
Si	2	66,67 %
Ni SI ni NO	0	0,00
No	0	0,00
Totalmente NO	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)



**Gráfico N° 18. Pregunta N° 5**

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

La pregunta cinco de la encuesta trata acerca de la importancia de desarrollar la habilidad de comunicación de los estudiantes que le permita trabajar desde diferentes puntos de vista para llegar al planteamiento de soluciones viables, el 33,33% considera totalmente si, el 66,67% de los encuestados respondieron que si y las otras opciones no tuvieron acogida.

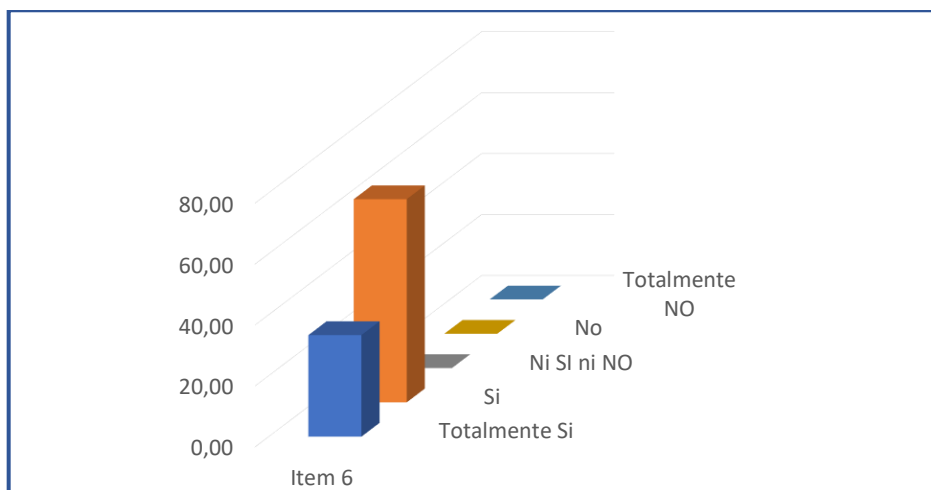
**Pregunta N° 6.** ¿Cree importante utilizar una metodología innovadora que además de generar herramientas en los estudiantes pueda ser aplicada en el ámbito laboral?

**Tabla 23**

¿Cree importante utilizar una metodología innovadora que además de generar herramientas en los estudiantes pueda ser aplicada en el ámbito laboral?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	1	33,33 %
Si	2	66,67 %
Ni SI ni NO	0	0,00
No	0	0,00
Totalmente NO	0	0,00
Total	3	100

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)



**Gráfico N° 19. Pregunta N° 6**

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

En cuanto a la pregunta seis de las encuestas acerca de la importancia de utilizar en el aula una metodología innovadora que además de generar herramientas en los estudiantes puedan ser aplicadas en el ámbito laboral, el 33,33% de los docentes respondieron totalmente que si, mientras que el 66,67% consideran que si y las otras opciones no tienen apoyo.

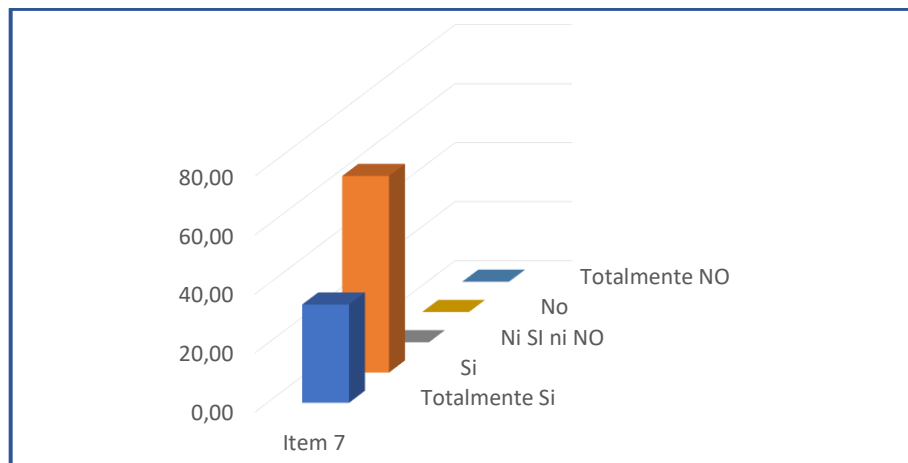
**Pregunta N° 7.** ¿Estaría usted dispuesto a implementar el design thinking en sus clases de emprendimiento?

**Tabla 24**

¿Estaría usted dispuesto a implementar el design thinking en sus clases de emprendimiento?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Si	1	33,33 %
Si	2	66,67 %
Ni SI ni NO	0	0,00
No	0	0,00
Totalmente NO	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz.  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)



**Gráfico N° 20. Pregunta N° 7**

Fuente: Encuestas realizadas en UE José María Vélaz  
Elaborado: Maldonado, P. (2022)

Mientras que en la pregunta siete del instrumento de investigación que consulta si los docentes estarían dispuestos a implementar el design thinking en sus clases, totalmente si respondió el 33,33% y el 66,67% considera que si, las otras respuestas no contaron con apoyo.

De la aplicación de las encuestas a los docentes se desprende que para el aprendizaje del emprendimiento en la actualidad en la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría se usa la metodología del aprendizaje basado en proyectos, pero ven la necesidad y consideran que podría cambiar de metodología con el fin de promover habilidades en los estudiantes que le prepare para el campo laboral, como los son; el diseño de soluciones, el aprender haciendo, consideran la importancia de desarrollar habilidades de comunicación efectiva y la aceptación y planteamiento de soluciones a partir de diferentes puntos de vista, es decir se base en la empatía y respeto a los demás. Los docentes estarían dispuestos a cambiar a la metodología desing thinking.

## CAPÍTULO III

### PRODUCTO

Taller del design thinking en el aprendizaje de emprendimiento.

**Tema:** Aprendo y Emprendo, El mercado

#### **Datos Informativos**

<b>Nombre de la institución:</b>	Unidad José María Vélaz “Fe y Alegría”
<b>Provincia:</b>	Pichincha
<b>Cantón:</b>	Quito
<b>Parroquia:</b>	Chiriyacu
<b>Dirección:</b>	Gualberto Pérez E2-204 Y Andrés Pérez
<b>Tipo de unidad educativa:</b>	Fiscomisional
<b>Sección:</b>	Matutina
<b>Beneficiarios:</b>	Estudiantes de segundo de Bachillerato
<b>Ejecución:</b>	Durante el periodo escolar 2021-2022

#### **Antecedentes de la propuesta**

La Unidad José María Vélaz es una institución fiscomisional que tiene como principio valores católicos y se encuentra aunada al movimiento popular de educación integral y promoción social “Fe y Alegría” por lo que unos de sus principios fundamentales, es que sus docentes sean entes transformadores que puedan influir en sus estudiantes, permitiendo que estos procuren ser críticos, creativos y reflexivos, también podemos mencionar que se encuentra dirigido por las Hermanas de la Sagrada Familia de Nazaret permitiendo que haya un gran cambio tanto en infraestructura como en el aprendizaje entendiendo así que el alumno logre ser competente y protagonista de su propia educación. Plantea una forma diferente de educación, promueve la educación por competencias para el siglo 21 como el desarrollo de las teorías de inteligencias múltiples, trabajo grupal y está abierto a la implementación de nuevas metodologías que aporten

positivamente al desarrollo integral de los educandos, es así que fomenta desarrollar la metodología del design thinking.

### **Justificación**

En la última década, se ha dado un proceso de transformación de la comunicación, la tecnología así como el contexto mundial lo que ha generado nuevos paradigmas de educación, permitiendo a los docentes y estudiantes plantear un cambio estructural, modificando la estructura que se mantenían con el proceso de enseñanza aprendizaje tradicional relegando a las nuevas metodologías, desde el Ministerio de Educación en el año 2016 se elaboró un nuevo currículo, en el cual se incorporó el desarrollo de destrezas con criterio vinculando al proceso, los aprendizajes basados en proyecto, pero ya han pasado algunos años más y no se ha podido visualizar un cambio estructural por diferentes factores tanto de los estudiantes como de los docentes; ahondando el problema y obstaculizando la aplicación de nuevas metodologías como el design thinking que ofrecen una nueva perspectiva de aprendizaje.

Por lo cual, se precisa la generación de nuevas alternativas de aprendizaje para los estudiantes donde el ser no se encuentre separado de las herramientas y recursos diferentes, si no se genere como un todo, para la aplicación de esta nueva metodología se propone realizar un taller sobre la aplicación de la metodología del design thinking en el aprendizaje de emprendimiento, entendiendo que el taller va a permitir poner en práctica su aprendizaje, así también utilizar las propias emociones del ser en el proceso y desarrollar las destrezas de la materia de emprendimiento, llegando a la construcción del conocimiento y la práctica del estudiante con la capacidad de resolver problemas a través de diferentes herramientas con el fin de plantear las bases para el desarrollo de nuevos emprendimientos.

Design thinking tiene como finalidad el desarrollo en los estudiantes el pensamiento crítico, reflexivo y creativo; promueve el pensamiento de diseño y una

cultura de emprendimiento, donde un error es visto como una oportunidad sin olvidar el respeto y análisis de su contexto; razón por lo que apoyado en la malla curricular emitida por el Ministerio de Educación del Ecuador, se genera un taller en el que presenta la metodología del design thinking, sus fases, herramientas y el desarrollo de las destrezas del aprendizaje del emprendimiento con el tema de ‘El mercado’ con el fin de conocer el mercado y desarrollar un producto.

### **Definición del tipo de producto**

El presente trabajo de titulación propone realizar un taller, que aplicará la metodología design thinking en el aprendizaje del emprendimiento. Trabajaré el tema de “El mercado” con el fin de contribuir el desarrollo de habilidades de los estudiantes en el pensamiento crítico, creativo, reflexivo para que diseñen soluciones y ellos sean los generadores de su conocimiento,

### **Objetivos**

#### **Objetivo General:**

- Diseñar un taller de la materia de Emprendimiento y Gestión; basados en la aplicación de la metodología del design thinking con los estudiantes de segundo de bachillerato, contabilidad de la Unidad José María Vélaz de Fe y Alegría.

#### **Objetivo específico:**

- Desarrollar la metodología del design thinking en el taller planteado con la temática “El mercado”.
- Identificar herramientas tanto teóricas y prácticas que permitan resolver el problema generado y potenciar el prototipo de la solución.



- Realizar una matriz canvas con el producto para la implementación de un emprendimiento.

### **Factibilidad de la propuesta**

El diseño del Taller es factible, basado en los resultados de las encuestas realizadas en el presente trabajo, los estudiantes en su mayoría opinan que la metodología debe ser renovada, consideran que deben participar de forma más activa para aportar en la construcción del conocimiento basado en sus intereses individuales y colectivos; además consideran que es necesario aportar en la construcción de habilidades y destrezas que permitan incorporarse en el mercado laboral.

En cuanto al ámbito económico, también es factible, ya que la propuesta se puede desenvolver de diferentes formas con materiales y recursos que tenemos en las aulas, debido al contexto de las movilizaciones que paralizaron al país a partir del trece de junio del año en curso, se suspendieron clase razón por la cual el taller propuesto es realizado de manera virtual con el uso de plataformas digitales gratuitas que se pueden trabajar en esta metodología.

Finalmente, es importante señalar que la visión de la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría se encuentra alineados a la práctica de la construcción del conocimiento por parte del estudiante, tomando un mayor protagonismo y es a través de esta metodología design thinking que ase aportara a la visión de la institución y a los requerimientos de los estudiantes para los desafíos actuales.

### **Validación de la propuesta**

La validación de la propuesta se realizó a través de la valoración de los usuarios, los criterios de la validación fueron analizados por docentes calificados de forma cualitativa, se puede visualizar en el anexo G y H. Adicional se llevó a cabo la validación a través de su aplicación en la practica e la propuesta con los estudiantes

de segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría, cabe recalcar que por la convulsión social vivida en el país el taller se llevó a cabo de manera virtual.

## **Fundamentación teórica científica**

### **Definición de Taller**

La palabra taller desde la percepción de lo cotidiano se le conoce como un lugar de transformación, de realización, construcción y reconstrucción a través de algunos procesos para alcanzar a dar solución, entendiendo así al taller como el hacer para solucionar, así mismo se puede visualizar que esta práctica se desarrolla en diferentes ramas como en la educación. En tal sentido podemos enlazar a la pedagogía a este proceso entendiendo como pedagogía de acuerdo al diccionario es llevar al niño, llegando a entender que es el arte de transmitir el conocimiento a los estudiantes.

Dicho de otra manera, el taller pedagógico se puede considerar que es el proceso de construcción de conocimientos teniendo en cuenta la metodología y didáctica que desarrolle el docente y el estudiante, por lo que se refiere a este se puede caracterizar al taller como participativo, flexible, compuesto por diferentes fases.

Según Estrada (2018) el taller pedagógico propone más alternativas a los estudiantes en cuanto a las técnicas y metodologías didácticas que puede cumplir, lo cual permite que se analicen las diferentes formas del trabajo metodológico, permitiendo ser una estrategia didáctica en el que se promueve de una manera diferente el aprendizaje en los estudiantes y permite trabajar de una manera grupal.

Desde algunos puntos de vista se puede identificar seis fases, según Paredes Zea, M. E. (2018) “recomienda las fases de Shifielmed 1. Fase de iniciación, 2. Fase de preparación, 3. Fase de explicación, 4. Fases de interacción; 5. Fase de presentación” permitiendo que los alumnos presenten sus propios problemas y se discute al respecto de las soluciones.

En este taller vamos a concebir tres fases, una fase inicial que es donde se procede a indagar y motivar al taller, la segunda fase es el desarrollo en el cual se pretende identificar el conocimiento y la tercera fase es la final o de evaluación, esta nos va a permitir conocer el resultado del taller. Cada fase estará compuesta de diferentes momentos detallados a continuación.

Momento 1: Presentación del Taller

Momento 2: Indagar sobre la temática del Taller

Momento 3: Motivación reflexión

Momento 4: Objetivos del Taller

Momento 5: Desarrollo del Taller con la temática

Momento 6: Cierre del Taller

### **Metodología y estructura de la propuesta**

La propuesta proporciona estrategias para dar soluciones a problemas planteados, permitiendo fomentar herramientas en los estudiantes, este taller se desarrollan las seis fases de metodología del design thinking aplicado en el aprendizaje de emprendimiento, es decir, se desarrollará con un tema de la asignatura de Emprendimiento y Gestión; en este caso en particular el tema es: El mercado.

### **Estructura de la propuesta**

De acuerdo a lo revisado con los diferentes autores, se construirá de la siguiente manera:

En este taller vamos a concebir tres fases, una fase inicial que es donde se procede a indagar y motivar al taller, la segunda fase es el desarrollo en el cual se pretende identificar el conocimiento y la tercera fase es la final o de evaluación, esta nos va a permitir conocer el resultado del taller, dentro de estas tres fases principales va a dividir los momentos detallados a continuación:

Nombre del Taller: Emprendo y Aprendo

Fase Inicial:

Momento 1: Presentación del Taller

Momento 2: Indagar sobre el design Thinking

Momento 3: Motivación, reflexión sobre creatividad y diseño

Momento 4: Objetivos del Taller del design thinking

Fase de desarrollo:

Momento 5: Introducción del design thinkig

Momento 6: Explicación de las fases del design thinking

Fase de evaluación:

Momento 7: Aplicación de la metodología en el aprendizaje del emprendimiento

- Plan de clases
- Tema: emprendimiento

Momento 8: Evaluación

### **Recursos taller**

Presencial (cartulinas de colores o posit)

Virtual (plataformas digitales gratuitas)

### **Plan de acción de la estructura del Taller**

Tabla 25. Estructura del Taller

	Tema	Contenidos y momentos	Recursos	Actividad	Tiempo
Fase 1	Emprendo y aprendo	Bienvenida	Plataformas digitales	Video	2 periodos 1 hora 5 minutos
		Motivación			
		Introducción a la metodología	Quizz Zoom Mentimeter	Explicación	5 minutos
		Fases de la metodología	Jamboard	Explicación	15 minutos
Receso					
Fase 2	Creo y aprendo	Aplicación de la metodología en el aprendizaje de emprendimiento	Planificación del tema de emprendimiento	Identifica el Tema, el mercado Texto 2 BGU, páginas 156 y 157	5 minutos
		Emerger	Tablero de inspiración	Recopilar imágenes	10 minutos
		Empatiza	Mapa de partes interesadas		10 minutos
		Experimentar	Lluvia de ideas		15 minutos
Receso					
Fase 3	Modelo y Evaluó	Elaboración	Mapa conceptual		15 minutos
		Exposición	Tablero de presentación		15 minutos
		Extensión	Diagrama CANVAS		20 minutos

**Elaborado:** Maldonado, P. (2022)

Tabla 26. Plan de clase de emprendimiento con las fases del design thinking

**UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “JOSÉ MARÍA VÉLAZ”**



<b>PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR</b>
<p><b>DATOS INFORMATIVOS:</b></p> <p><b>Nombre de la Institución Educativa:</b> Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz”</p> <p><b>Nombre de los/las docentes:</b> Paulina Maldonado</p> <p><b>Grado/curso:</b> Segundo de Bachillerato</p> <p><b>Fecha:</b> Del 20/06/ 2022 de junio al 25 de junio de 2022</p>
<b>TEMA:</b> El mercado
<b>ÁREAS DE ESTUDIO:</b> Matemática - Emprendimiento
<p><b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE 1:</b></p> <p>Definir el mercado y sus principios económicos para la toma de decisiones y explicar su impacto en el desarrollo del emprendimiento. Diseñar y formular un proyecto básico de emprendimiento con todos los elementos necesarios y componentes de innovación.</p>
<p><b>HILOS CONDUCTORES</b></p> <p>¿Cómo se relaciona el mercado con el emprendimiento? ¿Qué pasaría si el emprendimiento no conoce el mercado? ¿Cómo se puede desarrollar el emprendimiento de acuerdo al mercado?</p>

<b>METAS DE COMPRENSIÓN:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los estudiantes comprendan la importancia del mercado a través del diseño en el emprendimiento</li> <li>• Que los estudiantes conozcan el contexto y los factores que intervienen en el mercado</li> <li>• Que los estudiantes comprendan la relación que existe entre el mercado y la toma de decisiones para un emprendimiento a futuro</li> <li>• Que los estudiantes identifiquen las leyes del mercado a través de las ecuaciones lineales</li> </ul>					
<b>DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:</b>					
<b>Emprendimiento</b>					
Diseñar y formular un proyecto básico de emprendimiento con todos los elementos necesarios y componentes de innovación.					
“EG.5.4.4. Analizar conceptos básicos de economía (“inflación”, “oferta”, “demanda”, “mercado”, “empleo”, etc.) con el fin de establecer su impacto en las decisiones relativas al emprendimiento.					
EG.5.3.7. Analizar estadísticamente la información de mercado (oferta y demanda) a partir de la representación gráfica de los datos procesados en tablas, gráficas, histogramas, cálculo de frecuencias, diagramas, estudios de medidas de tendencia central (media, mediana, moda)”. Ministerio de Educación (2016)					
<b>Valores para trabajar junto al objetivo:</b> Justicia, Equidad, Trabajo colaborativo					
<b>Nombre del proyecto o tópico generativo:</b> Emprendo y aprendo					
<b>Proyecto Taller</b>					
<b>PRIMERA SEMANA del 18 al 22 de abril 2022</b>					
Definiciones esenciales de los proyectos	Orientaciones metodológicas de desempeño			evaluación	
	propuestas del docente	inteligencias múltiples	indicadores de evaluación	valoración continua	
<i>El mercado</i>					
<i>Emerger</i>	Investiga que es un mercado Leer el texto de segundo de bachillerato Observa el video de mercado Busca imágenes del proyecto Realiza un tablero de inspiración en donde se pueda visualizar las imágenes.	Inteligencia Lingüística/verbal. Inteligencia Interpersonal. Inteligencia Intrapersonal	“EG.5.5.10. Describir y explicar los mecanismos de comunicación (publicidad y	Evaluación  Quiz Prueba  Lista de cotejo	

<b><i>Empatía</i></b>	Identificar el contexto del mercado ¿Qué tipos de mercados hay en el sector? ¿Qué bienes o servicios existen en el lugar donde vives? ¿Cuáles son las personas que intervienen en el mercado? Qué elementos interactúan en el mercado Realizar el mapa de interesados		promoción) que se implementará en el futuro emprendimiento, en función de la caracterización del segmento de mercado que se aspira alcanzar.”MINED UC, 2016	
<b><i>Experimenta</i></b>	Reflexiona las características del mercado Genera ideas del mercado Conceptualiza oferta, demanda, producto y precio Define un producto del mercado para emprender Realizar una lluvia de ideas			
<b><i>Elaborar</i></b>	Desarrolla las posibles soluciones Identifica que producto se puede desarrollar en el mercado de su entorno para poder producirlo Mapa conceptual			
<b><i>Exponer</i></b>	Clasifica y agrupa las ideas y presenta la posible solución que se desarrolla en el mercado.			
<b><i>Extensión</i></b>	Toma la decisión de resolución del problema, ponte en marcha que producto vas a generar en el mercado Desarrolla la solución tomando la decisión de los mercados Realizar una matriz canvas con la solución del problema			
<b>Elaborado por:</b>		<b>Revisado por:</b>		<b>Aprobado por:</b>
Paulina Maldonado		Karina Guerrero		<b>Lcda. Juana Rodríguez</b>



## Desarrollo de la Propuesta

### Nombre del taller:

### Taller Aprendo y Emprendo

#### 1. Presentación del Taller emprendo y aprendo

Se dio inicio con el momento 1, Para empezar, se dio un cordial saludo y bienvenida a los integrantes del taller, se explicó el motivo del taller e identifico su nombre como emprendo y aprendo, así también se presenta la metodología a trabajar en el taller y el porqué de la aplicación en el emprendimiento. A continuación, se visualiza la figura de bienvenida



Figura 5. Taller, emprendo y aprendo

**Elaborado por:** Maldonado, P. (2022)

#### 2. Indagar sobre la temática del Taller:

Esta actividad estableció el conocimiento previo de los estudiantes a través de la técnica grupal de lluvia de ideas, la cual se realizó en la herramienta digital Mentimeter los estudiantes deben responder la pregunta planteada ¿Qué es design thinking? Para realizar la actividad se solicita a los estudiantes ingresar al link y

contestar. <https://www.menti.com/o843zh485u> Los resultados obtenidos se visualizan en la figura siguiente:



Figura 6. Indagación Design thinking  
Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

### 3. Motivación del Taller

El video motivacional, Gana siempre la creatividad, se presentó para despertar el interés de los estudiantes e invitarles a que se animen a ser creativos y emprendedores, debido a que la narrativa del video permite situar la competencia del negocio y el negocio que persiste es aquel que hace la diferencia en el diseño del producto y la creatividad de la venta.



Figura 7. Video de motivación: Gana siempre la creatividad

Fuente: You tube: <https://www.youtube.com/watch?v=hGI7ShlXMd0>  
Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

#### 4. Objetivo del taller:

- Comprender la metodología del design thinking en el mercado como aprendizaje de emprendimiento
- Aprender una nueva forma de aprender emprendimiento, reconociendo las fases de la nueva metodología
- Aplicar la metodología en emprendimiento

#### 5. Introducción a la metodología del design thinking

En cuanto a este momento, se desarrolló la presentación de la metodología hacer trabajada y se identifica su aparición en la empresa IDEO como un proceso de diseño, también se identifica como llegó este proceso a aplicarse en la educación como una metodología activa y esto se refleja en la Figura cuatro.



Figura 8.

Design thinking

**Elaborado por:** Maldonado, P. (2022)

La siguiente figura presenta la definición de la metodología que permite identificar el proceso trabajado en este taller, entendiendo que esta se va a generar a través de la solución de la problemática a partir del diseño.

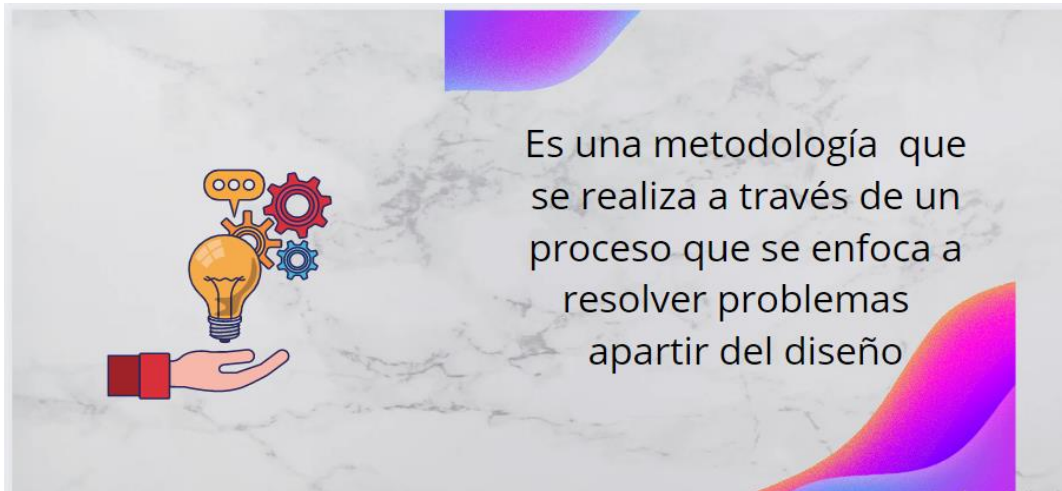


Figura 9 Metodología design  
Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

6. Explicación de las fases del design thinking

Con respecto a este momento se realizó una breve explicación de las fases de la metodología del design thinking, identificándoles como seis fases ya que estas se encuentran en el modelo para la educación llamado Evolution 6<sup>2</sup>, que es el que se planteó en el taller, como lo vemos en la siguiente .

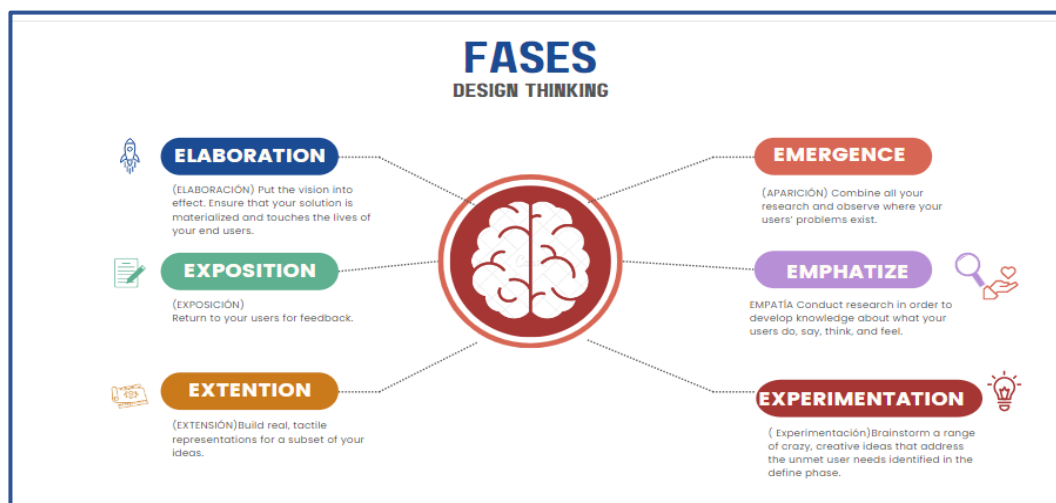


Figura 10. Fases del design thinking

Fuente: Canva  
Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

### Fase 1: Emergence (Aparecer)

En esta fase se pretende descubrir el tema e investigar, así como utilizar el tablero de inspiración el que nos permite identificar el mercado y sus componentes, utilizamos la siguiente figura

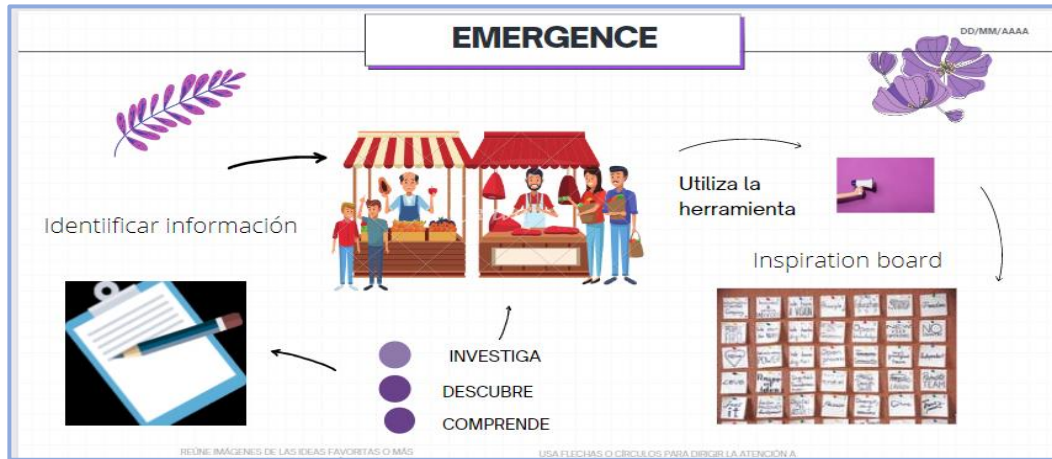


Figura 11. Emergence  
Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

### Fase 2: Empatizar (Conoce el entorno)

En la figura nueve se identifica la fase de empatizar esta nos permite comprender el entorno del mercado y precisar e identificar el proyecto, a partir de la participación de los interesados. aquí se elabora la lista de interesados y se identifica si son internos y externos.

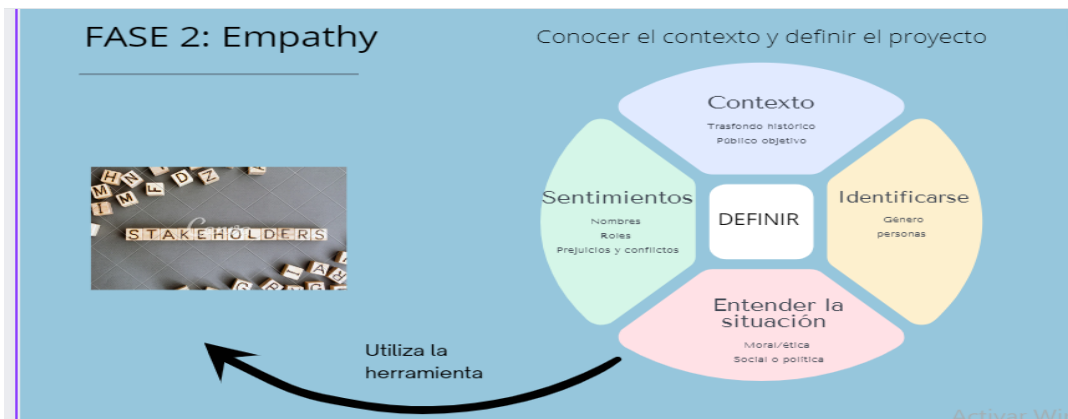


Figura 12. Empatizar  
Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

### Fase 3: Experimentación

Identifica las ideas propias apalancándose en los conocimientos previos de las fases anteriores generando conceptos interesantes y coherentes, como se visualiza a continuación, como se visualiza en la siguiente figura.



Figura 13. Experimentación.

Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

### Fase 4: Elaboración

Desarrolla las posibles soluciones apalancándose en los ideas y conceptos definidos en la fase de experimentación dando como resultados la materialización y confirmación de las soluciones, como se observa en la figura siguiente.

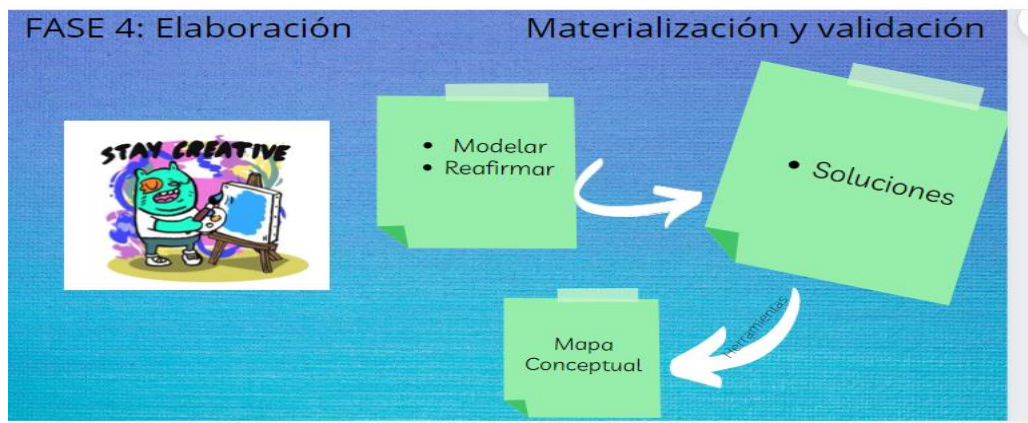


Figura 14. Elaboración

Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

## Fase 5: Exposición

En esta se reúnen todas las anteriores para poder comunicar la problemática y la resolución del problema identificando por qué se utiliza la técnica de agrupación de ideas, para la comunicación de la problemática como se observa en la siguiente figura.



Figura 15. Exposición

**Elaborado por:** Maldonado, P. (2022)

## Fase 6: Extensión

La figura trece se puede observar, que se promueve la implementación las estrategias a seguir para la solución del problema es aquí la parte más importante ya que es el compendio de todo el ciclo, se utilizó la herramienta CANVAS que es un lienzo donde se detalla el proceso de la idea del negocio.



Figura 16. Implementación matriz canvas

Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

## 7. Aplicación de la metodología en el aprendizaje del emprendimiento

Para la aplicación de la metodología en el área se va a generar la planificación de la temática de acuerdo al currículo priorizado que se generó con los lineamientos del ministerio de educación.

### Instrucciones para la aplicación

- El trabajo será grupal
- Recursos virtuales como Jamboard, canva
- Plan de Clases



Tema: El mercado

Fase1: Emerger



Figura 17 Tablero de inspiración  
Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

Como se puede visualizar en la figura numero 14, los estudiantes después de la investigación que se realizo construyeron el panel de inspiración que es la recolección en imágenes de ideas, estas imágenes serán de inspiración y apalancamiento para el proceso de esta metodología, recordando que este proceso no es lineal así como también es un proceso creativo.

Fase 2 Empatizar

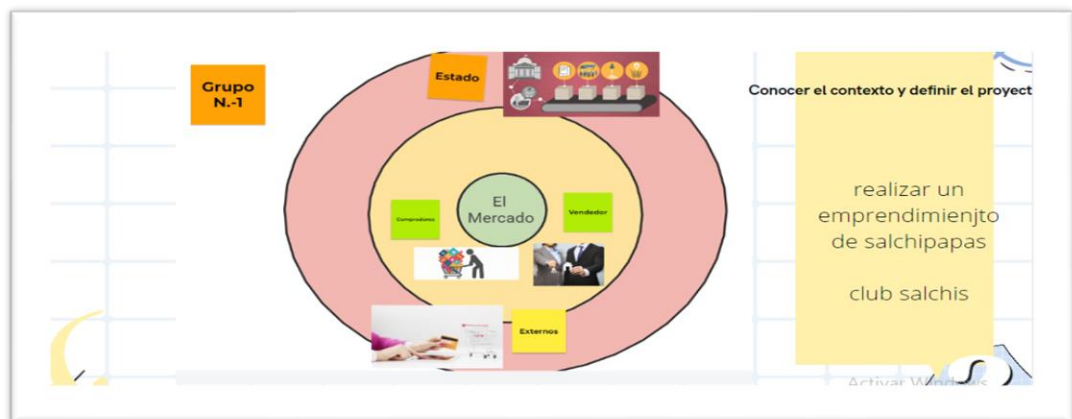


Figura 18. Mapa de interesados  
Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

En la figura 15, Se puede visualizar las partes que se encuentran dentro del mercado a través del mapa de interesados que nos permite conocer los usuarios internos y externos así como identificar el contexto del mercado y posibilita definir el proyecto

Fase 3



Figura 19 Brainstorm ó lluvia de Ideas

Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

Los estudiantes definieron el problema clave del mercado, selecciona del mapa de interesados su posición y desarrollo las ideas de acuerdo a la tendencia de la solución del problema del mercado siempre guiándose en las fases anteriores, como se visualizo en la figura anterior.

Fase 4



Figura 20 Mapa conceptual

Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

Como podemos ver en la figura 16 , los estudiantes desarrollan las ideas de las fases anteriores y escribir el tema principal a resolver lo que le permite definir su tema principal que ofrecen más potencial para la producción del contenido de la tematica.

### Fase 5



Figura 21 Agrupación de Ideas  
Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

Esta fase se desarrolla con la exposición de la solución a la problemática por eso se desarrolla esta técnica para responder, permite seleccionar algunos grupos de ideas para luego votar y seleccionar la solución como se puede visualizar en el gráfico anterior

### Fase 6:

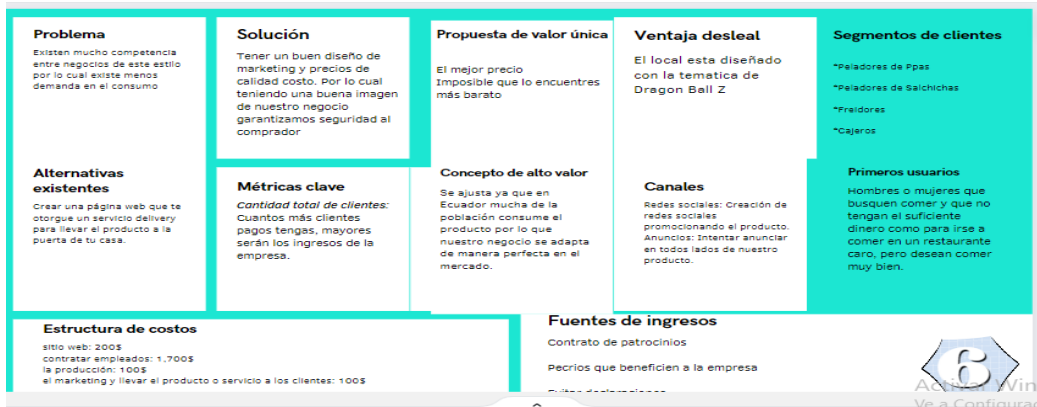


Figura 22 Canvas  
Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

Este diagrama llamado Canvas permitió a los estudiantes construir la idea de negocio después de haber realizado el estudio correspondiente al mercado; es decir que cada una de las fases realizadas con anticipación se han visto reflejadas en este proceso, con respecto a la problemática del mercado como la solución así también en la parte de la empatía descubrimos el segmento del mercado en el que vamos a encontrar el segmento de clientes, los primeros usuarios, la solución a la problemática ,así también se puede conocer el costo del negocio y el presupuesto asignado, se desarrollo

#### 8. Evaluación del taller

Por lo que se refiere a este proceso se propone tres formas de evaluación una que va dirigido al aprendizaje de emprendimiento con el tema desarrollado en este taller, la segunda evaluación se realizara con la lista de cotejo para la aplicación de las fases de la metodología del design thinking y finalmente una encuesta de satisfacción del taller, todas estas serán aplicadas a los integrantes del taller

#### **Evaluación del aprendizaje:**

La evaluación se realizará de manera digital a través de la herramienta de gamificación para evaluar, llamada Quizz, esta evaluación se desarrolla con los indicadores de logro para la temática del mercado.

Ingresa al link para la evaluación del taller del aprendizaje  
[https://quizizz.com/admin/quiz/62c26284ff9be400237e59c4?source=quiz\\_page](https://quizizz.com/admin/quiz/62c26284ff9be400237e59c4?source=quiz_page)

Una vez realizado la evaluación se descargó la calificación de los estudiantes, conociendo la escala cuantitativa del aprendizaje.

Tabla 27

Escala de desempeño

Escala cualitativa	Escala cuantitativa	N de estudiantes	Porcentajes %
Domina los aprendizajes requeridos	9-10	8	50
Alcanza los aprendizajes requeridos	7 - 8,99	7	43,75
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	4,01 -6,99	1	6,25
No alcanza los aprendizajes	≤4	0	0
TOTAL		16	100%

Fuente: Unidad José María Velaz

Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

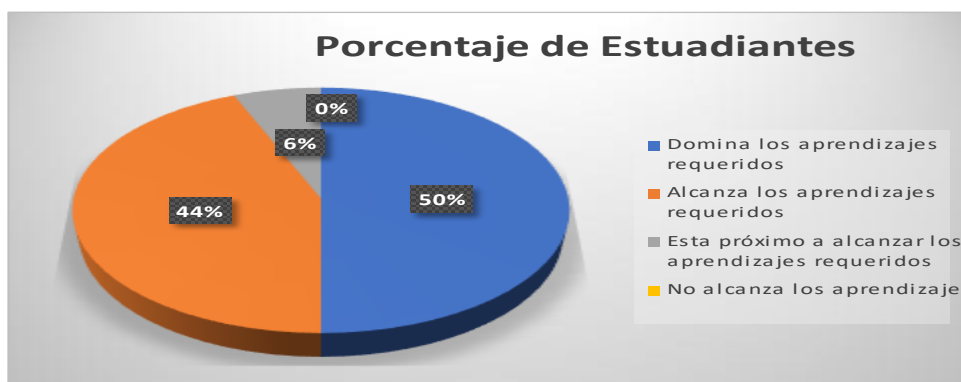


Gráfico N° 21. Porcentaje de Notas de estudiantes.

Fuente: Taller Emprendo y aprendo

Elaborado por: Maldonado, P. (2022)

Con respecto a esta valoración cuantitativa, con calificaciones que se refieren a los objetivos de aprendizaje del currículo de emprendimiento, de acuerdo con lo establecido en los estándares de aprendizaje. Se visualiza según la escala nacional cualitativa que 8 estudiantes están en la escala de domina los aprendizajes requeridos este el 50%, 7 estudiantes se encuentran en la escala de alcanza los aprendizajes requeridos, es decir, un 43,75% de los estudiantes, así mismo se encuentran 1 estudiante está en la escala de esta próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos lo que representa un 6,25% de los evaluados. Hay que destacar que más del 93,75% de los estudiantes alcanza, dominan y superan los aprendizajes de la temática realizada en el taller.

## Lista de cotejo

Este instrumento evalúa las actividades y habilidades y la ausencia y presencia del conocimiento

### Lista de Cotejo

Curso: Segundo Contabilidad

Grupo: Grupo 4

Integrantes: Jeremy Quiguano

Matero Rodriguez

Mateo Serna

Anthony Escobar

Tabla 28. Lista de cotejo.

Criterio	Fase	Si	No
Se desarrollo el tablero de inspiración a través de la observación e investigación de Imágenes	Emerger	X	
Conoce el entorno y describe los elementos que interactúan a través del mapa de interesados.	Empatizar	X	
Realiza la lluvia de ideas apoyándose en la investigación y mapa de interesados, Ordena y clasifica las ideas y posibles soluciones en grupos basándose en la relación que existe entre ellas. Insight Clustering	Experimenta	X	
Desarrolla las posibles soluciones y determina que conceptos del mapa son más importantes un producto en el mercado a través del mapa conceptual	Elaboración	X	

Realiza el Tablero de presentación en donde se diseña y crea ayudas visuales para su comunicación	Exposición	X	
Realizar la implementación del canvas como diagrama para planificar la idea de negocio.	Extensión	X	

**Elaborado por:** Maldonado, P. (2022)

La lista de cotejo permite evaluar la ausencia de las actividades en la lista que se desarrolló para el proceso de aplicación de la metodología se puede observar que hay la presencia de las fases de la metodología.

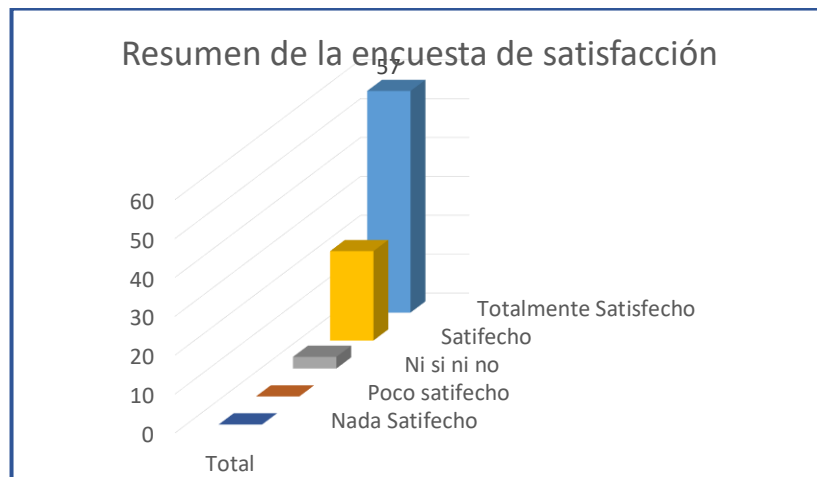
### **Encuesta de satisfacción del taller**

Con la encuesta se propuso medir el nivel de satisfacción de los integrantes que tomaron el taller, para recopilar la información se desarrolló, a través de un formulario de Google, dando como resultado que el taller tubo

**Tabla 29 Resumen de las encuestas de satisfacción.**

Criterios	Nada satisfecho	Poco satisfecho	Ni si ni no	Satisfecho	Totalmente satisfecho
1. ¿Se siente satisfecho, de haber alcanzado los objetivos del taller?			1	4	11
2. ¿Está satisfecho del manejo de recursos innovadores en el taller?				6	10
3. ¿Está satisfecho con las herramientas utilizadas por el docente, aportaron eficazmente el aprendizaje del tema?				4	12
4. ¿Está satisfecho, con el producto que realizó en cada etapa?			1	8	7
5. ¿Cuán satisfecho se siente con su desempeño en las actividades planteadas en el taller?			1	8	7
6. ¿Cuán satisfecho se siente con la experiencia de haber desarrollado su matriz canvas aplicando el design thinking?				6	10
Total	0	0	3	23	57

Fuente: Encuestas de satisfacción del taller Emprendo y aprendo  
 Elaborado por: Maldonado, P. (2022)



**Gráfico N° 22. Resumen de la encuesta de satisfacción**

Fuente: Encuestas de satisfacción del taller Emprendo y aprendo  
 Elaborado por: Maldonado, P. (2022)



De acuerdo a los resultados explicados en la tabla y el gráfico de resumen de las encuestas de satisfacción realizada a los estudiantes que participaron del taller se deduce que el 68,67% de los estudiantes después de haber participado en el taller está totalmente satisfecho, mientras que el 27,7% está satisfecho y apenas el 3,61% de los estudiantes encuestado respondió ni si ni no, en cuanto a los ítems de no satisfacción es el cero por ciento. Con lo que se concluye que el 96% de los participantes del taller están satisfechos de la realización, del trabajo, de las herramientas es decir de la metodología utilizada, aunque el trabajo recién se inicia y necesita de práctica, capacitación para generar interés y los resultados requeridos.

### **Método para la valorización de la propuesta**

El método elegido para la valoración de la propuesta es el tercero que corresponde a la validación a través de su aplicación en la práctica, para lo cual se desarrolló el taller en el segundo de bachillerato con 16 Estudiantes, se tomó una evaluación de aprendizaje a través de la plataforma digital Quizz dando como resultado que los estudiantes han adquirido los conocimientos, así como la lista de cotejo y la encuesta de satisfacción, también se desarrolló la validación por especialistas.

## CONCLUSIONES

Con respecto al objetivo general de analizar la implementación del design thinking en el aprendizaje del emprendimiento, para los estudiantes de segundo de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría, se concluye que es viable, la metodología analizada ofrece muchas ventajas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de emprendimiento para los estudiantes, después de analizar la metodología las ventajas que presenta que se alinean perfectamente con la materia impulsa la creatividad, el pensamiento crítico, una nueva concepción de los errores al visualizarlos con oportunidades puede sentar una nueva cultura de emprendedores capacitados en conocimiento y habilidades necesarias para emprender y aportar con la sociedad; por supuesto que se debe contar con docentes calificados y capacitados para este nuevo reto.

Mientras el objetivo específico menciona describir las etapas y estrategias del design thinking para el aprendizaje del emprendimiento de los estudiantes de segundo de bachillerato se llega a la conclusión que existen un sin número de estrategias que pueden ser aplicadas por los docentes, pero estas dependen del contexto de cada grupo escolar, sus necesidades individuales y grupales, manejo de ambientes y tiempos colaboración y retroalimentaciones, es un verdadero reto además que los maestros necesitan capacitación y preparación continua.

Identificar el proceso enseñanza aprendizaje en la materia de emprendimiento y Gestión, para los estudiantes segundo de Bachillerato, en la actualidad para este proceso en la institución de estudio se utiliza la metodología del ABP, esta metodología a pesar de ser multidisciplinar ha tenido varios aportes y resultados positivos, pero aún no alcanza los resultados que los estudiantes requieren para sentirse seguros de bases sólidas y empezar su propio emprendimiento uno de los objetivos planteados en la educación ecuatoriana.

En cuanto al producto que fue el proponer un taller aplicando el design thinking en el aprendizaje del emprendimiento para los estudiantes de segundo de

bachillerato de la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría, se concluye que fue una experiencia que presentó muchos retos para los estudiantes debido a que se trabajó de una forma nueva para ellos, se trabajó con emociones, se buscó el contexto social y comercial del tema discutido que fue “El mercado” aportando a la construcción del conocimiento a partir de su experiencia, se aplicó herramientas novedosas en clase, se promovió la investigación individual y grupal alrededor de sus propios intereses y expectativas; los estudiantes fueron sacados de su zona de confort para participar de mejor manera en las actividades teniendo resultados diferentes y positivos. A través de la matriz canvas se plantearon la idea de negocio entendiendo que no solo es la creación de nuevos productos sino el mejoramiento de los mismos.

Se concluye además que los cambios y mejoras en el proceso enseñanza – aprendizaje del emprendimiento es posible, esta investigación ha permitido abrir puertas para el cambio de metodología en el aprendizaje del emprendimiento de la unidad educativa, los compañeros docentes están dispuestos a cambiar y aplicar la metodología del design thinking, ya que fue analizada al aplicar el taller y los resultados fueron muy favorables aportó a los estudiantes una nueva visión del proceso y alentó a ver una posibilidad de emprendimiento más real y viable.

## BIBLIOGRAFIA

- Acosta, M.; Coronel, V. y Jiménez, M. (2018). Emprendimiento Social y su relación con la base de la pirámide en Latinoamérica. 3C Empresa. Retrieved from <http://ojs.3ciencias.com/index.php/3c-empresa/article/view/604>
- Acosta, Y. (2018). Revisión teórica sobre la evolución de las teorías del aprendizaje. Revista Vinculado, 1–8. Retrieved from <http://vinculando.org/educacion/revision-teorica-la-evolucion-las-teorias-del-aprendizaje.html>
- Ander, E (2011) Aprender a Investigar, Nociones básicas de la investigación social.
- Aravena, M.; Marambio. C.; Martin, M.; y Ramos, M. (2021) Estrategias para desarrollar habilidades del pensamiento en la Educación Superior
- Arenas, M.; & Margalef, L. (2006). ¿Qué Entendemos Por Innovación Educativa? Un Propósito Del Desarrollo Curricular. Perspectiva Educacional, Formación de Profesores. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333328828002>
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Asamblea Constituyente. Retrieved from <https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec030es.pdf>
- Banco Interamericano de Desarrollo BID (2020), Emprendimientos de base científico-tecnológico en América Latina.
- Brown, T. (2009). Change by Design. How Design Thinking transforms Organizations and inspires Innovation. New York: Harper Collins Publishers.
- Casas, J.; Repullo, L. y Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos. Retrieved from <http://www.unidaddocentemfyclaspalmas.org.es/resources/9+Aten+Primaria+2003.+La+Encuesta+I.+Cuestionario+y+Estadistica.pdf>
- Castillo. M, Alvarez. A & Cabana. R (2014). Design thinking: how to guide students and business entrepreneurs in the application. Universidad de La Serena. Chile. Retrieved from [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-59362014000300006](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-59362014000300006)

- Comisión Económica para América Latina y el Caribe, Cepal (2016) Empoderar al 40% de jóvenes latinoamericanos que no trabajan en empleos formales, no cursan estudios y no siguen una formación podría activar nuevos motores de crecimiento. Retrieved from <https://www.cepal.org/es/comunicados/empoderar-al-40-jovenes-latinoamericanos-que-trabajan-empleos-formales-cursan-estudios>
- Celina Oviedo, H., & Campos Arias, A. (2016). Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(4), 572–580. Retrieved from <http://www.redalyc.org/pdf/806/80634409.pdf>  
<http://www.redalyc.org/pdf/806/80650839004.pdf>
- Curto, Martha (2012). Los emprendedores sociales: Innovación al servicio social. Universidad de Navarra. Retrieved from <https://emprendedoresocial.org/iese-emprendedores-sociales>
- Domínguez Granda, J. B. (2015). *Manual de Metodología de la Investigación Científica* (Uladech Ca; U. C. L. Á. de Chimbote, Ed.). Chimbote – Perú
- Do Better (2022) La formación emprendedora es un fenómeno multidimensional, va más allá de adquirir conocimientos sobre ‘cómo hacer ciertas cosas’. *Esade Entrepreneurship Institute*. Retrieved from <https://dobetter.esade.edu/es/formacion-emprendedora>
- Epitech (2021) Habilidad comunicativa y su importancia en todas las fases de la educación. Retrieved from: <https://www.epitech-it.es/habilidad-comunicativa-importancia-educacion/#:~:text=La%20habilidad%20comunicativa%20de%20una,la%20que%20nos%20podamos%20encontrar>.
- Estrada, P., Ibarra Ramírez, J. , & Pallares, M. (2018). El proyecto lúdico-pedagógico y el taller como formas de trabajo para el desarrollo de las competencias básicas en el grado transición (Master's thesis, Universidad del Norte).
- Fernández N.; Tuse A.; Pérez R.; y Leyva A. (2009). *Concepciones de los Maestros sobre la enseñanza y el aprendizaje y sus prácticas educativas*. Departamento de Psicología. Instituto Tecnológico de Sonora. Retrieved from:

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/23885/00520093000106.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ferreiro, R. (2005). La participación en clase. Rompan filas.

Fullat, O. (2000) Filosofías de la educación.

Galeana, L (2021). Aprendizaje basado en proyectos. Universida de Colima.

Retrieved from [https://cursos.montessorispace.com/wp-content/uploads/2021/03/ilovepdf\\_merged-30-3.pdf](https://cursos.montessorispace.com/wp-content/uploads/2021/03/ilovepdf_merged-30-3.pdf)

García, A. y Basilotta, V. (2017). Aprendizaje basado en proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. Revista de Investigación Educativa.

Retrieved from :<http://dx.doi.org/10.6018/rie.35.1.246811>

González, A. (2019). Radiografía del emprendimiento en Europa.

Guerrero, C. & Villamar A. (2019). La interdisciplinariedad como eje transversal en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Espíritu Emprendedor. Retrieved from <https://doi.org/10.33970/eetes.v3.n1.2019.115>

Guía de Emprendimiento y Gestión. (2016). Guía de Emprendimiento y Gestión. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación. Retrieved from <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Guia-de-implementacion-del-Curriculo-de-Emprendimiento-y-Gestion-BGU.pdf>

Heredia, Y.; y Sánchez, A. (2013) Teorías del Aprendizaje en el contexto educativo. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

Retrieved from:

<https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/621390/P231.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández Sampieri, Roberto; Baptista Lucio, P., & Fernández Collado, C. (2004). Metodología de la Investigación. McGraw-Hill Interamericana, 533.

Institute of Desing al Stanford (s.f) Mini guia: una introduccion al Design thinking

Ley Orgánica de Educación Intercultural (2017). Ley Orgánica de Educación Intercultural. (417), 1–85. Retrieved from [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley\\_Organica\\_de\\_Educacion\\_Intercultural\\_LOEI\\_codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf)

Mindshake (2016). Design Thinking model Evolution 62 and Templates. In:

[http://www.mindshake.pt/design\\_thinkingehttps://pt.pinterest.com/mindshak  
ept/evolution-62-mindshake-design-thinking-model/](http://www.mindshake.pt/design_thinkingehttps://pt.pinterest.com/mindshak<br/>ept/evolution-62-mindshake-design-thinking-model/)

Molina, A; Rubio, G; Bonilla, V & Medina, J (2020) Modelo de Educación en Emprendimiento. Un análisis desde la perspectiva de la Comunidad Educativa y Empresarial. Revista Boletín REDIP Retrieved from <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/917/836>

Noguera, M. & Noguera. G. & Gottberg, E (2012). El aprendizaje visto desde la perspectiva ecléctica de Robert Gagné y el uso de las nuevas tecnologías en educación superior. Retrieved from: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37331092005>

Organización de las Naciones Unidas (2020). Objetivos de desarrollo sostenible. Retrieved from <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/sustainable-development-goals/>

Osorio, F; Pereira, F (2011) Hacia un modelo de educación para el emprendimiento: una mirada desde la teoría social cognitiva. artículo hace parte del proyecto de Investigación Estudio sobre los factores que inciden en el desarrollo y la acción emprendedora de estudiantes de pregrado del énfasis en creación de empresa PUJ Cali. Retrieved from [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0120-35922011000200002](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-35922011000200002)

Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura, U. (2015). QINGDAO DECLARATION ( 2015 ) (Vol. 2015). Retrieved from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233352>

Pelta. R. (2011). Design Thinking. Universidad Oberta de Catalunya.

Pérez, M. (2021). Definición de Aprendizaje. Retrieved from <https://conceptodefinicion.de/aprendizaje>

Reglamento de General a la ley Orgánica de Educación Intercultural (2017). Reglamento de General a la ley Orgánica de Educación Intercultural. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/1852737>

Reyes, L. & Carmona, F. (2020). La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio. Retrieved from: <https://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/6630/La%20in>

vestigaci%C3%B3n%20documental%20para%20la%20comprensi%C3%B3n%20ontol%C3%B3gica%20del%20objeto%20de%20estudio.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Right to Education Project (2014). Instrumentos Internacionales. Derecho a la educación.

Riverdale & IDEO (2012). Design Thinking for Educators. 2nd Edition. Retrieved from <http://www.designthinkingforeducators.com/toolkit>

Rodríguez, A.; Prats, M.; Oberst, U. & Carbonell, X. (2018). Diseño y aplicación de talleres educativos para el uso saludable de internet y redes sociales en la adolescencia: descripción de un estudio piloto. Pixel-Bit

Sáez, M. (2016). La enseñanza de estrategias de aprendizaje en el aula: estudio descriptivo en profesorado de nieves no universitarios. <https://doi.org/10.35376/10324/16867>

Saldarriaga. P.; Bravo G.; y Loor, G.; (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía. Retrieved from: <file:///C:/Users/Domenica/Downloads/298-1109-1-PB.pdf>

Secretaria Nacional de Planificación y Desarrollo (2021). Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025. Retried from: [https://observatorioplanificacion.cepal.org/sites/default/files/plan/files/Plan-de-Creaci%C3%B3n-de-Oportunidades-2021-2025-Aprobado\\_compressed.pdf](https://observatorioplanificacion.cepal.org/sites/default/files/plan/files/Plan-de-Creaci%C3%B3n-de-Oportunidades-2021-2025-Aprobado_compressed.pdf)

Paredes, M. (2018). Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Particular Abraham Lincoln International School-Cercado.

Sánchez, J; Martin, L; Bel, P y Lejarriaga, G (2018). Educación y formación en emprendimiento social: características y creación de valor social sostenible en proyectos de emprendimiento social. Revista de Estudios Cooperativos.

Retrieved from <http://dx.doi.org/10.5209/REVE.62492>

Schnarch, A (2011) Emprendimiento exitoso, cómo mejorar suproceso y gestión. Retrieved from <https://www.ecoediciones.com/wp-content/uploads/2015/09/Emprendimiento-exitoso.pdf>

Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2017). Plan Nacional de



Desarrollo 2017-2021-Toda una Vida. Retrieved from  
[http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL\\_0K.compressed1.pdf](http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf)

Serrano, M. y Blázquez, P. (2016). Design Thinking. Lidera el presente. Crea el Futuro.

Tschimmel, K.; Loyens, D.; Soares, J.; y Oraviita, T. (2014). Design Thinking Applied to education and training. Programa ERASMUS+, Strategic Partnerships, Cooperation and Innovation and the exchange of Good Practices

Valencia, V. (2014) Revisión Documental en el Proceso de Investigación.

Retrieved from:

<https://univirtual.utp.edu.co/pandora/recursos/1000/1771/1771.pdf>

Vianna, M.; Vianna, Y.; Adler, I.; Lucena, B. y Russo, B. (2013). Design Thinking, innovación en negocios. Edición electrónica.

Villamar, A. (2019) La interdisciplinariedad como eje transversal en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Instituto Tecnológico Superior Guayaquil

## **ANEXOS A: Autorización para la Investigación**

Quito, 21 de junio del 2022

Licenciada Paulina Maldonado

**DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA**

**Estimada docente,**

En atención a su oficio de fecha 03 de mayo del 2022, en el que solicita se autorice el permiso respectivo para aplicar una encuesta a los estudiantes y docentes de tercero de bachillerato, de forma presencial, material solicitado para completar su trabajo de investigación de estudios.

Una vez revisados los instrumentos a aplicarse, me permito comunicar que usted cuenta con la **AUTORIZACIÓN** del rectorado para que proceda a aplicar la encuesta de manera presencial a los estudiantes de tercero de bachillerato y sus respectivos docentes de grado y áreas complementarias.

Atentamente,

**MS.c. Gladis María Cañas**

Rectora

**ANEXO B: Validación del primer experto**  
**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**UNIDAD DE POSGRADOS EXTENSIÓN QUITO**

**MAESTRIA EN EDUCACIÓN**

**VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**

**1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

<b>1</b>	<b>Nombres y Apellidos del Experto/a:</b>	Santiago Molina
<b>2</b>	<b>Profesión:</b>	DOCENTE
<b>3</b>	<b>Institución donde trabaja:</b>	Unidad José María Velaz
<b>4</b>	<b>Teléfono:</b>	0983824963
<b>5</b>	<b>Correo Electrónico:</b>	Santiago1989molina@gmail.com
<b>6</b>	<b>Nombres y Apellidos del/ la Maestrante</b>	Paulina Elizabeth Maldonado LLano

**2. DATOS DE LA INVESTIGACIÓN**

1	<b>Título de la investigación:</b>	Design thinking en el aprendizaje del emprendimiento
2	<b>Objetivos General:</b>	Analizar la implementación del design thinking en el aprendizaje del emprendimiento, para los estudiantes de Tercero de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría en el periodo escolar 2021 – 2022.
3	<b>Objetivo específico:</b>	Identificar las etapas y estrategias del design thinking para los estudiantes de segundo de bachillerato.
4	<b>Objetivo específico:</b>	Describir el proceso enseñanza aprendizaje en la materia de emprendimiento y Gestión, para los estudiantes Tercero de Bachillerato.
5	<b>Objetivo específico:</b>	Proponer un taller aplicando el design thinking en el aprendizaje del emprendimiento para los estudiantes de Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría

**3. VARIABLES**

Independiente:	Design thinking
Dependiente:	Aprendizaje del emprendimiento

**4. INSTRUMENTOS QUE SE EVALÚAN EN EL  
DESIGN THINKING EN EL  
APRENDIZAJE DEL EMPRENDIMIENTO  
ENCUESTA A ESTUDIANTES**

**INSTRUCCIONES GENERALES**

Esta encuesta es anónima y personal, tiene por objetivo recabar información que permita implementar el Design thinking en el aprendizaje del emprendimiento, para ser aplicado en Bachillerato de la Unidad educativa José María Vélaz, Fe y Alegría, e involucra las siguientes variables:

- Design thinking
- Aprendizaje del emprendimiento.

Agradecemos dar su respuesta con transparencia y veracidad a todas las preguntas del cuestionario.

**INSTRUCCIONES ESPECÍFICAS**

Sírvase colocar una X en la casilla correspondiente y colocar un comentario cuando se solicite aclarar su respuesta.

No	PREGUNTA	ALTERNATIVAS				Totalmente NO
		Totalmente SI	SI	NI SI NI NO	NO	
		5	4	3	2	1
1	¿Conoce usted la forma de de diseñar soluciones en el proceso educativo?					
2	¿Tiene habilidad de prototipar ideas para plantear resolución de problemas en el aula?					
3	¿Considera usted que sus profesores le incentivan para conocer su entorno y ser más empático?					
4	¿Cree usted que hacer y crear le permite construir su conocimiento?					
5	¿Piensa usted que distintos puntos de vista pueden generar respuestas innovadoras en sus clases?					
6	¿Considera que usted puede comunicar sus ideas de forma clara y precisa a sus compañeros y profesor?					
7	¿El aprendizaje del emprendimiento, se lo realiza de forma innovadora?					
8	Considera usted, ¿qué en el aprendizaje del emprendimiento obtiene mejores resultados con la integración de varias asignaturas?					
9	¿El aprendizaje del emprendimiento se desarrolla alrededor de la identificación de las características de un producto específico?					
10	¿Para el aprendizaje del emprendimiento se identifican y					

	seleccionan las necesidades individuales y colectivas de un espacio geográfico determinado?					
11	Cree usted ¿qué en el aprendizaje del emprendimiento desarrolla conocimiento y habilidades que aportan positivamente para su formación?					
12	¿En el aprendizaje del emprendimiento desarrollan bases adecuadas para iniciar un emprendimiento?					
13	¿Usted considera importante que el aprendizaje del emprendimiento le proporcione herramientas para el campo laboral?					

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

**DESING THINKING EN EL APRENDIZAJE DEL EMPRENDIMIENTO**

**ENCUESTA**

Esta entrevista es personal, tiene por objetivo recabar información que permita implementar el Design thinking en el aprendizaje del emprendimiento, para ser aplicado en Bachillerato de la Unidad educativa José María Vélaz, Fe y Alegría, e involucra las siguientes variables:

- Design thinking
- Aprendizaje del emprendimiento.

Agradecemos dar su respuesta con transparencia y veracidad a todas las preguntas del cuestionario.

**INSTRUCCIONES ESPECÍFICAS**

Sírvase colocar una X en la casilla correspondiente y colocar un comentario cuando se solicita aclarar su respuesta.

No	PREGUNTA	ALTERNATIVAS				
		Clase Inversa	Gamificación	ABP	Design Thinking	Otra
1						
	¿De las siguientes metodologías para el aprendizaje del emprendimiento cual es la que usted más utiliza en sus clases?					
Especifique y por qué:						

No	PREGUNTA	ALTERNATIVAS				
		Totamente si	si	Ni si ni No	No	Totamente no
2	Considera usted que una metodología educativa que permita que sus estudiantes aprendan a diseñar y prototipar soluciones aportaría positivamente en la formación de los alumnos?					
2	¿Cree usted que promover que los estudiantes tengan una cultura de participación y creación de su conocimiento aportaría significativamente en su formación?					
3	¿Considera importante el desarrollar la habilidad de comunicación de sus estudiantes que le permitan trabajar desde diferentes puntos de vista para llegar al planteamiento de una solución viable?					
5	¿Usted conoce la metodología del design thinking?					
6	¿Cree importante utilizar una metodología innovadora que además de generar herramientas en los estudiantes pueda ser aplicada en el ámbito laboral?					
7	Considera usted ¿Estaría usted dispuesto a implementar el design thinking en sus clases de emprendimiento?					

### GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

#### 5. JUICIOS DEL EXPERTO/A

##### Preguntas del cuestionario N.º 1

Marque con una X su valoración

Indicadores	Excelent e	Buena	Regular	Mala
Orden lógico de presentación		X		
Claridad de redacción	X			

Adecuación de las opciones de respuesta		<b>X</b>		
Cantidad de preguntas		<b>X</b>		
Adecuación a los destinatarios		<b>X</b>		

Preguntas que agregaría:

**Valoración general del cuestionario**

Indicador	Excelente	Buena	Regular	Mala
Validez de contenido del cuestionario		<b>X</b>		

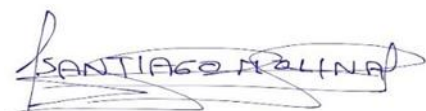
**Marque con una X su valoración**

Percepción general del cuestionario:  
Hay algunos ítems que corregir

Observaciones y recomendaciones:

1. Hay preguntas que se las pueden unificar ya que sen el fondo se refieren a lo mismo
2. En el instrumento para docentes se debe cambiar las opciones de respuesta
3. Utilizar un lenguaje adecuado para una mejor comprensión de las preguntas
4. Solo se puede trabajar la variable aprendizaje del emprendimiento con los estudiantes ya que posiblemente ellos no conozcan que es el design thinking
5. No se si se debe utilizar letra time new roman número 12 para este documento

**Gracias por sus valiosos aportes a la investigación**



**JORGE SANTIAGO MOLINA MERA**  
**C.C.1722742945**

## ANEXO C: Validación del segundo experto

### MAESTRIA EN EDUCACIÓN

#### VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

##### 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1	Nombres y Apellidos del Experto/a:	Cinthyá Cárdenas
2	Profesión:	Magister en Gerencia Educativa
3	Institución donde trabaja:	Unidad José María Velaz
4	Teléfono:	0993267167
5	Correo Electrónico:	Cinthyacardenas830@hotmail.com
6	Nombres y Apellidos del/ la Maestrante	Paulina Elizabeth Maldonado Llano

##### 2. DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

1	<b>Título de la investigación :</b>	Design thinking en el aprendizaje del emprendimiento
2	<b>Objetivos General:</b>	Analizar la implementación del design thinking en el aprendizaje del emprendimiento, para los estudiantes de Tercero de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría en el periodo escolar 2021 – 2022.
3	<b>Objetivo específico:</b>	Identificar las etapas y estrategias del design thinking para los estudiantes de segundo de bachillerato.
4	<b>Objetivo específico:</b>	Describir el proceso enseñanza aprendizaje en la materia de emprendimiento y Gestión, para los estudiantes Tercero de Bachillerato.
5	<b>Objetivo específico:</b>	Proponer un taller aplicando el design thinking en el aprendizaje del emprendimiento para los estudiantes de Unidad Educativa José María Vélaz de Fe y Alegría

##### 3. VARIABLES

Independiente:	Design thinking
Dependiente:	Aprendizaje del emprendimiento



**4. INSTRUMENTOS QUE SE EVALÚAN EN EL DESIGN THINKING EN EL APRENDIZAJE DEL EMPRENDIMIENTO**  
**ENCUESTA A ESTUDIANTES**

**INSTRUCCIONES GENERALES**

Esta encuesta es anónima y personal, tiene por objetivo recabar información que permita implementar el Design thinking en el aprendizaje del emprendimiento, para ser aplicado en Bachillerato de la Unidad educativa José María Vélaz, Fe y Alegría, e involucra las siguientes variables:

- Design thinking
- Aprendizaje del emprendimiento.

Agradecemos dar su respuesta con transparencia y veracidad a todas las preguntas del cuestionario.

**INSTRUCCIONES ESPECÍFICAS**

Sírvase colocar una X en la casilla correspondiente y colocar un comentario cuando se solicite aclarar su respuesta.

No	PREGUNTA	ALTERNATIVAS				
		Muy De acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
		5	4	3	2	1
1	¿Conoce usted la forma de de diseñar soluciones en el proceso educativo?					
2	¿Tiene habilidad de prototipar ideas para plantear resolución de problemas en el aula?					
3	¿Considera usted que sus profesores le incentivan para conocer su entorno y ser más empático?					
4	¿Cree usted que hacer y crear le permite construir su conocimiento?					
5	¿Piensa usted que distintos puntos de vista pueden generar respuestas innovadoras en sus clases?					
6	¿Considera que usted puede comunicar sus ideas de forma clara y precisa a sus compañeros y profesor?					
7	¿El aprendizaje del emprendimiento, se lo realiza de forma innovadora?					
8	Considera usted, ¿qué en el aprendizaje del emprendimiento obtiene mejores resultados con la integración de varias asignaturas?					
9	¿El aprendizaje del emprendimiento se desarrolla alrededor de la identificación de las características de un producto específico?					
10	¿Para el aprendizaje del emprendimiento se identifican y					

	seleccionan las necesidades individuales y colectivas de un espacio geográfico determinado?					
11	Cree usted ¿qué en el aprendizaje del emprendimiento desarrolla conocimiento y habilidades que aportan positivamente para su formación?					
12	¿En el aprendizaje del emprendimiento desarrollan bases adecuadas para iniciar un emprendimiento?					
13	¿Usted considera importante que el aprendizaje del emprendimiento le proporcione herramientas para el campo laboral?					

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

**DESING THINKING EN EL APRENDIZAJE DEL EMPRENDIMIENTO**

**ENCUESTA**

Esta entrevista es personal, tiene por objetivo recabar información que permita implementar el Design thinking en el aprendizaje del emprendimiento, para ser aplicado en Bachillerato de la Unidad educativa José María Vélaz, Fe y Alegría, e involucra las siguientes variables:

- Design thinking
- Aprendizaje del emprendimiento.

Agradecemos dar su respuesta con transparencia y veracidad a todas las preguntas del cuestionario.

**INSTRUCCIONES ESPECÍFICAS**

Sírvase colocar una X en la casilla correspondiente y colocar un comentario cuando se solicita aclarar su respuesta.

No	PREGUNTA	ALTERNATIVAS				
		Clase Inversa	Gamificación	ABP	Design Thinking	Otra
1						
	¿De las siguientes metodologías para el aprendizaje del emprendimiento cual es la que usted más utiliza en sus clases?					
Especifique y por qué:						

No	PREGUNTA	ALTERNATIVAS				
		si Totalmente	si	Ni si ni No	No	no Totalmente
2	Considera usted que una metodología educativa que permita que sus estudiantes aprendan a diseñar y prototipar soluciones aportaría positivamente en la formación de los alumnos?					
2	¿Cree usted que promover que los estudiantes tengan una cultura de participación y creación de su conocimiento aportaría significativamente en su formación?					
3	¿Considera importante el desarrollar la habilidad de comunicación de sus estudiantes que le permitan trabajar desde diferentes puntos de vista para llegar al planteamiento de una solución viable?					
5	¿Usted conoce la metodología del design thinking?					
6	¿Cree importante utilizar una metodología innovadora que además de generar herramientas en los estudiantes pueda ser aplicada en el ámbito laboral?					
7	Considera usted ¿Estaría usted dispuesto a implementar el design thinking en sus clases de emprendimiento?					

### GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

#### 5. JUICIOS DEL EXPERTO/A

##### Preguntas del cuestionario N.º 1

Marque con una X su valoración

Indicadores	Excelente	Buena	Regular	Mala
Orden lógico de presentación		X		
Claridad de redacción	X			
Adecuación de las opciones de respuesta		X		

Cantidad de preguntas		<b>X</b>		
Adecuación a los destinatarios		<b>X</b>		

Preguntas que agregaría:
--------------------------

**Valoración general del cuestionario**

Indicador	Marque con una X su valoración			
	Excelente	Buena	Regular	Mala
Validez de contenido del cuestionario		<b>X</b>		

Percepción general del cuestionario: Hay algunos ítems que corregir
--

Observaciones y recomendaciones:
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mejorar la estructura de algunas preguntas para una mejor comprensión</li> <li>2. Se debería enunciar de forma clara el objetivo del instrumento dirigido hacia docentes</li> </ol>

CINTHYA KARINA CARDENAS GUADALUPE

---

**EXPERTO/A NOMBRES Y APELLIDOS  
C.C. 1716945**

## ANEXO D: Encuesta estudiantes elaborada en Google Forms

### Link: Encuesta a Estudiantes

Esta encuesta es anónima y personal, tiene por objetivo recabar información que permita implementar el Design thinking en el aprendizaje del emprendimiento, para ser aplicado en Bachillerato de la Unidad educativa José María Vélaz, Fe y Alegría.

Agradecemos dar su respuesta con transparencia y veracidad a todas las preguntas del cuestionario

No.	PREGUNTA	ALTERNATIVAS				
		Totalmente SI	Si	no Ni si Ni	NO	Totalmente NO
		5	4	3	2	1
1	¿Conoce usted la forma de de diseñar soluciones en el proceso educativo?					
2	¿Tiene habilidad de prototipar ideas para plantear resolución de problemas en el aula?					
3	¿Considera usted que sus profesores le incentivan para conocer su entorno y ser más empático?					
4	¿Cree usted que hacer y crear le permite construir su conocimiento?					
5	¿Piensa usted que distintos puntos de vista pueden generar respuestas innovadoras en sus clases?					
6	¿Considera que usted puede comunicar sus ideas de forma clara y precisa a sus compañeros y profesor?					
7	¿El aprendizaje del emprendimiento, se lo realiza de forma innovadora?					
8	Considera usted, ¿qué en el aprendizaje del emprendimiento obtiene mejores resultados con la integración de varias asignaturas?					
9	¿El aprendizaje del emprendimiento se desarrolla alrededor de la identificación de las características de un producto específico?					
10	¿Para el aprendizaje del emprendimiento se identifican y seleccionan las necesidades individuales y colectivas de un espacio geográfico determinado?					
11	Cree usted ¿qué en el aprendizaje del emprendimiento desarrolla conocimiento y habilidades que aportan positivamente para su formación?					
12	¿En el aprendizaje del emprendimiento desarrollan bases adecuadas para iniciar un emprendimiento?					
13	¿Usted considera importante que el aprendizaje del emprendimiento le proporcione herramientas para el campo laboral?					

## ANEXO E: Encuesta docentes elaborada en Google Forms

### Encuesta a Docentes

Esta encuesta es anónima y personal, tiene por objetivo recabar información que permita implementar el Design thinking en el aprendizaje del emprendimiento, para ser aplicado en Bachillerato de la Unidad educativa José María Vélaz, Fe y Alegría. Agradecemos dar su respuesta con transparencia y veracidad a todas las preguntas del cuestionario

No	PREGUNTA	ALTERNATIVAS				
1	¿De las siguientes metodologías para el aprendizaje del emprendimiento cual es la que usted más utiliza en sus clases?	<b>Clase Inversa</b>	<b>Gamificación</b>	<b>ABP</b>	<b>Design Thinking</b>	<b>Otra</b>
Especifique y por qué:						
No	PREGUNTA	ALTERNATIVAS				
		<b>Totalmente si</b>	<b>si</b>	<b>Ni si ni No</b>	<b>No</b>	<b>Totalmente no</b>
2	Considera usted que una metodología educativa que permita que sus estudiantes aprendan a diseñar y prototipar soluciones aportaría positivamente en la formación de los alumnos?					
3	¿Cree usted que promover que los estudiantes tengan una cultura de participación y creación de su conocimiento aportaría significativamente en su formación?					
4	¿Considera importante el desarrollar la habilidad de comunicación de sus estudiantes que le permitan trabajar desde diferentes puntos de vista para llegar al planteamiento de una solución viable?					
5	¿Usted conoce la metodología del design thinking?					
6	¿Cree importante utilizar una metodología innovadora que además de generar herramientas en los estudiantes pueda ser aplicada en el ámbito laboral?					
7	Considera usted ¿Estaría usted dispuesto a implementar el design thinking en sus clases de emprendimiento?					

**ANEXO F: Encuesta de satisfaccion elaborada en Google Forms  
Estudiantes**

**Link : <https://forms.gle/arJ4HYViadTXL1Nw6>**

**ENCUESTA DE SATISFACCIÓN DEL TALLER DESIGN THINKING**

Estimados estudiantes, la presente encuesta busca recoger información respecto al taller.

Gracias por la participación a este taller, por favor llena la siguiente encuesta, esta encuesta es anónima y le llevara 5 minutos.

Nada Satisfecho	Poco Satisfecho	Ni si ni son	Satisfecho	Totalmente Satisfecho
1	2	3	4	5

Preguntas	1	2	3	4	5
1) ¿Se siente satisfecho de haber alcanzado los objetivos del taller?					
2) Está satisfecho del manejo de recursos innovadores del taller					
3) ¿está satisfecho con las herramientas utilizadas por el docente, aportaron eficazmente el aprendizaje del tema?					
4) ¿Estas satisfecho con el producto que realizo en cada etapa?					
5) ¿Cuan Satisfecho se siente con su desempeño en las actividades planteadas en el Taller?					
6) ¿Cuan Satisfecho se siente con la experiencia de haber desarrollado su matriz Canvas aplicando el Design Thinking?					

## ANEXO E: Ficha de valoración del primer especialista



### Taller para la aplicación del Design Thinking para el aprendizaje de Emprendimiento

Autora: Paulina Maldonado; Tutor: MSc. Diego Tipán

---

#### FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

##### Título de la Propuesta:

1. Datos Personales del Especialista:  
Nombres y Apellidos: Emma Yolanda Espín Coronel  
Grado Académico (Área): Magister en Educación, Mención Innovación y liderazgo Educativo  
Experiencia en el área: Docente de Bachillerato

2. 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	M. Sc. Yolanda Espín	Cédula	1717013096	Fecha	22 de julio de 2022
Firma		Teléfono	0999585563	Mail	eespincoronel27@gmail.com



## ANEXO H: Ficha de valoración del segundo especialista



### Taller para la aplicación del Design Thinking para el aprendizaje de Emprendimiento

Autora: Paulina Maldonado; Tutor: MSc. Diego Tipán

#### FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

##### Título de la Propuesta:

1. Datos Personales del Especialista  
Nombres y Apellidos: M. Sc. Gladis Quinapallo  
Grado Académico (Área): Magíster en Innovación Educativa  
Experiencia en el área: Docente de Bachillerato

2. 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	M. Sc. Gladis Quinapallo	Cédula	1712761582	Fecha	20-07-22
Firma		Teléfono	099 101 1882	Mail:	gladysquinapallo@hotmail.com