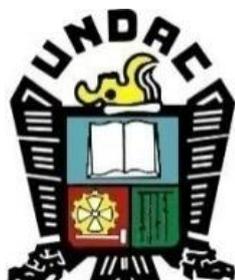


**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**SECUNDARIA**



**T E S I S**

**Design thinking y gestión de proyectos en el área de Educación para el Trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022**

**Para optar el título profesional de:**

**Licenciada en Educación**

**Con Mención: Tecnología Informática y Telecomunicaciones**

**Autores:**

**Bach. Lisbeth RAMOS ESTRADA**

**Bach. Josselyn Anabel VELASQUEZ GABRIEL**

**Asesor:**

**Dr. José Rovino ALVAREZ LOPEZ**

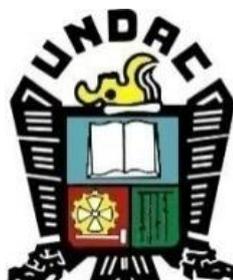
**Yanahuanca – Perú - 2024**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**SECUNDARIA**



**T E S I S**

**Design thinking y gestión de proyectos en el área de Educación para el Trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022**

-----  
**Mg. Jorge BERROSPI FELICIANO**  
**PRESIDENTE**

-----  
**Mg. Litman Pablo PAREDES HUERTA**  
**MIEMBRO**

-----  
**Dra. Sonia MEDRANO REYES**  
**MIEMBRO**



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

---

**INFORME DE ORIGINALIDAD N° 133-2023**

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:

**RAMOS ESTRADA, Lisbeth y VELASQUEZ GABRIEL, Josselyn Anabel**

Escuela de Formación Profesional

**Educación Secundaria**

Tipo de trabajo: **Tesis**

Título del trabajo

**Design thinking y gestión de proyectos en el área de Educación para el Trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022**

Asesor:

ALVAREZ LOPEZ, José Rovino

Índice de Similitud: **23%**

Calificativo

**APROBADO**

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

Cerro de Pasco, 9 de diciembre del 2023

  
Dr. Jacinto Alejandro Alejos Lopez  
Director (e) Unidad de Investigación  
Facultad de Ciencias de la  
Educación

## **DEDICATORIA**

A Mis padres: Gelacia y Leónidas, gracias por estar a mi lado y por su apoyo económica, a quienes lo admiro por sus fortalezas y actitudes luchadoras. **Lisbeth R E**

En memoria de mi esposo, que con sus sabias experiencias y conocimientos supo apoyarme y guiarme hasta el último suspiro de su vida.  
**Lisbeth, R E**

A mi hermano Amilthon por su apoyo incondicional. **Lisbeth R E**

A mi hija Zahori por ser el motor de mi superación **Lisbeth R E**

A Dios, a mis padres Vilma y Zósimo que con su amor, abnegación, paciencia y dedicación han hecho posible que pueda alcanzar una meta más en mi vida, les agradezco por ser el soporte y ejemplo a seguir, fomentado el deseo de superación y el anhelo de triunfo en la vida para no temer las adversidades.

(Josselyn Anabel)

A mis hermanos Yomira y Eymard, por su cariño y entusiasmo, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento con sus ocurrencias, retos y acciones desarrolladas me permitieron ser una mejor persona y ser mis acompañantes en mis logros y metas trazadas.

(Josselyn Anabel)

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, por pilotar, darnos la sabiduría, permitimos vivir y proveer la fortaleza para seguir adelante.

A nuestros docentes de nuestra prestigiosa alma mater, por su invaluable paciencia y apoyo para lograr nuestra superación profesional, de manera especial a nuestro asesor de tesis Dr. José Rovino Álvarez López por volcar su conocimiento incondicionalmente, su dedicación hacia la consecución de las metas trazadas, su dedicación y esfuerzo para orientarnos en cada uno de los procesos para desarrollar esta investigación por cada fase que se ha trabajado con esmero y responsabilidad.

Al personal directivo, docente y estudiantes de la Institución Educativa “Inca Garcilaso De La Vega” del distrito de San Pedro de Pillao, por su aceptación para participar en la diversidad de procesos ejecutados durante la investigación ejecutada.

A todas las personas quienes intervinieron de manera directa e indirecta en el proceso de nuestra formación profesional y en desarrollo del presente trabajo de investigación, ya que, gracias a ellos, se ha consolidado y desarrollado nuestro objetivo propuesto en el presente trabajo.

## RESUMEN

La investigación se realizó con el propósito de determinar la relación entre el método design thinking y la gestión de proyectos, ambas variables, con sus respectivas dimensiones, indicadores e ítems, cuya muestra de estudio estuvo conformado por los estudiantes del séptimo ciclo de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao, 2022. La metodología que se ha aplicado corresponde a un estudio de enfoque cuantitativo, de tipo básico, de nivel descriptivo, con diseño correlacional transversal, donde se ha tomado como muestra a 54 estudiantes del cuarto y quinto grado quienes participaron directamente en las respuestas a cada uno de los instrumentos como parte de las sesiones de aprendizaje desarrollados en el área Educación para el Trabajo. El resultado obtenido, ha demostrado que existe relación moderada positiva y significativa entre el método design thinking y la gestión de proyectos por resultados equivalentes a 0,567, asimismo 0,408 y 0,465 demostrando relación positiva moderada entre las variables y sus respectivas dimensiones comprobadas con Rho de Spearman.

### **Palabras Clave:**

Design Thinking / Gestión de proyectos / Principios de gestión / Procedimientos de gestión /

## **ABSTRACT**

The research was carried out with the purpose of determining the relationship between the design thinking method and project management, both variables, with their respective dimensions, indicators and items, whose study sample consisted of the students of the seventh cycle of the Educational Institution. Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao, 2022. The methodology that has been applied corresponds to a quantitative approach study, of a basic type, of a descriptive level, with a cross-sectional correlational design, where 54 students from the fourth and fifth years have been taken as a sample. grade who participated directly in the responses to each of the instruments as part of the learning sessions developed in the Education for Work area. The result obtained has shown that there is a moderate positive and significant relationship between the design thinking method and project management for results equivalent to 0.567, likewise 0.408 and 0.465, demonstrating a moderate positive relationship between the variables and their respective dimensions verified with Spearman's Rho.

### **Keywords:**

Design Thinking / Project management / Management principles / Management procedures /

## INTRODUCCIÓN

La formación del emprendimiento en la educación básica como parte de la educación integral que debe recibir un estudiante considera una diversidad de estrategias para desarrollarlo, anteriormente, se desarrollaba el proceso productivo considerando el estudio de mercado, diseño, planificación, elaboración del bien o servicio, ventas y evaluación de las ventas; donde se enfatizaba una opción ocupacional en el área Educación para el Trabajo, actualmente, los cambios implementados en el área en mención enfatiza el enfoque de emprendimiento económico o social el mismo que se encuentra en procesos iniciales de aplicación considerando que en el área se desarrolla una diversidad de opciones ocupacionales. La diversidad de metodologías empleadas con este propósito, ha permitido encontrar rutas de desarrollo para desarrollar la competencia, cuando la pandemia Covid 19 apareció en el mundo, todos se confinaron en el hogar, de manera que los procesos educativos también se desarrollaron en casa, se implementó estrategias de desarrollo en línea utilizando recursos como la radio, televisión y las computadoras con internet, el desarrollo de las sesiones se trabajaron utilizando el método design thinking, canvas, y otros que presentan procesos para desarrollar habilidades de emprendimiento en los participantes.

El presente trabajo de investigación demuestra que el método design thinking con los procesos de empatía donde los estudiantes deben relacionarse con las propuestas dadas o encontradas a partir del diseño del bien o servicio, la definición, ligada a considerar opiniones claras en base a las necesidades y percepciones de los usuarios, idear, es decir a partir de la situación problemática y el reconocimiento concreto se imagina soluciones con creatividad, prototipar, considerado la representación de una o más ideas para generar un prototipo y finalmente la evaluación,

que se realiza con el fin de retroalimentar cada fase del proceso y encontrar las soluciones adecuadas.

Los estudiantes de la unidad de análisis de la presente investigación han realizado experiencias de aprendizaje en estricta relación con el enfoque del área Educación para el trabajo. es decir, el emprendimiento económico o social considerando como soporte el método design thinking con sus respectivas fases de desarrollo, las que implícitamente están ligadas a las propuestas del Currículo Nacional relacionado con las capacidades: Crea propuestas de valor, aplica habilidades técnicas, trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento; los mimos que, se deben movilizar de manera adecuada para alcanzar la competencia en una sesión de aprendizaje.

El estudio está dividido en cuatro capítulos que considera las fases de la investigación:

**CAPÍTULO I:** Constituido por la descripción del problema, la identificación y determinación, su delimitación, la formulación de los problemas general y específico, los objetivos generales y específicos, la importancia y alcances, finalmente sus respectivas limitaciones de la investigación; en esta fase, se propone argumentos acerca de las causas, efectos y el propósito de la investigación, las metas y el impacto de la misma, en estricta relación con las variables: método design thinking y la gestión de proyectos.

**CAPÍTULO II:** Considera los estudios previos a nivel internacional, nacional y local, las bases teóricas científicas relacionados con las variables y dimensiones con sus respectivos sustentos y la teoría propuesta hasta la actualidad, posteriormente, la definición de términos básicos, la formulación de la hipótesis general y específicas, las variables de investigación y su respectiva operacionalización.

**CAPÍTULO III:** Conformado por la metodología y técnicas de estudio, donde se considera el tipo y diseño de la investigación, población y muestra, métodos y la técnicas e instrumentos de recolección de datos, de procesamiento, selección y validación de instrumentos y la orientación ética del estudio en desarrollo.

**CAPITULO IV:** Conformado por la descripción detallada de los procesos desarrollados para medir las variables en el contexto de investigación, presentando los resultados, tablas y gráficos estadísticos, etc., su interpretación y la prueba de hipótesis con los procesos para su prueba o rechazo de la hipótesis de investigación o la nula, así como la discusión de los resultados, sus conclusiones y sugerencias, incluyendo los anexos de la investigación.

**Los Autores**

## ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

INDICE DE TABLAS

INDICE DE FIGURAS

### CAPÍTULO I

#### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Identificación y determinación del problema .....	1
1.2.	Delimitación de la investigación. ....	3
1.2.1.	Delimitación Espacial: .....	3
1.2.2.	Delimitación temporal: .....	3
1.2.3.	Delimitación Social: (Unidad de análisis) .....	3
1.3.	Formulación del problema .....	3
1.3.1.	Problema general .....	3
1.3.2.	Problemas específicos .....	3
1.4.	Formulación de objetivos .....	4
1.4.1.	Objetivo general: .....	4
1.4.1.	Objetivos específicos: .....	4
1.5.	Justificación de la investigación .....	5
1.6.	Limitaciones de la investigación .....	6

### CAPITULO II

#### MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de estudio .....	7
2.2.	Bases teórico – científicas .....	9
2.2.1.	Método Design Thinking .....	9
2.2.2.	Design thinking y la innovación .....	10
2.2.3.	Principios de Design Thinking .....	13
2.2.4.	Fases de la metodología Design Thinking .....	14
2.2.5.	Gestión de proyectos .....	16
2.2.6.	Procedimientos de gestión de proyectos .....	16

2.2.7.	Gestión de proyectos productivos.....	17
2.3.	Definición de términos básicos.....	18
2.4.	Formulación de hipótesis.....	19
2.4.1.	Hipótesis general.....	19
2.4.2.	Hipótesis específicas.....	20
2.4.3.	Hipótesis nula .....	20
2.5.	Identificación de variables.....	20
2.5.1.	Variable 1.....	20
2.5.2.	Variable 2.....	20
2.6.	Definición Operacionalización de variables.....	21
2.6.1.	Definición conceptual.....	21
2.6.2.	Definición Operacional.....	21

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

3.1.	Tipo de investigación.....	23
3.2.	Nivel de investigación .....	23
3.3.	Métodos de investigación .....	23
3.4.	Diseño de la investigación .....	24
3.5.	Población y muestra.....	25
3.5.1.	Población .....	25
3.5.2.	Muestra .....	25
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	26
3.6.1.	Técnicas .....	26
3.6.2.	Instrumentos.....	27
3.7.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	27
3.7.1.	Procesamiento manual .....	28
3.7.2.	Procesamiento electrónico .....	28
3.8.	Tratamiento estadístico.....	28
3.9.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.....	27
3.9.1.	Selección de instrumentos .....	27
3.9.2.	Validación de instrumentos .....	27
3.9.3.	Confiabilidad de instrumentos .....	27
3.8.	Orientación ética filosófica y epistémica.....	29

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

4.1.	Descripción del trabajo de campo.....	30
4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	31
4.3.	Prueba de hipótesis. ....	55
4.4.	Discusión de resultados .....	65

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b>	Operacionalización de variables .....	22
<b>Tabla 2.</b>	Población de estudio .....	25
<b>Tabla 3.</b>	Muestra de estudio .....	26
<b>Tabla 4.</b>	El docente promueve la participación interactiva, lúdica y creativa al desarrollar sus sesiones de aprendizaje con los estudiantes. ....	31
<b>Tabla 5.</b>	Comparte anécdotas, experiencias y conocimientos con tus compañeros y los docentes respetando los acuerdos de convivencia del aula.....	32
<b>Tabla 6.</b>	Utilizas una herramienta o técnica para poder desenvolverte de manera dinámica y creativa, sin dificultad .....	33
<b>Tabla 7.</b>	Consideras importante generar diversidad de ideas posibles para la elaboración de proyectos de emprendimiento .....	34
<b>Tabla 8.</b>	Consideras que se deben utilizar herramientas o técnicas para generar más ideas nuevas y precisarlas.....	35
<b>Tabla 9.</b>	Consideras que durante el proceso de elección de las ideas previas son necesarias la síntesis de información recopilada. ....	36
<b>Tabla 10.</b>	Identificas las necesidades de tu medio social en base a tus expectativas de emprendimiento .....	37
<b>Tabla 11.</b>	Con respecto a la idea de emprendimiento piensas que debe verse funcional, llamativa y visualmente atractiva. ....	38
<b>Tabla 12.</b>	Consideras que las técnicas tradicionales como la pintura, dibujo, modelado y los programas de diseño son importantes para representar correctamente la propuesta de diseño.....	39
<b>Tabla 13.</b>	Consideras que las herramientas graficas pueden crear un producto o servicio de manera definida mejorando, repitiendo y definiéndolo .....	40
<b>Tabla 14.</b>	Los prototipos que presentas acerca de un proyecto a desarrollar responden a la necesidad que se pretende resolver .....	41
<b>Tabla 15.</b>	Aplico herramientas para elaborar el boceto de la idea de emprendimiento que se pretende desarrollar .....	42

<b>Tabla 16.</b>	El diseño del prototipo responde a la necesidad real de la propuesta de inversión que se pretende implementar .....	43
<b>Tabla 17.</b>	Las propuestas del docente o compañeros de clase me generan interés y consolido las ideas para presentar el producto de la idea de proyecto .....	44
<b>Tabla 18.</b>	Tomo una decisión para implementar un proyecto cuando tengo conocimiento pleno del bien o servicio a realizar .....	45
<b>Tabla 19.</b>	Estoy dispuesto a empezar una actividad a pesar de observar situaciones adversas que impiden su cumplimiento.....	47
<b>Tabla 20.</b>	Para la elaboración del proyecto las explicaciones del docente son precisas y claras .....	48
<b>Tabla 21.</b>	Resuelvo las limitaciones que se presentan cuando elaboro un proyecto de emprendimiento .....	49
<b>Tabla 22.</b>	Pienso que un bien o servicio puede tener una diversidad de presentaciones cuando se trata de implementarlo .....	50
<b>Tabla 23.</b>	Planifico el proyecto de emprendimiento considerando los procesos que comprende .....	51
<b>Tabla 24.</b>	Realizo procesos de control y vigilancia permanente durante le ejecución del proyecto de emprendimiento .....	52
<b>Tabla 25.</b>	Realizo procesos de control y vigilancia permanente durante la ejecución del proyecto de emprendimiento .....	52
<b>Tabla 26.</b>	Al presentarse un problema, acudo al docente para resolverlo recibiendo las orientaciones adecuadas para tal fin .....	53
<b>Tabla 27.</b>	Al finalizar el proyecto evalúo sus inconvenientes y restricciones durante su planificación o ejecución para implementarlo nuevamente .....	54
<b>Tabla 28.</b>	Prueba de normalidad de Kolmogorov - Smirnov: Método design thinking	56
<b>Tabla 29.</b>	Prueba de normalidad de Kolmogorov - Smirnov: Gestión de proyectos...	57
<b>Tabla 30.</b>	Correlaciones entre el método Design Thinking y la gestión de proyectos	59
<b>Tabla 31.</b>	Correlaciones entre el Método design thinking y los principios de gestión de proyectos.....	61

<b>Tabla 32.</b> Correlaciones entre el Método design thinking y los procedimientos de gestión de proyectos .....	64
---	----

## INDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Promueve la participación interactiva, lúdica y creativa al desarrollar las clases.....	31
<b>Figura 2.</b> Comparte anécdotas, experiencias y conocimientos con tus compañeros y los docentes respetando los acuerdos de convivencia del aula.....	32
<b>Figura 3.</b> Comparte anécdotas, experiencias y conocimientos con tus compañeros y los docentes respetando los acuerdos de convivencia del aula.....	34
<b>Figura 4.</b> Consideras importante generar diversidad de ideas posibles para la elaboración de proyectos de emprendimiento .....	35
<b>Figura 5.</b> Consideras que se deben utilizar herramientas o técnicas para generar más ideas nuevas y precisarlas.....	36
<b>Figura 6.</b> Proceso de elección de las ideas previas necesarias la síntesis de información recopilada .....	37
<b>Figura 7.</b> Identificas las necesidades de tu medio social en base a tus expectativas de emprendimiento .....	38
<b>Figura 8.</b> Con respecto a la idea de emprendimiento piensas que debe verse funcional, llamativa y visualmente atractiva. ....	39
<b>Figura 9.</b> Las técnicas tradicionales como la pintura, dibujo, modelado y los programas de diseño son importantes para representar la propuesta de diseño.....	40
<b>Figura 10.</b> Las herramientas graficas pueden crear un producto o servicio de manera definida mejorando, repitiendo y definiéndolo.....	41
<b>Figura 11.</b> Los prototipos responden a la necesidad que se pretende resolver .....	42
<b>Figura 12.</b> Aplico herramientas para elaborar el boceto de la idea de emprendimiento	43
<b>Figura 13.</b> El diseño del prototipo responde a la necesidad real de la propuesta de inversión que se pretende implementar .....	44
<b>Figura 14.</b> Las propuestas del docente o compañeros de clase me generan interés y consolido las ideas para presentar el producto de la idea de proyecto .....	45

<b>Figura 15.</b> Tomo una decisión para implementar un proyecto cuando tengo conocimiento pleno del bien o servicio a realizar .....	46
<b>Figura 16.</b> Para la elaboración del proyecto las explicaciones del docente son precisas y claras .....	48
<b>Figura 17.</b> Resuelvo las limitaciones que se presentan cuando elaboro un proyecto de emprendimiento .....	49
<b>Figura 18.</b> Pienso que un bien o servicio puede tener una diversidad de presentaciones cuando se trata de implementarlo .....	50
<b>Figura 19.</b> Planifico el proyecto de emprendimiento considerando los procesos que comprende .....	51
<b>Figura 20.</b> Al presentarse un problema, acudo al docente para resolverlo recibiendo las orientaciones adecuadas para tal fin .....	53
<b>Figura 21.</b> Al finalizar el proyecto evalúo sus inconvenientes y restricciones durante su planificación o ejecución para implementarlo nuevamente .....	55
<b>Figura 22.</b> Correlación entre variables .....	60
<b>Figura 23.</b> Dispersión de datos de las dimensiones por variable .....	62
<b>Figura 24.</b> Dispersión de las dimensiones por variable de estudio .....	65

## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Identificación y determinación del problema**

En estos últimos tiempos diversos indicadores dicen de manera obvia, preocupante y continua, que en mayoría de los Instituciones Educativas existe deficiencia en el desarrollo de gestión de sus proyectos. Estos sucesos constituyen un problema, que viene presentándose, desde has años atrás, que en la actualidad va afectando inevitablemente el desarrollo del proceso del estudiante en la educación básica regular, no permitiendo lograr las metas y objetivos esperados de la competencia de gestiona proyectos de emprendimiento económico o social del área de educación para el trabajo (MINEDU, 2016, p. 240) en especial de los educandos de la IE. Inca Garcilaso de la Vega.

La deficiencia en gestión de proyecto se manifiesta en todas las instituciones educativas convirtiéndose a un proyecto o emprendimiento fallido. Alvarado, C. (s.f.) manifiesta:

“Un proyecto fallido no solo presenta contrarios en los plazos o en el presupuesto, hay proyectos que tienen presupuesto determinados y se

realiza en el tiempo planificado sin embargo entrega un producto o servicio que no gusta al cliente y no cumple con sus expectativas.”

Vasconcelos & Amoedo (2020) argumentan que los desafíos del mundo actual incorporan respuestas tecnológicas de mentalidad abierta que tienen estricta relación con el enfoque “Design Thinking” en los aspectos de colaboración, empatía y prototipado, en las que este enfoque demostró ser una herramienta fundamental para los estudiantes en el proceso de resolución de sus problemas. Considerar Design Thinking como herramienta para desarrollar la creatividad ha sido motivo de estudios previos; pero que aún no se ha enfocado a la educación superior (Cruz, J. 2021, p. 22). Considerando que, la mayoría de modelos educativos incentivan aprendizajes repetitivos, bancarizados, respuestas memorísticas y obtienen estudiantes estigmatizados ante el fracaso y el error. (Valero, 2020).

Realizando un estudio exploratorio y caracterización de la problemática en el desarrollo de gestión de proyectos de los estudiantes de la institución educativa Inca Garcilaso de la Vega, San Pedro de Pillao se ha identificado a través de las siguientes incógnitas: ¿Diseñas proyectos haciendo uso del modelo Design Thinkink? ¿Realizas con algún modelo de negocio tu gestión de proyecto? frente a ello la mayoría de los estudiantes afirman que no diseña su proyecto haciendo uso del modelo en mención, de igual manera nos menciona que no usa otros modelos de negocio.

Situación que ha motivado para realizar nuestro trabajo de investigación e investigar la relación que tiene el modelo Design Thinking y la gestión de proyectos para luego facilitar y guiar en el aprendizaje de los alumnos,

proponiendo cambios sustanciales para poder lograr un perfil de un emprendedor exitoso.

## **1.2. Delimitación de la investigación.**

### **1.2.1. Delimitación Espacial:**

La investigación se realizó en la Institución Educativa “Inca Garcilaso de la Vega” del Distrito San Pedro de Pillao, Provincia Daniel Alcides Carrion, Región Pasco.

### **1.2.2. Delimitación temporal:**

La investigación se desarrolló del mes de marzo al mes de mayo 2023.

### **1.2.3. Delimitación Social: (Unidad de análisis)**

La investigación se desarrolló con la totalidad de estudiantes del cuarto y quinto grado de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega, la cual estuvo conformada por 56 alumnos del cuarto y quinto grado respectivamente.

## **1.3. Formulación del problema**

### **1.3.1. Problema general**

¿Cuál es el nivel de relación entre el Modelo Design Thinking y la gestión de proyectos en el área Educación para el Trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022?

### **1.3.2. Problemas específicos**

- a) ¿Cuál es el nivel de relación entre el Modelo Design Thinking y los principios de gestión de proyectos del área de educación para el

trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022?

- b) ¿Cuál es el nivel de relación entre Método Design Thinking y procesos de gestión de proyecto del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022?

#### **1.4. Formulación de objetivos**

##### **1.4.1. Objetivo general:**

Determinar el nivel de relación entre Método Design Thinking y gestión de proyectos del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.

##### **1.4.1. Objetivos específicos:**

- a) Establecer el nivel de relación entre Método Design Thinking y principios de gestión de proyecto en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.
- b) Determinar el nivel de relación entre Método Design Thinking y los procesos de gestión de proyecto del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.

## **1.5. Justificación de la investigación**

En estos últimos tiempos había cambios sustanciales en el campo de las tecnologías, sociales y económicas transformando un cambio significativamente en el campo del empleo, por ello es importante la gestión de proyecto ya que permite favorecer el acceso a los educandos a generación de nuevos empleos a través de desarrollo de habilidades técnicas, aptitudes y actitudes que le permiten al educando proponer una alternativa de solución frente a un problema, carencias económica o social mediante gestión de proyectos de emprendimiento. En la actualidad el CNEB 2016 planea que: “El área promueve el aprender a emprender y el desarrollo de capacidades vinculadas al ciclo de gestión de proyectos” donde los educandos deben poseer con principio pedagógico emprendedor y educación social - financiera, y la educación para el empleo y la vida práctica pero sin embargo se nota claramente deficiencia en gestión de proyectos en estudiantes de diferentes instituciones educativas.

Una buena Gestión de proyectos con visión al futuro es muy importante porque nos certifica el éxito y a su vez nos proporciona un valor serio frente a las nuevas oportunidades de negocios o emprendimiento, si bien es cierto toda gestión de proyectos es estrategias y metodologías para planificar y dirigir un determinado negocio o emprendimiento, por ello es importante y necesario hacer un emprendimiento bien estructurado, planificado y manejable, para que sea un emprendimiento exitoso se debe realizar haciendo uso de un modelo de negocio como Método Design Thinking, porque es una herramienta de representación textual o gráfica que te permiten recoger aspectos claves de tu negocio o emprendimiento si es que no se hace uso de modelos de negocios mencionados u otros sería un emprendimiento que está destinado a al fracaso.

## **1.6. Limitaciones de la investigación**

- **Limitación de información:** escasa información de las variables de estudio, limitado acceso a las fuentes documentarias de la institución.
- **Limitación económica:** escaso ingreso económico, compra de libros o textos de consulta por su costo, pagos por licencias de software.
- **Limitación de tiempo:** La carga laboral y otros.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes de estudio**

##### **A nivel local**

Sanchez, J. (2016). *“Metodología y diseño de un modelo de certificación de calidad de gestión de proyectos de inversión pública en la provincia de Pasco”*. Cuyo resumen argumenta que el trabajo académico está orientado a una metodología y diseño de certificación de calidad en gestión de proyectos cuyo problema está vinculado a la inversión pública, ya que, no se posee un marco de planeación para intervenir en su ejecución, trayendo consigo deficiencias en su planeamiento a corto, mediano o largo plazo y obviamente grandes sesgos en su ejecución es por ello que el estudio prevé un diseño para certificar con calidad la inversión pública estableciendo un modelo orientado hacia la efectividad.

##### **A nivel nacional**

Cruz, J. (2021). *Design Thinking en la creatividad de los estudiantes de administración de empresas, en una universidad de Trujillo – 2020*. [Tesis

doctoral. Universidad Cesar Vallejo. Trujillo Perú]. Su objetivo es determinar la incidencia del programa Design Thinking en la creatividad de los estudiantes de Administración de Empresas. La metodología es aplicada, su diseño es cuasi experimental, la muestra conformada por 60 estudiantes, con elección no aleatorio y por conveniencia y está dividida en grupo experimental: 30 estudiantes de la sección A, y grupo control 30 estudiantes de la sección B. Por el resultados obtenidos (dif.=23.666;  $p < 1\%$ ), se acepta la hipótesis general.

### **A nivel internacional**

Llipinar, G. (2014). *The great age of design: from design thinking to mental midwifery and to design's impact on brands*. [Tesis Doctoral. Universitat de Barcelona. Barcelona – España] La innovación a través del diseño ha constituido un foco de atención en el mundo de los negocios. Esto ha surgido para dar mejor respuesta a las necesidades de la sociedad y de los consumidores. El diseño es una disciplina y actividad fundamental para incorporar un producto con su valor agregado al mercado que constituya un servicio o experiencia amigable, placentera y atractiva. La metodología del design thinking se incorpora con el fin de ayudar a alcanzar una ventaja competitiva sostenible. La urgencia de los diseñadores es entender las necesidades no expresadas de las personas y los significados para ellas. Si las circunstancias económicas, sociales y medioambientales, cambian, las preferencias de los consumidores también cambian y los diseñadores deben responder a estas exigencias e incorporar nuevos roles y habilidades o ampliar los existentes con el fin de adaptarlos a las nuevas circunstancias. El presente estudio reta a las instituciones educativas para lograr el desarrollo de estudiantes con nuevo rol para desarrollar y ampliar las habilidades en torno a la creatividad, donde el diseño desempeña el papel de

mediador entre una empresa y la diferenciación del producto para tener un mayor éxito. La relación entre el diseño y la marca desarrolla el vínculo relacional de la experiencia de la marca.

## **2.2. Bases teórico – científicas**

### **2.2.1. Método Design Thinking**

Design Thinking es una metodología interdisciplinar y colaborativa para la resolución de problemas donde se busca priorizar las preferencias y necesidades de los usuarios por ser el elemento central del diseño. Se refiere a cómo los diseñadores observan y piensan acerca de brindar un valor agregado al producto, se trata de un proceso iterativo en donde se presentan conceptos acerca de la solución de problemas y se presentan relaciones entre las ideas que permitan solucionarlos (Razzouk & Shute, 2012). De acuerdo a la propuesta de Tschimmel (2012) esta metodología contempla una manera de pensar orientado a la transformación, evolución e innovación como nuevas formas de gestionar el negocio. Para Serrano y Blázquez (2016) es una metodología innovadora que permite resolver problemas utilizando las inteligencias: integral, emocional y experimental con la reducción de riesgos y buscando obtener grandes éxitos en función a las necesidades humanas, está relacionada con otras disciplinas que permiten generar soluciones anheladas, factibles, operativas tecnológicamente y económicamente rentables. Esta metodología permite la convergencia de las características previamente establecidas por el usuario con previo conocimiento del diseñador y su respectiva viabilidad financiera (IDEO, 2016).

Para Andy Garcia, el proceso de Design Thinking quedaría establecido de la siguiente manera:

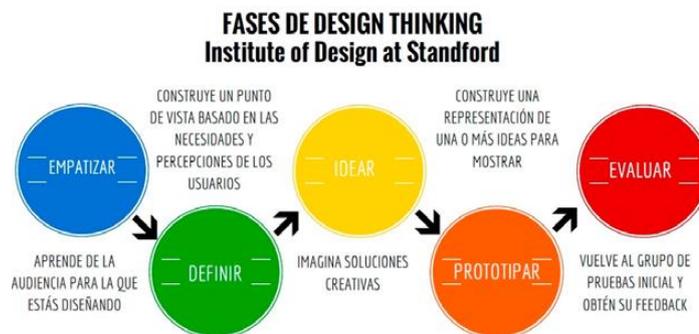
- a. **Entender/Conocer:** Consiste en investigar el campo, comprender y entender el objetivo del problema, con la idea de clarificar y delimitar. Identificando adecuadamente las necesidades propias del usuario.
- b. **Empatizar:** Es una etapa donde se determina características específicas del diseño en relación a lo solicitado por los usuarios. Consiste en aplicar la empatía con los clientes para generar soluciones eficaces.
- c. **Definir:** Determina y describe el problema donde la información recopilada es estructurada.
- d. **Idear:** Consiste en la recopilación de diversas ideas para construirlas y obtener una diversidad de soluciones que satisfagan al usuario de acuerdo a sus necesidades planteadas.
- e. **Prototipar:** Se desarrollan maquetas y planos para representar las ideas y visualizarlas con mayor claridad y poder interactuar con ellas para observar su funcionamiento.
- f. **Evaluar:** Permite encontrar la validación del prototipo y conocer las principales oportunidades de mejora.

### 2.2.2. Design thinking y la innovación

La innovación consiste en realizar transformación a través de nuevas ideas para satisfacer necesidades que se han encontrado preliminarmente en la sociedad (Barranda, 2018). Lo argumentado, implica que se puede realizar un aporte significativo para la creación de un bien o la modificación de un servicio a partir de las necesidades diagnosticadas, para hacer realidad ello se desarrolla un proceso que necesita de la creatividad para dar a conocer nuevos procesos a partir de su implementación, las que se convierten en innovaciones generando procesos de satisfacción y atracción para su consumo.

Al respecto en el estudio realizado por Aliaga, A. et al (2018) los autores argumentan que el Design Thinking es una herramienta mediante el cual un diseñador conoce a su cliente, descubre sus necesidades y las satisface con productos innovadores, creando rentabilidad y están siempre ajustándose a la necesidad del consumidor. Al no ser una metodología lineal permite reanudar el proceso desde cualquier paso, en caso sea necesario, esta acción se denomina iteración. Es decir, ayuda a demostrar que la colaboración y la participación del usuario en el proceso de creación es de vital importancia porque existe un aprendizaje mutuo y constante entre el diseñador y el objeto a diseñar.

La metodología Design Thinking es definido como un proceso analítico y creativo que considera a una persona presentándole oportunidades para la generación de nuevas ideas que comprenden la innovación, estableciendo nuevas formas de representación o ejecución de procesos y que toma como centro la perspectiva de los usuarios finales para experimentar, modelar y crear prototipos, recopilar comentarios y rediseñar (Razzouk & Shute, 2012; González, 2015). La metodología consta de cinco fases debidamente establecidas para realizar una propuesta de innovación, como observa en la figura adjunta



**Figura 1. Fases de Design Thinking**

La innovación se define como la introducción exitosa de un nuevo, o significativamente mejorado producto (bien o servicio), de un nuevo método de comercialización o de un nuevo método organizativo, en las prácticas internas de la empresa, la organización del lugar de trabajo o las relaciones exteriores. (Manual de Oslo, 2005).

Para el ministerio de producción (2015) la innovación es la diversidad de etapas científicas, tecnológicas, organizativas, financieras y comerciales, convertidas en nuevos conocimientos, que permiten implementar productos y procesos nuevos y mejorados.

En relación al proceso educativo, la innovación es de servicios, asimismo cuando se enfatiza el emprendimiento relacionado con la informática, se trata fundamentalmente de un tipo de innovación de procesos, el mismo que permite disminuir considerablemente los costos en busca de mejora de la calidad, donde la diversidad de procedimientos y métodos de producción incorporan técnicas, equipos y programas informáticos para la producción de un bien o prestación de un servicio. (Manual de Oslo, 2005)

La innovación se desarrolla y fortalece cuando los usuarios finales necesitan valores agregados sobre un bien o servicio, enfatizando la forma como es presentado, cómo lo necesitan en sus labores y la manera de presentación final. Coleman menciona que el Design Thinking desarrolla un entendimiento cabal de la diversidad de formas que las personas utilizan un producto, su interacción con este y el rol que juega en sus vidas. (Coleman, 2016).

### 2.2.3. Principios de Design Thinking

Design Thinking considera principios que son esenciales para el desarrollo de la metodología, los que deben ser considerados para el éxito de los procesos que se realizan, estos principios son:

- **Centrado en las personas:** todas las soluciones que se implementan bajo este método están orientados a los usuarios, de manera que los trabajos colaborativos, desarrollan tareas basadas en el conocimiento, interacción y empatía; los que hacen posible la creación y presentación de nuevas ideas para las soluciones respectivamente. (Brown y Katz, 2009)
- **Interdisciplinariedad:** la conformación de personas con formación diversa en distintas disciplinas y carreras profesionales permite que las ideas que se establecen posean una diversidad de salidas que confluyen y planteen una solución más creativa y con mejores alternativas. (Quijano, 2015)
- **Trabajo en equipo:** principio fundamental, es la articulación de todos los componentes humanos a través del trabajo colaborativo en equipo, donde la presencia del líder o guía es trascendente, porque armoniza las tareas con todos los integrantes, uniendo ideas y consolidando el resultado final. (Rey, 2009)
- **Cultura de innovación:** por la naturaleza de este método, la orientación que siempre persigue es la innovación de los procesos en desarrollo, la creatividad debe estar presente en todas las tareas que se realizan, por lo que los equipos de trabajo u organizaciones que han determinado realizar los procesos bajo esta metodología, deben demostrar una predisposición hacia la cultura de la innovación que permita al Design Thinking funcionar en toda su extensión. Al respecto, Aliaga, A. et al (2018) argumenta:

Parte de esta cultura de innovación comprende desprenderse del miedo al fracaso, abrirse a la oportunidad de lo impredecible, promover la escucha del otro, no huir del conflicto sino saber gestionarlo y dejar de buscar “la idea perfecta” o evitar las “malas ideas” sino promover la generación disruptiva de todas las ideas que surjan. (p. 29)

#### **2.2.4. Fases de la metodología Design Thinking**

Al realizar el trabajo académico con este método se establece los siguientes procesos que forman parte de cada una de las mencionadas:

##### **2.2.4.1. Empatizar**

Orientado hacia un enfoque humano detallado, que inicialmente obtiene información de la clase, cuyos integrantes brindan ideas a partir del diagnóstico propio de sus necesidades o la identificación de sus problemas que aún siguen sin resolver. Esta fase considera que ponerse en la situación y contexto del usuario con el fin de entender sus necesidades reales vinculadas a los participantes del grupo con quienes se va desarrollando la metodología.

##### **2.2.4.2. Definir**

La fase de definición, implica que, a partir del replanteamiento del problema o desafío incluido a partir de las perspectivas vinculadas se debe establecer nuevas ideas para generar sus posibles soluciones o tratamiento, de manera que se debe recibir opiniones más ampliadas para buscar alternativas que sean viables y tengan tareas más claras.

#### **2.2.4.3. Idear**

Este proceso consiste en generar una diversidad de propuestas en relación a una situación establecida, para ello debe enfatizarse el trabajo en equipo y multidisciplinar dependiendo de la orientación que se brinda a la situación problemática establecida o la necesidad que se ha propuesto resolver, se realiza este proceso utilizando como estrategias la lluvia de ideas, donde los participantes muestran sus habilidades, personalidades y estilos de pensamiento, proponiendo estrategias propias mostrando sus conocimientos y habilidades para una determinada situación. El no juzgar las ideas propuestas es la clave (School, 2015).

#### **2.2.4.4. Prototipar**

La clasificación adecuada de las ideas previas más apropiadas propuestas por los participantes, y la posterior materialización de las que responden con mayor objetividad a la situación problemática, para realizar los prototipos adecuados sencillos, rápidos y baratos.

#### **2.2.4.5. Evaluar**

Recibir adecuadamente cada uno de los procesos de retroalimentación de parte de los mismos usuarios a partir del desarrollo de una evaluación interna realizada por cada grupo conformado o realizado de manera individual. A partir de ello, se plantea un reto para que sea evaluado en un entorno real. Para ello se debe establecer un proceso de recolección de evidencias para conocer con detalle las limitaciones que se presentan.

### 2.2.5. Gestión de proyectos

Es considerada como el conjunto de metodologías para planificar y dirigir las tareas que conforman y los recursos que compone un proyecto, sus objetivos son:

- Gestionar la iniciación y desarrollo de un proyecto a partir de su evolución
- Controlar y responder ante problemas que surjan durante un proyecto
- Crear y motivar permanentemente a cada miembro del equipo
- Coordinar el trabajo con diversidad de personas que poseen el conocimiento establecido.
- Monitorear el trabajo desarrollado en contextos determinados
- Gestionar cualquier cambio de planes en un trabajo en desarrollo
- Alcanzar resultados satisfactorios

### 2.2.6. Procedimientos de gestión de proyectos

a) **Inicio:** Es fase número uno. En esta fase se establece el impacto y su respectiva viabilidad. Los responsables utilizan dos herramientas de evaluación para tomar decisiones de ejecución o no del proyecto:

- ✚ Documento de caso de negocio: Se explica y justifica la importancia de su ejecución donde se precisa los beneficios financieros potenciales al realizarlo.
- ✚ Estudio de factibilidad: Le permite a la empresa conocer y determinar si el negocio o proyecto que espera emprender le resulta favorable o desfavorable.

- b) **Planificación:** Cuando el proyecto ya es aceptado se requiere un plan bien estructurado y solido para guiar y dirigir al equipo de esa manera lograr en tiempo establecido y con costo estimado.
- c) **Ejecución:** La ejecución del proyecto es lo que se pone en marcha todo lo ha planificado el equipo y de paso tienen que satisfacer al usuario o cliente.
- d) **Control de seguimiento:** Es la supervisión constante en lo que se está ejecutando en cada progreso del proyecto para ver si se está cumpliendo a lo planificado.
- e) **Cierre:** Entrega del trabajo concluido al cliente, precisando su finalización a los interesados y liberando los recursos para utilizarlos en otros proyectos. Esta fase es considerado vital en el ciclo de vida porque posibilita que el equipo responsable evalúe y documente el trabajo realizado y pase al siguiente proyecto, utilizando los errores y éxitos previos para construir procesos más fuertes y equipos más exitosos.

### **2.2.7. Gestión de proyectos productivos**

Los proyectos productivos en educación básica constituyen ideas de emprendimiento que se desarrollan con el fin de realizar actividades cuya orientación es la creación de bienes o servicios vinculados a la opción ocupacional que se está desarrollando en el área de Educación para el Trabajo, al respecto en la tesis de Cieza, S. (2018) se argumenta que los proyectos productivos son una diversidad de actividades que se realizan con el fin de crear bienes y servicios para responder a las necesidades de los clientes, los que pueden ser consumidos o utilizados en su estado primigenio donde la actividad

productiva es el medio más efectivo de su relación con la naturaleza que al ser transformado satisface una diversidad de necesidades que se presenta, asimismo se debe precisar que la escuela es la fuente de riquezas materiales e intelectuales para que se pueda ir formando habilidades de emprendimiento e ir generando recursos que contribuyan a fortalecer su bienestar, para lograrlo es necesario utilizar una diversidad de recursos y orientar las actividades en el entorno de desarrollo establecido previamente para gestionar adecuadamente la producción de bienes o servicios.

### 2.3. Definición de términos básicos

- a) **Actitudes.** Disposiciones de las personas para actuar en un determinado momento de su vida donde se hace pertinente pensar y sentir de acuerdo a las circunstancias que se presentan, donde las ideas y sentimientos precisan las metas deseables de cómo aprenden y se desarrollan emocionalmente los estudiantes durante su formación. (Marroquin, R. 2019)
- b) **Cliente:** Individuo o entidad que compra los bienes o servicios ofertados por el vendedor.
- c) **Conocimientos:** Conjunto de representaciones abstractas que se almacenan mediante los procesos de aprendizaje o diversidad de acciones que prevén la experiencia.
- d) **Design:** Proceso previo de configuración mental con el fin de representar una posible solución, involucra otras dimensiones que se ubican más allá del aspecto, la forma y el color.
- e) **Empatizar.** Característica y cualidad fundamental de la comunicación que se realiza entre dos o más personas, que permite comprender al otro en el

comportamiento y la toma de decisiones, está estrechamente ligado a la inteligencia emocional.

- f) **Emprendimiento:** Acción nueva que desarrolla una persona natural o jurídica para ejecutar una visión que se ha establecido previamente como idea de negocios.
- g) **Enseñanza.** Actividad que se realiza mediante la interacción de docentes, estudiantes, el objeto de conocimiento y el entorno educativo donde se desarrolla la actividad.
- h) **Gestión:** Es la acción que se desarrolla de manera eficiente y eficaz
- i) **Idear.** Etapa del design thinking que permite que el docente genera con los estudiantes una variedad de opciones para plantear alternativas de solución a una diversidad de problemáticas presentadas en los estudiantes en el proceso productivo.
- j) **Modelo:** Cosa que sirve a modo pauta para ser imitada
- k) **Proyecto:** Es conjunto de actividades planificadas para desarrollar articuladamente determinadas bienes o servicio capaces de satisfacer necesidades o solucionar problemas

## **2.4. Formulación de hipótesis**

### **2.4.1. Hipótesis general**

Existe relación significativa entre el Método Design Thinking y la gestión de proyectos en el área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.

### **2.4.2. Hipótesis específicas**

- a. Existe relación significativa entre Método Design Thinking y principios de gestión de proyecto del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.
- b. Existe relación entre Método Design Thinking y procesos de gestión de proyecto del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.

### **2.4.3. Hipótesis nula**

#### **General:**

No existe relación significativa entre el Método Design Thinking y la gestión de proyectos en el área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.

## **2.5. Identificación de variables**

### **2.5.1. Variable 1**

Método Design Thinking

### **2.5.2. Variable 2**

Gestión de proyectos

## 2.6. Definición Operacionalización de variables

### 2.6.1. Definición conceptual

#### Variable 1:

**Método Design Thinking:** proceso analítico y creativo que considera a una persona presentándole oportunidades para la generación de nuevas ideas que comprenden la innovación, estableciendo nuevas formas de representación o ejecución de procesos y que toma como centro la perspectiva de los usuarios finales para experimentar, modelar y crear prototipos, recopilar comentarios y rediseñar (Razzouk & Shute, 2012; González, 2015).

#### Variable 2:

**Gestión de proyectos:** Conjunto de metodologías para planificar y dirigir las tareas que conforman y los recursos que compone un proyecto.

#### Variable interviniente

a) Variable interviniente de control interno

✚ Biopsicosocial

b) Variable interviniente control externo

✚ Recursos tecnológicos (internet)

#### Variables extrañas

- Desintegración de familia

### 2.6.2. Definición Operacional

El siguiente cuadro grafica las variables, dimensiones y los indicadores correspondientes.

**Tabla 1.**Operacionalización de variables

	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
V1	Método Design Thinking	Es una metodología interdisciplinar y colaborativa para la resolución de problemas donde se busca priorizar las preferencias y necesidades de los usuarios por ser el elemento central del diseño	1.1 Empatizar	1.1.1. Conoce las necesidades 1.1.2. Identifica las normas 1.1.3. Reconoce los saberes	
			1.2 Idear	1.2.1. Conoce las ideas 1.2.2. Identifica y asocia la información 1.2.3. Selecciona pensamientos adecuados	
			1.3 Prototipar	1.3.1 Define el intercambio de opiniones 1.3.2 Respeta el prototipo de solución 1.3.3 Propone soluciones adecuadas	
			1.4 Evaluar	1.4.1 Motivación extrínseca 1.4.2 Motivación intrínseca 1.4.3 Empatía	
V2	Gestión de proyectos	La gestión de proyectos es la disciplina de utilizar principios, procedimientos para guiar con éxito un proyecto desde su concepción hasta su finalización.	2.1 Principios de gestión de proyectos	2.1.1 Entender el contexto de la organización 2.1.2 Triple restricción 2.1.3 Buenas comunicaciones	
			2.2 Procedimiento de gestión de proyectos	2.2.1 Inicio 2.2.2 Planificación 2.2.3 Ejecución 2.2.4 Control y seguimiento 2.2.5 Cierre	

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo de investigación**

Este presente trabajo de investigación es de tipo básica, sustantiva y de enfoque cuantitativo

#### **3.2. Nivel de investigación**

Descriptivo correlacional

#### **3.3. Métodos de investigación**

##### **3.3.1. Método general**

 Método científico

En el proceso de nuestro trabajo de investigación se aplicaron el método científico que predomina, y que se puede extrapolar de manera sistemática ya que se sustenta en leyes que dedujo el hombre, por lo que la efectividad del método es contrastable en el propio uso (recuperado de <https://sferaxh2o.blogspot.com/2019/>).

### 3.3.2. Método específico

- ✚ Método heurístico: Se aplicará método heurístico porque en un trabajo de investigación se crea nuevas ideas, es decir aporte de conceptos de nuevas palabras.
- ✚ Método hermenéutico: Se aplicará método hermenéutico porque es el conocimiento y arte de interpretación de textos de investigación científica y calculo estadístico.
- ✚ Método estadístico: Se aplicará este método con una secuencia de procedimientos para manejar datos cualitativos y cuantitativos propios de la investigación, tiene por propósito la comprobación, en una parte de la realidad de una o varias conciencias verificables.

### 3.4. Diseño de la investigación

Transeccional correlacional-causal, describe relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado, ya sea en términos correlacionales, o en función de la relación causa-efecto. **Hernández (2010).**

Esquema simbólico



### 3.5. Población y muestra

#### 3.5.1. Población

Se trabajo con una población de 126 estudiantes del 1° grado hasta 5° grado de la IE Inca Garcilaso de la vega de San Pedro de Pillao.

**Tabla 2.** *Población de estudio*

N°	Estudiante	Grado	Sección	Observaciones
01	23	1°	“U”	
02	27	2°	“U”	
03	17	3°	“U”	Publico
04	29	4°	“U”	
05	30	5°	“U”	
Total	126			

#### 3.5.2. Muestra

Para hallar el tamaño de la muestra se aplicó los procesos para calcular una probabilística que se muestra a continuación:

$$no = \frac{n}{1 + \frac{n-1}{N}}$$

Donde:

n=muestra inicial

N=población

no=muestra ajustada

$$no = \frac{96}{1 + \frac{96-1}{126}} = \frac{96}{1.75} = 54$$

no=54

La selección de la unidad de análisis se realizó de forma intencional con 54 estudiantes de VII siglo de ambos sexos de 4° y 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la vega del distrito de San Pedro de Pillao, provincia Daniel Alcides Carrión.

**Tabla 3.** *Muestra de estudio*

N°	Número de estudiantes	Grado	Sección
01	29	4°	“U”
02	25	5°	“U”
Total	54		

### 3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

#### 3.6.1. Técnicas

- **Análisis documental:** Es técnica de obtención de recolección de información de manera moderada y selectiva para que así garantice el propósito de estudio. Sampieri (2003).
- **Encuesta:** Consiste en un conjunto de interrogantes concerniente a una o más variables a medir. Sampieri (2003).
- **Fichaje:** Es una técnica que te permite recolectar datos, consiste en registrar o consignar información significativa, para el investigador por escrito en tarjetas de diferentes tamaños. Carrasco (2016)

### **3.6.2. Instrumentos**

- **Cuestionario**, posibilita el recojo de datos a partir de interrogantes diversas relacionadas con las variables y sus respectivas dimensiones, que pueden ser dicotómicos o politómicas, con escalas de valoración o dependiendo del investigador.
- **Registros de evaluación**, representa datos numéricos que son decisiones establecidas por los docentes para registrar los desempeños académicos de sus estudiantes.

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

### **3.7.1. Selección de instrumentos**

Se ha procedido seleccionar dos cuestionarios para la recopilación de información, estrictamente relacionados con cada una de las variables y dimensiones de la presente investigación

### **3.7.2. Validación de instrumentos**

Para realizar este proceso se ha utilizado el Alpha de Cronbach

### **3.7.3. Confiabilidad de instrumentos**

Se ha procedido a dar confiabilidad a cada instrumento en relación a cada variable mediante el Alpha de Cronbach, realizando una prueba piloto para establecer la validez de contenido, constructo y de criterio, posterior a ello se ha procedido a utilizar SPSS para realizar los procesos de fiabilidad de los instrumentos para ser aplicados.

## **3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

El método de análisis de datos a seguir es el siguiente:

- Aplicación de las encuestas validadas a la muestra de estudiantes que forman parte del grupo control y grupo experimental
- Tabulación de datos obtenidos y análisis descriptivo utilizando el programa SPSS.
- Aplicación de la estadística inferencial para medir normalidad de datos y validar las hipótesis planteadas.
- Presentación de resultados en tablas y gráficos con su respectivo análisis.

### **3.8.1. Procesamiento manual**

Se ha utilizado el conteo para determinar la cantidad de respuestas encontradas en función a los ítems planteados.

### **3.8.2. Procesamiento electrónico**

Se ha utilizado el programa informático SPSS y Microsoft Excel, para procesar los valores que se han encontrado al aplicar los instrumentos en estricta relación con la investigación.

Para la prueba de hipótesis se ha utilizado la correlacional rho de Spearman por tratarse de datos cualitativos para comprobar la relación existente entre las dos variables y sus respectivas dimensiones.

## **3.9. Tratamiento estadístico**

Se ha realizado con la presentación de tablas y gráficos que representan la distribución de frecuencias por cada una de las variables y sus respectivas dimensiones establecidas en la investigación. Para comprobar la confiabilidad de los instrumentos se ha aplicado una prueba piloto, cuyos valores obtenidos se ha procedido a evaluar aplicando la prueba Alpha de Cronbach. Para realizar la prueba de hipótesis se ha utilizado el coeficiente Rho de Spearman por tratarse de datos cualitativos.

### **3.8. Orientación ética filosófica y epistémica**

A continuación, se detalla los aspectos éticos que tuvo en cuenta la presente investigación.

- Respeto por la autoría de las fuentes de información, referenciando adecuadamente los artículos, libros o investigaciones utilizadas.
- Parafraseando la información obtenida para respetar los derechos de propiedad intelectual y citando adecuadamente a los autores.
- Cumpliendo con la diversidad de aspectos formales y normativas de la universidad.
- Respetando la confidencialidad de los participantes.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

#### **4.1. Descripción del trabajo de campo**

Para realizar los procesos de recojo y procesamiento de datos relacionados con la presente investigación en relación con las variables y dimensiones de estudio, se ha aplicado dos cuestionarios con el fin de obtener información detallada en relación a la aplicación del método design thinking con sus dimensiones empatizar, idear, prototipar y evaluar con el fin de conocer los procedimientos que han empleado los estudiantes con para la resolución de una situación problemática que se presentó en el medio social durante los años 2021 y 2022 considerando que en el área se ha implementado el uso de la misma como propuesta del ministerio en las sesiones desarrolladas con aprendo en casa, en relación a la segunda variable gestión de proyectos se ha aplicado un cuestionario considerando las dimensiones principios de gestión de proyectos y procedimientos de gestión de proyectos, que ha permitido el entendimiento del contexto de la organización que han implementado en la entidad durante su formación básica en el área, las buenas comunicaciones que se deben practicar,

el inicio, planificación, ejecución y control aplicados para la gestión respectiva de un proyecto implementado.

#### 4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.

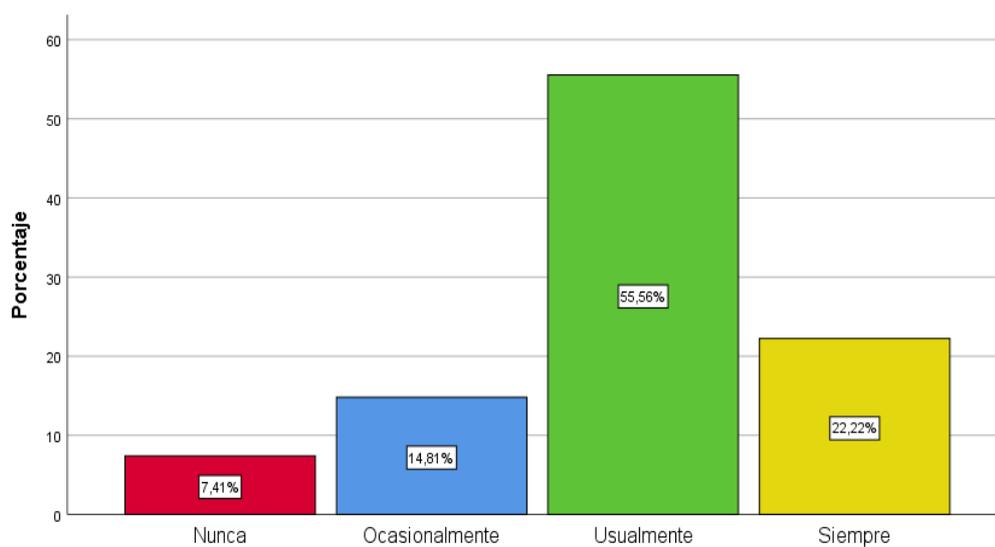
##### Tablas, gráficas e interpretación de datos

##### Cuestionario 1: Método Design Thinking

**Tabla 4.** *El docente promueve la participación interactiva, lúdica y creativa al desarrollar sus sesiones de aprendizaje con los estudiantes.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	7,4	7,4	7,4
	Ocasionalmente	8	14,8	14,8	22,2
	Usualmente	30	55,6	55,6	77,8
	Siempre	12	22,2	22,2	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 1.** *Promueve la participación interactiva, lúdica y creativa al desarrollar las clases*

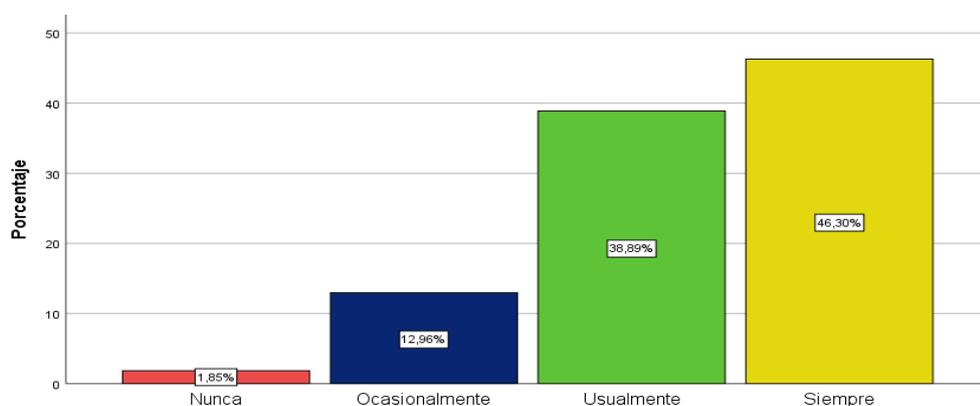


**Interpretación:** En relación al ítem el docente promueve la participación interactiva, lúdica y creativa al desarrollar sus sesiones de aprendizaje con los estudiantes se puede observar que el 7.4% (4) menciona que nunca el docente promueve esos procesos interactivos durante la realización de sus clases, un 14.8% (8) responden ocasionalmente, un 55.6 % (30) usualmente y un 22.2% (12) siempre; los resultados muestran que los estudiantes son protagonistas directos del trabajo académico.

**Tabla 5.** *Comparte anécdotas, experiencias y conocimientos con tus compañeros y los docentes respetando los acuerdos de convivencia del aula*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	1,9	1,9	1,9
	Ocasionalmente	7	13,0	13,0	14,8
	Usualmente	21	38,9	38,9	53,7
	Siempre	25	46,3	46,3	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 2.** *Comparte anécdotas, experiencias y conocimientos con tus compañeros y los docentes respetando los acuerdos de convivencia del aula*

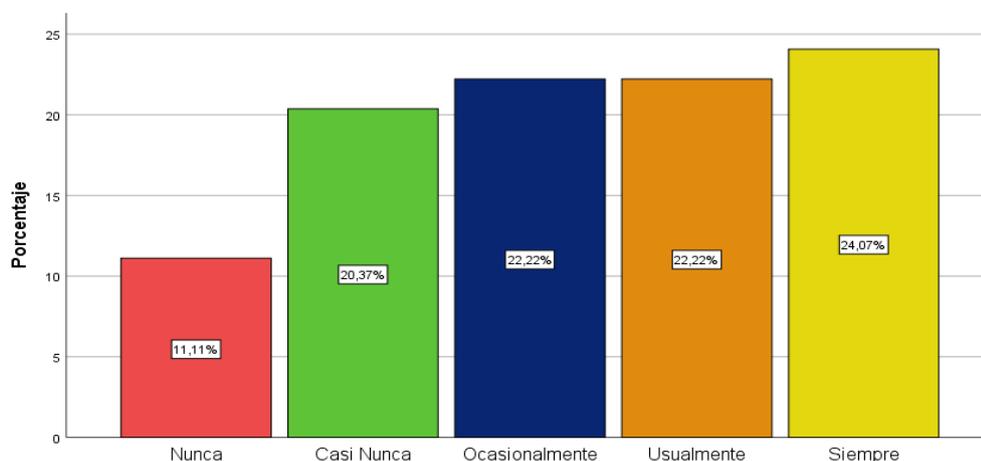


**Interpretación:** Al observar la tabla y figura precedente frente al ítem propuesto comparte anécdotas, experiencias y conocimientos con tus compañeros y los docentes respetando los acuerdos de convivencia del aula, un 1.85% (1) responde nunca, un 13% (7) responde ocasionalmente, un 38.9% (21) usualmente y un 46.4% (25) siempre; los resultados indican que los estudiantes comparten todo lo que se encuentra a su alcance tanto con sus compañeros de aula como con el docente durante la realización de las sesiones de aprendizaje.

**Tabla 6.** *Utilizas una herramienta o técnica para poder desenvolverte de manera dinámica y creativa, sin dificultad*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	6	11,1	11,1	11,1
	Casi Nunca	11	20,4	20,4	31,5
	Ocasionalmente	12	22,2	22,2	53,7
	Usualmente	12	22,2	22,2	75,9
	Siempre	13	24,1	24,1	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 3.** *Comparte anécdotas, experiencias y conocimientos con tus compañeros y los docentes respetando los acuerdos de convivencia del aula*

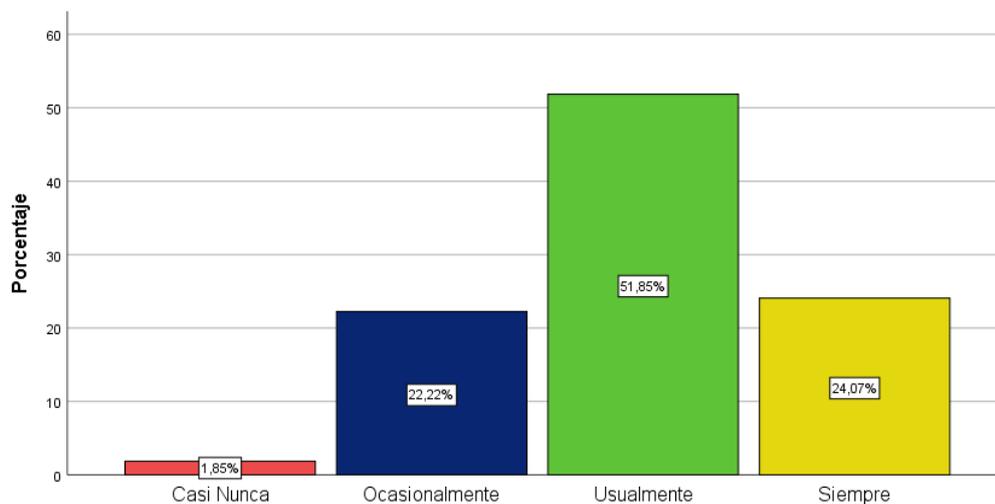


**Interpretación:** La tabla y figura precedente muestra respuestas divididas entre los participantes, un 24.1% (13) responden siempre, un 22.2% (12) usualmente, un 22.2% (12) ocasionalmente, un 20.4% (11) casi nunca y un 11.1% (6) nunca; lo cual indica que existe la predisposición para compartir y fortalecer las experiencias y conocimientos con sus colegas y los docentes considerando siempre los acuerdos de convivencia arribados en el área.

**Tabla 7.** *Consideras importante generar diversidad de ideas posibles para la elaboración de proyectos de emprendimiento*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	1	1,9	1,9	1,9
	Ocasionalmente	12	22,2	22,2	24,1
	Usualmente	28	51,9	51,9	75,9
	Siempre	13	24,1	24,1	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 4.** *Consideras importante generar diversidad de ideas posibles para la elaboración de proyectos de emprendimiento*

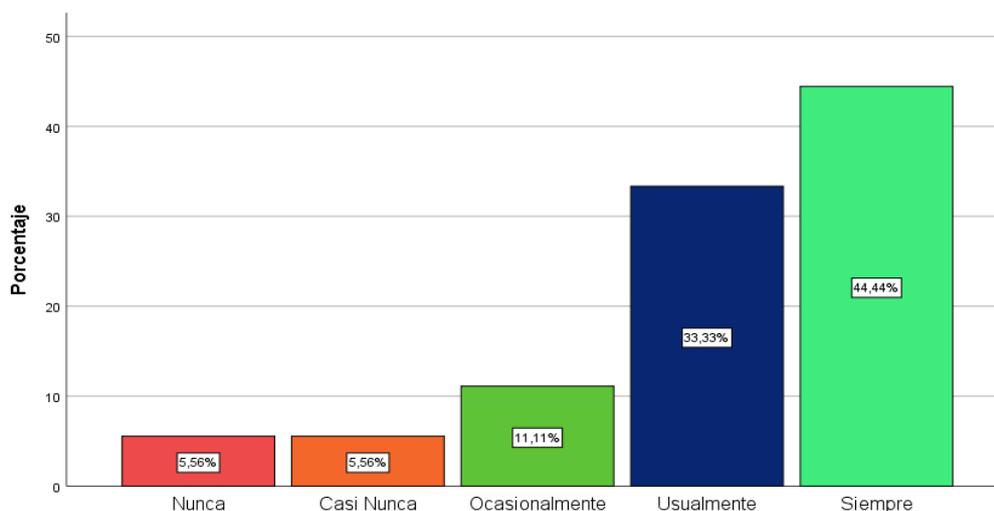


**Interpretación:** Frente al ítem propuesto consideras importante generar diversidad de ideas posibles para la elaboración de proyectos de emprendimiento se observa que un 1.9% (1) responden casi nunca, un 22.2% (12) ocasionalmente, un 51.9% (28) usualmente, un 24.1% (13) siempre; los resultados muestran que los estudiantes generan una diversidad de ideas para proponer proyectos en un gran porcentaje lo que implica que existe aprendizajes relacionados con la metodología en desarrollo.

**Tabla 8.** *Consideras que se deben utilizar herramientas o técnicas para generar más ideas nuevas y precisarlas.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	5,6	5,6	5,6
	Casi Nunca	3	5,6	5,6	11,1
	Ocasionalmente	6	11,1	11,1	22,2
	Usualmente	18	33,3	33,3	55,6
	Siempre	24	44,4	44,4	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 5.** *Consideras que se deben utilizar herramientas o técnicas para generar más ideas nuevas y precisarlas.*

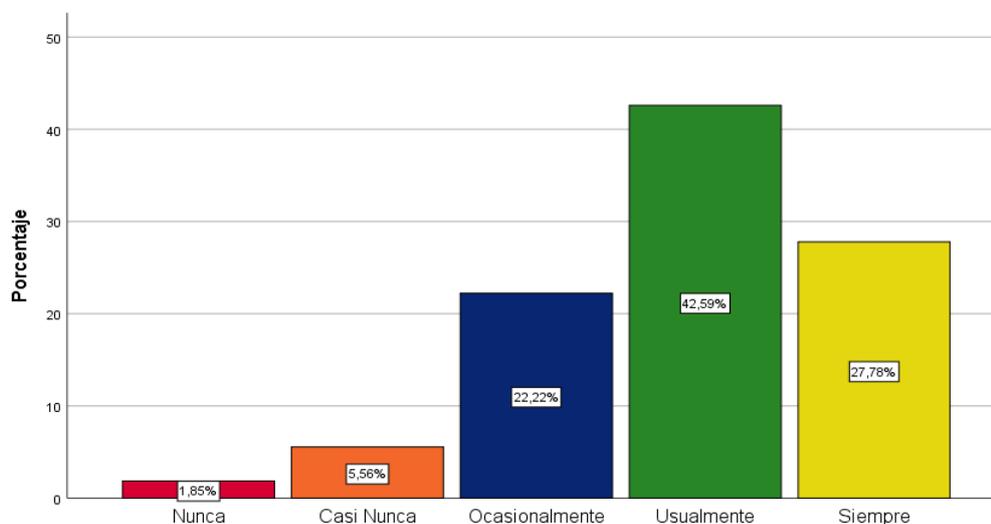


**Interpretación:** Los resultados que se observan en la tabla precedente de acuerdo al ítem consideras que se deben utilizar herramientas o técnicas para generar más ideas nuevas y precisarlas, un 5,6% (3) responden nunca, un 5,6% (3) casi nunca, un 11,1% (6) ocasionalmente, 33,3% (18) usualmente y un 44,4% (24) siempre; estos resultados demuestran que los estudiantes que como recursos adicionales se deben aplicar y utilizar otras herramientas para fortalecer los aprendizajes.

**Tabla 9.** *Consideras que durante el proceso de elección de las ideas previas son necesarias la síntesis de información recopilada.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	1,9	1,9	1,9
	Casi Nunca	1	1,9	1,9	3,7
	Ocasionalmente	18	33,3	33,3	37,0
	Usualmente	23	42,6	42,6	79,6
	Siempre	11	20,4	20,4	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 6.** *Proceso de elección de las ideas previas necesarias la síntesis de información recopilada*

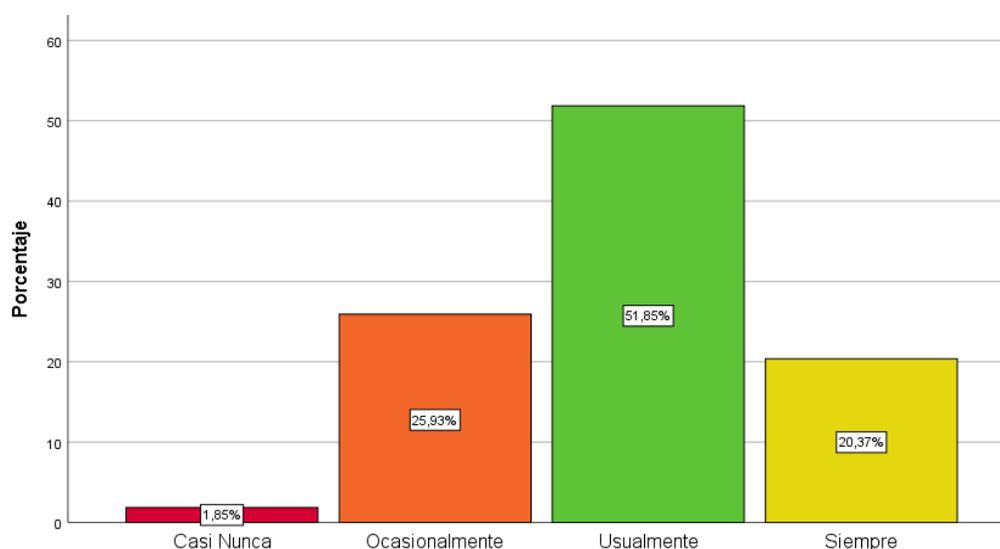


**Interpretación:** Al observar la tabla y figura precedente un 1.9% (1) de los estudiantes responden nunca, un 1.9% (1) casi nunca, un 33.3% (18) ocasionalmente, un 42.6% (23) usualmente y un 20.4% (11) siempre, en relación a la pregunta consideras que durante el proceso de elección de las ideas previas son necesarias la síntesis de información recopilada,

**Tabla 10.** *Identificas las necesidades de tu medio social en base a tus expectativas de emprendimiento*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	1	1,9	1,9	1,9
	Ocasionalmente	14	25,9	25,9	27,8
	Usualmente	28	51,9	51,9	79,6
	Siempre	11	20,4	20,4	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 7.** *Identificas las necesidades de tu medio social en base a tus expectativas de emprendimiento*

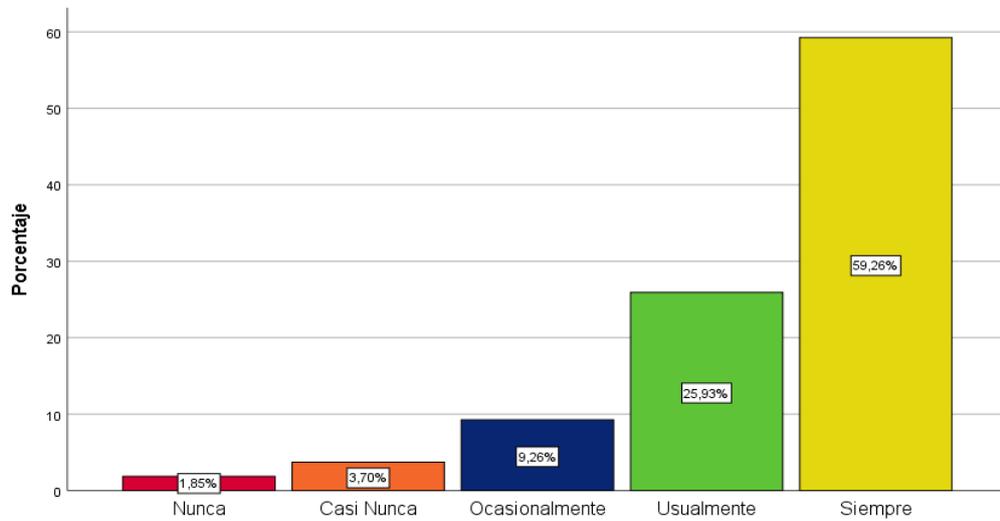


**Interpretación:** Al observar los resultados de la tabla y figura precedente se distingue que en relación al ítem identificas las necesidades de tu medio social en base a tus expectativas de emprendimiento un 1.9% (1) responden casi nunca, un 25.9 % (14) ocasionalmente, un 51.9% (28) usualmente y un 20.4% (11) siempre; estos resultados muestran que los estudiantes poseen las habilidades para identificar las necesidades propias de su medio social en función a sus actividades relacionadas con el emprendimiento.

**Tabla 11.** *Con respecto a la idea de emprendimiento piensas que debe verse funcional, llamativa y visualmente atractiva.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	1,9	1,9	1,9
	Casi Nunca	2	3,7	3,7	5,6
	Ocasionalmente	5	9,3	9,3	14,8
	Usualmente	14	25,9	25,9	40,7
	Siempre	32	59,3	59,3	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 8.** *Con respecto a la idea de emprendimiento piensas que debe verse funcional, llamativa y visualmente atractiva.*

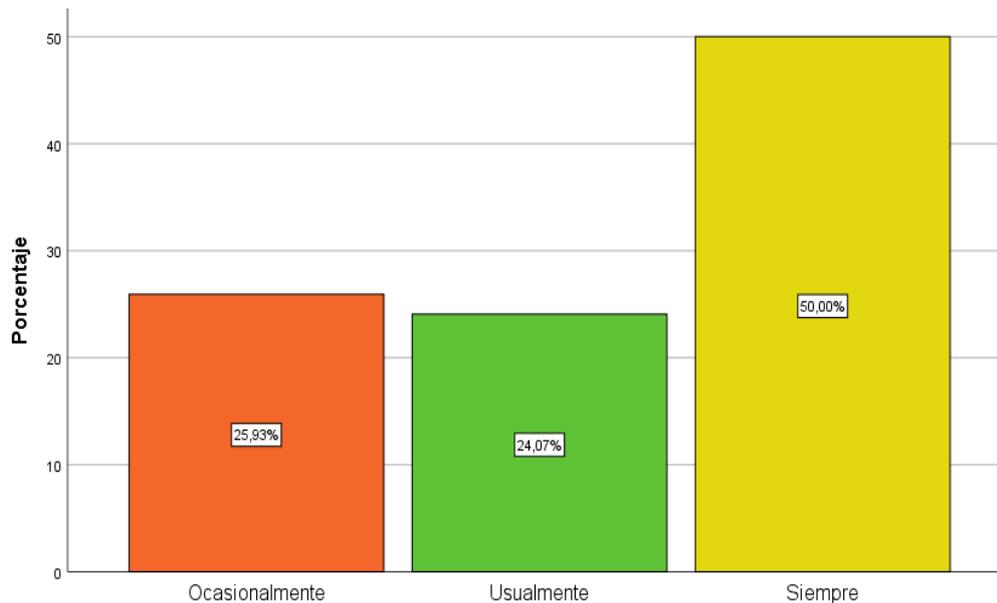


**Interpretación:** Los resultados de la tabla 13 muestran que un 1.9% (1) responden nunca, un 3.7% (2) casi nunca, un 9.3% (5) ocasionalmente, un 25.9% (14) usualmente, un 59.3% (32) siempre; en relación al ítem con respecto a la idea de emprendimiento que debe verse funcional, llamativa y visualmente atractiva.

**Tabla 12.** *Consideras que las técnicas tradicionales como la pintura, dibujo, modelado y los programas de diseño son importantes para representar correctamente la propuesta de diseño.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ocasionalmente	14	25,9	25,9	25,9
	Usualmente	13	24,1	24,1	50,0
	Siempre	27	50,0	50,0	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 9.** *Las técnicas tradicionales como la pintura, dibujo, modelado y los programas de diseño son importantes para representar la propuesta de diseño.*

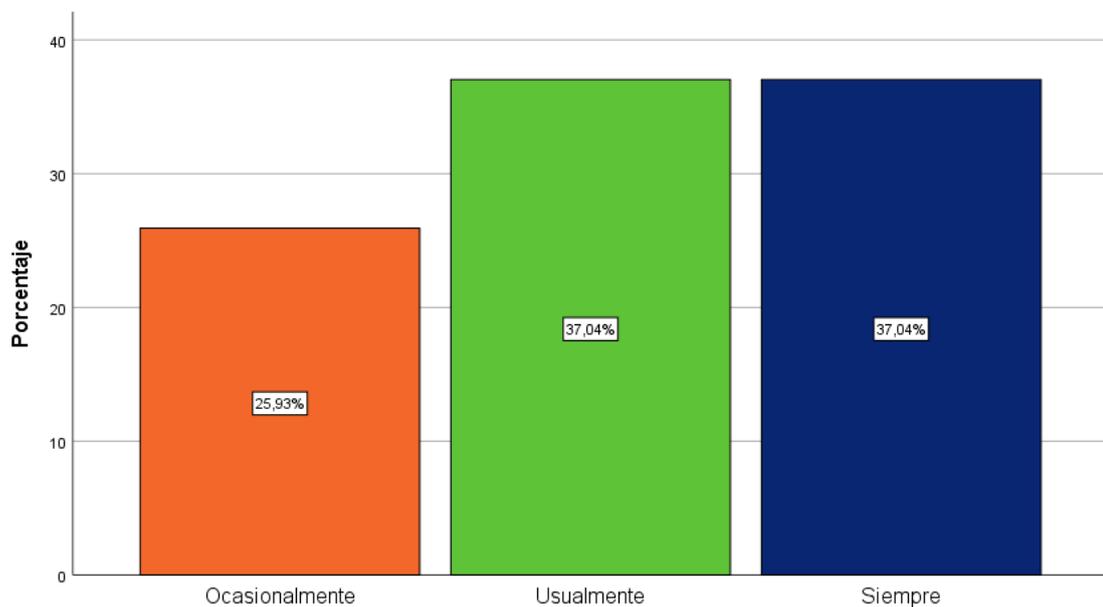


**Interpretación:** Los resultados que se observan muestran que un 25.9% (14) responden ocasionalmente, un 24.1% (13) usualmente y un 50% (27) siempre, lo que demuestra que las técnicas tradicionales como la pintura, dibujo, modelado y los programas de diseño son importantes para representar correctamente la propuesta de diseño.

**Tabla 13.** *Consideras que las herramientas graficas pueden crear un producto o servicio de manera definida mejorando, repitiendo y definiéndolo*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ocasionalmente	14	25,9	25,9	25,9
	Usualmente	20	37,0	37,0	63,0
	Siempre	20	37,0	37,0	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 10.** *Las herramientas graficas pueden crear un producto o servicio de manera definida mejorando, repitiendo y definiéndolo*

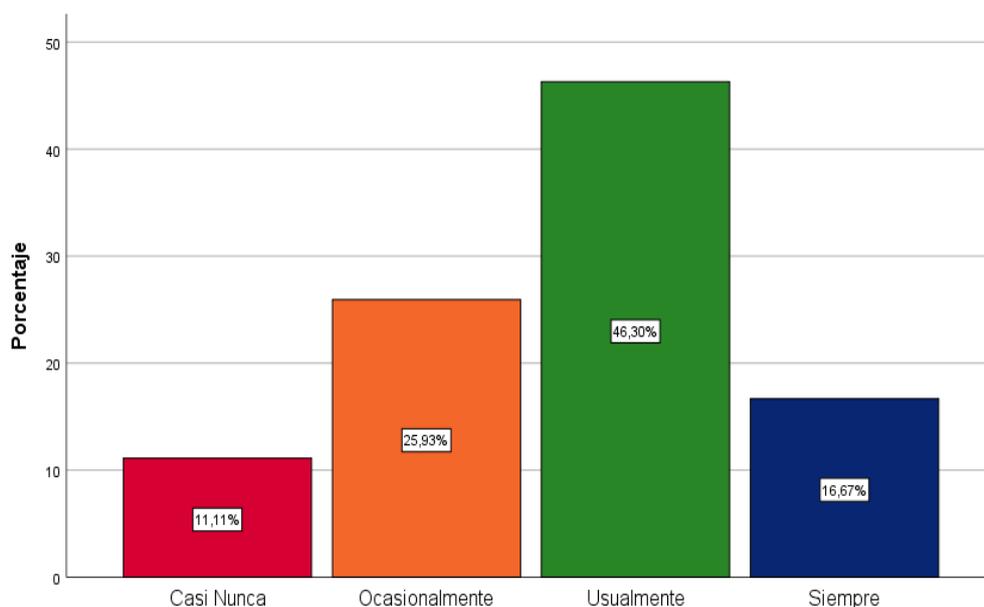


**Interpretación:** Frente al ítem consideras que las herramientas graficas pueden crear un producto o servicio de manera definida mejorando, repitiendo y definiéndolo los estudiantes encuestados en un 25.9% (14) responden ocasionalmente, un 37% (20) usualmente y un 37% (20) siempre, demostrando que tienen los conocimientos necesarios para utilizar diversas herramientas gráficas.

**Tabla 14.** *Los prototipos que presentas acerca de un proyecto a desarrollar responden a la necesidad que se pretende resolver*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	6	11,1	11,1	11,1
	Ocasionalmente	14	25,9	25,9	37,0
	Usualmente	25	46,3	46,3	83,3
	Siempre	9	16,7	16,7	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 11.** *Los prototipos responden a la necesidad que se pretende resolver*

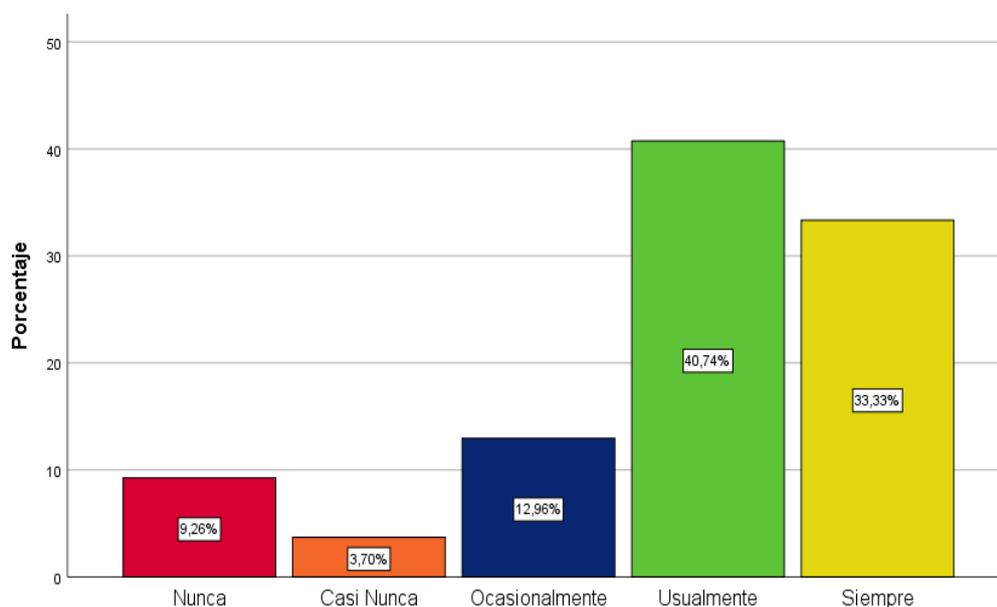


**Interpretación:** Los resultados obtenidos frente al ítem los prototipos que presentas acerca de un proyecto a desarrollar responden a la necesidad que se pretende resolver, muestran que un 11.1 % (6) responden casi nunca, un 25.9% (14) ocasionalmente, un 46.3% (25) y un 16.7% (9) siempre; lo que demuestra que la mayoría de los estudiantes poseen los conocimientos acerca de la representación de propuestas de diseño para representar un bien o servicio a emprender.

**Tabla 15.** *Aplico herramientas para elaborar el boceto de la idea de emprendimiento que se pretende desarrollar*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	9,3	9,3	9,3
	Casi Nunca	2	3,7	3,7	13,0
	Ocasionalmente	7	13,0	13,0	25,9
	Usualmente	22	40,7	40,7	66,7
	Siempre	18	33,3	33,3	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 12.** *Aplico herramientas para elaborar el boceto de la idea de emprendimiento*

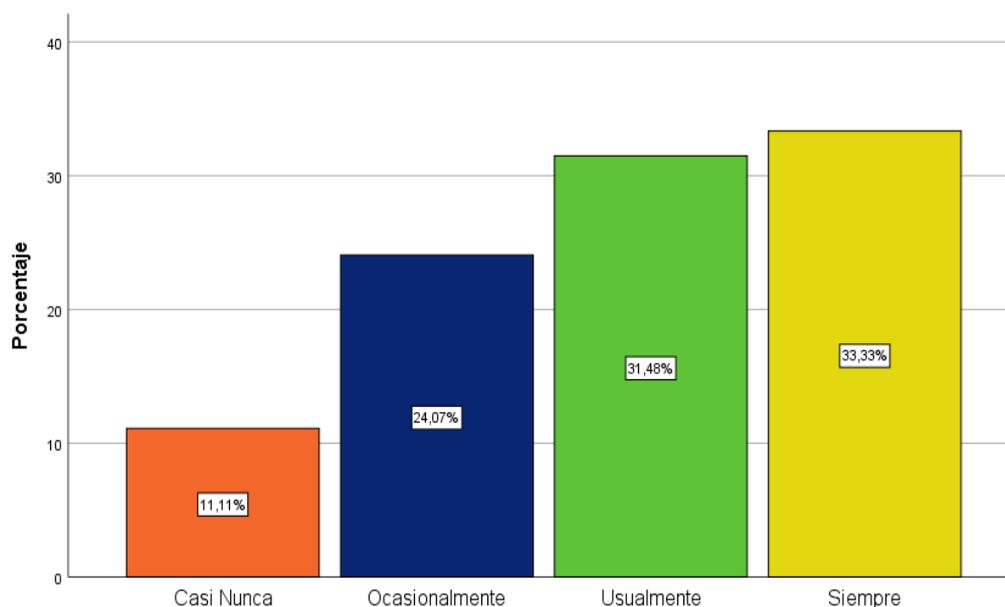


**Interpretación:** En relación al ítem aplico herramientas para elaborar el boceto de la idea de emprendimiento a desarrollar, los estudiantes encuestados en un 9.3% (5) responden nunca, un 3.7% (2) casi nunca, un 13% (7) ocasionalmente, un 40.7% (22) usualmente y un 33.3% (18) siempre; los resultados muestran que los estudiantes conocen de algunas herramientas para aplicarlos durante la elaboración de bocetos con la idea de emprendimiento previo.

**Tabla 16.** *El diseño del prototipo responde a la necesidad real de la propuesta de inversión que se pretende implementar*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	6	11,1	11,1	11,1
	Ocasionalmente	13	24,1	24,1	35,2
	Usualmente	17	31,5	31,5	66,7
	Siempre	18	33,3	33,3	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 13.** *El diseño del prototipo responde a la necesidad real de la propuesta de inversión que se pretende implementar*

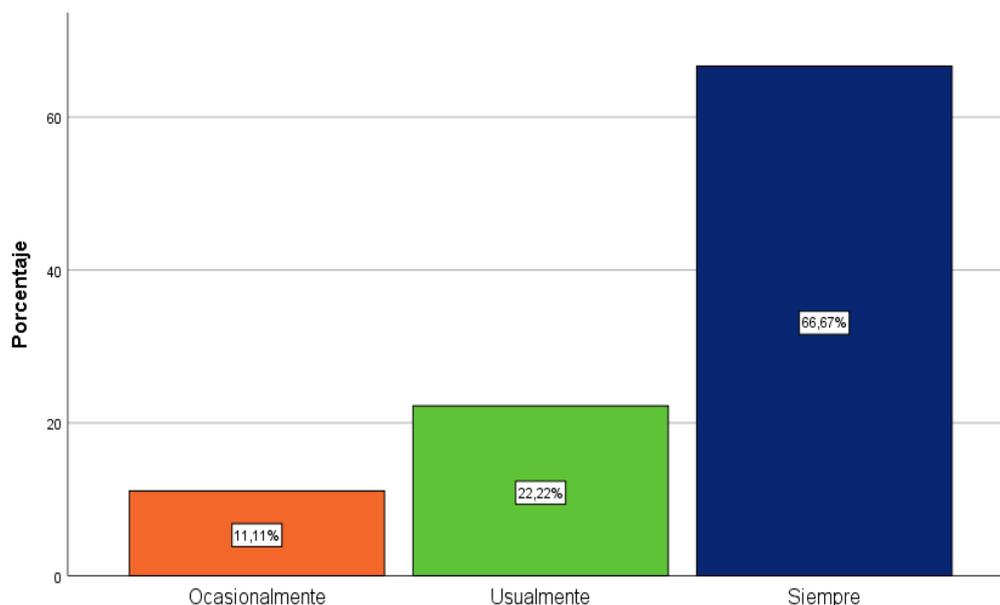


**Interpretación:** Frente al presente ítem el diseño del prototipo responde a la necesidad real de la propuesta de inversión que se pretende implementar, las respuestas de los estudiantes encuestados muestran que un 11.1% (6) responden casi nunca, un 24.1% (13) ocasionalmente, un 31.5% (17) usualmente y un 33.3% (18) siempre, lo que demuestra que queda claro la relación entre el diseño del prototipo y la necesidad real de la propuesta de inversión que se intenta desarrollar.

**Tabla 17.** *Las propuestas del docente o compañeros de clase me generan interés y consolido las ideas para presentar el producto de la idea de proyecto*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Ocasionalmente	6	11,1	11,1	11,1
Usualmente	12	22,2	22,2	33,3
Siempre	36	66,7	66,7	100,0
Total	54	100,0	100,0	

**Figura 14.** *Las propuestas del docente o compañeros de clase me generan interés y consolido las ideas para presentar el producto de la idea de proyecto*



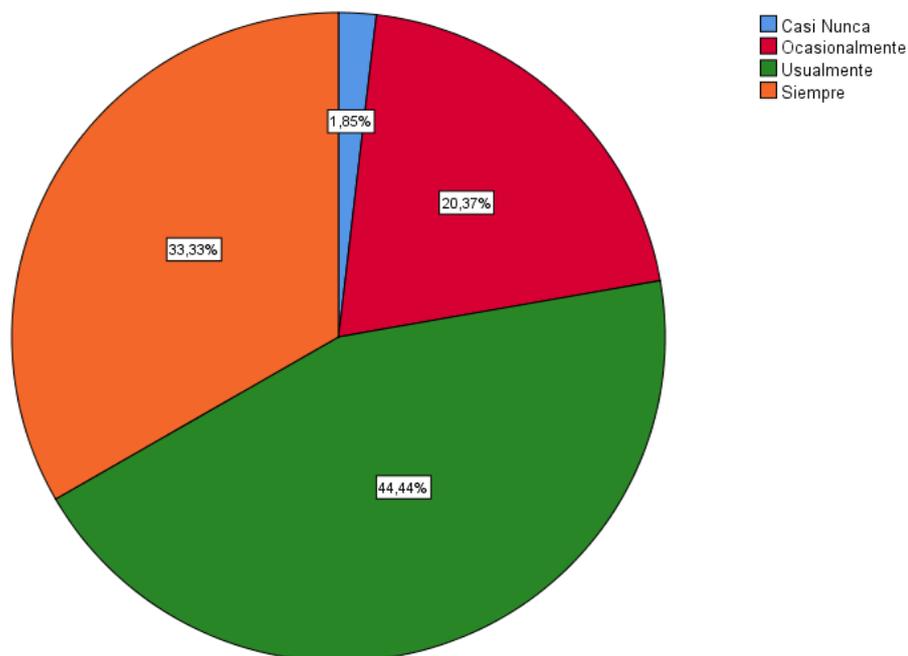
**Interpretación:** Los resultados que se presentan en la tabla y figura precedente muestran que un 11.1% (6) responden ocasionalmente, un 22.2% (12) usualmente y un 66.7% (36) siempre; estas respuestas demuestran que la mayoría de los estudiantes muestran interés y consolidan sus ideas a partir de las propuestas del docente o de sus compañeros.

## **Cuestionario 2: Gestión de Proyectos**

**Tabla 18.** *Tomo una decisión para implementar un proyecto cuando tengo conocimiento pleno del bien o servicio a realizar*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	1	1,9	1,9	1,9
	Ocasionalmente	11	20,4	20,4	22,2
	Usualmente	24	44,4	44,4	66,7
	Siempre	18	33,3	33,3	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 15.** *Tomo una decisión para implementar un proyecto cuando tengo conocimiento pleno del bien o servicio a realizar*

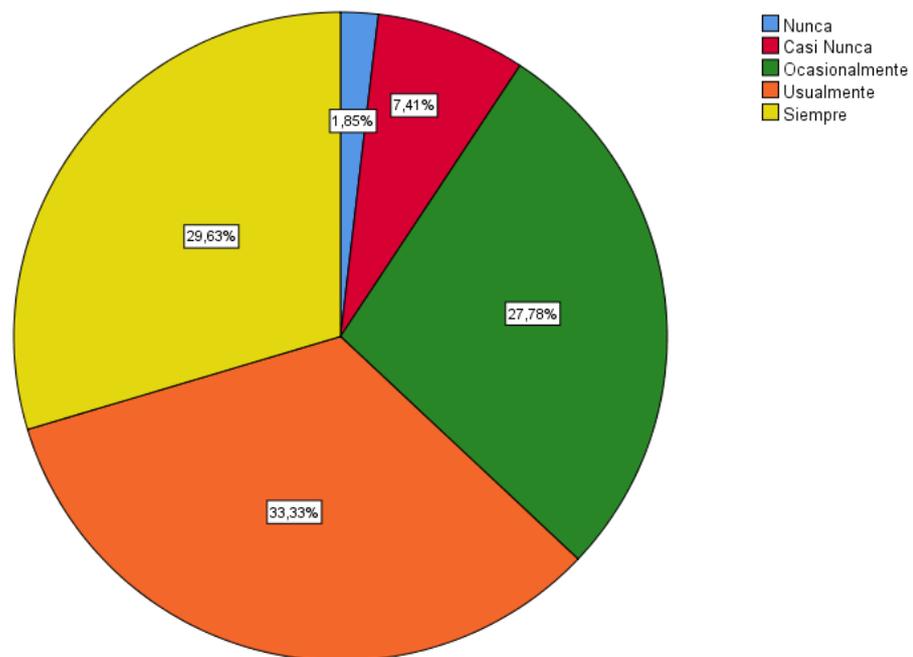


**Interpretación:** En relación al ítem tomo una decisión para implementar un proyecto cuando tengo conocimiento pleno del bien o servicio a realizar, los estudiantes encuestados en un 1.9% (1) responden casi nunca, un 20.4% (11) ocasionalmente, un 44.4%(24) usualmente y un 33.3% (18) siempre; estos resultados muestran que los estudiantes reconocen los procesos para implementar un proyecto con conocimiento pleno del bien o servicio a desarrollar.

**Tabla 19.** *Estoy dispuesto a empezar una actividad a pesar de observar situaciones adversas que impiden su cumplimiento*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	1,9	1,9	1,9
	Casi Nunca	4	7,4	7,4	9,3
	Ocasionalmente	15	27,8	27,8	37,0
	Usualmente	18	33,3	33,3	70,4
	Siempre	16	29,6	29,6	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 15** *Disponibilidad para empezar una actividad a pesar de situaciones adversas*



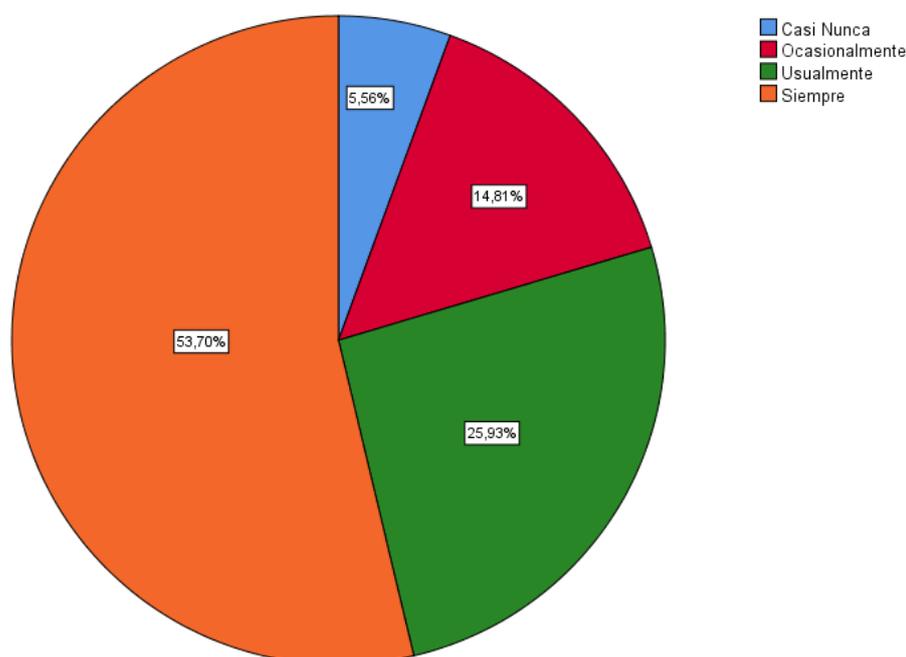
**Interpretación:** Los estudiantes encuestados en relación al presente ítem estoy dispuesto a empezar una actividad a pesar de observar situaciones adversas que impiden su cumplimiento, un 1.9% (1) responde nunca, un 7.4% (4) responde casi nunca, un 27.8% (15) ocasionalmente, un 33.3% (18) usualmente y un 29.6% (16) siempre, lo que indica que los estudiantes frente a

la presencia de situaciones adversas para la ejecución de algo deciden ejecutarlo conociendo la diversidad de problemas que acarrea una decisión de esa índole.

**Tabla 20.** *Para la elaboración del proyecto las explicaciones del docente son precisas y claras*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	3	5,6	5,6	5,6
	Ocasionalmente	8	14,8	14,8	20,4
	Usualmente	14	25,9	25,9	46,3
	Siempre	29	53,7	53,7	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 16.** *Para la elaboración del proyecto las explicaciones del docente son precisas y claras*



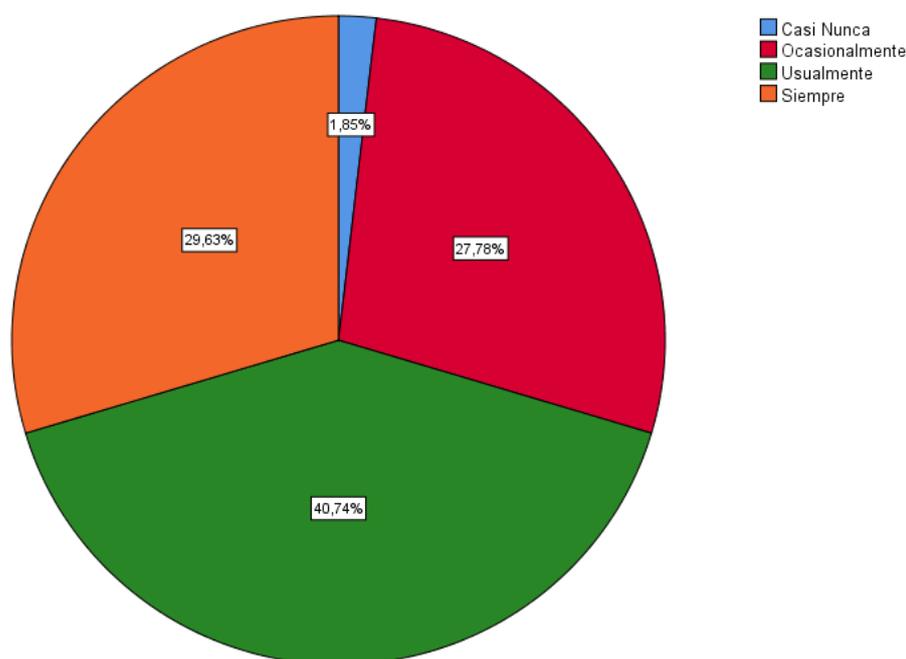
**Interpretación:** En relación al ítem para la elaboración del proyecto las explicaciones del docente son precisas y claras, un 5.6% (3) responden casi nunca, un 14.8% (8) ocasionalmente, un 25.9% (14) usualmente y un 53.7% (29) siempre; lo que demuestra que el docente del área define conceptualmente

con claridad cada uno de los temas que desarrolla con explicaciones y ejemplos claros.

**Tabla 21.** *Resuelvo las limitaciones que se presentan cuando elaboro un proyecto de emprendimiento*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	1	1,9	1,9	1,9
	Ocasionalmente	15	27,8	27,8	29,6
	Usualmente	22	40,7	40,7	70,4
	Siempre	16	29,6	29,6	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 17.** *Resuelvo las limitaciones que se presentan cuando elaboro un proyecto de emprendimiento*



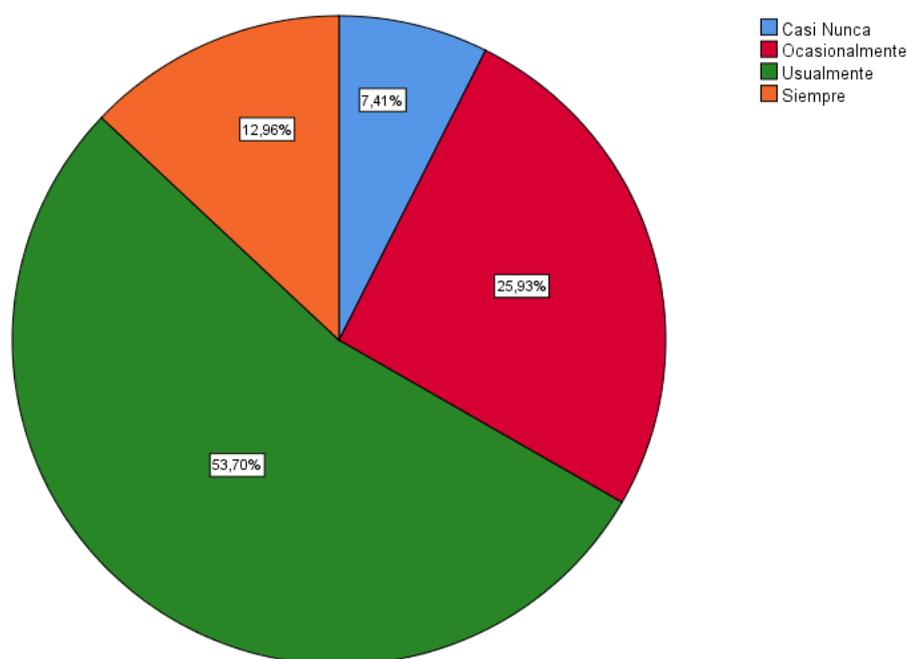
**Interpretación:** Las respuestas obtenidas muestran que un 1.9% (1) responden casi nunca, un 27.8% (15) ocasionalmente, un 40.7% (22) usualmente y un 29.6% (16) siempre; esto demuestra que la mayoría de los

estudiantes tienen la predisposición de resolver situaciones adversas cuando están elaborando un proyecto de emprendimiento determinado.

**Tabla 22.** *Pienso que un bien o servicio puede tener una diversidad de presentaciones cuando se trata de implementarlo*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	4	7,4	7,4	7,4
	Ocasionalmente	14	25,9	25,9	33,3
	Usualmente	29	53,7	53,7	87,0
	Siempre	7	13,0	13,0	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 18.** *Pienso que un bien o servicio puede tener una diversidad de presentaciones cuando se trata de implementarlo*



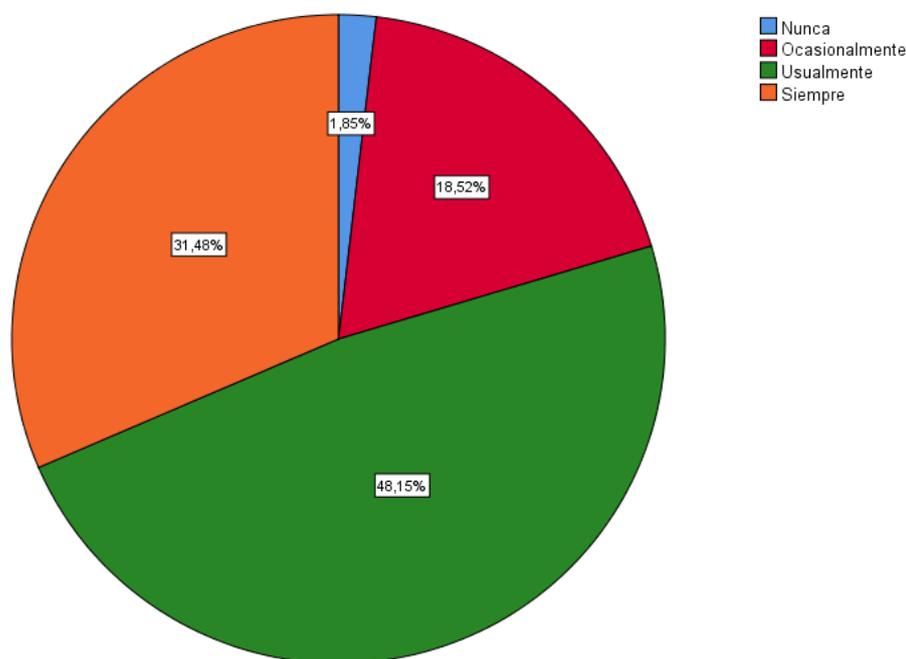
**Interpretación:** Los resultados obtenidos frente al ítem pienso que un bien o servicio puede tener una diversidad de presentaciones cuando se trata de implementarlo, un 7.4% (4) responden casi nunca, un 25.9% (14) ocasionalmente, un 53.7% (29) usualmente y un 13% (7) siempre; estas

respuestas nos brindan información suficiente que cada estudiante ha entendido que debe preparar una diversidad de presentaciones para implementar un bien o servicio.

**Tabla 23.** *Planifico el proyecto de emprendimiento considerando los procesos que comprende*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	1,9	1,9	1,9
	Ocasionalmente	10	18,5	18,5	20,4
	Usualmente	26	48,1	48,1	68,5
	Siempre	17	31,5	31,5	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 19.** *Planifico el proyecto de emprendimiento considerando los procesos que comprende*



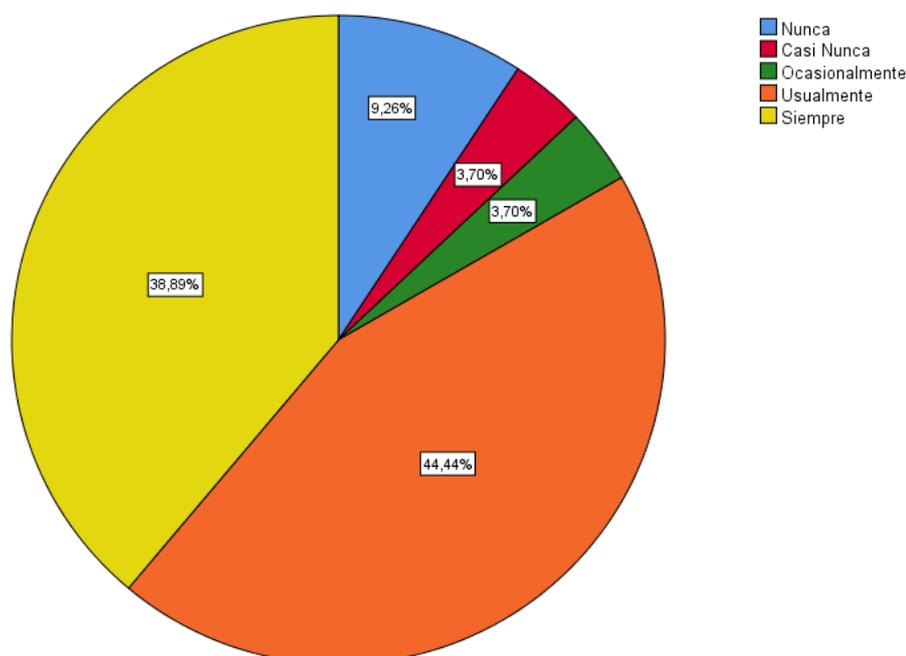
**Interpretación:** Los resultados frente al ítem planifico el proyecto de emprendimiento considerando los procesos que comprende, los estudiantes en un 1.9% responden nunca, un 18.5% (10) ocasionalmente, un 48.1% (26)

usualmente y un 31.5% (17) siempre; la mayoría de estudiantes encuestados han respondido afirmativamente sobre los procesos de planificación antes de empezar cualquier actividad.

**Tabla 24.** *Realizo procesos de control y vigilancia permanente durante la ejecución del proyecto de emprendimiento*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	9,3	9,3	9,3
	Casi Nunca	2	3,7	3,7	13,0
	Ocasionalmente	2	3,7	3,7	16,7
	Usualmente	24	44,4	44,4	61,1
	Siempre	21	38,9	38,9	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Tabla 25.** *Realizo procesos de control y vigilancia permanente durante la ejecución del proyecto de emprendimiento*



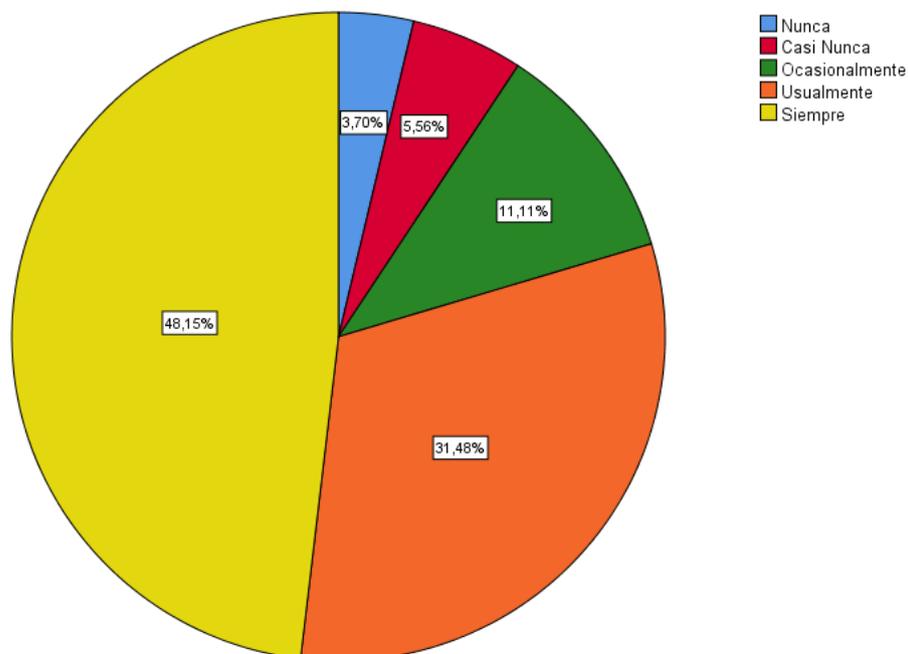
**Interpretación:** En relación al ítem realizo procesos de control y vigilancia permanente durante la ejecución del proyecto de emprendimiento, los

estudiantes encuestados en un 9.3% (5) responden nunca, un 3.7% (2) casi nunca, un 3.7% (2) ocasionalmente, un 44.4% (24) usualmente y un 38.9% (21) siempre; estos resultados nos muestran que los estudiantes conocen los procesos de control y vigilancia para ejecutar un proyecto.

**Tabla 26.** *Al presentarse un problema, acudo al docente para resolverlo recibiendo las orientaciones adecuadas para tal fin*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	3,7	3,7	3,7
	Casi Nunca	3	5,6	5,6	9,3
	Ocasionalmente	6	11,1	11,1	20,4
	Usualmente	17	31,5	31,5	51,9
	Siempre	26	48,1	48,1	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 20.** *Al presentarse un problema, acudo al docente para resolverlo recibiendo las orientaciones adecuadas para tal fin*

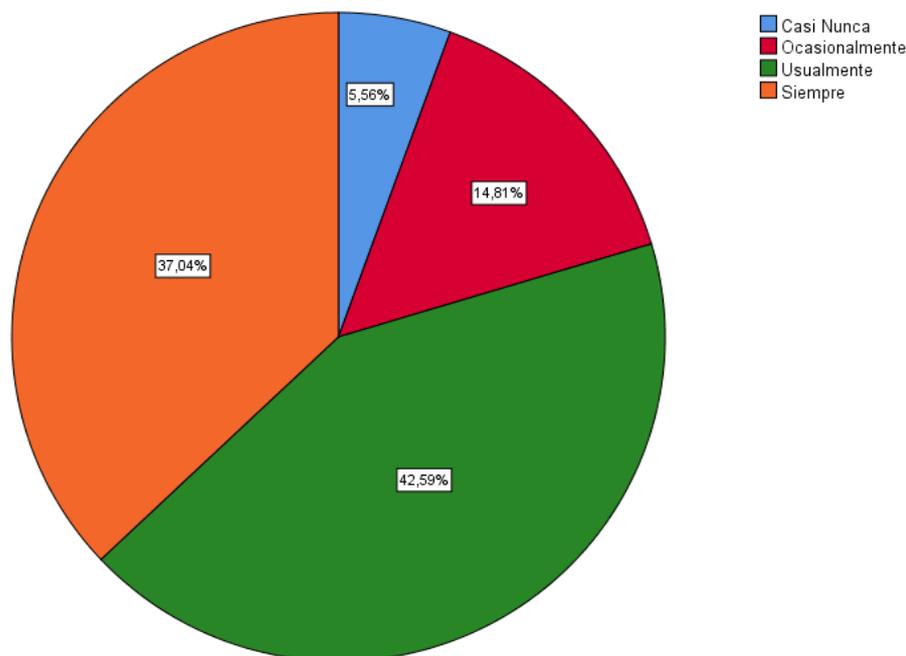


**Interpretación:** En relación al ítem al presentarse un problema, acudo al docente para resolverlo recibiendo las orientaciones adecuadas para tal fin, los estudiantes encuestados responden en un 3.7% (2) responden nunca, un 5.6% (3) casi nunca, un 11.1% (6) ocasionalmente, un 31.5% (17) usualmente y un 48.1% (26) siempre; estos resultados demuestran que los estudiantes confían plenamente en la orientación disciplinar del docente de área.

**Tabla 27.** *Al finalizar el proyecto evaluó sus inconvenientes y restricciones durante su planificación o ejecución para implementarlo nuevamente*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	3	5,6	5,6	5,6
	Ocasionalmente	8	14,8	14,8	20,4
	Usualmente	23	42,6	42,6	63,0
	Siempre	20	37,0	37,0	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

**Figura 21.** *Al finalizar el proyecto evaluó sus inconvenientes y restricciones durante su planificación o ejecución para implementarlo nuevamente*



**Interpretación:** En relación al ítem al finalizar el proyecto evaluó sus inconvenientes y restricciones durante su planificación o ejecución para implementarlo nuevamente, los estudiantes encuestados, en un 5.6% (3) responden casi nunca, un 14.8% (8) ocasionalmente, un 42.6% (23) usualmente y un 37% (20) siempre; estos resultados muestran que los estudiantes poseen la información necesaria para evaluar las restricciones de un proyecto desde su planificación hasta la ejecución.

#### **4.3. Prueba de hipótesis.**

Para la realización de esta fase, se ha aplicado dos cuestionarios considerando las dimensiones e indicadores respectivamente, teniendo en cuenta que se ha utilizado un instrumento con escala de valoración, es pertinente

realizar los procesos de normalización de datos que se han realizado de la siguiente manera:

**Primera variable: Método Design Thinking**

- Las variables están presentadas en forma numérica
- Normalidad de datos (Kolmogorov - Smirnov =  $n > 50$ )

Hipótesis:

**H<sub>0</sub>**: Las puntuaciones del método design thinking tienen distribución normal

**H<sub>1</sub>**: Las puntuaciones del método design thinking difieren de la distribución normal

Nivel de significancia:

$\alpha = 0,05$  (5%)

Valor de la prueba: Kolmogorov - Smirnov = 0.401

**Tabla 28.** Prueba de normalidad de Kolmogorov - Smirnov: Método design thinking

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	Gl	Sig.
Método Design Thinking	,401	54	,000

Comparación de p y  $\alpha$

- p valor = 0,000 <  $\alpha = 0,05$

Decisión:

- Rechazo H<sub>0</sub>
- Aceptación H<sub>1</sub>

Conclusión:

Las puntuaciones del método design thinking difieren de la distribución normal debido a que el valor obtenido de p valor (0,000) <  $\alpha$  (0,05)

## Segunda variable: Gestión de proyectos

Las variables están presentadas en forma numérica

Normalidad de datos (Kolmogorov - Smirnov =  $n > 50$ )

Hipótesis:

**H<sub>0</sub>:** Las puntuaciones de la gestión de proyectos tienen distribución normal

**H<sub>1</sub>:** Las puntuaciones de la gestión de proyectos difieren de la distribución normal

Nivel de significancia:

$\alpha = 0,05$  (5%)

Valor de la prueba:

Kolmogorov - Smirnov = 0,394

**Tabla 29.** Prueba de normalidad de Kolmogorov - Smirnov: Gestión de proyectos

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	Gl	Sig.
Método Design Thinking	,394	54	,000

Comparación de p y  $\alpha$

p valor = 0,000 <  $\alpha = 0,05$

Decisión:

Rechazo H<sub>0</sub>: Las puntuaciones del emprendimiento tienen distribución normal

Aceptación H<sub>1</sub>: Las puntuaciones del emprendimiento difieren de la distribución normal

Conclusión:

Las puntuaciones de la variable gestión de proyectos difieren de la distribución normal debido a que el valor obtenido de p valor (0,000) <  $\alpha$  (0,05)

En relación a los resultados obtenidos para ambas variables de la presente investigación para la prueba de hipótesis se va utilizar la correlacional rho de Spearman porque los datos obtenidos difieren de la distribución normal.

### **Para la hipótesis general**

#### **Paso 1.** Planteamiento de hipótesis nula ( $h_0$ ) y la hipótesis alterna ( $h_1$ )

##### Hipótesis nula ( $h_0$ )

No existe relación significativa entre el Método Design Thinking y la gestión de proyectos en el área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.

##### Hipótesis alterna ( $h_1$ )

Existe relación significativa entre el Método Design Thinking y la gestión de proyectos en el área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.

#### **Paso 2.** Selección del nivel de significancia

El nivel de significancia:  $\alpha = 0,05$

#### **Paso 3.** Escoger el estadístico de prueba

Se ha utilizado el coeficiente correlación Rho de Spearman tratarse de una variable con escala de valoración por cada ítem planteado en los instrumentos, asimismo difieren de una distribución normal

**Tabla 30.** *Correlaciones entre el método Design Thinking y la gestión de proyectos*

			Metodo Design Thinking	Gestión de Proyectos
Rho de Spearman	Metodo Design Thinking	Coeficiente de correlación	1,000	,567**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	54	54
	Gestión de Proyectos	Coeficiente de correlación	,567**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	54	54

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

Regla de decisión:

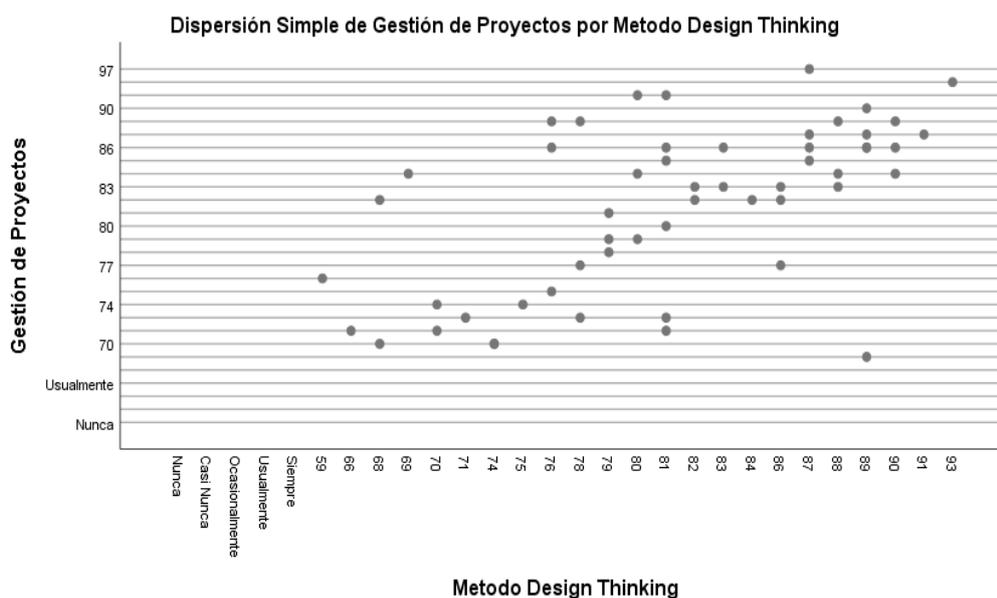
Si  $\alpha$  (Sig) > 0,05; Se acepta la hipótesis nula

Si  $\alpha$  (Sig) < 0,05; Se rechaza la hipótesis nula

Según se observa en la tabla 25, el valor de significancia obtenido entre la variable Método design thinking y la gestión de proyectos es menor a 0,05 (Sig. 0,000 < 0,05), por lo que, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, asimismo el valor de la correlación de las dos variables con el valor Rho de Spearman es 0,567 que demuestra que existe correlación moderada entre las variables estudiadas, entonces rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptamos la hipótesis alterna ( $H_1$ ); es decir, **“Existe relación significativa entre el método design thinking y la gestión de proyectos en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega – San Pedro de Pillao, 2022.”**

**Paso 4.** Diagrama de dispersión

**Figura 22.** *Correlación entre variables*



Fuente: Correlación de las variables realizado por las autoras

**Paso 5.** Toma de decisión

Según los resultados obtenidos a un nivel de confianza del 95%, se verifica que: el método design thinking se relaciona significativamente con la gestión de proyectos en los estudiantes de la institución educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao.

**Para la primera hipótesis específica**

**Paso 1.** Planteamiento de hipótesis nula ( $h_0$ ) y la hipótesis alterna ( $h_1$ )

Hipótesis nula ( $h_0$ )

No existe relación significativa entre Método Design Thinking y principios de gestión de proyecto del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.

Hipótesis alterna ( $h_1$ )

Existe relación significativa entre Método Design Thinking y principios de gestión de proyecto del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.

**Paso 2.** Selección del nivel de significancia

El nivel de significancia para la presente investigación es:  $\alpha = 0,05$

**Paso 3.** Escoger el estadístico de prueba

Se ha utilizado el coeficiente correlación Rho de Spearman por ser considerado en cada variable una escala de valores por cada ítem planteado en los instrumentos.

**Tabla 31.** *Correlaciones entre el Método design thinking y los principios de gestión de proyectos*

			Método Design Thinking (Agrupada)	Principios de Gestión (Agrupada)
Rho de Spearman	Método Design Thinking (Agrupada)	Coeficiente de correlación	1,000	,408**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	54	54
	Principios de Gestión (Agrupada)	Coeficiente de correlación	,408**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	54	54

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

Regla de decisión:

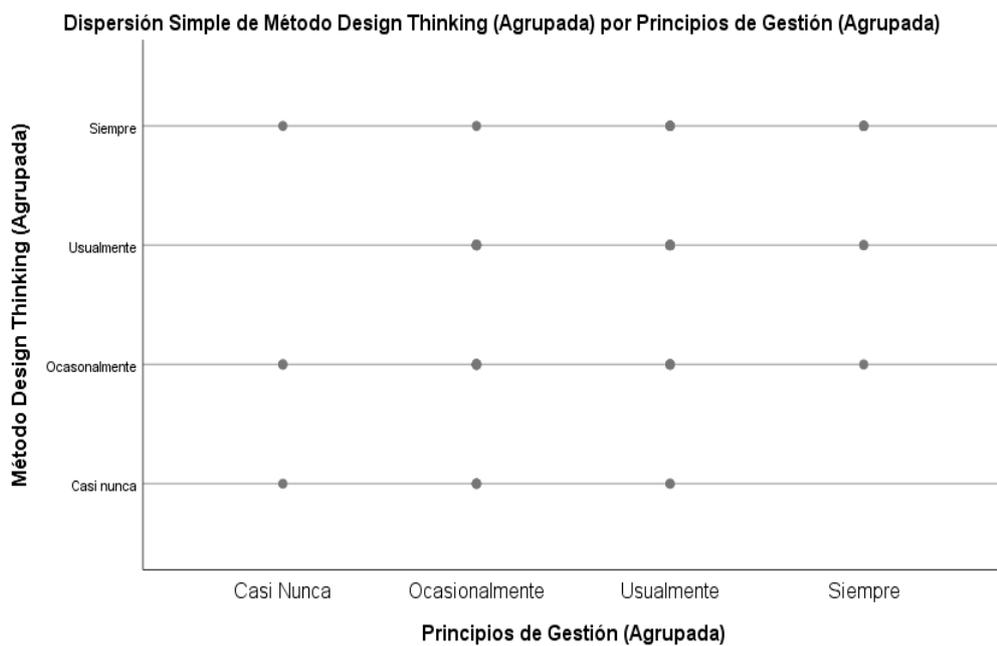
Si alfa (Sig) > 0,05; Se acepta la hipótesis nula

Si alfa (Sig) < 0,05; Se rechaza la hipótesis nula

Según se observa en la tabla 27, el valor de significancia obtenido entre el método design thinking y la dimensión principios de gestión es menor a 0,05 (Sig. = ,002 < 0,05), por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, asimismo el valor de la correlación de las dos variables con el valor rho de Spearman es 0.408 que demuestra que existe relación positiva moderada entre las dimensiones de las variables estudiadas, entonces rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptamos la hipótesis alterna ( $H_1$ ); es decir, **“Existe relación significativa entre Método Design Thinking y principios de gestión de proyecto del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022”**.

**Paso 4.** Diagrama de dispersión

**Figura 23.** *Dispersión de datos de las dimensiones por variable*



Fuente: Correlación de las variables realizado por las autoras

**Paso 5.** Toma de decisión

Según los resultados obtenidos a un nivel de confianza del 95%, se verifica que:  
**Existe relación significativa entre Método Design Thinking y principios de gestión de proyecto del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.**

**Para la segunda hipótesis específica**

**Paso 1.** Planteamiento de hipótesis nula ( $h_0$ ) y la hipótesis alterna ( $h_1$ )

Hipótesis nula ( $h_0$ )

No existe relación entre Método Design Thinking y procesos de gestión de proyecto del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.

Hipótesis alterna ( $h_1$ )

Existe relación entre Método Design Thinking y procesos de gestión de proyecto del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.

**Paso 2.** Selección del nivel de significancia

El nivel de significancia es:  $\alpha = 0,05$

**Paso 3.** Escoger el estadístico de prueba

Se ha utilizado el coeficiente correlación Rho de Spearman por estar considerado en cada variable una escala de valores por cada ítem planteado en los instrumentos.

**Tabla 32.** *Correlaciones entre el Método design thinking y los procedimientos de gestión de proyectos*

			Método Design Thinking (Agrupada)	Procedimientos de Gestión (Agrupada)
Rho de Spearman	Método Design Thinking (Agrupada)	Coeficiente de correlación	1,000	,465**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	54	54
	Procedimientos de Gestión (Agrupada)	Coeficiente de correlación	,465**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	54	54

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

Regla de decisión:

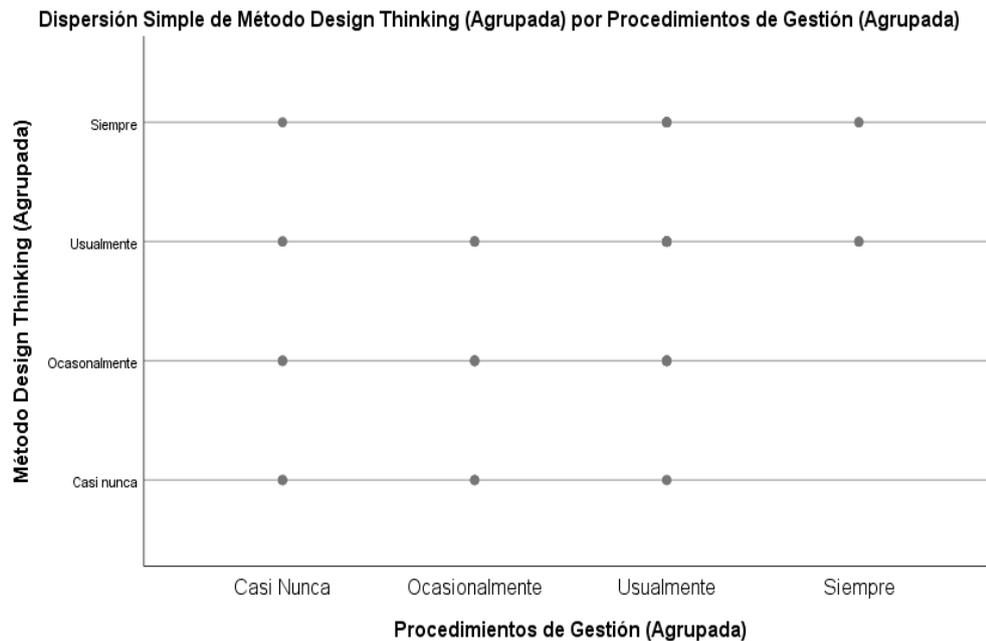
Si alfa (Sig) > 0,05; Se acepta la hipótesis nula

Si alfa (Sig) < 0,05; Se rechaza la hipótesis nula

Según se observa en la tabla 28, el valor de significancia obtenido entre la dimensión método design thinking y la dimensión procesos de gestión de proyectos de la segunda variable es menor a 0,05 (Sig. 0,000 < 0,05), por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, asimismo el valor de la correlación de las dos variable con el valor rho de Spearman es 0,465 que demuestra que existe relación positiva moderada entre las variables estudiadas, entonces rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptamos la hipótesis alterna ( $H_1$ ); es decir, **“Existe relación entre Método Design Thinking y procesos de gestión de proyecto del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022”**

**Paso 4.** Diagrama de dispersión

**Figura 24.** *Dispersión de las dimensiones por variable de estudio*



Fuente: Correlación de las dimensiones realizado por las autoras

#### **Paso 5.** Toma de decisión

Según los resultados obtenidos a un nivel de confianza del 95%, se verifica que: el método design thinking y los procesos de gestión de proyectos es significativa.

#### **4.4. Discusión de resultados**

El presente trabajo de investigación ha permitido demostrar que existe relación positiva moderada entre el uso del método design thinking y la gestión de proyectos de los estudiantes del séptimo ciclo de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega correspondiente al cuarto y quinto grado como muestras de la investigación, el valor obtenido de 0,567 demuestra que **“Existe relación significativa entre el método design thinking y la gestión de proyectos en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega – San Pedro de Pillao, 2022”**, demostrando con resultados claros la relación entre la primera variable y las dos dimensiones de la segunda variables,

es decir, existe relación moderada entre el método design thinking y los principios de gestión cuyo resultado fue de 0,408 en la correlacional Rho de Spearman, asimismo, al correlacionar el mencionado método y los procedimientos de gestión se ha obtenido 0,465 demostrando correlación positiva moderada entre la variable y dimensión estudiada preliminarmente.

En lo referido a la investigación *Metodología y diseño de un modelo de certificación de calidad de gestión de proyectos de inversión pública en la provincia de Pasco* (Sánchez, J. 2016) se concluye que se ha planteado una metodología y un diseño de un modelo de certificación de calidad de gestión de proyectos de inversión pública en la provincia de Pasco. Los proyectos en su mayoría son elaborados, identificados y priorizados sin un Planeamiento a Corto, mediano o largo plazo, en general los proyectos son elaborados en su estudio o ejecutados a criterio de las organizaciones políticas que se encuentran gobernando en los Gobiernos Locales de las Municipalidades de la provincia de Pasco.

En relación al estudio de Cruz, J. (2021). *Design Thinking en la creatividad de los estudiantes de administración de empresas, en una universidad de Trujillo – 2020*. Cuyas conclusión determinó a la luz de los resultados (dif.=23.666;  $p < 1\%$ ), se acepta la hipótesis general, por lo que existe incidencia significativa del programa Design Thinking en la creatividad de los estudiantes de Administración de Empresas.

En referencia a la investigación de Llipinar, G. (2014). *The great age of design: from design thinking to mental midwifery and to design's impact on brands..* Concluye demostrando que la innovación a través del diseño ha sido objeto de una destacada atención por parte del mundo de los negocios, de los

diseñadores de las políticas y de la academia. Este “nuevo estado del pensamiento” ha surgido para dar mejor respuesta a las necesidades cambiantes de la sociedad y de los consumidores.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Los resultados que se han obtenido demuestran que el nivel de relación del método Design Thinking y la gestión de proyectos es significativo por el valor de  $0,000 < 0,05$  (Tabla 29) que rechaza la hipótesis nula y acepta la de investigación, asimismo entre las dos variables de estudio existe una relación positiva moderada en la correlacional Rho de Spearman equivalente a 0.567.

**SEGUNDA:** Se ha demostrado que el método design thinking y los principios de gestión se relacionan significativamente por el valor de la prueba de significancia equivalente a  $0.002 < 0.05$ , asimismo los resultados en Rho de Spearman equivalente a 0.408 (tabla 30) que significa la existencia de relación positiva moderada entre las dimensiones de las variables estudiadas en la presente investigación.

**TERCERA:** Se ha demostrado que existe relación significativa entre el método design thinking y la gestión de proyectos en el área educación para el trabajo por el resultado del nivel de significancia equivalente a  $0,000 < 0,05$ ; aceptando la hipótesis de investigación y rechazando la nula; asimismo el valor de 0.465 (Tabla 31) en la correlacional Rho de Spearman que demuestra la existencia de una correlación positiva moderada entre las variables y sus respectivas dimensiones de la presente investigación.

## **RECOMENDACIONES**

**PRIMERA:** Realizar jornadas de implementación sobre el uso adecuado y pertinente de la metodología Design Thinking considerando que esta relacionado por los procedimientos de gestión de proyectos diversos como parte del enfoque del área Educación para el trabajo, de manera que permita desarrollar o fortalecer las competencias de estudio, asimismo prever que los sistemas de empleo sirvan de referente fundamental para resolver en cierta medida los problemas básicos de empleo que posteriormente van a necesitar al finalizar su educación básica.

**SEGUNDA:** Proponer que las organizaciones educativas implementen metodologías activas y pertinentes para fortalecer sus procesos de emprendimiento y que las actividades desarrolladas sean monitoreadas constantemente para asegurar la calidad en relación a la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social.

**TERCERA:** Capacitar y actualizar los conocimientos y competencias de los docentes del área Educación para el Trabajo de manera que puedan incorporar en su práctica pedagógica la diversidad de metodologías y herramientas para fortalecer y desarrollar las habilidades de gestión de los estudiantes.

## BIBLIOGRAFÍA

- Adan-Coello, J. M., Tobar, C. M., Faria E. S. J., Menezes, W. S., & Freitas, R. L. (2011). Forming groups for collaborative learning of introductory computer programming based on students' programming skills and learning styles. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 7(4), 34-46.
- Baranda, M. (2018) Innovación y tipos de innovación. Gestipolis. Recuperado de: <https://www.gestipolis.com/innovacion-y-tipos-de-innovacion/>
- Kelly, R. (2012). *Educating for creativity*. Canada: Brush Education.
- Aliaga, A., Jaure, A. y Morales, O. (2018). *La gestión del clima organizacional: desarrollo de un modelo de diagnóstico diseñado para el área comercial de una empresa mayorista del sector tecnológico, utilizando la metodología Design Thinking*. [Tesis de pregrado. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima – Perú]
- Beetham, H. L., McGill, L., & Littlejohn, A. (2009). Thriving in the 21st century: Learning literacies for the digital age (LLiDA project): Executive summary, conclusions and recommendations. UK Joint Information Systems Committees (JISC). Retrieved from <http://www.academy.gcal.ac.uk/llida/outputs.htm>
- Chatti, M. A., Hamdan, N. A., & Schaper, H. (2012). Collaboration in mobile learning seminar. Proceedings of the Mobile Learning Computer-Supported Learning Research Group Conference (CALRG 2011). The Open University, United Kingdom.
- Chu, S. K. W., Kennedy, D., & Mak, Y. K. (2009). MediaWiki and Google Docs as online collaboration tools for group project co-construction. Proceedings of

the 2009 International Conference on Knowledge Management. Hong Kong, China, Dec. 3-4, 2009.

Collis, B. & van der Wende, M. (2002). Models of technology and change in higher education. Report of the Center for Higher Education Policy Studies. Twente, The Netherlands: University of Twente.

Dede, C. (2010). Comparing frameworks for 21st century skills. In J. Bellanca & R. Brandt (Eds.), *21st century skills* (pp. 51-76). Bloomington, IN: Solution Tree Press

Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93-106.

Goodfellow, R. (2011). Literacy, literacies and the digital in higher education. *Teaching in Higher Education*, 16(1), 131-144.

Gomez Griselda, V. M. (2020). Aplicación de la plataforma Google Classroom en los estudiantes de tercer año de secundaria de la institución educativa san José Marelo La Molina. Lima, Peru: Universidad San Ignacio de Loyola.

Hernandez, Batista (2014) *Metodología de la investigación* Ed14. MacGraw &Hill. México

Huang, H. W., Wu, C. W., & Chen, N. S. (2012). The effectiveness of using procedural scaffoldings in a paper-plus smartphone collaborative learning context. *Computer & Education*, 59(2), 250-259.

Jannotta, F. (2019). *Google Class as Supportive Technology in High School Career and Technical Education*. Minesota, Estados Unidos: Walden University.

- Jessica, R. (2017). Aplicación de las herramientas educativas en la nube en el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel secundario de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión de cerro de pasco – 2017. Cerro de Pasco, Peru: Universidad Nacional Alcides Carrion.
- Khalil, Z. M. (2018). EFL Students' Perceptions towards Using Google Docs and Google Classroom as Online Collaborative Tools in Learning Grammar. *Applied Linguistics Research Journal*, 33-48.
- Kumar, V. S. (1996). Computer-supported collaborative learning: Issues for research. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.681C26BE&site=eds-live&scope=site>
- Laal, M. & Laal, M. (2012). Collaborative learning: What is it? *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31(2012) 491-49
- LeCun, Y., Bengio, Y., and Hinton, G. (2015). Deep learning. *nature*, 521(7553):436.
- Olazo, S., & Allcca, W. (2017). Aplicación de Classroom, como estrategia didáctica para mejorar el proceso de aprendizaje en el área de EPT, en los alumnos del 5to grado de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017. Cerro de Pasco, Peru: Universidad Nacional Alcides Carrion.
- Repetto, M., & Trentin, G. (2008). ICT and Lifelong Learning for Senior Citizens. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 4, 189–198.
- Salmon, G. (2004). *E-moderating: The key to teaching and learning online*(2nd ed.). Routledge.

- Shen J., Cheng, KE., Bieber M. & Hiltz SR.(2004) Traditional in-class Examination vs. collaborative online examination in asynchronous learning networks: Field evaluation results
- Stahl G. (2004) Building collaborative knowing
- Trentin, G. (2006) The Xanadu project: training faculty in the use of information and communication technology for university teaching
- Wang, S. L. & Hwang, G. J. (2012). The role of collective efficacy, cognitive quality, and task cohesion in computer-supported collaborative learning (CSCL). *Computers & Education*, 58(2), 679-687.
- Zemsky, R. & Massy, W. (2004). *Thwarted innovation: What happened to e-learning and why*. Philadelphia: The Learning Alliance for Higher Education at the University of Pennsylvania.
- Cruz, J. (2021). *Design Thinking en la creatividad de los estudiantes de administración de empresas, en una universidad de Trujillo – 2020*. [Tesis doctoral. Universidad Cesar Vallejo. Trujillo Perú]
- Sanchez, J. (2016). *“Metodología y diseño de un modelo de certificación de calidad de gestión de proyectos de inversión pública en la provincia de Pasco”* [Tesis de pregrado. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Pasco – Perú]
- Llipinar, G. (2014). *The great age of design: from design thinking to mental midwifery and to design's impact on brands*. [Tesis Doctoral. Universitat de Barcelona. Barcelona – España]

## **ANEXOS**



# Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión

Facultad de Ciencias de la Educación

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA  
ESPECIALIDAD: TECNOLOGÍA INFORMÁTICA Y TELECOMUNICACIONES

## Anexo 1. Instrumentos

### **CUESTIONARIO SOBRE LA APLICACIÓN DEL MÉTODO DESIGN THINKING POR LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INCA GARCILASO DE LA VEGA DE SAN PEDRO DE PILLAO**

Esta es una encuesta anónima para conocer la aplicación del método design thinking durante el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje en el área Educación para el Trabajo, por favor sea sincero (a) con sus respuestas:

**INSTRUCCIONES:** Marque con un aspa el valor correspondiente a su respuesta.

Grado de estudios  edad  sexo

ESCALA DE VALORACIÓN				
1	2	3	4	5
Nunca	Casi Nunca	Ocasionalmente	Usualmente	Siempre

#### I. EMPATIZAR:

N°	ÍTEM	VALORACIÓN				
1.	El docente promueve la participación interactiva, lúdica y creativa al desarrollar sus sesiones de aprendizaje con los estudiantes.	1	2	3	4	5
2.	Consideras la comunicación más abierta y correcta con el docente y tus compañeros para fortalecer tus aprendizajes	1	2	3	4	5
3.	Comparte anécdotas, experiencias y conocimientos con tus compañeros y los docentes respetando los acuerdos de convivencia del aula	1	2	3	4	5
4.	Utilizas una herramienta o técnica para poder desenvolverte de manera dinámica y creativa, sin dificultad	1	2	3	4	5
5.	Demuestras empatía con tus compañeros en cualquier circunstancia	1	2	3	4	5

#### II. IDEAR:

N°	ÍTEM	VALORACIÓN				
6.	Consideras importante generar diversidad de ideas posibles para la elaboración de proyectos de emprendimiento	1	2	3	4	5
7.	Consideras que se deben utilizar herramientas o técnicas para generar más ideas nuevas y precisarlas.	1	2	3	4	5
8.	Con respecto a las ideas que tienes en tu propuesta planteada, piensas que se deben elegir las más pertinentes y más viables.	1	2	3	4	5
9.	Consideras que durante el proceso de elección de las ideas previas son necesarias la síntesis de información recopilada.	1	2	3	4	5
10.	Identificas las necesidades de tu medio social en base a tus expectativas de emprendimiento	1	2	3	4	5

#### III. PROTOTIPAR:

N°	ÍTEM	VALORACIÓN				
11.	Consideras que la propuesta teórica o la que se ha trabajado en equipo debe expresarse a través de una propuesta o producto en físico.	1	2	3	4	5
12.	Con respecto a la idea de emprendimiento piensas que debe verse funcional, llamativa y visualmente atractiva.	1	2	3	4	5
13.	Consideras que las técnicas tradicionales como la pintura, dibujo, modelado y los programas de diseño son importantes para representar correctamente la propuesta de diseño.	1	2	3	4	5



# Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión

Facultad de Ciencias de la Educación

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA  
ESPECIALIDAD: TECNOLOGÍA INFORMÁTICA Y TELECOMUNICACIONES

N°	ÍTEM	VALORACIÓN				
14.	Consideras que las herramientas graficas pueden crear un producto o servicio de manera definida mejorando, repitiendo y definiéndolo	1	2	3	4	5
15.	Los prototipos que presentas acerca de un proyecto a desarrollar responden a la necesidad que se pretende resolver	1	2	3	4	5

#### IV. EVALUAR:

N°	ÍTEM	VALORACIÓN				
16.	Aplico herramientas para elaborar el boceto de la idea de emprendimiento que se pretende desarrollar	1	2	3	4	5
17.	El diseño del prototipo responde a la necesidad real de la propuesta de inversión que se pretende implementar	1	2	3	4	5
18.	El esquema que se ha desarrollado responde a los requerimientos previstos del plan de negocios o emprendimiento propuesto	1	2	3	4	5
19.	Reconoce los procesos para elaborar el boceto que se presenta en estricta relación con la idea de emprendimiento	1	2	3	4	5
20.	Las propuestas del docente o compañeros de clase me generan interés y consolido las ideas para presentar el producto de la idea de proyecto	1	2	3	4	5

¡Muchas gracias por tu valiosa cooperación, tus respuestas a los ítems planteados servirán para conocer con precisión el uso del método design thinking en el emprendimiento!



# Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión

Facultad de Ciencias de la Educación

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA  
ESPECIALIDAD: TECNOLOGÍA INFORMÁTICA Y TELECOMUNICACIONES

## CUESTIONARIO SOBRE LA GESTIÓN DE PROYECTOS POR LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INCA GARCILASO DE LA VEGA DE SAN PEDRO DE PILLAO

Esta es una encuesta anónima para conocer sobre la gestión de proyectos en el área Educación para el Trabajo, por favor sea sincero con sus respuestas:

**INSTRUCCIONES:** Marque con un aspa el valor correspondiente a su respuesta.

Grado de estudios

edad

sexo

### ESCALA DE VALORACIÓN

1	2	3	4	5
Nunca	Casi Nunca	Ocasionalmente	Usualmente	Siempre

#### I. PRINCIPIOS DE GESTIÓN:

N°	ÍTEM	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
1.	Tomo una decisión para implementar un proyecto cuando tengo conocimiento pleno del bien o servicio a realizar	1	2	3	4	5
2.	Me propongo a realizar una actividad económica siempre en cuando responde a mis necesidades	1	2	3	4	5
3.	Aplico restricciones cuando se presenta una oportunidad de inversión	1	2	3	4	5
4.	Estoy dispuesto a empezar una actividad a pesar de observar situaciones adversas que impiden su cumplimiento	1	2	3	4	5
5.	Planteo un proyecto para realizar una actividad de emprendimiento	1	2	3	4	5
6.	Para la elaboración del proyecto las explicaciones del docente son precisas y claras	1	2	3	4	5
7.	Durante la elaboración del proyecto recibo orientaciones y ayuda oportuna del docente de área	1	2	3	4	5
8.	Se me detalla información acerca de las entidades que se encargan de realizar el servicio o elaborar el bien que deseo implementar	1	2	3	4	5
9.	Resuelvo las limitaciones que se presentan cuando elaboro un proyecto de emprendimiento	1	2	3	4	5
10.	Poseo habilidades de comunicación para resolver problemas en cualquier circunstancia	1	2	3	4	5

#### II. PROCEDIMIENTOS DE GESTIÓN:

N°	ÍTEM	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
11.	Siempre estoy pendiente de los cambios y novedades que se generan en el ambiente personal, familiar y social	1	2	3	4	5
12.	Pienso que un bien o servicio puede tener una diversidad de presentaciones cuando se trata de implementarlo	1	2	3	4	5
13.	El bien o servicio que propongo tiene impacto por su presentación y acceso del cliente	1	2	3	4	5
14.	Planifico el proyecto de emprendimiento considerando los procesos que comprende	1	2	3	4	5
15.	Durante la planificación del proyecto recibo las orientaciones pertinentes por parte del docente u otras personas que conocen los procesos	1	2	3	4	5
16.	Ejecuto el proyecto de emprendimiento para comprobar su funcionamiento en la localidad	1	2	3	4	5
17.	Para llevar a cabo el proyecto prevengo los materiales y recursos que se debe utilizar para evitar retrasos o inconvenientes	1	2	3	4	5
18.	Realizo procesos de control y vigilancia permanente durante le ejecución del proyecto de emprendimiento	1	2	3	4	5
19.	Al presentarse un problema, acudo al docente para resolverlo	1	2	3	4	5



## Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión

*Facultad de Ciencias de la Educación*

**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA  
ESPECIALIDAD: TECNOLOGÍA INFORMÁTICA Y TELECOMUNICACIONES**

---

N°	ÍTEM	VALORACIÓN				
	recibiendo las orientaciones adecuadas para tal fin					
20.	Al finalizar el proyecto evalúo sus inconvenientes y restricciones durante su planificación o ejecución para implementarlo nuevamente	1	2	3	4	5

¡Muchas gracias por tu valioso aporte, tus respuestas a las interrogantes planteadas servirán para comprobar la gestión de proyectos en el área Educación para el Trabajo en la formación básica

Anexo 2.

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: “**Design thinking y gestión de proyectos en el área de Educación para el Trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022**”.

TESISTAS:

- Bach. Lisbeth, RAMOS ESTRADA
- Bach. Josselyn Anabel VELASQUEZ GABRIEL

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA	POBLACION Y MUESTRA	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p><b>Problema General:</b> ¿Cuál es el nivel de relación entre el Modelo Design Thinking y la gestión de proyectos en el área Educación para el Trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022?</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar el nivel de relación entre Método Design Thinking y gestión de proyectos del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.</p>	<p><b>Hipótesis General:</b> Existe relación significativa entre el Método Design Thinking y la gestión de proyectos en el área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022. <b>Hipótesis Nula:</b> No existe relación significativa entre el Método Design Thinking y la gestión de proyectos en el área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.</p>	<p><b>Variable independiente:</b> Método design thinking <b>Variable dependiente:</b> Gestión de proyectos <b>Variables intervinientes:</b> Procedencia familiar Cualidades empresariales Riesgo Creatividad Innovación</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b> Básica <b>Diseño de investigación:</b> Correlacional</p>	<p><b>Población:</b> Está conformado por la totalidad de alumnos de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de Pillao <b>Muestra:</b> Se ha determinado tomar como muestra a los alumnos del cuarto y quinto grado que suman 54.</p>	<p><b>Técnicas:</b> Encuesta <b>Instrumentos:</b> Cuestionario</p>
<p><b>Problemas Específicos:</b> ✓ ¿Cuál es el nivel de relación entre el Modelo</p>	<p><b>Objetivos Específicos:</b> ✓ Establecer el nivel de relación entre Método Design Thinking y</p>	<p><b>Hipótesis Especifica:</b> ✓ Existe relación significativa entre Método Design Thinking y principios de</p>				

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA	POBLACION Y MUESTRA	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Design Thinking y los principios de gestión de proyectos del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022?</p> <p>✓ ¿Cuál es el nivel de relación entre Método Design Thinking y procesos de gestión de proyecto del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022?</p>	<p>principios de gestión de proyecto en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.</p> <p>✓ Determinar el nivel de relación entre Método Design Thinking y procesos de gestión de proyecto del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.</p>	<p>gestión de proyecto del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.</p> <p>✓ Existe relación entre Método Design Thinking y procesos de gestión de proyecto del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega de San Pedro de Pillao Yanahuanca 2022.</p>				

### Anexo 3. Fotografías sobre la aplicación de instrumentos

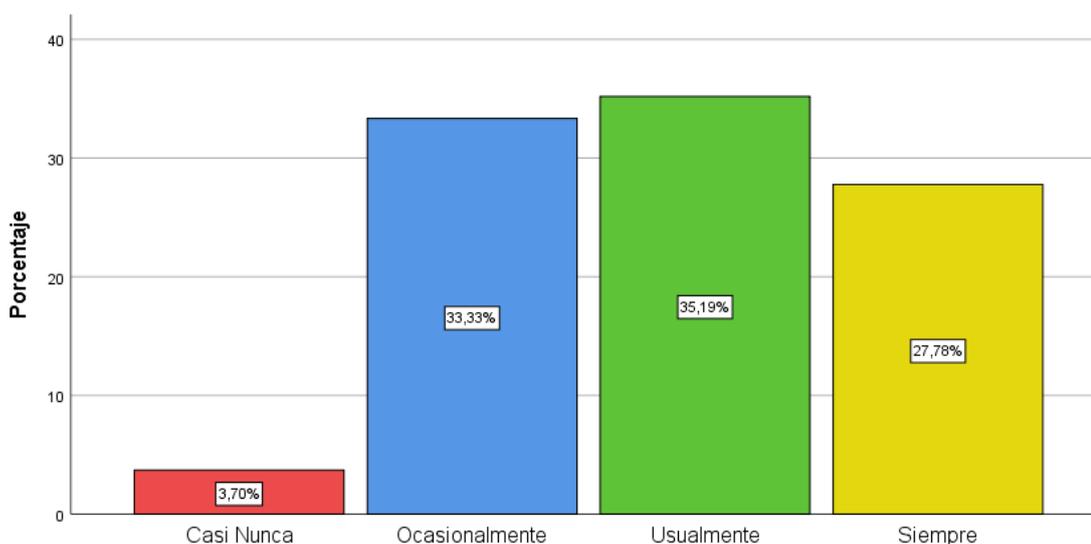




## Anexo 4. Tablas y gráficos estadísticos

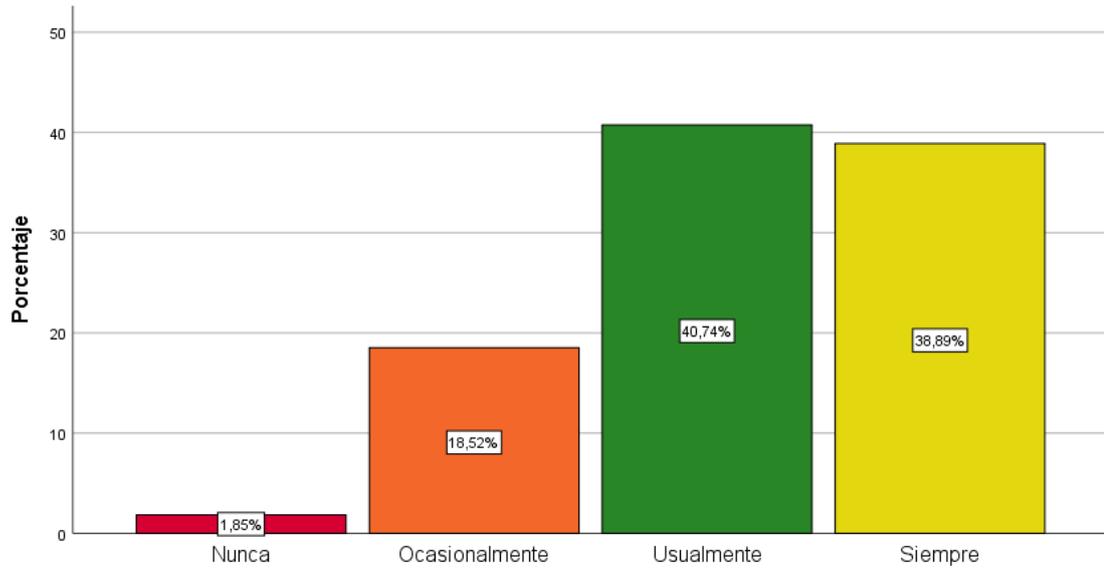
### Consideras la comunicación más abierta y correcta con el docente y tus compañeros para fortalecer tus aprendizajes

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	2	3,7	3,7	3,7
	Ocasionalmente	18	33,3	33,3	37,0
	Usualmente	19	35,2	35,2	72,2
	Siempre	15	27,8	27,8	100,0
	Total	54	100,0	100,0	



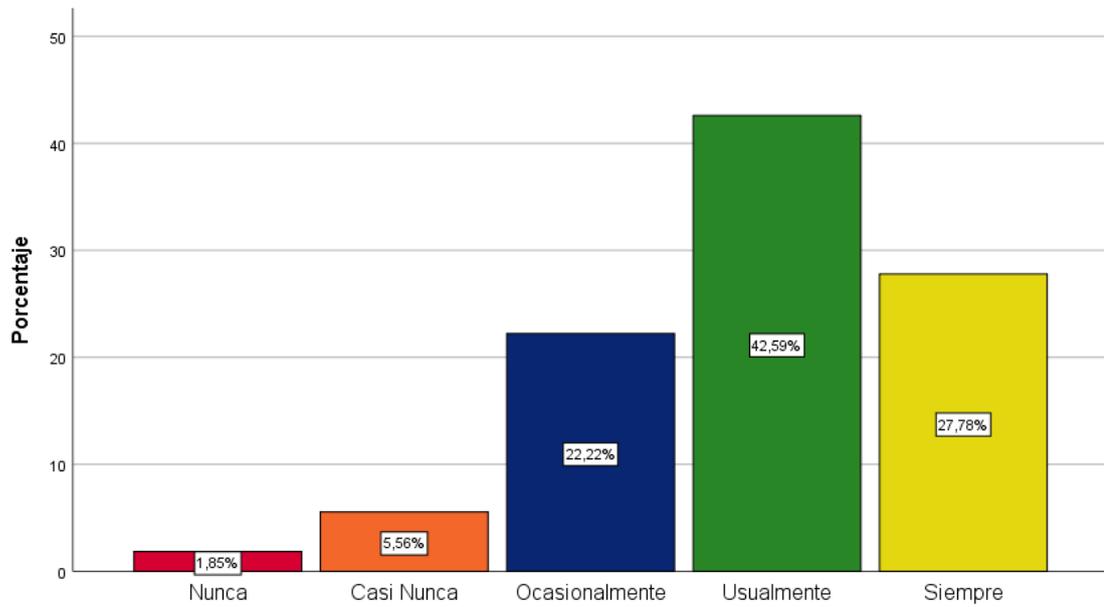
### Demuestras empatía con tus compañeros en cualquier circunstancia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	1,9	1,9	1,9
	Ocasionalmente	10	18,5	18,5	20,4
	Usualmente	22	40,7	40,7	61,1
	Siempre	21	38,9	38,9	100,0
	Total	54	100,0	100,0	



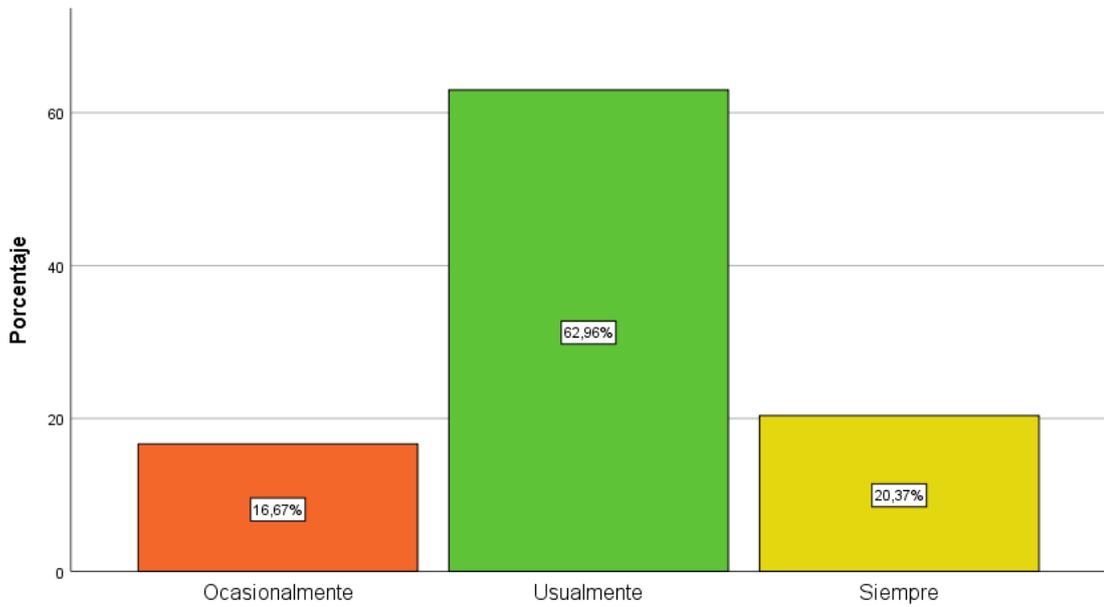
**Con respecto a las ideas que tienes en tu propuesta planteada, piensas que se deben elegir las más pertinentes y más viables.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	1,9	1,9	1,9
	Casi Nunca	3	5,6	5,6	7,4
	Ocasionalmente	12	22,2	22,2	29,6
	Usualmente	23	42,6	42,6	72,2
	Siempre	15	27,8	27,8	100,0
	Total	54	100,0	100,0	



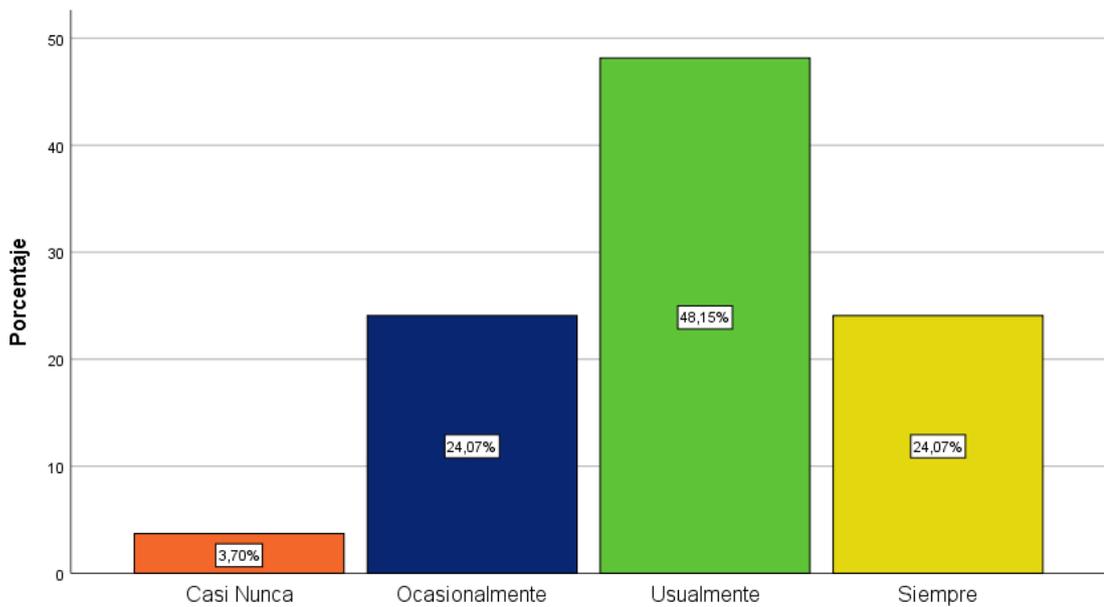
**Consideras que la propuesta teórica o la que se ha trabajado en equipo debe expresarse a través de una propuesta o producto en físico.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ocasionalmente	9	16,7	16,7	16,7
	Usualmente	34	63,0	63,0	79,6
	Siempre	11	20,4	20,4	100,0
	Total	54	100,0	100,0	



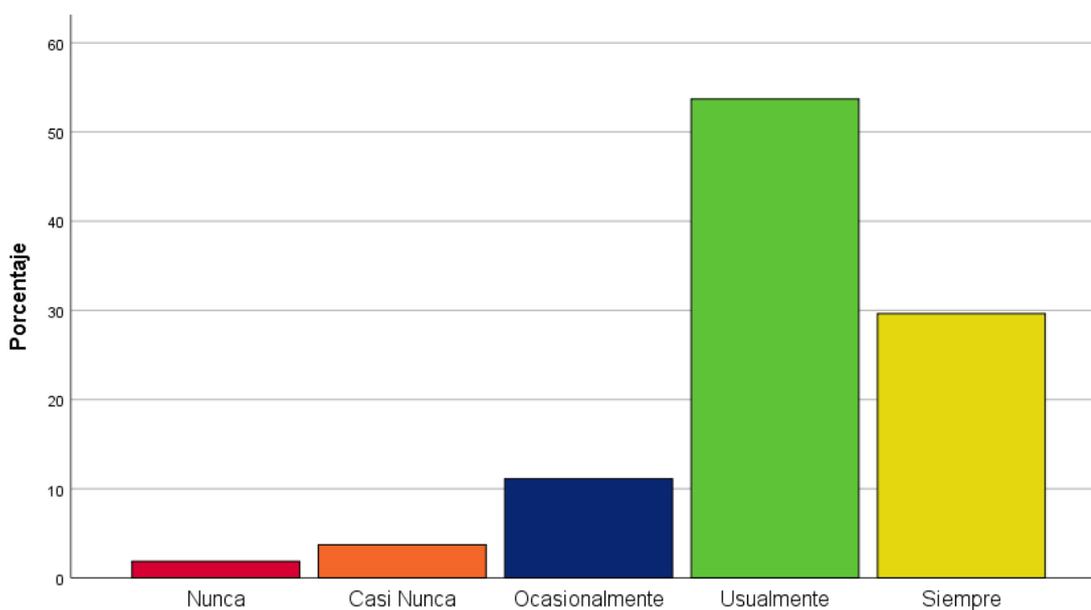
**El esquema que se ha desarrollado responde a los requerimientos previstos del plan de negocios o emprendimiento propuesto**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	2	3,7	3,7	3,7
	Ocasionalmente	13	24,1	24,1	27,8
	Usualmente	26	48,1	48,1	75,9
	Siempre	13	24,1	24,1	100,0
	Total	54	100,0	100,0	



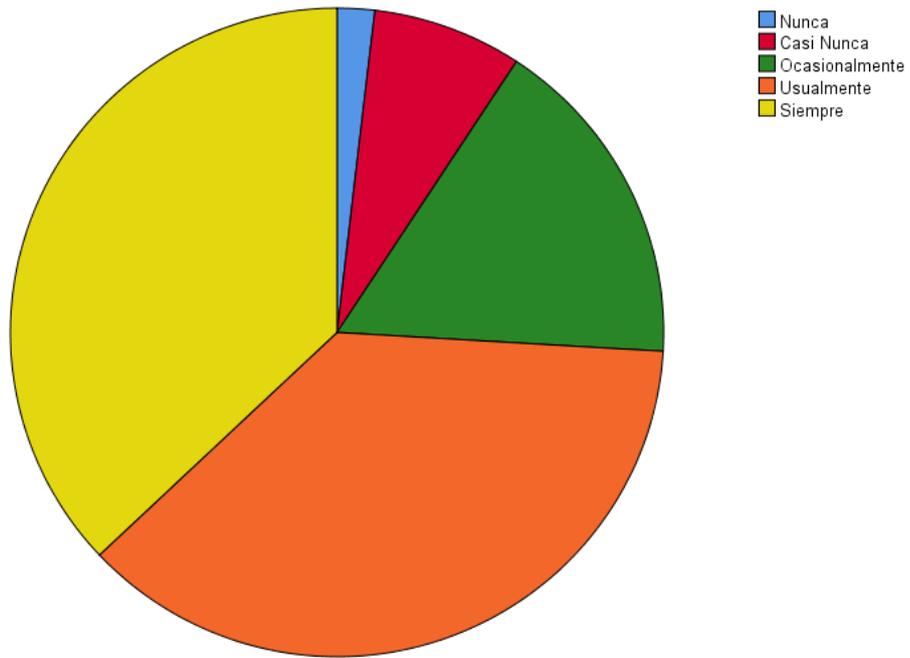
**Reconoce los procesos para elaborar el boceto que se presenta en estricta relación con la idea de emprendimiento**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	1,9	1,9	1,9
	Casi Nunca	2	3,7	3,7	5,6
	Ocasionalmente	6	11,1	11,1	16,7
	Usualmente	29	53,7	53,7	70,4
	Siempre	16	29,6	29,6	100,0
	Total	54	100,0	100,0	



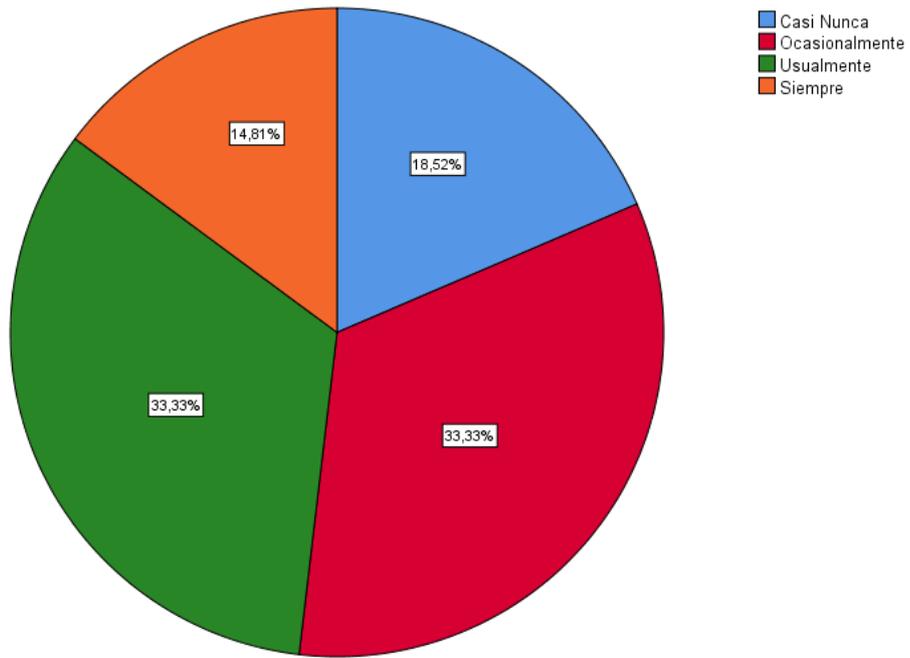
**Me propongo a realizar una actividad económica siempre en cuando responde a mis necesidades**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	1,9	1,9	1,9
	Casi Nunca	4	7,4	7,4	9,3
	Ocasionalmente	9	16,7	16,7	25,9
	Usualmente	20	37,0	37,0	63,0
	Siempre	20	37,0	37,0	100,0
	Total	54	100,0	100,0	



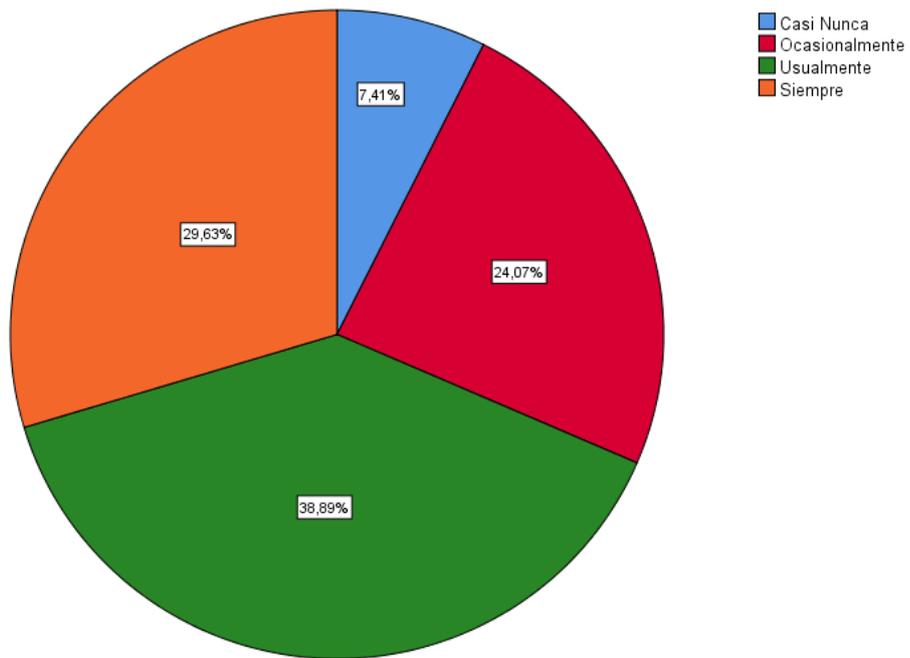
### Aplico restricciones cuando se presenta una oportunidad de inversión

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	10	18,5	18,5	18,5
	Ocasionalmente	18	33,3	33,3	51,9
	Usualmente	18	33,3	33,3	85,2
	Siempre	8	14,8	14,8	100,0
	Total	54	100,0	100,0	



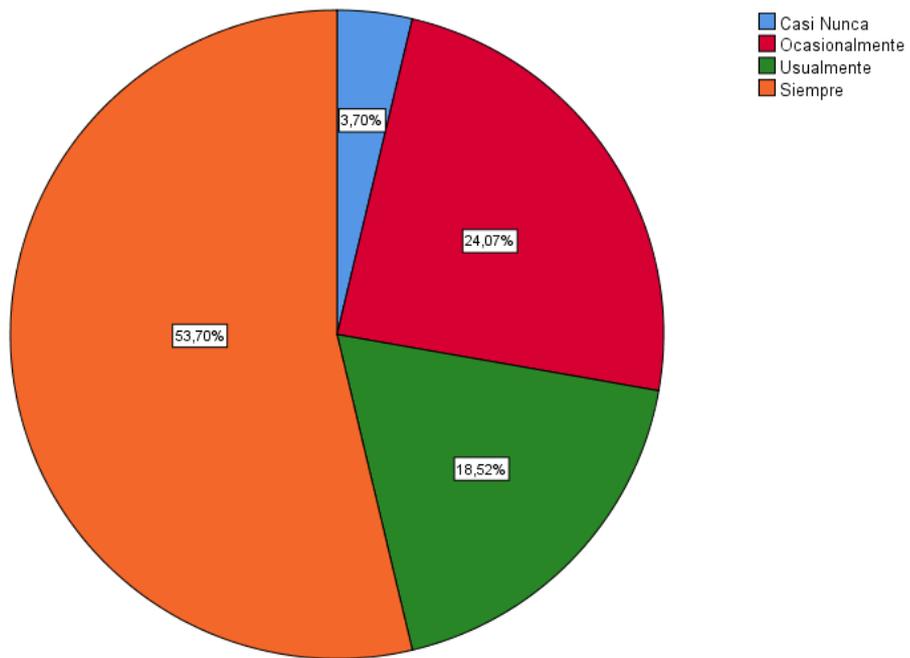
### Planteo un proyecto para realizar una actividad de emprendimiento

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	4	7,4	7,4	7,4
	Ocasionalmente	13	24,1	24,1	31,5
	Usualmente	21	38,9	38,9	70,4
	Siempre	16	29,6	29,6	100,0
	Total	54	100,0	100,0	



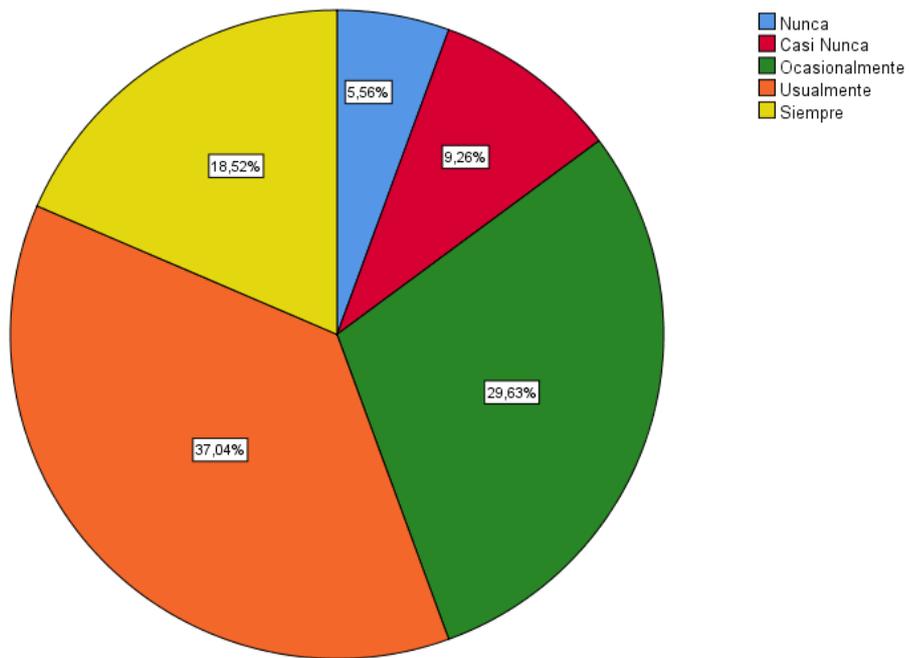
**Durante la elaboración del proyecto recibo orientaciones y ayuda oportuna del docente de área**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	2	3,7	3,7	3,7
	Ocasionalmente	13	24,1	24,1	27,8
	Usualmente	10	18,5	18,5	46,3
	Siempre	29	53,7	53,7	100,0
	Total	54	100,0	100,0	



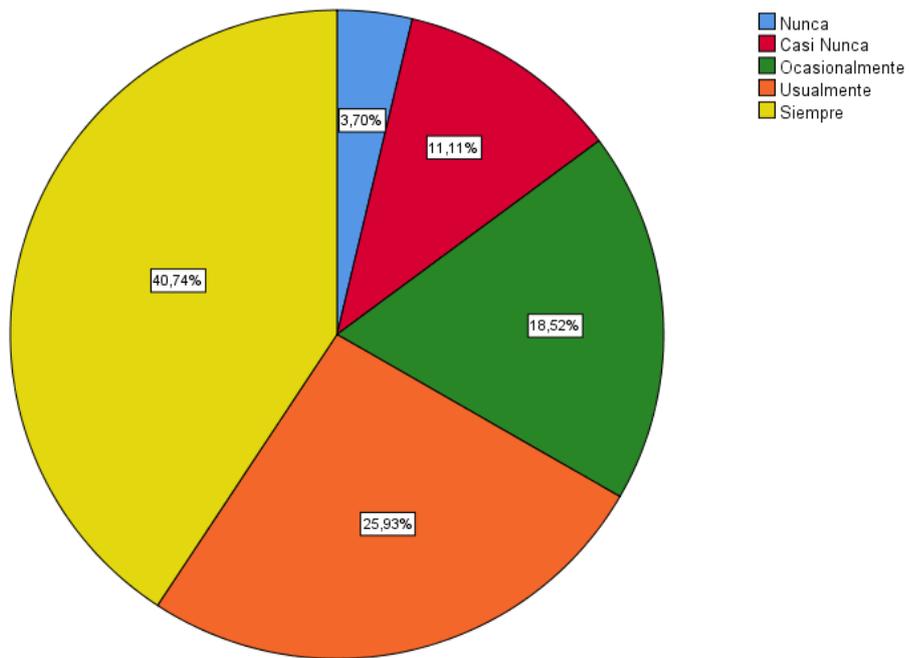
**Se me detalla información acerca de las entidades que se encargan de realizar el servicio o elaborar el bien que deseo implementar**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	5,6	5,6	5,6
	Casi Nunca	5	9,3	9,3	14,8
	Ocasionalmente	16	29,6	29,6	44,4
	Usualmente	20	37,0	37,0	81,5
	Siempre	10	18,5	18,5	100,0
	Total	54	100,0	100,0	



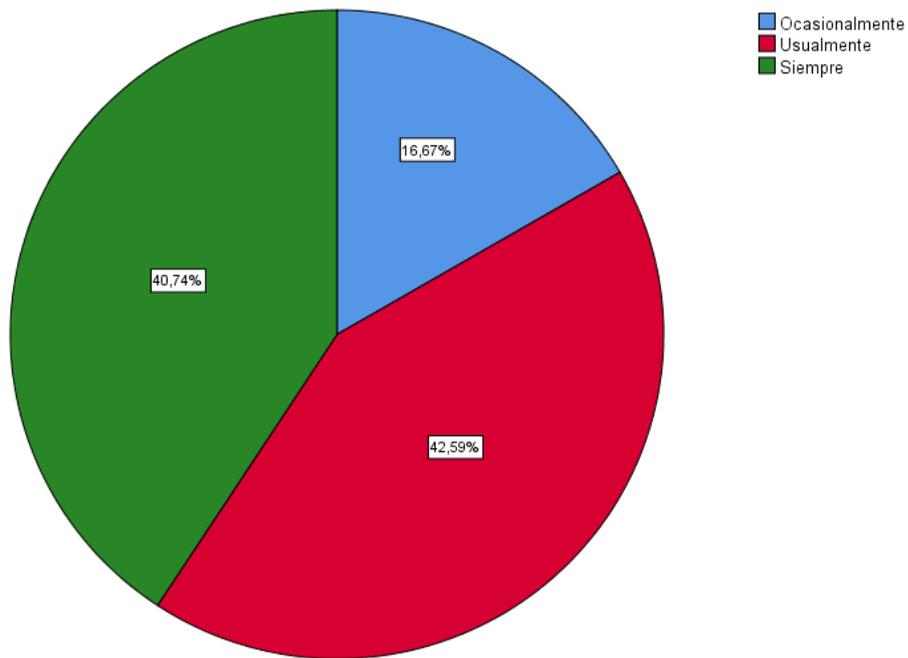
**Poseo habilidades de comunicación para resolver problemas en cualquier circunstancia**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	3,7	3,7	3,7
	Casi Nunca	6	11,1	11,1	14,8
	Ocasionalmente	10	18,5	18,5	33,3
	Usualmente	14	25,9	25,9	59,3
	Siempre	22	40,7	40,7	100,0
	Total	54	100,0	100,0	



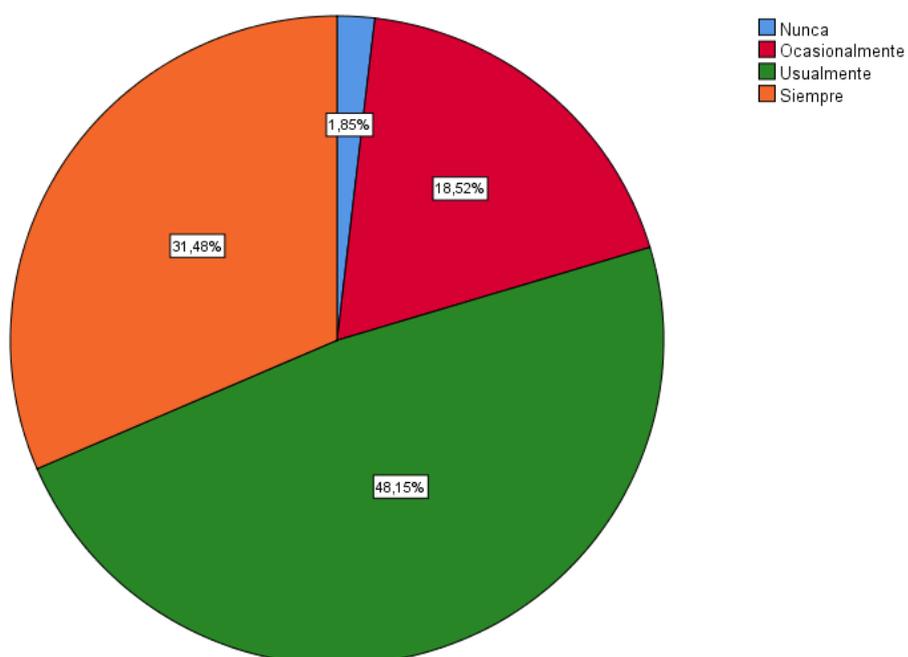
**Siempre estoy pendiente de los cambios y novedades que se generan en el ambiente personal, familiar y social**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ocasionalmente	9	16,7	16,7	16,7
	Usualmente	23	42,6	42,6	59,3
	Siempre	22	40,7	40,7	100,0
	Total	54	100,0	100,0	



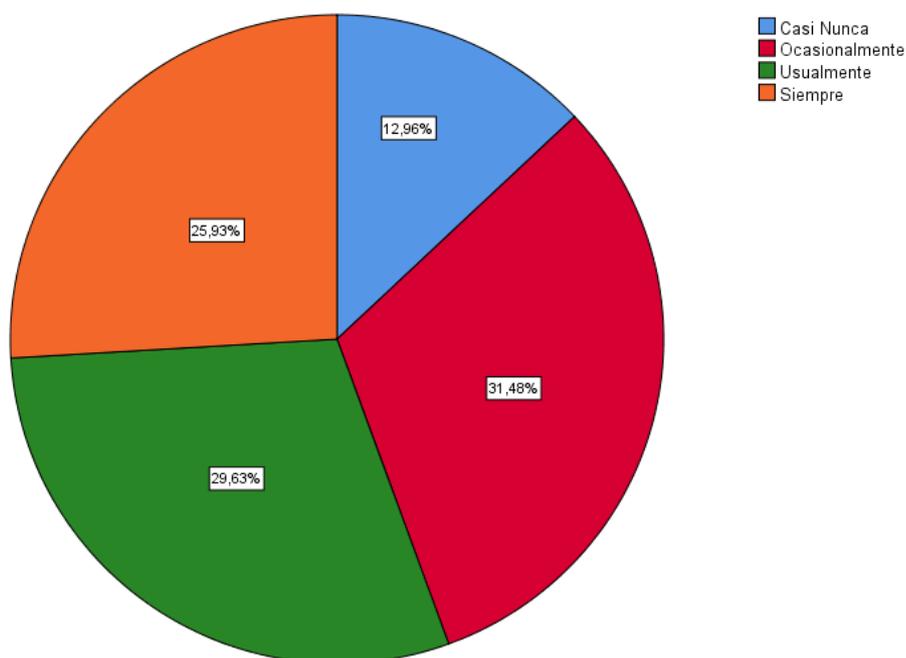
**Durante la planificación del proyecto recibo las orientaciones pertinentes por parte del docente u otras personas que conocen los procesos**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ocasionalmente	12	22,2	22,2	22,2
	Usualmente	16	29,6	29,6	51,9
	Siempre	26	48,1	48,1	100,0
	Total	54	100,0	100,0	



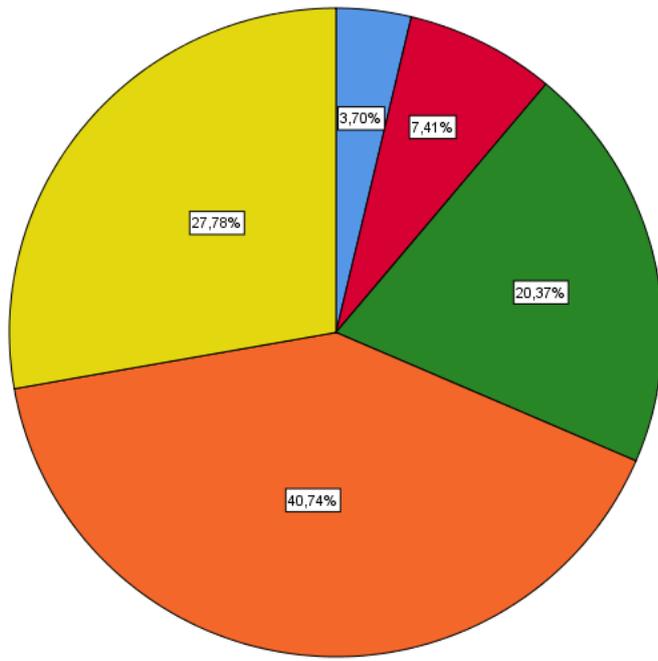
**Ejecuto el proyecto de emprendimiento para comprobar su funcionamiento en la localidad**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	7	13,0	13,0	13,0
	Ocasionalmente	17	31,5	31,5	44,4
	Usualmente	16	29,6	29,6	74,1
	Siempre	14	25,9	25,9	100,0
	Total	54	100,0	100,0	



**Para llevar a cabo el proyecto prevengo los materiales y recursos que se debe utilizar para evitar retrasos o inconvenientes**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	3,7	3,7	3,7
	Casi Nunca	4	7,4	7,4	11,1
	Ocasionalmente	11	20,4	20,4	31,5
	Usualmente	22	40,7	40,7	72,2
	Siempre	15	27,8	27,8	100,0
	Total	54	100,0	100,0	



- Nunca
- Casi Nunca
- Ocasionalmente
- Usualmente
- Siempre