

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA



T E S I S

**Design Thinking en el área de educación para el trabajo en los
estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución**

Educativa “Seis de Agosto” – Junín, 2023

Para optar el título profesional de:

Licenciado en Educación

Con Mención: Computación e Informática

Autores:

Bach. David BALDEON BALVIN

Bach. Dante Wilder CONDOR CAJACHAGUA

Asesor:

Mg. Jorge BERROSPI FELICIANO

Cerro de Pasco – Perú – 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA



T E S I S

**Design Thinking en el área de educación para el trabajo en los
estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución**

Educativa “Seis de Agosto” – Junín, 2023

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Percy Néstor ZAVALA ROSALES
PRESIDENTE

Mg. Miguel Angel VENTURA JANAMPA
MIEMBRO

Mg. Abel ROBLES CARBAJAL
MIEMBRO



**Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Facultad de
Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación**

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 157 – 2024

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

BALDEON BALVIN, David y CONDOR CAJACHAGUA, Dante Wilder

Escuela de Formación Profesional

Educación a Distancia

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Design Thinking en el área de educación para el trabajo en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023

Asesor:

BERROSPI FELICIANO, Jorge

Índice de Similitud:

23%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity.



Firmado digitalmente
por VALENTIN
MELGAREJO Teofilo
Felix FAU
20154605046 soft
Motivo: Soy el autor del
documento Fecha:
12.08.2024 17:28:57 -
06:00

DEDICATORIA

A nuestros padres, maestros universitarios y a todas las amistades que nos apoyaron a cumplir nuestros sueños.

AGRADECIMIENTO

A mis maestros de la Facultad de educación en especial al Doctor Percy Nestor Zavala Rosales por ser parte de nuestra formación académica y haber brindado sus enseñanzas y experiencias que sirvió para hoy habernos consolidado como profesionales en la carrera de computación e Informática

RESUMEN

En la actualidad desempeña un papel crucial debido a los cambios en diversos ámbitos de la educación, el rol del profesor y del estudiante, y el uso de modelos de negocio y herramientas de aprendizaje colaborativo. Estos elementos son esenciales en los procesos educativos dentro del área de educación para el trabajo, ya que todas las estrategias y técnicas se basan en el aprendizaje autónomo, el cual está integrado en la metodología de Design Thinking. En este contexto, nuestra investigación se titula "Design Thinking en el área de educación para el trabajo en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa 'Seis de Agosto' – Junín 2023".

Los resultados derivados de la utilización de diversos estadísticos validan nuestro marco teórico, demostrando que la implementación efectiva del Design Thinking por parte de los educadores en área de EPT de la Emblemática Institución Educativa «Seis de Agosto» de Junín, contribuye significativamente a la administración de la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

De acuerdo con la naturaleza de nuestro tema de investigación, creemos que la recopilación de ideas se enmarca dentro del ámbito de la investigación descriptiva-explicativa.

Palabras clave: Design Thinking; Educación para el trabajo.

ABSTRACT

It currently plays a crucial role due to changes in various areas of education, the role of the teacher and the student, and the use of business models and collaborative learning tools. These elements are essential in the educational processes within the area of education for work, since all strategies and techniques are based on autonomous learning, which is integrated in the Design Thinking methodology. In this context, our research is entitled "Design Thinking in the area of education for work in the students of the Second Grade of the Emblematic Educational Institution 'Seis de Agosto' - Junín 2023".

The results derived from the use of various statistics validate our theoretical framework, demonstrating that the effective implementation of Design Thinking by educators in the area of EPT of the Emblematic Educational Institution "Seis de Agosto" of Junín, contributes significantly to the management of teaching and learning of students.

In accordance with the nature of our research topic, we believe that the collection of ideas falls within the scope of descriptive-explanatory research.

Keywords: Design Thinking; Education for work.

INTRODUCCIÓN

La empresa financiera se refiere al método de hacer, crear y supervisar un comercio con el objetivo de producir beneficios financieros. Incluye asumir riesgos, distinguir oportunidades y utilizar los activos de forma eficiente para proporcionar bienes o servicios que satisfagan las demandas del público en general.

El presente proyecto de estudio intitulada “Design Thinking en el área de educación para el trabajo en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023”

Que consta de cuatro capítulos estructurado de la siguiente manera:

CAPÍTULO I: Explicación del tema. Se describe cómo surge la necesidad de actualizar los métodos modernos para los estudiantes, los objetivos generales y específicos, y la relevancia de la investigación que demuestra claramente la pertinencia del estudio. Esto permitirá generar recomendaciones para las normas de instrucción que no se han utilizado.

CAPÍTULO II: Sistema hipotético. Consiste en una serie de bases hipotéticas relacionadas con los factores de la investigación, considerando compromisos distribuidos en la web y diversas calidades de índices bibliográficos. Además, se tienen en cuenta investigaciones previas realizadas por otros graduados de nuestra universidad, que brindan un respaldo lógico a nuestro estudio.

CAPÍTULO III: Estrategia de investigación. Se presenta el tipo de investigación, las estrategias, el plan, la población y la muestra, la articulación teórica, los métodos de manejo y análisis de la información recolectada, así como los factores y su operacionalización individual.

CAPÍTULO IV: Se presentan los resultados de la investigación, es decir, el análisis de la información obtenida a partir de la aplicación del estudio, desafiando la premisa de los factores e indicadores propuestos y expandiendo la aplicación práctica y diferenciadora de la teoría y los resultados.

Terminamos con las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas anexos.

LOS AUTORES

ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	
ÍNDICE	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE TABLAS	

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Identificación y determinación del problema	1
1.2.	Delimitaciones de la investigación	2
1.2.1.	Delimitación espacial:	2
1.2.2.	Delimitación temporal:	2
1.3.	Formulación del problema	2
1.3.1.	Problema general	2
1.3.2.	Problemas específicos.....	3
1.4.	Formulación de objetivos.....	3
1.4.1.	Objetivo general.....	3
1.4.2.	Objetivos específicos	3
1.5.	Justificación de la investigación.....	4
1.6.	Limitaciones de la investigación	5
1.6.1.	Limitaciones de índole bibliográfica	5
1.6.2.	Limitaciones de índole actitudinal del docente	5
1.6.3.	Limitaciones de índole administrativo:	5

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de estudio	6
2.2.	Bases teóricas - científicas	11
2.2.1.	El Design Thinking	11
2.2.2.	Área de Educación para el Trabajo	20
2.2.3.	Competencia, capacidades y estándares de aprendizaje de Educación para el Trabajo	23
2.2.4.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	24
2.2.5.	Aprendizaje	25
2.2.6.	Los estilos de aprendizaje	25
2.3.	Definición de términos básicos.	26
2.4.	Formulación de hipótesis	29
2.4.1.	Hipótesis general	29
2.4.2.	Hipótesis específicas	29
2.5.	Identificación de variables	29
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores	30

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de Investigación	31
3.2.	Nivel de investigación	31
3.3.	Método de Investigación	31
3.4.	Diseño de la Investigación	31
3.5.	Población y muestra	32
3.5.1.	Población	32
3.5.2.	Muestra	32
3.6.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos:	32
3.7.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación ..	33

3.7.1. Selección de los instrumentos	33
3.7.2. Validación de los instrumentos	33
3.7.3. Confiabilidad de instrumentos	35
3.8. Técnicas de Procesamiento y análisis de Datos.....	36
3.9. Tratamiento estadístico:	36
3.10. Orientación ética filosófica y epistémica	37

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo	38
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados	38
4.3. Prueba de hipótesis.....	44
4.3.1. Resultados del uso de la metodología del Design Thinking	45
4.3.2. Resultados del desarrollo de Design Thinking	48
4.4. Discusión de resultados.	51
4.4.1. Resultados Académicos.	51
4.4.2. Análisis de Correlación.	51

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Etapas básicas del Desing Thinkimg.....	11
Figura 2	Pensamiento Divergente y convergente del desing Thinking.....	12
Figura 3	Diferentes propuestas del Desing Thinking	19
Figura 4	Proceso de aplicación del cuestionario CHAEA en el curso de gestión integral de la calidad del aire	26
Figura 5	¿Por lo general aplica el Design Thinking en su labor docente?.....	39
Figura 6	¿Su institución educativa los docentes de EPT conocen el Design Thinking?	40
Figura 7	¿Maneja con facilidad el Design Thinking en su labor docente?	41
Figura 8	¿Crees, que el Design Thinking como estrategias de aprendizaje es conveniente para el desarrollo de competencias de los estudiantes?	42
Figura 9	Se visualiza el progreso de los estudiantes ¿Aplicando Design Thinking? .	43
Figura 10	Resultados del uso de la metodología del Design Thinking.....	46
Figura 11	Resultados del desarrollo de Design Thinking.....	49

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Opinión de expertos.....	34
Tabla 2 Valores de los niveles de validez	34
Tabla 3 Análisis de fiabilidad - Estadísticos de fiabilidad	35
Tabla 4 ¿Por lo general aplica el Design Thinking en su labor docente?	39
Tabla 5 ¿Su institución educativa los docentes de EPT conocen el Design Thinking?	40
Tabla 6 ¿Maneja con facilidad el Design Thinking en su labor docente?	41
Tabla 7 ¿Crees, que el Design Thinking como estrategias de aprendizaje es conveniente para el desarrollo de competencias de los estudiantes?	42
Tabla 8 Se visualiza el progreso de los estudiantes ¿Aplicando Design Thinking?....	43
Tabla 9 resultados de las dos herramientas utilizadas.....	44
Tabla 10 Resultados del uso de la metodología del Design Thinking	45
Tabla 11 Resultados del desarrollo de Design Thinking	48

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

En todo el mundo, la imaginación es una de las habilidades más buscadas en las escuelas de diseño, una aptitud muy solicitada y poco frecuente. De acuerdo con Esteve (2008) y Duarte (1998), en las universidades españolas y mexicanas veremos lo complejo que es descubrir una cualidad tan rentable en los estudiantes de diseño. Las directrices gubernamentales en Japón eran tan burocráticas que la educación se homogeneizó universalmente y el crecimiento de la creatividad se estancó. Sakaiya (1995).

La cuestión de la necesidad de imaginación entre los estudiantes de diseño es también un tema pendiente en Sudamérica. El Colegio de Palermo en Argentina comunica su preocupación acerca de la necesidad de inventiva y cómo superarla dentro de los encuentros de talleres de diseño organizados cada año por la Escuela de Diseño. A nivel nacional, la enseñanza de la instrucción requiere habilidades imaginativas que son difíciles de descubrir en los jóvenes estudiantes. Por lo tanto, se debe animar a los estudiantes a buscar soluciones inusuales, a buscar algo nuevo y a romper patrones establecidos. (Trahtenberg 2007). La imaginación está excepcionalmente constreñida en la instrucción, no

hay espacio para formar, refritar, memorizar o aplicar ecuaciones para descubrir arreglos, pero rara vez se hace algo con un motivo concreto.

Por las razones expuestas en los pasajes anteriores y contribuyendo a la mejora instructiva de vanguardia del siglo XXI, creamos la muestra indaga sobre y ofrecemos nuestra propuesta de pensamiento para futuras indagaciones.

En la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto”, de la Provincia de Junín los estudiantes del segundo grado han desarrollado algunas competencias relacionado al campo del emprendimiento, por lo mismos el trabajo que presentamos a continuación en fruto de las experiencias creados en cursos relacionados con la Educación para el Trabajo.

1.2. Delimitaciones de la investigación

1.2.1. Delimitación espacial:

El trabajo de investigación se llevó a cabo dentro de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” que se encuentra geológicamente dentro de la localidad de Junín, distrito Junín, Provincia Junín, Región Junín. A una altura de la capital: 4105 msnm.

1.2.2. Delimitación temporal:

La investigación se llevó a cabo en la Emblemática Institución Educativa "Seis de Agosto" de Junín en el período académico de 2023; con una población de 104 estudiantes de revisión de momento y los estudiantes de revisión de momento fueron elegidos arbitrariamente como la prueba de nuestra investigación.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo influye el Design Thinking en el área de educación para el trabajo en los estudiantes del segundo grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de aprendizaje del área de Educación para el trabajo con el Design Thinking en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023?
- ¿Cuál es nivel de aprendizaje del área de Educación para el trabajo después del uso del Design Thinking en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023?
- ¿Cuál es la diferencia del nivel de aprendizaje del área de Educación para el trabajo con el Design Thinking en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia del Design Thinking en la mejora del aprendizaje del área de Educación para el trabajo en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

- Determinar el nivel de aprendizaje del área de Educación para el trabajo con el Design Thinking en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023
- Establecer el nivel aprendizaje del área de Educación para el trabajo después de la aplicación del Design Thinking en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023.

- Identificar cuál es la diferencia del nivel de aprendizaje del área de Educación para el trabajo en el pre test y post test de los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023.

1.5. Justificación de la investigación

En un nivel hipotético, este trabajo muestra la conexión entre las formas de considerar el diseño y la educación de las empresas para empresas beneficiosas, ambas enfocadas en lograr la optimización de la inventiva en sus artículos. Design Thinking propone el método de empatía, formulación, creación de prototipos y pruebas, y la instrucción de las empresas comerciales para empresas beneficiosas, examinando, buscando y proponiendo opciones, mostrando y comprobando. La directriz de examinar las limitaciones del proyecto o del cliente que deben considerarse al abordar un problema de planificación está estrechamente vinculada con la directriz de empatía propuesta por Pensamiento basado en el diseño. Según la investigación de Casakin y Shulamith (2007) sobre la creatividad, es difícil obtener resultados significativos de los alumnos sin motivación y un enfoque útil en el ámbito de la educación para el trabajo. De ahí que Design Thinking se muestre como un dispositivo perfecto para fomentar la preparación imaginativa dentro del trabajo realizado en el taller por los estudiantes. En el desarrollo neuronal, el trabajo del cerebro se adelanta al utilizar un hemisferio para generar ideas divergentes y creativas, y luego el otro hemisferio, el lado lógico, organiza estas ideas de manera coherente. Rodríguez y Muñoz (2011), en su artículo sobre los aportes de la neurociencia a la comprensión de la creatividad humana, comentan que la creatividad se puede desarrollar. No es exclusiva de unos pocos privilegiados; puede ser cultivada y practicada. Dependerá de cómo se eduque a los alumnos para que sepan estimular su cerebro y así lograr soluciones novedosas e innovadoras.

1.6. Limitaciones de la investigación

1.6.1. Limitaciones de índole bibliográfica

Se tiene poca bibliografía referida a que el tema en el idioma español debido a que es una nueva metodología y tan solo tuvimos el acceso a la plataforma de Perú educa en los talleres programados por el Ministerio de Educación.

1.6.2. Limitaciones de índole actitudinal del docente

Los profesores afirman que el Ministerio de Educación ha introducido recientemente nuevos enfoques en el ámbito de la educación para el empleo, para emprender empresas rentables, lo que les hace dudar a la hora de revelar información específica.

1.6.3. Limitaciones de índole administrativo:

Algunos directivos pueden encontrar esta inadecuada investigación dada la disponibilidad limitada de tiempo en los horarios de trabajo. Más aún lo es la falta de acceso tecnológico.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Antecedentes internacionales

Se han encontrado datos excepcionalmente pequeños sobre Design Thinking, porque podría ser un instrumento moderadamente desaprovechado, pero hay mucho más sobre la inventiva que animó la mirada, aquí hay algunas tesis que fueron encuestados para respaldar el trabajo a investigar:

Según Castillejos, A. (2016) en su tesis para optar el título de Ingeniero Industrial, en la Universidad Politécnica de Madrid. España, titulada: Integrando la reflexión sobre el diseño en los instrumentos relacionados con la fabricación inclinada, comenta que la fabricación inclinada puede ser una demostración de administración que se centra en minimizar los infortunios en los marcos de fabricación y maximizar la creación de valor para el cliente final. Con un enfoque subjetivo, un alcance gráfico y un plan de hipótesis fundamentado, Castillejos deja un curioso trabajo sobre el tema que es valioso de considerar, el Pensamiento del Diseño relacionado con la administración de empresas.

El trabajo de Castillejos apunta a reflexionar sobre la plausibilidad de utilizar el Design Thinking para iluminar cuestiones en una organización, la reflexión se llevó a cabo con estudiantes del ciclo actual del personal de

construcción del Colegio Innovador de Lodz en Polonia, los resultados fueron excepcionalmente prometedores con respecto a la utilización del Design Thinking para el avance de la fabricación Inclínada ya que su utilización fue excepcionalmente flexible. Llegó a la conclusión de que, dentro de la utilización de racionalidades como Kanban, Kaizen y Hoshin, Design Thinking funcionaba bien porque todas tienen la directriz básica de tener en cuenta el cálculo humano. El qué, el cómo y el por qué permiten analizar bien un asunto para centrar adecuadamente la disposición.

Castillejos también concluye que, en caso Apple, Google, Common Electric.

Este trabajo contribuye a la reflexión sobre la pantalla, ya que ilustra cómo el sentido común es el aparato, centrándose en ampliar las cuestiones en las que se requiere para desentrañar las circunstancias en un elemento de avance manejar con un compromiso imaginativo, fortaleciendo el modelo que, además, se puede conectar a la planificación de los espacios interiores. Variables que Sinek (2009) además afirma en su hipótesis del Círculo Brillante.

Para Conde, L. (2016) en su tesis para optar el grado de Doctor en Bellas Artes en la Universidad Complutense de Madrid. Facultad De Bellas Artes. España, con el trabajo titulado: Plan e inventiva: heurística y estrategias de inventiva en la era de los pensamientos para la extensión del plan realista, el enfoque subjetivo, el ámbito expresivo y el plan etnográfico.

El objetivo del trabajo de Conde es analizar y evaluar cómo se integra la creatividad en la enseñanza del diseño realista. Los participantes son estudiantes que presentan sus trabajos de fin de grado para obtener la titulación en Diseño Realista en la Escuela Prevalente de Diseño de Madrid. Conde encontró que los documentos que regulan la enseñanza del diseño realista en la escuela no incluyen una definición específica de creatividad, y confirma que este tema se aborda excepcionalmente y de manera externa al aula. Concluye

que es fundamental promover una enseñanza creativa para evitar encasillar el futuro en las estructuras tradicionales del pasado. También concluye que muchos de los métodos y estrategias analizados para fomentar la creatividad incluyen la enseñanza de un enfoque sistémico para obtener mejores resultados.

Antecedentes Nacionales

Los educadores Cánepa, B. y Evans, D. (2015) presentaron su tesis para obtener el título de Grado en Educación en la Pontificia Universidad Católica del Perú, titulada "Desarrollo de estrategias docentes y creatividad en infantes y niñas de cinco años". El estudio comparativo entre una institución educativa privada y una pública del distrito de San Miguel, con un enfoque temático, un claro alcance y un proyecto demostrativo, concluye que los métodos para fomentar la innovación en una institución pública son considerablemente más difíciles de definir. No obstante, los estándares y modelos ideales que caracterizan este tipo de educación no son inalcanzables.

El objetivo de esta propuesta es comparar las técnicas educativas y la mejora de la creatividad en niños de cinco años en dos escuelas, una privada y otra pública. Participan en el estudio un instructor y quince niños por escuela. Cánepa y Evans observan en su trabajo un uso más destacado de procedimientos que fomentan la creatividad en la escuela privada en comparación con la pública, reflejándose estos resultados en un menor nivel de inventiva en los niños de la escuela pública. Los autores de la tesis investigan la creatividad basándose en el principio de Guilford, considerando la fluidez, la adaptabilidad, la inventiva y la elaboración. Concluyen sugiriendo el diseño y expansión de un manual de procedimientos metodológicos para mejorar la creatividad, que puede ser transmitido a los instructores participantes en la investigación para contribuir a su formación y desarrollo académico, así como

para llevar a cabo talleres de capacitación y mejora tanto para los educadores de la escuela pública como de la privada.

Los creadores plantean propuestas vitales sobre la valoración de la imaginación que también se proponen en el trabajo actual y que, coincidiendo con Esquivias, 2004, pueden ser creadas por todos.

En este trabajo, Cervantes, J., Cordero, L., y Pretell, D. (2016) presentan una propuesta educativa con apoyo técnico para obtener el título profesional de Lone Ranger en la Pontificia Universidad Católica del Perú. La propuesta se centra en la prevención de lesiones en niños de 4 a 6 años en Lima Metropolitana, abordando el tema a través del diseño y métodos mixtos. Se emplean retroalimentación y encuestas para aplicar e interactuar con los sujetos de estudio. El resultado es un proyecto destacado con una visión y un enfoque gráfico compartido.

El objetivo es formular propuestas de medidas que ayuden a los niños a aprender y evitar contratiempos y heridas mediante la utilización del Plan Considerando. Las pruebas se llevaron a cabo con tres grupos de miembros, niños de entre 4 y 6 años, sus tutores y tres monitores que trabajan en centros preescolares. Un resultado más interesante fue la respuesta dada por los padres a la encuesta realizada, donde la respuesta fue que se evitaba la responsabilidad de educar a los niños sobre seguridad y esta misión se trasladaba a la escuela. Cánepa y Evans se han esforzado por centrarse en el tema de las heridas a los niños en la escuela, intentando que aplicando el Plan Considerar al tema se puedan encontrar algunas propuestas curiosas, como dar datos a los niños a través de aplicaciones informáticas. en cuenta en su entorno, contar las visitas a las escuelas, avanzar formas de protegerse de las amenazas ociosas dentro de la ciudad y, de hecho, utilizar folletos editados por UNICEF y la OMS.

Gonzales, J. (2023) en su indagación para obtener el grado escolástico de Soltero en Instrucción en el Colegio Católico San José de Lima con el tema Plan de Consideración y el perfeccionamiento de la imaginación en la instrucción, proposición con enfoque cuantitativo, alcance exploratorio y plan de prueba.

El objetivo es saber si la aplicación de instrumentos de consideración del plan en el aprendizaje de un plan realista tiene un impacto en la expansión de la imaginación de los estudiantes. This apparatus was instructed to fathom a plan issue to 10 youths between 18 and 21 a long time of age in cycle IV. Las evaluaciones y pruebas se realizaron en un grupo de control con un número par de individuos en un colegio privado de Lima. Los resultados se confirmaron, el grupo de prueba obtuvo una mejor tasa de imaginación que el grupo de control que no utilizó el instrumento. Concluyó que el Design Thinking es eficaz para estimular la creatividad, conclusión reforzada por el test de Torrance, que confirma que centrarse en los problemas permite encontrar nuevas soluciones. Otra cosa que observó Gonzales al desarrollar su investigación con 2 grupos diferentes de estudiantes, un grupo que tenía experiencia en el uso de la herramienta y el otro que no conocía, fue que al aplicar la prueba de Torrance se encontró que se aplicaban más métodos. en el grupo que tenía conocimiento de la herramienta. herramientas. Design Thinking. Confirmaron que hubo otros factores que influyeron en los resultados, además del conocimiento sobre esta herramienta, como la cultura y la educación traída desde casa.

Esta tesis ciertamente contribuye a las investigaciones actuales de que el Design Thinking es una herramienta que fomenta la creatividad porque está estrechamente relacionado con la etapa de idea utilizada por el Brainstorming para procesar alternativas, como también lo afirma Brown (2010) e implementa en este estudio.

2.2. Bases teóricas - científicas

2.2.1. El Design Thinking

El Design Thinking. La definición que se le da al Design Thinking o Pensamiento de Diseño es de una metodología de diseño que incide en la sensibilidad que pueda tener el diseñador con las necesidades de sus clientes, para proponer soluciones tecnológicamente factibles a sus problemas. (Brown y Wyatt, 2010).

Figura 1

Etapas básicas del Desing Thinking

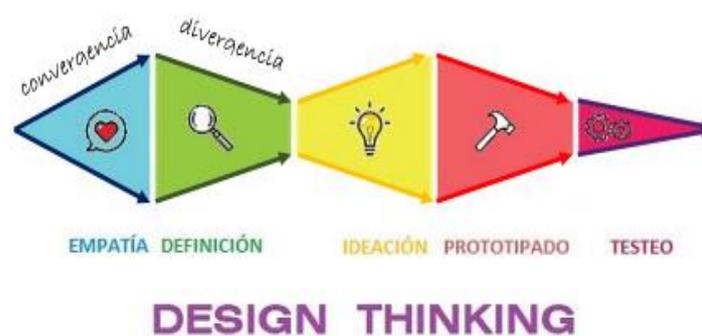


Puede tratarse de una técnica de cinco etapas excepcionalmente comparable al método de exposición de planos interiores o de construcción de emprendimientos. Desde la época de BAUHAUS de vuelta en 1919 y Walter Gropius, metodologías a partir de ahora había sido creado para formalizar una forma adecuada para planificar las empresas con las técnicas y las técnicas de ciertas etapas, y así, a pesar de que no genuina desde un punto de vista de la

ingeniería, que se estableció en 1970 a través de Stanford. College of California en Dentro de la persona de arquitecto mecánico Tim Brown, después CEO de IDEO, el tema "Plan de considerar como un aparato para comprender las cuestiones plan mecánico" fue descubierto, que fue en ese momento intercambió al entorno de comercio y se utiliza hoy en día. en otras disciplinas.

Figura 2

Pensamiento Divergente y convergente del desing Thinking



Design Thinking propone una agrupación de pasos en los que aparatos que requieren consideraciones disímiles son rotados al inicio en arreglo para abrir el paso de tan numerosos pensamientos como concebible para centrar superiormente el arreglo a un asunto dado y después con estas elecciones con una consideración más básica, fusionar hacia el hallazgo de un arreglo particular.

La regla de Diseño Considerando es la administración de etapas o fases que permiten realizar, sobre todo, para organizar el método de creación de un artículo o un plan, para que las etapas se muestran consecutivamente, constante con el mango coherente que se toma después en un plan, por lo que

es apropiado para cualquier tipo de plan, contando plan de interiores y plan de ingeniería.

Guilford, en 1951, clasifica la reflexión imaginativa en dos tipos, dispar y fusionada, o lo que De Bono subraya además con su hipótesis de la reflexión lateral y la reflexión vertical. Mientras que el plano disímil u horizontal no es unívoco ni inflexible, tolerando numerosos planos concurrentes, mirando desde diversos puntos, encontrando más de una solución a la cuestión considerada, el plano fusionado o vertical se esfuerza por centrarse en una única solución, descartando las más alejadas de una solución que responda a las necesidades planteadas por la cuestión, optimizando así la respuesta.

Design Thinking puede ser un aparato centrado en los requerimientos del cliente, el cliente, creando un trabajo colaborativo ya que se creará muy obligado al compromiso de todos los individuos del grupo, cada uno aportando pensamientos distintivos y enfoques de vista, es esperanzador ya que acepta la proposición de todos sin separación, de hecho la mejor conclusión puede aportar algo al resultado final y crea una implicación experimental basada en el ensayo y error obteniendo una aportación crítica para comparar lo que surge para descubrir el arreglo ideal a la cuestión planteada por el cliente.

Design Thinking hace hincapié en la cooperación, sobre todo para crear pensamientos, pero también destaca la importancia de los lugares en los que se trabaja, el espacio tiene que ser cómodo, encantador para dinamizar una actitud positiva, esperanzadora, receptiva y comprensiva, para disponer continuamente de engranajes que respalden esta colaboración como los papelitos, los blocs, los bolígrafos de colores, una cámara, etc. Las cinco etapas fundamentales de Design Thinking son:

Empatizar: Es la premisa de este instrumento, la información pasada, el contacto primario con el problema a iluminar, el acercamiento primario al usuario-cliente para sintonizar, captarlo y descifrar sus necesidades.

En esta fase debes asumir el papel de observador, investigador y buen oyente y, sobre todo, profundizar en el problema objeto de estudio, establecer una identificación con el cliente y sus necesidades, mirar con atención y consultar fuentes y referencias y empatizar especialmente en el Situación del usuario, Manchego (2023).

En el mundo académico, en el que incluso se utiliza el Design Thinking, los investigadores hacen referencian a esta primera fase como la fase de descubrimiento y en otros ámbitos la fase de inspiración. Las primeras preguntas relevantes para el proceso de diseño son: ¿Quién lo hará? ¿Servicio? ¿Qué reto debe resolverse? Escuchar y observar sin juzgar, ser objetivo es una parte esencial de la conexión con el feedback cliente-cliente. Las técnicas y herramientas recomendadas para recopilar información en esta etapa son:

HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN
Storyboard	Cuenta la historia del cliente-usuario haciendo uso de gráficos generando mayor empatía con la persona estudiada.
Mapa de empatías	¿Qué piensa y siente? ¿Qué mira? ¿Qué escucha? ¿Qué dice o hace? Mide esfuerzos y resultados en la persona estudiada.
Observación encubierta	Obtiene información con una observación directa sin informar al usuario o con la ayuda de circuito cerrado de cámaras.
Ficha de usuarios	Llena con ayuda del usuario un formato en la que se cumple con preguntar sus características físicas, sociales, emocionales, laborales, etc.
Focus Groups	Busca información a través de una pregunta realizada a un determinado número de personas reunidas en una sala.
Cuestionarios	Realiza preguntas abiertas y cerradas por escrito a un número determinado de personas para contestar de manera corta o extendida.
Entrevistas personales	Idealiza el encuentro de la persona encargada de hacer un estudio determinado con una persona idónea, tipo o representativa de una muestra la cual contestará preguntas estructuradas del entrevistador.

Definir: En esta organización, se caracterizan los retos de la ampliación, basándose en los datos recopilados de los clientes y sus sustancias. Se analizan y descifran todos los datos obtenidos en la fase anterior. Típicamente es una

tarea compleja ya que, una vez que los datos han sido recolectados, deben ser organizados y resumidos hasta que se encuentre una visión clara y útil del problema, que en ese momento permita definir arreglos efectivos concebibles para los desafíos o problemas planteados por los clientes. Castillo y Gonzales (2016) afirmaron en su investigación que todo lo que no es esencial debe ser tamizado para reunir datos críticos y significativos que contribuyan al avance de acuerdos imaginativos y eficaces.

En esta organización, el plan de interiores decide la moda que se utilizará, los colores que se propondrán, las superficies y materiales de envoltura que se pueden utilizar dentro del espacio trabajado, de acuerdo con la información recogida de las entrevistas con el cliente, centrando la organización en preguntas como: Qué necesitas utilizar, Qué es valioso o valioso, para centrar mejor el trabajo.

En esta disposición se proponen algunos instrumentos a utilizar:

HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN
Evaluación de alternativas o Análisis de Competencias	Define el objetivo principal o el problema principal para luego identificar los medios o herramientas que ayudarán a solucionar dicho problema.
AEIOU Activities/Environments/Interactions/ Objects/Users	Codifica datos y desarrolla modelos a sugerir al cliente, es una herramienta de observación.
Técnica de los 5 para qué y por qué	Define la relación causa efecto de la problemática que se está analizando, en base a preguntas para profundizar más en la realidad del usuario.
POV. Point of view	Analiza la problemática vista desde el usuario, reconociendo como una opinión importante la emitida en este caso por el cliente.
Moodboards	Representa en un panel con imágenes, esquemas y frases de lo que se piensa es una síntesis de los requerimientos del cliente.
Mapas de Interacción	Relaciona uno o más situaciones que participan en la solución de una problemática o de un reto a solucionar con la ayuda de esquemas.
Diagramas de funcionamiento	Establece a todos los integrantes de una organización, definiendo sus relaciones y nexos entre ellos con la ayuda de esquemas.

Idear: Esta etapa es la más crítica, en ella se proponen opciones al problema planteado, se vigorizan la reflexión básica, la reflexión única, la creatividad, la imaginación y el avance. Castillejos (2016). Los pensamientos se crean sin reservas, sin juicios ni evaluaciones, basta componer recomendaciones, avanzando en un ambiente suelto, confiado y profundamente creativo. El pensamiento no es tener la idea adecuada o el arreglo perfecto, en esta organización el objetivo es formar tantos arreglos electivos como sea concebible. Aquí la dirección es: ¿Cómo superar este problema? Para llevar a cabo la preparación emprendedora es esencial proponer unos cuantos arreglos, no uno justo, supervisar el esquema o boceto es vital ya que lo que se requiere es captar tan numerosos pensamientos como sea concebible, y después de eso descubrir un pensamiento que satisfaga al usuario-cliente.

En este nivel se recomiendan varias herramientas para facilitar el proceso:

HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN
Imágenes evocadoras	Identifica las reacciones que tiene el usuario cuando se le presentan una serie de imágenes que se relacionan con posibles propuestas.
Mapas mentales	Genera esquemas con un centro de inicio para desplegar ramas con todos los aspectos a tomar en cuenta en la solución del problema.
Gráficos	Grafica las ideas o alternativas, desde diagramas de Euler, de flujo hasta diagramas más funcionales y arquitectónicos.
Postits o Tarjetas de asuntos	Similar a la herramienta de mapas mentales, son mapas de ideas que se pueden hacer en equipos, donde se van agregando postits a modo de sugerencias a un tema en específico.
Cuadro de áreas	Es una manera más específica de tratar la problemática de idear soluciones, más aplicada en arquitectura para establecer los sectores que se tomarán en cuenta para el diseño de un proyecto.
Brainstorming	Facilita la presentación de nuevas y originales ideas, dejando la libertad de proponer sin límites de lógica o criterio.
Entrevistas a expertos	Desarrolla encuentros con especialistas en el rubro para escuchar opiniones y sugerencias que permitan focalizar las ideas que puedan surgir del encuentro.

Prototipado: En esta etapa todo lo procesado en la etapa anterior se traslada al mundo físico, todo lo idealizado se selecciona para realizar propuestas lógicas, consistentes y viables, generando una propuesta tangible, comprensible, concreta. El tratamiento de dibujos, la elaboración de maquetas o la presentación de proyectos cobran importancia, las notas, esquemas, maquetas o imágenes tridimensionales facilitan la tramitación de propuestas y la superación de pruebas necesarias para su funcionalidad o estética, así como en el diseño de interiores. , es crucial entender la propuesta para presentar modelos físicos o digitales así como imágenes del espacio que se está tratando, mostrando muebles y accesorios, la idea debe ser comunicada efectivamente al cliente-usuario, como comenta González (2023) en su disertación. . .

Herramientas recomendadas para este paso:

HERRAMIENTA	DESCRIPCION
Diagrama de Causa-Efecto	Conocido también como diagrama de espina de pez o también diagrama de Ishikawa, es una herramienta de la calidad que permite revisar las causas de un problema, analizando todos los actores que participan en la ejecución del proceso.
Juego de roles	Permite analizar los problemas reales a nivel teórico, emocional y físico, haciendo que el usuario simule una situación real con el prototipo propuesto.
Bodystorming	Solicita a las personas a que empaticen físicamente, con ayuda de accesorios la situación real, tratando de encontrar pros y contras.
Casos de uso	Se hace uso de un personaje dibujado, un actor, que cumple las veces de usuario y a través de gráficos se va analizando la interrelación de éste con el prototipo propuesto.
Prototipos de papel	Realiza una simulación a nivel de esquema, dibujando la idea del prototipo, resultando en una observación básica y muy espontánea de la propuesta.
Maquetas	Desarrolla modelos más reales, tangibles, con materiales simples como madera o cartón, pero a escalas reales o también a escalas más fáciles de trabajar.
Plantas de distribución	Usa las representaciones bidimensionales que presenta los espacios propuestos para el diseño de una edificación, resulta muy práctico y visual.

Prueba: También se conoce como prueba o evaluación. Suele ser la última de las cinco etapas principales propuestas por Brown y Wyatt (2010) para considerar un plan. La razón de este paso es comprobar si el plan propuesto

funciona en una circunstancia determinada. .la circunstancia es tan realista como sea concebible para disminuir los peligros dentro del último uso. La suposición del usuario-cliente es imperativa, es él quien debe realizar las últimas pruebas, en cualquier caso, sin coordinarle ni afectar a sus actividades, debe estar totalmente satisfecho con la conveniencia del artículo previsto y el descubrimiento de errores. o bugs. Las decepciones serán un cálculo vital para dar entrada a los creadores para hacer avanzar el modelo.

En incidencias plan la conclusión del cliente-usuario es definitiva, sin su conclusión el emprendimiento no tiene premisa, mucho depende de la prueba a la que se someta el más héroe de este binomio, llamado cliente-diseñador. Conde (2016). En un curso de plan, las reuniones que se realizan con el alumno y su propuesta de plan se denominan evaluaciones, las cuales pueden ofrecer ayuda al joven alumno para progresar en su propuesta de plan hasta cumplir con todos los prerrequisitos propuestos al inicio del año escolar. Además, dispone de algunos instrumentos para afrontar este paso:

HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN
Matriz FODA	Fortalezas/Oportunidades/Debilidades/Amenazas. Herramienta que permite analizar la situación actual para prever posibles mejoras.
Análisis paralelo	Esta actividad permite analizar los problemas reales a nivel teórico, emocional y físico, haciendo que el usuario simule una situación real con el prototipo propuesto.
Round Robin	Se solicita a las personas a que empaticen físicamente, con ayuda de accesorios la situación real, tratando de encontrar pros y contras.
Prueba con usuarios	Se hace uso de un personaje dibujado, un actor, que cumple las veces de usuario y a través de gráficos se va analizando la interrelación de éste con el prototipo propuesto.
Feedback	Consiste en realizar una simulación a nivel de esquema, dibujando la idea del prototipo, resultando en una observación básica y muy espontánea de la propuesta.

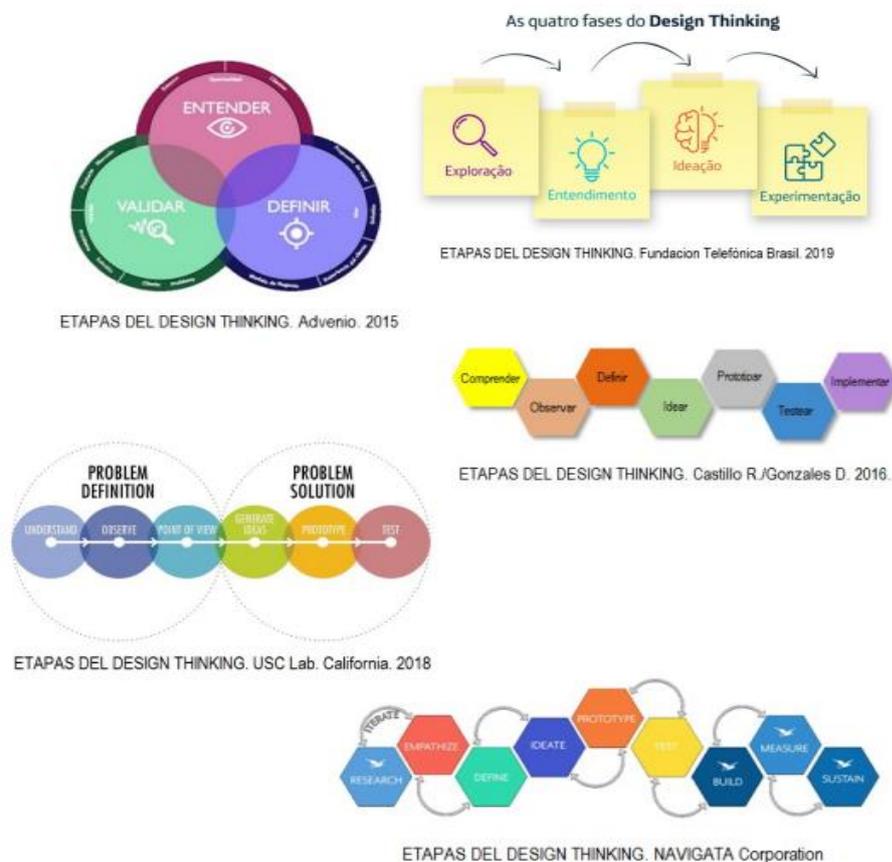
De esta metodología de 5 fases o etapas es que en aras de facilitar el aprendizaje del Design Thinking y la de su uso en el curso, se fusionó el paso de empatizar con el de definir, pues con toda la información recabada se

procede a analizar las alternativas posibles, esto es muy similar en el proceso de diseño de un proyecto de interiores, por esa razón resulta fácil la fusión y asimilar el procedimiento, con menos a pasos a seguir, resulta más práctica su aplicación y como lo explica Soberano (2023) refiriéndose al cuadrante de Steve (Jobs) o la teoría de la simplicidad, centra el mensaje, evita la dispersión y la confusión, focalizando y direccionando el resultado hacia objetivos más claros.

Dentro de la interminable escena del plan, distintos profesionales han tomado el programa Design Thinking y lo han ajustado a sus necesidades, expulsando o ampliando etapas para que puedan obligar al tipo de plan que están desarrollando, dando al dispositivo una flexibilidad realmente realista.

Figura 3

Diferentes propuestas del Desing Thinking



2.2.2. Área de Educación para el Trabajo.

Los cambios tecnológicos, sociales y económicos de las últimas dos décadas han cambiado significativamente las características del mundo del trabajo. Por lo tanto, la forma de encontrar o crear empleo y tener éxito en esta área de la vida humana es diferente hoy y seguirá cambiando, remodelándose y trayendo nuevos desafíos constantemente para los egresados de la educación básica. En este escenario, esta área de aprendizaje tiene como propósito promover el acceso de los estudiantes al mundo laboral o la creación de empleo, a través del desarrollo de habilidades técnicas, conocimientos y actitudes que permitan al estudiante proponer alternativas de solución a los problemas. o para satisfacer necesidades económicas o sociales a través de la gestión de proyectos emprendedores de manera que fortalezcan su potencial y mejoren sus oportunidades laborales.

Alcanzar el perfil final de los estudiantes de educación básica se ve facilitado por el desarrollo de diversas competencias. En particular, el sector de Educación para el Trabajo es responsable de promover y facilitar el desarrollo de habilidades de los estudiantes a lo largo de la educación secundaria:

➤ Enfoque del área de Educación para el Trabajo

En este ámbito, el sistema hipotético y metodológico que orienta la enseñanza-aprendizaje prepara se compara con un enfoque que incorpora las normas hipotéticas del método de instrucción empresarial, la instrucción social y relacionada con el dinero y la instrucción para la vida y el trabajo. Este marco considera a los estudiantes como agentes sociales y económicos activos capaces de crear y gestionar un impacto positivo en su entorno a través del diseño e implementación de iniciativas colectivas a través de proyectos emprendedores.

Los proyectos emprendedores incluyen la implementación de soluciones alternativas expresadas en forma de bienes o servicios, diseñadas para

resolver necesidades insatisfechas o problemas económicos o sociales que afectan a un grupo de personas, de las cuales se espera que sean relevantes y tengan un alto potencial transformador, teniendo en cuenta los aspectos éticos. y marco cultural. Una iniciativa empresarial puede tener como objetivo conseguir simplemente beneficios sociales (por ejemplo, iniciar un programa de voluntariado escolar que enseñe movimiento y teatro a niños pequeños), o simplemente beneficios financieros (crear un bushel para recoger café, proteger la innovación genealógica de la sociedad y anunciarla para su venta) o tener beneficios que combinen la estima social y financiera (crear estantes para libros de texto utilizando cartones de productos naturales reutilizados, lo que crea fondos de inversión presupuestaria que pueden aportarse en más libros o visitas al teatro). Se considera que los emprendimientos realizados buscan continuamente impactos positivos y están en concordancia con el gran común y el avance natural y social, ya que se perfilan para iluminar cuestiones o necesidades genuinas del segmento natural.

Para lograr las metas y objetivos propuestos, los estudiantes trabajan cooperativamente, desempeñan roles en equipos con excelencia y responsabilidad, valoran las contribuciones y roles desempeñados por sus pares e integran los perfiles y habilidades de los miembros del equipo. Estas interacciones, aunadas al diseño e implementación de soluciones alternativas, requieren la aplicación de habilidades técnicas y habilidades blandas o socioemocionales que, cuando se aplican en situaciones concretas y reales, permiten a los estudiantes replicarlas más adelante en la vida, en contextos laborales, fortaleciendo así su capacidad laboral.

Desde un enfoque de las diferencias, la Zona de Instrucción para el Trabajo presta atención a las diferencias de los alumnos, haciendo hincapié en que son ellos quienes, basándose en su interfaz y potencial individuales,

exploran su entorno, planifican y supervisan las empresas de instrucción. Además, aceptan partes y organizan grupos de trabajo que les permiten aprovechar la diversidad de sus individuos para alcanzar objetivos complejos.

En esta zona se espera un enfoque intercultural en el desarrollo de los ejercicios propuestos sobre las distintas formas de entender y reconocer un problema o necesidad. Es decir, cada estudiante distinguirá los problemas o necesidades basándose en sus encuentros e interfaz, construirá puentes de discurso para descubrir su posición y creará una sintonía básica para diseñar y construir planes conjuntos para el beneficio de la sociedad.

Desde un enfoque natural, este campo busca que los estudiantes actúen conscientemente con el medio ambiente, buscando la planificación y administración de emprendimientos que se ajusten a un enfoque de mejora económica. Para ello, los estudiantes deben reconocer la afectación natural de su extensión y, con base en ello, organizar y realizar actividades que les permitan minimizar los impactos negativos y utilizar los insumos o activos de manera adecuada. Además, las iniciativas empresariales de los estudiantes pueden centrarse en conocer o evitar los problemas naturales de sus comunidades, utilizando insumos y activos obtenidos mediante la reutilización, la reutilización o el uso de energía limpia o innovación.

Directrices para el desarrollo de competencias en el ámbito de la educación para el empleo.

El campo fomenta el aprendizaje en el movimiento de habilidades relacionadas con el ciclo de gestión de proyectos, lo cual implica establecer condiciones didácticas para que los alumnos:

- Examinen sus recursos personales y habilidades para trabajar en un proyecto de emprendimiento, asumiendo en un grupo de trabajo y plantean sus objetivos claros y tácticas para alcanzarlos.

- Examinar su entorno para identificar necesidades o problemáticas sociales o económicas (falta de acceso a bienes o servicios, violencia, contaminación, drogadicción, acceso limitado a la cultura o entretenimiento), utilizando métodos y herramientas de investigación como estudios de mercado, grupos focales, entrevistas, encuestas, etcétera.
- Desarrollo de competencias en el ámbito de la educación para el empleo.
- El campo fomenta el aprendizaje en el movimiento de habilidades relacionadas con el ciclo de gestión de proyectos, lo cual implica establecer condiciones didácticas para que los alumnos:
- Examinen sus recursos personales y habilidades para trabajar en un proyecto de emprendimiento, asumiendo en un grupo de trabajo y plantean sus objetivos claros y tácticas para alcanzarlos.
- Entorno para encontrar necesidades o problemas socioeconómicos (falta de acceso a bienes o servicios, violencia, contaminación, drogadicción, acceso restringido a la cultura o entretenimiento, etc.), utilizando métodos y herramientas de investigación como estudios de mercado, grupos focales, entrevistas, cuestionarios, etc.

2.2.3. Competencia, capacidades y estándares de aprendizaje de Educación para el Trabajo

A lo largo de su trayectoria escolar se ofrece en esta sección, junto con la combinación de habilidades.

La competencia se encuentra junto con sus estándares de aprendizaje, que sirven de referencias para la evaluación formativa de las competencias. Estos estándares indican el nivel esperado al finalizar un ciclo escolar y desarrollan cada competencia desde el inicio hasta el fin de la escolaridad.

Los estándares de aprendizaje son criterios comunes y precisos que se emplean no solo para reportar si un estudiante ha alcanzado el objetivo, sino también para indicar cómo está cada estudiante en relación al alcanzarlo. De esta manera, ofrecen para proporcionar a los estudiantes retroalimentación sobre su aprendizaje y ayudarlos a avanzar, así como para adaptar la instrucción a las necesidades de aprendizaje identificadas. Los estándares de aprendizaje sirven como guía para diseñar actividades que permitan a los estudiantes demostrar y desarrollar sus competencias.

2.2.4. Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Cuando un estudiante da vida a una idea creativa movilizando eficazmente los recursos, tareas y técnicas necesarias para lograr objetivos individuales o grupales con el fin de abordar una necesidad insatisfecha o un problema económico o social. Reconoce que el alumno trabaja conjuntamente para crear una alternativa de solución ante una necesidad o problema de su entorno a través de un bien o servicio; valida sus ideas con posibles usuarios y selecciona, dependiendo de su pertinencia y viabilidad, una de ellas; desarrolla la estrategia que le posibilita implementarla, determinando los recursos y tareas esenciales; aplica habilidades técnicas para producir o prestar el bien o ser decisiones para mejorar o innovar. Actuando permanentemente con ética, iniciativa, adaptabilidad y perseverancia. Vició ideado y evaluar los procesos y resultados con el fin de tomar

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- **Crea propuesta de valor:** las personas a las que se desea beneficiar o influir, al igual que la viabilidad de la solución en función de los criterios de selección; Desarrolla un plan que te permita implementar tu idea, se establece, define metas y objetivos, asigna recursos y tareas.
- **Aplica habilidades técnicas:** Desarrollo de estrategias y métodos para llevar a cabo el proceso de producción de bienes o prestación de servicios,

utilizando herramientas operativas, máquinas o programas de software y principios técnicos, basados en los requisitos específicos para el uso de estas herramientas, implica la selección o combinación de métodos o técnicas. Criterios de calidad y eficiencia.

- **Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas:** cada miembro. Para orden de crear un ambiente positivo es también reflexionar sobre las experiencias laborales propias y de los miembros del equipo, demostrar tolerancia a la frustración, un ambiente positivo, otros puntos de vista y llegar a consensos sobre ideas. también es reflexionar sobre las experiencias laborales propias y de los miembros del equipo, demostrar tolerancia a la frustración, aceptar otros puntos de vista y llegar a consensos sobre ideas.
- **Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento:** el abordar el problema o demanda evidenciada; use la información para tomar decisiones e incluir mejoras al diseño del proyecto. Implica analizar los efectos potenciales sobre la sociedad y el medio ambiente y formular estrategias de sostenibilidad de proyectos a largo plazo.

Estándares de competencia a una empresa social o económica.

2.2.5. Aprendizaje

La adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia se conoce como aprendizaje. El proceso puede entenderse desde una variedad de posturas, lo que sugiere que:

2.2.6. Los estilos de aprendizaje

En el entendido que “ el aprendizaje es la actividad mental por cuyo medio el alumno adquiere, retiene y utiliza conocimientos, actitudes, habilidades, hábitos, y desarrolla distintas capacidades de respuesta ”(Izquierdo, 2004:57); y que principalmente esto se logra en las sesiones de

trabajo presencial e independiente de los espacios formativos donde confluyen las distintas visiones de mundo, los modelos mentales y las singularidades y los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes, es menester del profesor revisar - en cada periodo académico - tanto su forma de enseñar como la forma como los estudiantes aprenden, debido a que cada curso es diferente y heterogéneo al constituirse en nuevos y diferentes individuos y contextos Por tal motivo, y en aras de situar la enseñanza y la actividad académica lo mejor posible a las necesidades y “posibilidades” individuales -respetando los objetivos de la asignatura y atendiendo principios de equidad, calidad y exigencia-, se han diversificado los dispositivos pedagógicos (Universidad Central, 2013) y formas de evaluación con base en los estilos de aprendizaje predominantes de los estudiantes; ante lo cual se ha aplicado - al inicio del curso - el Cuestionario CHAEA que permite identificar cuatro formas cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje (Alonso & Gallego, 2013;Keefe, 1982), a saber: activo, reflexivo, teórico y pragmático (Figura 3).

Figura 4

Proceso de aplicación del cuestionario CHAEA en el curso de gestión integral de la calidad del aire



2.3. Definición de términos básicos.

El Design Thinking. Conocido como Pensamiento de Diseño, se define como una metodología de diseño que se basa en la capacidad del diseñador de ser sensible a las necesidades de sus clientes para brindar soluciones técnicamente sólidas a sus problemas. (Wyatt y Brown, 2010)

Empatizar: Es el acercamiento al usuario-cliente para acercarse a entender e interpretar sus requerimientos; es el cimiento de esta herramienta, los saberes previos, el primer contacto con el problema a solucionar. La fase donde se debe cumplir el rol de observador, investigador, buen oyente, y lo más importante, involucrarse plenamente en la problematización del estudio, establecer una relación con el cliente y sus necesidades, prestar mucha atención, consultar fuentes y referencias y, sobre todo, lo más importante es ponerse en el lugar del usuario. Manchego en 2023

Definir: la información recabada sobre el usuario y su situación actual. Toda la información recabada es evaluada e interpretada, lo que implica el ordenamiento y resumir de la información hasta que se obtiene una visión clara y conveniente del problema. Esta posibilidad permite luego formular posibles soluciones eficientes para el desafío o problemática que hace el usuario. En el estudio, Castillo y Gonzales (2016) afirman que para centrarse solo en la información significativa y vital recopilada que ayuda al desarrollo de una solución innovadora y eficaz, es necesario filtrar todo lo demás.

Idear: Esta fase es la más importante, en esta etapa se procede a proponer las alternativas a la problemática planteada, se estimula el pensamiento crítico, el pensamiento divergente, originalidad, creatividad, innovación. Castillejos (2016).

Prototipar: la etapa previa se presenta al mundo, y todo lo idealizado se esconde para dar propuestas físicas lógicas viables y coherentes, lo que resulta en una propuesta tangible, comprensible y concreta. Retratos, gráficos, maquetas o representaciones tridimensionales simplifican el manejo de la proposición para superar las pruebas requeridas por su utilidad o estética, y en el plano interior es significativo para la comprensión de la proposición. El cuidado del dibujo, la mejora de maquetas o la introducción de venturas llega a ser crucial. Gonzales (2023) en su tesis comenta que, al presentar maquetas

físicas o digitales, así como representaciones del espacio trabajado, mostrando mobiliarios y complementos, es importante transmitir de manera eficiente la idea al cliente-usuario.

Testear: Conocida como “sondeo” o “evaluación”, es la última etapa de las cinco etapas fundamentales que Brown y Wyatt (2010) proponen para el Design Thinking. Su objetivo es decidir si la disposición propuesta funciona de la forma más práctica posible en una circunstancia determinada, con el fin de reducir el riesgo incluido en la última ejecución. La conclusión del usuario cliente es crítica, él es quien debe realizar la prueba final, sin coordinar o afectar sus actividades, debe estar totalmente satisfecho con la conveniencia del ítem planeado y la revelación de errores o decepciones serán variables imperativas que permitirán la crítica a los creadores para progresar el modelo. Los creadores para hacer progresar el modelo.

Aprendizaje

La adquisición de información, aptitudes, valores y comportamientos a través de la consideración, la instrucción o el encuentro se conoce como aprendizaje. Esta preparación puede aprenderse desde diferentes focos de visión, lo que implica que existen numerosas hipótesis relacionadas con el acto de aprender. Por ejemplo, la investigación conductual del cerebro describe el aprendizaje de acuerdo con los cambios que pueden observarse en el comportamiento de un sujeto.

Área de Educación para el Trabajo

- Objetivos del campo de la educación para el lugar de trabajo.
- Dotar a los estudiantes con habilidades relacionadas con el trabajo, entonces ellos para que puedan desempeñar un papel productivo y empresarial en una actividad económica nacional. puede desempeñar un papel productivo y empresarial en actividad económica nacional.

- Establecer habilidades y comportamientos para el emprendimiento, la ingeniosidad y la polivalencia, lo cual posibilitará a los recién ingresados crear su propio puesto laboral y aprovechar las oportunidades propuestas por el mercado mundial.
- Proporcionar a los alumnos una fundamentación científica y tecnológica que les posibilita afrontar los cambios y se desarrollar en el mercado laboral en una familia profesional o en un sector productivo.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Si se usa la metodología del Design Thinking mejora el aprendizaje en el área de Educación para el trabajo de los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023.

2.4.2. Hipótesis específicas

- Si se utiliza el Design Thinking aumenta en nivel de aprendizaje del área de Educación para el trabajo de los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023.
- Si se utiliza Design Thinking mejora el nivel de aprendizaje después de su aplicación en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023.
- Existe el nivel de aprendizaje pre test y post test con el Design Thinking en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023.

2.5. Identificación de variables

Variables de estudio

Variable Independiente

Design Thinking

Variable Dependiente

Aprendizaje del área de EPT

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES
<u>Variable Independiente</u> Design Thinking	Pensamiento de diseño—es un método de trabajo que utiliza la creatividad, la multidisciplinariedad y el trabajo en equipo para enfrentar y resolver los retos y problemas que surgen en las empresas.	Las actividades utilizan el modelo de negocio .	Empatizar Definir Idear Prototipar Evaluar
<u>Variable Dependiente</u> APRENDIZAJE	Adquisición de conocimientos a través de la enseñanza, la práctica o la vivencia, en particular de los conocimientos esenciales para entender algún tema.	Se lleva a cabo el proceso de información que nos permitirá desarrollar los aspectos que simplifican o complican nuestro aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje receptivo • Aprendizaje repetitivo • Aprendizaje significativo

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

De acuerdo con la naturaleza de nuestro tema de investigación, creemos que la recopilación de ideas se enmarca dentro del ámbito de la investigación descriptiva-explicativa.

3.2. Nivel de investigación

La investigación fue cuasi experimental, permitió realizar las experiencias de la propuesta realizada “Design Thinking en el área de educación para el trabajo en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023

3.3. Método de Investigación

Dada la naturaleza de nuestra pregunta de investigación, creemos que la comprobación de ideas es una investigación cuasiexperimental.

3.4. Diseño de la Investigación

El diseño a utilizar es el correlacional cuyo esquema es:

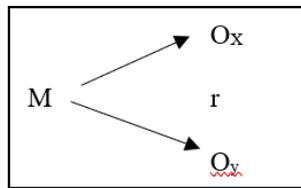
Donde

M = Muestra de investigación.

O = Observaciones

r = Relación existente entre dos variables

x , y = Sub índices de análisis de correlación .



Variables:

Variable Independiente:

X : Design Thinking

Variable Dependiente:

Y : Aprendizaje del área de Educación para el trabajo

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población estará conformada por 104 estudiantes de segundo grado de la Emblemática Institución Educativa «Seis de Agosto» de Junín.

3.5.2. Muestra

Consistió en treinta alumnos elegidos al azar, de forma probabilística y sin recurrir a estadísticos, divididos en varias secciones en función de los siguientes parámetros:

- Rendimiento académico adecuado.
- Capacidad de síntesis y resolución de problemas.

3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos:

Técnicas

Percepción: Percepción no participativa en el aula.

La visión de conjunto: A través de una encuesta a alumnos e instructores.

Método de evaluación: Mediante pruebas compuestas y procedimentales o elaboración de diapositivas e introducciones.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.

3.7.1. Selección de los instrumentos

Para cerciorarnos que nuestros instrumentos sean útiles y confirmar la veracidad de nuestra investigación, se debe cumplir con dos requisitos muy importantes que son: la validación (grado en que el instrumento proporciona datos que reflejen realmente los aspectos que interesan estudiar) y la confiabilidad (grado con el cual el instrumento prueba su consistencia, por los resultados que produce al aplicarlo repetidamente al objeto de estudio) (Landeau, R. 2007: 81).

3.7.2. Validación de los instrumentos

La Franceso.G (2003). Menciona que la investigación casi siempre, por no decir siempre, de forma categórica, se basa en. la medición. Todo instrumento de medición debe reunir dos características fundamentales:

Validez y confiabilidad. La primera se refiere a la eficacia con que un instrumento mide lo que desea. La segunda, indica el grado de seguridad que demuestra al medir.

La validación de instrumentos se realizó mediante juicio de expertos, para cuyo efecto se tomó la opinión de docentes reconocidos con amplia experiencia en el campo de la investigación educacional, de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNDAC, quienes determinaron la aplicabilidad del cuestionario. Para ello, se les hizo entrega de la matriz de consistencia, la matriz operacional de las variables, el cuestionario y la ficha de validación. El juicio de expertos determinó, sobre la base de los indicadores siguientes: claridad, objetividad, actualidad, organización, suficiencia, intencionalidad, consistencia, coherencia, metodología y pertinencia, la debida correspondencia

entre los indicadores señalados por los criterios, los objetivos e ítems y la calidad técnica de representatividad de lenguaje.

Al respecto, los expertos consideraron la existencia de una estrecha relación entre criterios y objetivos del estudio y los ítems construidos para la recopilación de la información. Se muestra esta opinión en el siguiente cuadro:

Tabla 1

Opinión de expertos

N°	EXPERTOS	PUNTAJES
01	Dr. Percy ZAVALA ROSALES	86.6%
02	Mg. Juan Antonio CARBAJAL MAYHUA	92.2%
03	Dr. Julio CARHUARICRA MEZA	86.8%
TOTAL		88.5%

Los expertos concluyeron que el instrumento se encuentra en el nivel de validez Muy bueno y, por tanto, válido para su aplicación, basándose en el cuestionario utilizado para evaluar la relación entre los organizadores visuales virtuales y el proceso de aprendizaje en diversas áreas, que obtuvo un valor del 86,4%. En apoyo de esta conclusión se citará a Cabanillas, G. (2004).

Tabla 2

Valores de los niveles de validez

Valores	Niveles de validez
91-100	Excelente
81-90	Muy Bueno
71-80	Deficiente
61-70	Regular
51-60	Deficiente

Fuente: Cabanillas, G (2004: 76)

3.7.3. Confiabilidad de instrumentos

El fundamento de la calidad consistente del instrumento se establece en este estudio mediante el coeficiente Alfa de Cronbach de J. L. Cronbach, que requiere una única disposición del instrumento de medida y arroja valores entre uno y cero. Es relevante para escalas con un número limitado de valores posibles, y puede aplicarse para determinar la naturaleza estable de escalas con ítems que tienen más de dos opciones de respuesta. La calidad viene determinada por la escala de valores de su ecuación, que también determina el grado de precisión y coherencia.

Criterio De Confiabilidad Valores

No es confiable -1 a 0

Baja confiabilidad 0.01 a 0.49

Moderada confiabilidad 0.5 a 0.75

Fuerte confiabilidad 0.76 a 0.89

Alta confiabilidad 0.9 a 1

Tabla 3

Análisis de fiabilidad - Estadísticos de fiabilidad

	Alfa de Cronbach	Nº de elementos
Uso de la metodología de Design Thinking.	0,799	12
Educación para el trabajo	0,886	20

El instrumento que mide la utilización de diversas instructivas como metodologías educativas presenta una calidad sólida e inquebrantable con una

estimación de medición de 0,779 y con un instrumento compuesto por 5 preguntas.

El instrumento que mide la utilización de los estilos de aprendizaje presenta una calidad sólida e inquebrantable con una estimación de la medida de 0,779.

Con una estimación de la medida de 0,886 y un total de 20 preguntas, el instrumento que evalúa la aplicación de los estilos de aprendizaje demuestra una calidad sólida e inalterable.

Hay motivos suficientes para afirmar que los valores son relevantes para la prueba ponderada, ya que muestran una calidad satisfactoria e inquebrantable a su manera.

3.8. Técnicas de Procesamiento y análisis de Datos

En el procesamiento de datos se utilizará el tratamiento estadístico para:

- Organizar datos.
- Representar los datos.
- Elaborar cuadros estadísticos.

3.9. Tratamiento estadístico:

Esta etapa consiste en tratar estadísticamente todos los datos elegidos y elaborar afirmaciones estadísticas de los mismos.

Programas informáticos de tratamiento de datos:

Excel y SPSS son dos herramientas informáticas para datos cuantitativos.

Se utilizarán representaciones gráficas para ilustrar estos datos:

*Diagrama de barras

* Gráfico circular 3D

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

La construcción de la sociedad y con respecto a los significativos cambios que se están produciendo en el mundo, sobre todo cuando se buscan métodos diversos de reducir la distribución inequitativa de la riqueza, fomentar la movilidad social y estudiar formular opciones de solución para problemas prioritarios. El trabajo de investigación incluye valores y comportamiento ético.

En cuanto a los organizadores visuales virtuales utilizados en las distintas áreas de aprendizaje, los estudiantes de segundo grado de la Emblemática Institución Educativa "Seis de Agosto" se orientan hacia el uso de los entornos virtuales en los que se encuentran inmersos los estudiantes de hoy.

En los niveles educativos básico y superior, la formación ética es crucial tanto para las propias instituciones como para todos sus grupos de interés. El papel de las universidades como socializadores en esta labor sigue siendo vital. Preparar buenos profesionales no es único en términos de ciencia, tecnología y cultura, sino que también conlleva reflexión sobre fundamentos, valores y destrezas socioemocionales.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

A partir de los datos recolectados, se identifica la creencia generalizada de que el aprendizaje en el ámbito de la Educación para el Trabajo en el momento de revisión de los alumnos de la Emblemática Institución Educativa «Seis de Agosto» de Junín se correlaciona positivamente con el Pensamiento Planificado.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

Encuesta a los docentes

Design Thinking

1. ¿Por lo general aplica el Design Thinking en su labor docente?

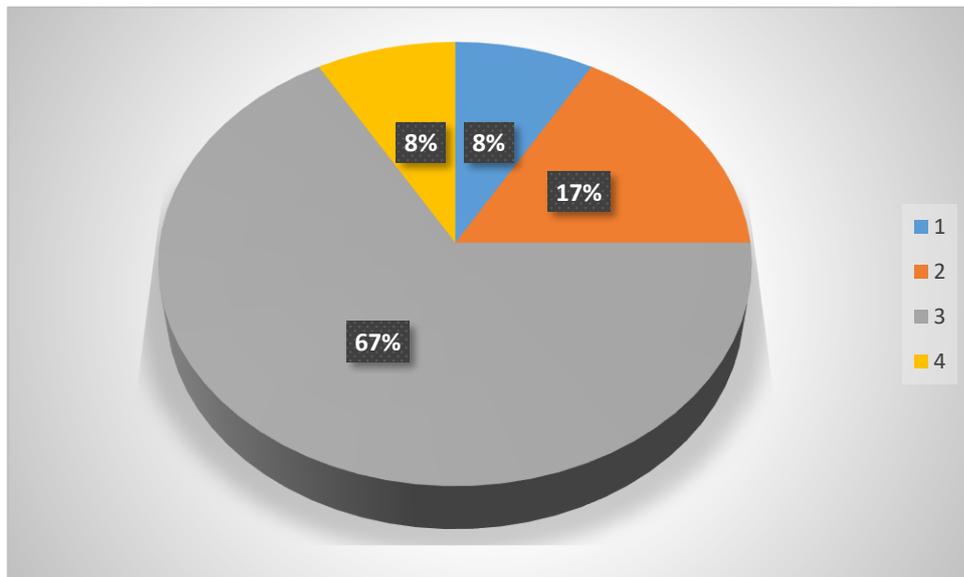
Tabla 4

¿Por lo general aplica el Design Thinking en su labor docente?

Nro.	ITEM	Cantidad	%
1	NUNCA	1	8,333
2	A VECES	2	16,667
3	SIEMPRE	8	66,667
4	NO CONOCE EL TEMA	1	8,333
	TOTAL	12	

Figura 5

¿Por lo general aplica el Design Thinking en su labor docente?



Interpretación:

Según los resultados de la Tabla nº 1, el 67% de los profesores que respondieron a la encuesta dijeron que siempre utilizan el pensamiento de diseño, mientras que el 17% dijeron que lo utilizan ocasionalmente. Esto se compara con el 8,33% de los profesores que dijeron que no utilizan el pensamiento de diseño, lo que indica que la mayoría de los profesores incorporan el pensamiento de diseño en sus clases.

2. ¿Su institución educativa los docentes de EPT conocen el Design Thinking?

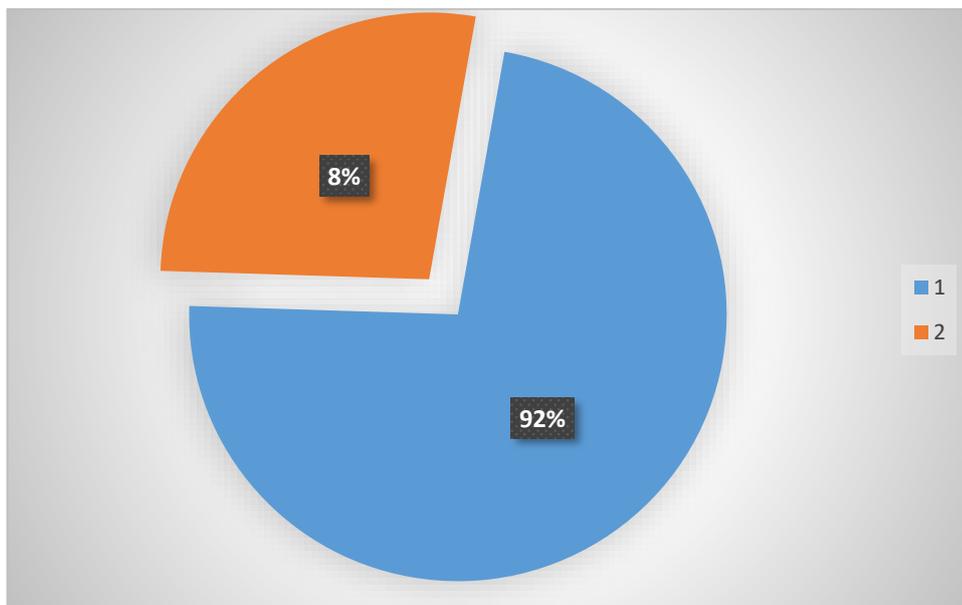
Tabla 5

¿Su institución educativa los docentes de EPT conocen el Design Thinking?

Nro.	ITEM	Cantidad	%
1	SI	11	91,667
2	NO	1	8,333
TOTAL		12	100.000

Figura 6

¿Su institución educativa los docentes de EPT conocen el Design Thinking?



Interpretación:

La mayoría de los instructores conocen el tema, como lo demuestra el 92,0% de los profesores que respondieron a la encuesta afirmando que su centro educativo conoce el pensamiento de diseño, y el 8,0% que, o sea 1 profesor, afirma que no cree conocerlo.

3. ¿Maneja con facilidad el Design Thinking en su labor docente?

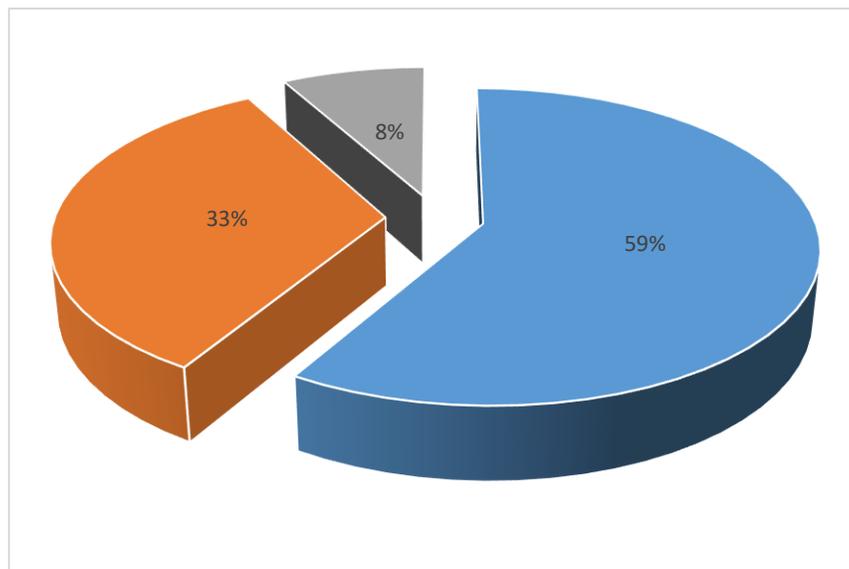
Tabla 6

¿Maneja con facilidad el Design Thinking en su labor docente?

Nro.	ITEM	Cantidad	%
1	SIEMPRE	6	50,000
2	ALGUNAS VECES	4	33,333
3	NUNCA	2	16,667
	TOTAL	12	100,000

Figura 7

¿Maneja con facilidad el Design Thinking en su labor docente?



Interpretación:

Los resultados de la Tabla 3 y el gráfico estadístico son definitivos: De los instructores, el 50% dice utilizar los mapas mentales y el Design Thinking como enfoque didáctico con facilidad; el 33% dice utilizarlo ocasionalmente, y el 17% no aborda el tema en absoluto.

4. ¿Crees, que el Design Thinking como estrategias de aprendizaje es conveniente para el desarrollo de competencias de los estudiantes?

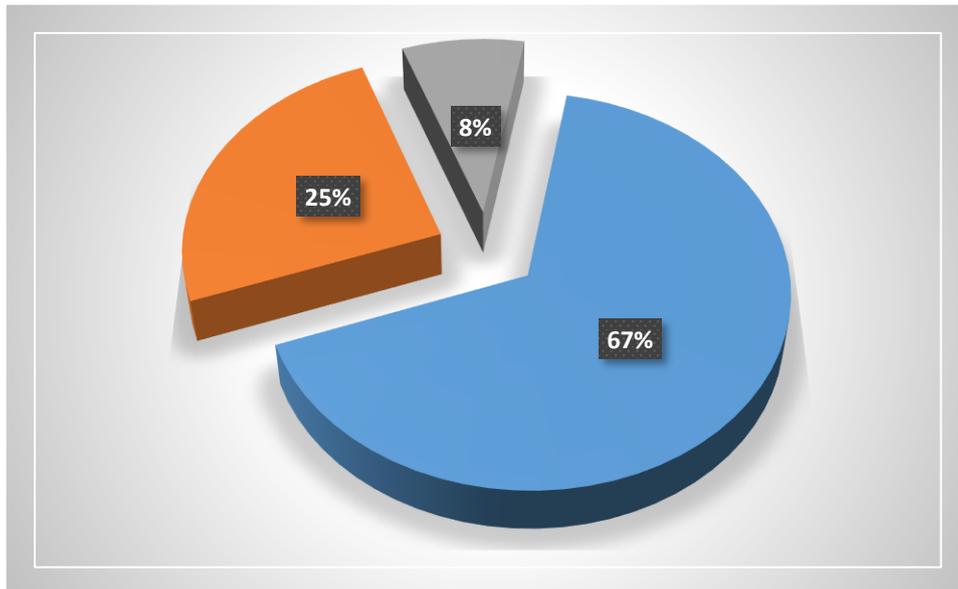
Tabla 7

¿Crees, que el Design Thinking como estrategias de aprendizaje es conveniente para el desarrollo de competencias de los estudiantes?

Nro.	ITEM	Cantidad	%
1	SIEMPRE	8	66,667
2	ALGUNAS VECES	3	25,000
3	NUNCA	1	8,333
	TOTAL	12	100,000

Figura 8

¿Crees, que el Design Thinking como estrategias de aprendizaje es conveniente para el desarrollo de competencias de los estudiantes?



Interpretación:

Las conclusiones obtenidas se muestran claramente en la tabla y el gráfico correspondiente: Según la encuesta, el 67% de los instructores piensa que utilizar el Design Thinking para mejorar el aprendizaje de los alumnos es práctico, el 25% dice que lo utiliza ocasionalmente dependiendo de la materia a

crear, y el 8,33% dice que no lo utiliza nunca. Según las estadísticas, una parte considerable de los educadores utiliza el pensamiento de diseño como táctica didáctica para mejorar el aprendizaje de los alumnos.

5. Se visualiza el progreso de los estudiantes ¿Aplicando Design Thinking?

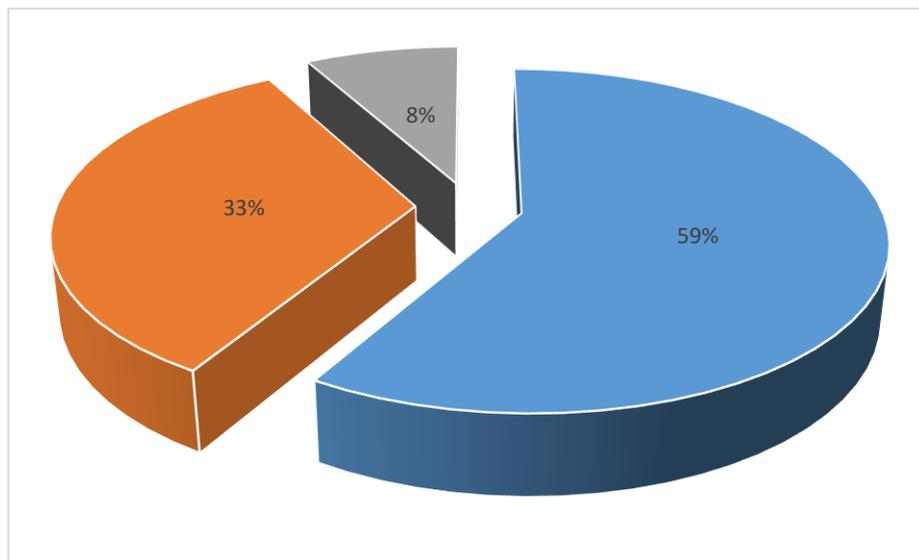
Tabla 8

Se visualiza el progreso de los estudiantes ¿Aplicando Design Thinking?

Nro.	ITEM	Cantidad	%
1	SIEMPRE	7	58,333
2	ALGUNAS VECES	4	33,333
3	NUNCA	1	8,333
	TOTAL	12	100,000

Figura 9

Se visualiza el progreso de los estudiantes ¿Aplicando Design Thinking?



Interpretación:

Sólo el 8% de los profesores encuestados afirma no haber mostrado nunca el progreso de sus alumnos aplicando el Design Thinking, frente al 59%

que afirma hacerlo siempre, el 33% que afirma hacerlo ocasionalmente y un pequeño grupo de profesores que afirma no hacerlo nunca. Según los resultados, la mayoría de los profesores expresan su satisfacción por el desarrollo de sus alumnos en la aplicación del Design Thinking a sus proyectos.

4.3. Prueba de hipótesis

Consideramos que el uso de estadísticas que nos permitieron comprender mejor los resultados del estudio sería esencial para evaluar la validez de nuestra hipótesis. Para ello, contrastamos los resultados de las dos herramientas utilizadas: la hoja de observación de la metodología del pensamiento de diseño y su aplicación en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de la muestra:

Tabla 9

resultados de las dos herramientas utilizadas

INSTRUMENTO	X	S	CV	CV%
Desing Thinking	14	1.85	0.13	13%
Aprendizajes del área de Educación para el trabajo	16	1.68	0.11	11%

4.3.1. Resultados del uso de la metodología del Design Thinking

Tabla 10

Resultados del uso de la metodología del Design Thinking

PROMEDIOS OBTENIDOS

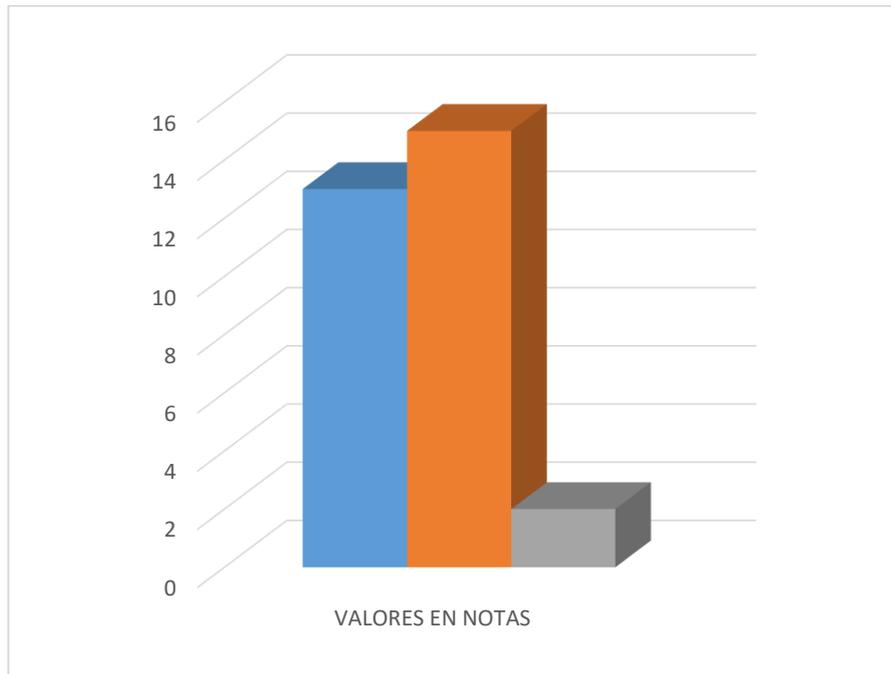
11	16	12	13	14	12
15	13	16	16	17	13
11	12	12	13	17	15
13	16	14	15	12	12
13	12	14	15	16	14

TABLA DE FRECUENCIAS

Cl	xi	fi	Fi	hi	Hi	hi%	fixi	fi(xi)²	
11	14	12,5	13	13	0,43	0,43	43	163	2031
14	17	15,5	15	28	0,50	0,93	50	233	3604
17	20	18,5	2	30	0,07	1,00	7	37	685
			30				432	6320	

Figura 10

Resultados del uso de la metodología del Design Thinking



Calculando la media aritmética:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^k f_i x_i}{n} \quad \bar{X} = \frac{432}{30}$$

$$\bar{X} = 14.4$$

$$\bar{X} = 14$$

Interpretación: Cuando un profesor utiliza el Design Thinking, se produce un aprendizaje suficiente, como demuestra la nota media de 14 del grupo de estudiantes de la muestra, que se considera indicativa de todos los estudiantes.

Encontrar la mediana:

$$Me = X_{j-1} + A \left[\frac{\frac{n}{2} - F_{j-1}}{F_j - F_{j-1}} \right] \quad Me = 12.5 + 3 \left[\frac{\frac{30}{2} - 13}{28 - 13} \right] \quad Me = 12.5 + 3 \left[\frac{15 - 13}{15} \right]$$

$$Me = 12.5 + 0.4$$

$$Me = 12.9$$

$$Me = 13$$

Interpretación: La nota media de los estudiantes es 13.

Moda:

$$Mo = 12$$

Interpretación: Entre los alumnos de nuestra muestra de investigación, 12 es la nota media que más se repite. Métricas de dispersión informática

a) Desviación Estándar

$$s = \sqrt{\frac{1}{n} [\sum f_{ixi}^2 - n(\bar{X})^2]}$$

$$s = \sqrt{\frac{1}{30} [6320 - 6220]}$$

$$s = \sqrt{\frac{1}{30} [100]}$$

$$s = \sqrt{\frac{100}{30}}$$

$$s = \sqrt{3.3}$$

$$s = 1.85$$

Interpretación: El número resultante, 1,85, que corresponde a la desviación típica, indica que el aprendizaje de los alumnos es casi uniforme y se caracteriza por una escasa varianza. Se trata de una información significativa que nos permite deducir la importancia de incorporar el Design Thinking al proceso educativo, ya que produce resultados satisfactorios.

b) Coeficiente de Variabilidad

$$CV = \frac{S}{\bar{X}}$$

$$CV = \frac{1.85}{14}$$

$$C.V = 0.13$$

$$CV\% = 0.13\%$$

$$CV\% = 13$$

Interpretación: Las notas obtenidas por los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” de Junín se dispersan en un 13%, siendo un valor mínimo con respecto al valor central.

4.3.2. Resultados del desarrollo de Design Thinking

Tabla 11

Resultados del desarrollo de Design Thinking

PROMEDIOS OBTENIDOS

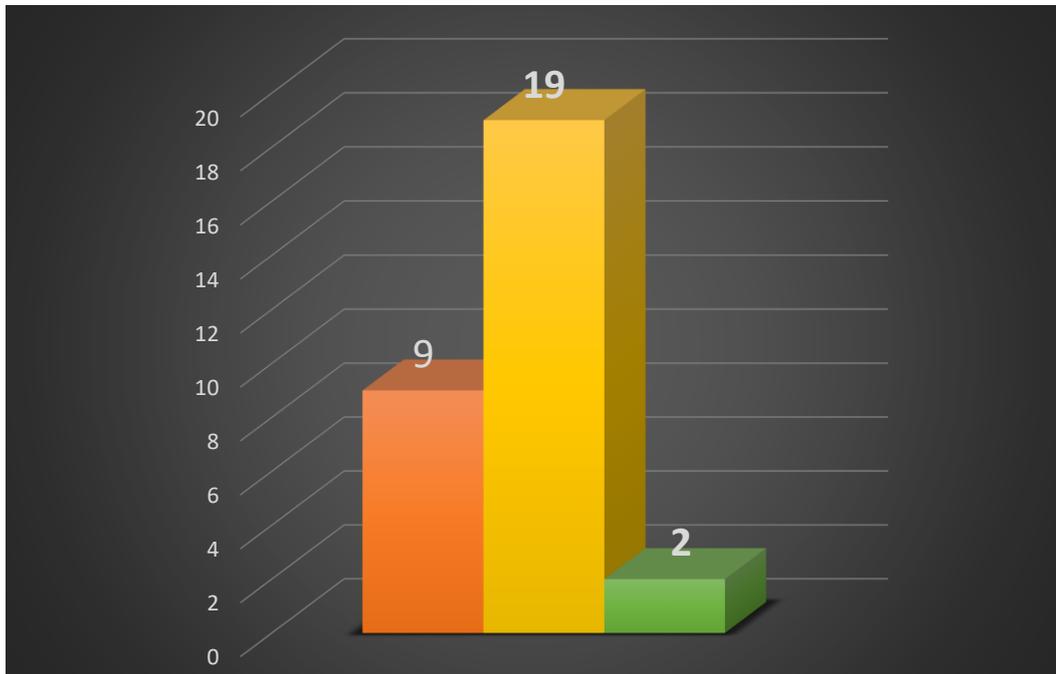
11	16	12	13	14	12
15	13	16	16	17	13
11	12	12	13	17	15
13	16	14	15	12	12
13	12	14	15	16	14

TABLA DE FRECUENCIAS

Cl	xi	Fi	Fi	hi	Hi	hi%	fixi	fi(xi)²	
12	15	13,5	9	9	0,30	0,30	30	122	1640
15	18	16,5	19	28	0,63	0,93	63	314	5173
18	21	19,5	2	30	0,07	1,00	7	39	761
			30					474	7574

Figura 11

Resultados del desarrollo de Design Thinking



Calculando la media aritmética:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^k f_i x_i}{n} \quad \bar{X} = \frac{474}{30}$$

$$\bar{X} = 15.8$$

$$\bar{X} = 16$$

Interpretación: En la Emblemática Institución Educativa «Seis de Agosto» de Junín, donde se realiza el estudio, la nota promedio recibida por una muestra representativa de estudiantes es de 16. Esto indica que el rendimiento académico es bueno en las áreas donde los docentes aplican Design Thinking para el desarrollo de su proyecto de emprendimiento.

Encontrando la mediana:

$$Me = X_{j-1} + A \left[\frac{\frac{n}{2} - F_{j-1}}{F_j - F_{j-1}} \right] \quad Me = 13.5 + 3 \left[\frac{\frac{30}{2} - 9}{28 - 9} \right] \quad Me = 13.5 + 3 \left[\frac{15 - 9}{19} \right]$$

$$Me = 13.5 + 0.94$$

$$Me = 14.44$$

$$Me = 14$$

Interpretación: La nota media de los estudiantes es 14.

Moda:

$$Mo = 15$$

Interpretación: Entre los alumnos de nuestra muestra de investigación, 15 es la nota media más repetida. Métricas de dispersión informática

Desviación Estándar

$$s = \sqrt{\frac{1}{n} [\sum fixi^2 - n(\bar{X})^2]}$$

$$s = \sqrt{\frac{1}{30} [7574 - 7489]}$$

$$s = \sqrt{\frac{1}{30} [85]}$$

$$s = \sqrt{\frac{85}{30}}$$

$$s = \sqrt{2.8}$$

$$s = 1.68$$

Interpretación: Con un resultado de 1,68 para la desviación típica, puede concluirse que el aprendizaje de los alumnos es homogéneo y presenta pocas fluctuaciones.

c) Coeficiente de Variabilidad

$$CV = \frac{S}{X}$$

$$CV = \frac{1.68}{16}$$

$$C.V = 0.11$$

$$CV\% = 0.11\%$$

$$CV\% = 11$$

Interpretación: Las notas de los alumnos de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín se distribuyen en un 11%, que es el valor mínimo con relación al valor del centro.

4.4. Discusión de resultados.

4.4.1. Resultados Académicos.

El aprendizaje en las diferentes etapas del Design Thinking; sus resultados de los estudiantes en promedio han sido positiva, como muestra el cuadro de los 30 estudiantes, lograron resultados satisfactorios. Viendo la dimensión del aprendizaje de los estudiantes en la mayoría se logró.

La diferencia tampoco es muy amplia solo un punto óptimo a favor del promedio general.

Estos resultados son muy similares a los que se encuentran en el promedio nacional y regional para estudiantes de las instituciones educativas públicas, que es un poco mayor a la de los colegios privados.

Sin embargo, siguiendo las tendencias de la globalización que hace necesaria el uso de los Modelos de negocio para el aprovechamiento pedagógico, se observa una tendencia progresiva en el tiempo a la mejora de los resultados.

4.4.2. Análisis de Correlación.

Ejecutado el análisis de correlación entre los indicadores de nuestras variables Design Thinking y el proceso del aprendizaje del área de Educación para el Trabajo, resulta un valor de 0.05. Siendo que los valores para este análisis van de 0 ninguna correlación hasta 1 correlación perfecta, se deduce que el valor hallado está más próximo a 0, es decir la correlación entre las notas

de los estudiantes. Si bien esto implica que se confirma nuestra primera hipótesis “Existe una relación positiva entre el Design Thinking en el proceso de aprendizaje en área de Educación para el Trabajo, para los estudiantes del segundo grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” de Junín- 2023 se observa una correlación bastante débil a penas mayor al 5%

CONCLUSIONES

- ❖ Tras examinar los resultados del coeficiente de variabilidad (13% y 11%), podemos concluir que los estudiantes obtienen una competencia más excepcional de la aplicación del diseño por parte de sus instructores, ya que la variabilidad es insignificante en relación con la estimación central, lo que indica que la gestión de su aprendizaje por parte de los estudiantes es suficiente.
- ❖ Los resultados derivados de la utilización de diversos estadísticos validan nuestro marco teórico, demostrando que la implementación efectiva del Design Thinking por parte de los educadores en área de EPT de la Emblemática Institución Educativa «Seis de Agosto» de Junín, contribuye significativamente a la administración de la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.
- ❖ La puntuación media que los alumnos obtuvieron en la prueba es impresionante porque demuestra que cuando aplicaron ambos instrumentos, obtuvieron una normal por encima del tercio superior, lo que equivale a 14 y 16. Esta es información importante que apoya nuestra hipótesis, la cual es que el uso del pensamiento del diseño nos favorece a encontrar mejores formas de ayudar a nuestros estudiantes a aprender y enseñar.

RECOMENDACIONES

1. La media de puntos que recibieron los alumnos por responder correctamente a nuestros instrumentos de validación (Promedio: 14 y 16) demuestra que el uso del Design Thinking tiene un impacto positivo en el rendimiento académico, lo que significa que todos los alumnos de nuestro centro deberían utilizar esta herramienta para mejorar su aprendizaje.
2. Debería destacarse más el uso del Design Thinking para el desarrollo de empresas emprendedoras, ya que esto les distingue para avanzar en su capacidad de investigación empresarial. La planificación es un componente esencial de la enseñanza y el aprendizaje.
3. Es necesaria una mayor preparación de los profesores apoyándose en la plataforma SIFODS | MINEDU - Ministerio de Educación para manejar con mayor destreza los métodos y modelos comerciales, lo que mejora en beneficio de los alumnos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, A. (2012). El Producto Creativo. Cap.IV Recuperado de:
[http://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/181399/
Cap+IV+Producto+creativo.pdf?sequence=4](http://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/181399/Cap+IV+Producto+creativo.pdf?sequence=4). Alaminos, A. (1998). Teoría y
práctica de la encuesta. Libro. Ed. Cedeal Recuperado de:
[https://www.researchgate.net/publication/275339190_
Teoria_y_practica_de_la_encuesta](https://www.researchgate.net/publication/275339190_Teoria_y_practica_de_la_encuesta) Alva, A. (2017). Herramientas para innovar. Design
Thinking a fondo. Recuperada de: [https://innolandia.es/design-thinking-a-fondo-
prototipar/](https://innolandia.es/design-thinking-a-fondo-prototipar/)
- Alva, M. (2013). Manos que piensan. Reflexiones acerca del proceso creativo del
proyecto de arquitectura. Publicación en la Universidad Politécnica de Valencia.
España. Recuperada de:
<https://polipapers.upv.es/index.php/EGA/article/view/1694>
- Andrade, H. (2010). Comprendiendo las rubricas. Traducción de Ana Atorresi.
Recuperada de: Revista Enunciación, 2010, vol. 15, no 1, p. 161-167
- Arellano, N. (1999). La Investigación Acción critica reflexiva. Artículo de revista digital.
Recuperado de: [https://docplayer.es/63497173-La-investigacion-accion-
criticareflexiva-autor-mcs-norka-arellano-de-login-resumen.html](https://docplayer.es/63497173-La-investigacion-accion-criticareflexiva-autor-mcs-norka-arellano-de-login-resumen.html)
- Arons, A. (1976). Cultivando la capacidad de razonamiento formal: Objetivos y
procedimientos en un curso introductorio de Ciencias Físicas. Revista de la
universidad. Vol.44. Ejemplar 9. Recuperado de:
<http://adsabs.harvard.edu/abs/1976AmJPh..44..834A>
- Manchego, X. (2018). El design thinking aplicado en las calles para recuperar su valor
como espacios públicos. Tesis. Recuperada de
tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/12095
- Monge, C. (2011). Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa. Guía
Didáctica de la facultad de ciencias sociales y humanas. Universidad

Surcolombiana. Recuperada de: <https://www.uv.mx/rmipe/files/...Guiadidactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Quijano, J. (2015). El Design Thinking y su aplicación en el diseño mecánico. Tesis.

Recuperada de:

www.ptolomeo.unam.mx:8080/xmlui/handle/132.248.52.100/8516

Revelo, Collazos y Jiménez. (2017). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación. Artículo. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/jatsRepo/3442/344255038007/html/index.html>

Rodríguez, San Miguel, Peralta, y Rodríguez. (2011). Procesos cognitivos en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del curso de biología de la facultad de ciencias de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Tesis. Recuperada de:

<http://www.une.edu.pe/investigacion/CIE%20CIENCIAS%202010/CIE2010090%20RODRIGUEZ%20SAN%20MIGUEL%20MARIA%20CARMELA.pdf>.

Urroz-Osés, A. (2018). Diseño y desarrollo: la innovación responsable mediante el Design Thinking. Revista Académica. Ejemplar 69. Recuperado de:

http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S185335232018000400015&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Visauta, B. (1989). Técnicas de Investigación Social I: Recogida de datos. Libro. Ed. Promociones y Publicaciones Universitarias. Recuperado de:

<https://www.casadellibro.com/libro-tecnicas-de-investigacion-social-t-irecogida-de-datos/9788476654064/335436>

Monge, C. (2011). Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa. Guía Didáctica de la facultad de ciencias sociales y humanas. Universidad Surcolombiana. Recuperada de: <https://www.uv.mx/rmipe/files/...Guiadidactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Hernández, Fernández y Baptista. (2014). Metodología de la investigación.
Recuperado de: <https://www.metodologia-de-la-investigacion-sextaedicion.compressed.pdf>

Castillo, Álvarez y Cabana. (2014). Design Thinking: cómo guiar a estudiantes, emprendedores y empresarios en su aplicación. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/322315570_Aplicacion_de_tecnicas_de_Design_Thinking_y_metodologias_agiles_en_procesos_de_investigacion_cualitativa-Casos_con_tesis_doctorales

ANEXOS

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL USO DEL DESIGN THINKING EN EPT

Nombre:

.....

Grado de estudios edad sexo

SOBRE EL USO DE LA HERRAMIENTA

N°	ITEM	VALORACIÓN			
1.	¿Por lo general aplica el Design Thinking en su labor docente?	Nunca	A veces	Siempre	No conoce el tema
2.	¿Su institución educativa los docentes de EPT conocen el Design Thinking?	si	No		
3.	¿Maneja con facilidad el Design Thinking en su labor docente?	Siempre	A veces	nunca	
4.	¿Crees, que el Design Thinking como estrategias de aprendizaje es conveniente para el desarrollo de competencias de los estudiantes?	siempre	Algunas veces	nunca	

N°	ITEM	VALORACIÓN			
5.	Se visualiza el progreso de los estudiantes ¿Aplicando Design Thinking?	Siempre	Algunas veces	Nunca	

**PRUEBA ESCRITA SOBRE EL USO DEL DESIGN THINKING PARA LOS ESTUDIANTES
DEL SEGUNDO GRADO.**

1. ¿Cuál es la primera etapa del proceso de Design Thinking?
 - A) Prototipado
 - B) Empatizar
 - C) Idear
 - Respuesta: B) Empatizar

2. En la fase de Definir, ¿qué se busca principalmente?
 - A) Crear prototipos
 - B) Formular el problema
 - C) Testar ideas
 - Respuesta: B) Formular el problema

3. ¿Qué herramienta se utiliza comúnmente en la fase de Idear?
 - A) Lluvia de ideas
 - B) Entrevistas
 - C) Prototipos
 - Respuesta: A) Lluvia de ideas

4. ¿Cuál es el objetivo principal del Prototipado?
 - A) Definir problemas
 - B) Generar ideas
 - C) Testar soluciones
 - Respuesta: C) Testar soluciones

5. ¿Qué se debe hacer después de probar un prototipo según el enfoque de Design Thinking?
 - A) Lanzar el producto al mercado
 - B) Iterar basado en feedback
 - C) Descartar las ideas no funcionales
 - Respuesta: B) Iterar basado en feedback

6. ¿Por qué es importante la fase de Empatizar en Design Thinking?
 - A) Para comprender profundamente las necesidades del usuario
 - B) Para crear prototipos
 - C) Para analizar datos
 - Respuesta: A) Para comprender profundamente las necesidades del usuario

7. ¿Cuál de estas actividades es clave en la fase de Empatizar?
 - A) Lluvia de ideas
 - B) Entrevistas y observaciones
 - C) Test de usabilidad
 - Respuesta: B) Entrevistas y observaciones

8. ¿Qué busca lograr la fase de Definir?
 - A) Generar tantas ideas como sea posible
 - B) Identificar el problema principal
 - C) Evaluar la viabilidad técnica

- Respuesta: B) Identificar el problema principal
9. ¿Qué se utiliza para generar ideas en la fase de Idear?
- A) Prototipos
 - B) Lluvia de ideas
 - C) Entrevistas
 - Respuesta: B) Lluvia de ideas
10. **¿Qué papel juegan los prototipos en el proceso de Design Thinking?***
- A) Permiten evaluar rápidamente las ideas
 - B) Sirven para analizar datos
 - C) Ayudan a definir problemas
 - Respuesta: A) Permiten evaluar rápidamente las ideas
11. ¿Cuál es la finalidad de la fase de Prueba?
- A) Documentar el proceso
 - B) Recoger feedback del usuario
 - C) Crear el producto final
 - Respuesta: B) Recoger feedback del usuario
12. ¿Cuál es un beneficio clave de usar Design Thinking en la educación?
- A) Aumenta la carga de trabajo de los estudiantes
 - B) Fomenta la creatividad y la resolución de problemas
 - C) Simplifica el proceso de evaluación
 - Respuesta: B) Fomenta la creatividad y la resolución de problemas
13. En Design Thinking, ¿qué significa iterar?
- A) Crear una versión final del producto
 - B) Revisar y mejorar el prototipo basado en feedback
 - C) Definir el problema de nuevo
 - Respuesta: B) Revisar y mejorar el prototipo basado en feedback
14. ¿Qué técnica se puede usar para definir problemas en la etapa de Definir?
- A) Mapas de empatía
 - B) Prototipado
 - C) Lluvia de ideas
 - Respuesta: A) Mapas de empatía
15. ¿Qué rol juega el feedback en el proceso de Design Thinking?
- A) Permite descartar ideas de inmediato
 - B) Ayuda a mejorar las soluciones iterativamente
 - C) No es relevante en este proceso
 - Respuesta: B) Ayuda a mejorar las soluciones iterativamente
16. ¿Cuál de los siguientes es un enfoque clave en la fase de Empatizar?
- A) Focalizarse en la viabilidad técnica
 - B) Entender las emociones y comportamientos del usuario
 - C) Crear prototipos
 - Respuesta: B) Entender las emociones y comportamientos del usuario

17. ¿Qué se busca en la fase de Idear?

- A) Generar una solución única
- B) Crear tantas ideas como sea posible
- C) Identificar problemas
- Respuesta: B) Crear tantas ideas como sea posible

18. ¿Cómo contribuye la fase de Empatizar al éxito del proyecto?

- A) Identifica los recursos necesarios para el proyecto
- B) Proporciona una comprensión clara de los usuarios y sus necesidades
- C) Permite la creación de prototipos
- Respuesta: B) Proporciona una comprensión clara de los usuarios y sus necesidades

19. ¿Cuál es una de las actividades principales en la fase de Definir?

- A) Crear prototipos
- B) Formar un mapa de empatía
- C) Formular un enunciado del problema claro y conciso
- Respuesta: C) Formular un enunciado del problema claro y conciso

20. ¿Cuál es el propósito principal de la fase de Prototipado en Design Thinking?

- A) Finalizar el producto
- B) Experimentar con diferentes soluciones y mejorarlas
- C) Análisis de datos de mercado
- Respuesta: B) Experimentar con diferentes soluciones y mejorarlas

INSTRUMENTOS PARA EVALUAR EL DESARROLLO DEL DESIGN THINKING PARA LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO.

RÚBRICA

Fase 1: Empatizar

Criterio	4 (Excelente)	3 (Bueno)	2 (Aceptable)	1 (Mejorable)	0 (No realizado)
Investigación del Usuario	Investigación exhaustiva y detallada sobre los usuarios.	Buena investigación, algunos detalles menores faltan.	Investigación adecuada, faltan varios detalles importantes.	Investigación básica, faltan muchos detalles esenciales.	No realizó investigación.

Fase 2: Definir

Criterio	4 (Excelente)	3 (Bueno)	2 (Aceptable)	1 (Mejorable)	0 (No realizado)
Definición del Problema	Problema definido claramente con precisión y profundidad.	Problema bien definido, aunque no completamente preciso.	Problema definido de manera aceptable, algunos puntos faltan.	Problema definido de forma vaga y poco precisa.	No definió el problema.

Fase 3: Idear

Criterio	4 (Excelente)	3 (Bueno)	2 (Aceptable)	1 (Mejorable)	0 (No realizado)
Generación de Ideas	Generación de una gran cantidad de ideas variadas y creativas.	Generación de varias ideas, algunas muy creativas.	Generación de ideas adecuadas pero limitadas en número y creatividad.	Pocas ideas, con poca variedad y creatividad.	No generó ideas.

Fase 4: Prototipado

Criterio	4 (Excelente)	3 (Bueno)	2 (Aceptable)	1 (Mejorable)	0 (No realizado)
Creación de Prototipos	Prototipos bien elaborados y detallados que representan claramente las ideas.	Prototipos bien hechos pero con algunos detalles faltantes.	Prototipos aceptables, pero faltan varios detalles.	Prototipos básicos con muchos detalles faltantes.	No creó prototipos.

Fase 5: Prueba

Criterio	4 (Excelente)	3 (Bueno)	2 (Aceptable)	1 (Mejorable)	0 (No realizado)
Ejecución de Pruebas	Pruebas realizadas de manera exhaustiva y detallada con usuarios.	Pruebas realizadas adecuadamente con algunos detalles faltantes.	Pruebas aceptables pero faltan varios detalles.	Pruebas mínimas realizadas con pocos detalles.	No realizó pruebas.



GUÍA DE APRENDIZAJE N° 13

EXPERIENCIA 4 – ACT. 03



DATOS INFORMATIVOS		
ÁREA : Educación para el Trabajo	GRADO: 2°	SECCIÓN:
A, B, C, D		
DOCENTE: David Baldeón Balvín		
Dante CÓNDOR CAJACHAGUA		FECHA: Setiembre de 2023

TÍTULO Y/O ACTIVIDAD:			
IDEAMOS SOLUCIONES PARA EL PROBLEMA DEFINIDO Y SELECCIONAMOS LA IDEA SOLUCIÓN.			
PROPOSITO DE APRENDIZAJE			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<u>Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social</u>	<u>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.</u>	<u>Trabaja cooperativamente para generar ideas que ofrezcan alternativas de solución, y selecciona entre varias ideas la idea-solución</u>	<u>Lista de cotejo</u>

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES
<u>ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN</u>	- <u>Responsabilidad</u>

RESUMEN
<u>INICIO</u>
<ul style="list-style-type: none"><u>La docente saluda a las y los estudiantes, luego se hace recordar los acuerdos de convivencia consensuados en el área.</u><u>Se da a conocer el propósito de la sesión y la forma de evaluación de aprendizaje de la actividad 03.</u>
<u>DESARROLLO</u>

DESIGN THINKING: FASE IDEAR

IDEAMOS SOLUCIONES PARA EL PROBLEMA DEFINIDO Y SELECCIONAMOS LA IDEA SOLUCIÓN.

➤ Después de haber desarrollado la fase definir, en la que determinamos de forma clara y precisa el problema, en esta actividad desarrollaremos la fase idear, en la que daremos apertura a la generación de ideas creativas como alternativas de solución a las necesidades de las personas, utilizando para el desarrollo de esta fase el mapa mental.

El mapa mental es una de las mejores técnicas para idear, pues nos permite organizar nuestras ideas en torno a un tema, conectándolas y resaltando lo más relevante por medio de imágenes, números y colores.

En el mapa mental el enunciado del problema se escribe en el centro de una página en blanco como un eje, y las ramas se disparan en todas las direcciones que representan las soluciones. Para ello, considera las siguientes acciones...

1. Escribe la definición del problema que formulaste en la fase anterior en el centro de la hoja de papel u otros.
2. Luego escribe las ideas solución en direcciones diferentes alrededor de la definición del problema. Usa dibujos y figuras y, para los textos escritos, solo usa palabras clave. Sustituye conceptos con iconos simples.
3. Conecta las ideas que se relacionen con líneas trazadas. Este es una técnica fantástica para comprender problemas complejos.

Primero, vamos a recordar la pregunta retadora donde se debe incluir la necesidad o problema encontrado, así como el usuario u objetivo y el insight que determinamos con la técnica ¿Cómo podríamos...? Ahora, escribiremos la pregunta retadora en el centro de nuestra hoja.

Debemos considerar que en esta experiencia estamos trabajando sobre el desafío de cómo promover al mundo las riquezas naturales y potencialidades de nuestra localidad en forma de productos innovadores con valor agregado.

EJEMPLO



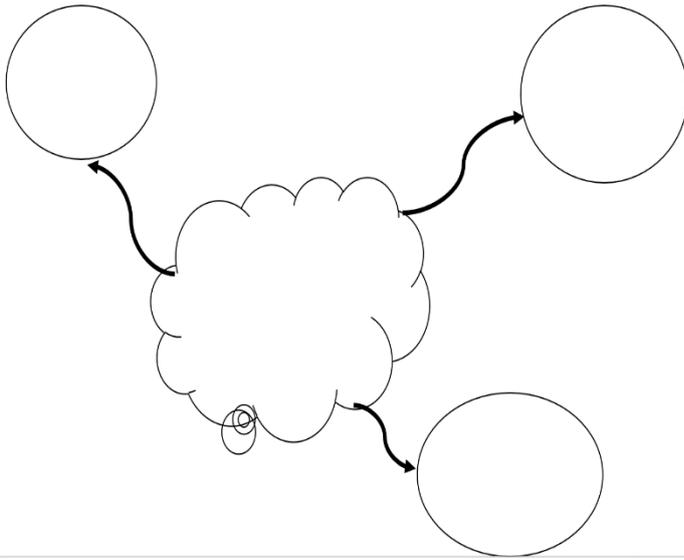
TRABAJO



Elabora el MAPA MENTAL con la mayor cantidad de ideas posibles de solución al desafío planteado: (Puedes usar texto o imágenes, usa tu creatividad).



Elige 3 ideas del mapa mental que elaboraste, evalúalas y asigna un puntaje, usa el siguiente cuadro.



ITEM	Idea 1	Idea 2	Idea 3
¿Les gustaría a las personas? (0 – 5)			
Es original (0 – 5)			
Es posible hacerlo (0 – 5)			
Brinda solución al problema encontrado (0 – 5)			
Aprovecha las riquezas naturales de mi comunidad (0 – 5)			
Es fuera de lo común (0 – 5)			
¿Es económicamente viable? (0-5)			
PUNTAJE TOTAL			



Redacta la
idea
solución
ganadora

IDEA SOLUCIÓN GANADORA

**GOOGLE CLASSROOM:
Y RÁPIDA**

- **Antes que nada,**
- **Después, haz clic en clase» y elige la tarea**
- **Para adjuntar un deberás seleccionar**
- **tendrás que elegir «Google Drive», «Enlace» o «archivo».**
- **Cuando hayas elegido uno, se adjuntará un nuevo archivo a tu trabajo y éste se abrirá. Haz clic en él e introduce la información correspondiente. Después, selecciona «Entregar» y confirma.**



CÓMO SUBIR UNA TAREA DE FORMA SENCILLA

dirígete a classroom.google.com
la clase que quieras, selecciona «Trabajo en que estés buscando.
documento, entonces, desde «Tu trabajo», la opción de «añadir». Dependiendo del formato,
tendrás que elegir «Google Drive», «Enlace» o «archivo».
Cuando hayas elegido uno, se adjuntará un nuevo archivo a tu trabajo y éste se abrirá. Haz clic en él e introduce la información correspondiente. Después, selecciona «Entregar» y confirma.

SALIDA

PREGUNTAS DE META COGNICIÓN

- ¿Qué aprendí?, ¿Cómo aprendí?, ¿Para qué me sirve lo aprendido?
- Completan y terminan el producto de la sesión.
- Retroalimentación

RECURSOS

Para el docente:

- Experiencia de Aprendizaje 04, Actividad 03 - EPT 2° Secundaria - MINEDU

Para el estudiante:

- <https://www.youtube.com/watch?v=MOLUSTih8s0>

Dante W. CÓNDROR CAJACHAGUA
Docente Área: EPT

David BALDEON BALVIN
Docente Área: EPT



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 13
LISTA DE COTEJO

AREA: EPT.
 DOCENTE: David BALDEÓN BALVIN
Dante Wilder CÓNDOR CAJACHAGUA
 GRADO Y SECCIÓN: SEGUNDO "A, B, C, D, E"
 FECHA: Setiembre de 2023
 TEMA: "IDEAMOS SOLUCIONES PARA EL PROBLEMA DEFINIDO Y SELECCIONAMOS LA IDEA SOLUCIÓN"

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE EVALUACIÓN				Nota
		COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social				
		CAPACIDAD: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.				
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
		Trabaja cooperativamente	Genera ideas que ofrezcan alternativas de solución	Selecciona entre varias ideas la idea-solución	Participa activamente en la clase.	
		<u>5</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>4</u>	<u>20</u>
<u>1</u>						
<u>2</u>						
<u>3</u>						
<u>4</u>						
<u>5</u>						
<u>6</u>						
<u>7</u>						
<u>8</u>						
<u>9</u>						
<u>10</u>						
<u>11</u>						
<u>12</u>						
<u>13</u>						
<u>14</u>						

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS







Romulo castillo arellano

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: “Design Thinking en el área de educación para el trabajo en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023”			
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES
<p>GENERAL ¿Cómo influye el Design Thinking en el área de educación para el trabajo en los estudiantes del segundo grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023?</p>	<p>GENERAL Determinar la influencia del Design Thinking en la mejora del aprendizaje del área de Educación para el trabajo en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Si se usa la metodología del Design Thinking mejora el aprendizaje en el área de Educación para el trabajo de los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023.</p>	<p>Variable independiente: Design Thinking</p> <p>Variable dependiente: Aprendizaje del área de EPT</p>
<p>➤ PROBLEMAS ESPECÍFICOS ➤ ¿Cuál es el nivel de aprendizaje del área de Educación para el trabajo con</p>	<p>➤ OBJETIVOS ESPECÍFICOS ➤ Determinar el nivel de aprendizaje del área de Educación para</p>	<p>➤ HIPÓTESIS ESPECÍFICAS ➤ Si se utiliza el Design Thinking aumentará en</p>	

<p>el Design Thinking en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023?</p>	<p>el trabajo con el Design Thinking en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023</p>	<p>nivel de aprendizaje del área de Educación para el trabajo de los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023.</p>	
<p>➤ ¿Cuál es nivel de aprendizaje del área de Educación para el trabajo después del uso del Design Thinking en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de</p>	<p>➤ Establecer el nivel aprendizaje del área de Educación para el trabajo después de la aplicación del Design Thinking en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática</p>	<p>➤ Si se utiliza Design Thinking mejora el nivel de aprendizaje después de su aplicación en los estudiantes del segundo grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis</p>	<p>➤</p>

<p>Agosto” – Junín 2023?</p>	<p>Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023.</p>	<p>de Agosto” – Junín 2023.</p>	
<p>➤ ¿Cuál es la diferencia del nivel de aprendizaje del área de Educación para el trabajo con el Design Thinking en los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023?</p>	<p>➤ Identificar cuál es la diferencia del nivel de aprendizaje del área de Educación para el trabajo en el pre test y post test de los estudiantes del Segundo Grado de la Emblemática Institución Educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023.</p>	<p>➤ Existe el nivel de aprendizaje pre test y post test con el Design Thinking en los estudiantes del segundo grado de la emblemática institución educativa “Seis de Agosto” – Junín 2023.</p>	<p>➤</p>
<p>➤</p>	<p>➤</p>	<p>➤</p>	<p>➤</p>