



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

## ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 00017-2025-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El Trabajo de Investigación titulado **"EL MÉTODO DESIGN THINKING EN EL DESARROLLO DE LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUIS AGUILAR ROMANI" EL TAMBO, JUNÍN, 2023."** presentado por el egresado **Parián Quincho, Silverio** del Programa de profesionalización Docente del programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe del ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un 13% de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link:

[https://drive.google.com/drive/folders/17\\_KzbBz9LSW5Lpkri5yxaOuPDNy4QNSY?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/17_KzbBz9LSW5Lpkri5yxaOuPDNy4QNSY?usp=drive_link)

Por lo que, el Trabajo de Investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 19 de febrero de 2025

  
  
Tec. Prof. José Luis Peceros Pinco  
Área de Validación de Originalidad

  
  
Dr. Walter Mariano Arce Villa  
DIRECCIÓN GENERAL

Archivo  
JLPP/AVO  
jvm/Sec. Acad.

# Validación Josaco

## PARIÁN QUINCHO, Silverio B Rev

011 PARIÁN QUINCHO, Silverio B Rev

Validaciones JSCO 2025

Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3159963823

Fecha de entrega

19 feb 2025, 9:39 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

19 feb 2025, 9:54 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

PARI\_N\_QUINCHO\_Silverio\_B\_Rev.docx

Tamaño de archivo

70.3 KB

23 Páginas

6,831 Palabras

37,553 Caracteres




## 13% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

### Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

### Fuentes principales

- 12%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 4%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

#### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizarán un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

### Fuentes principales

- 12% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 4% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

|    |                         |                              |     |
|----|-------------------------|------------------------------|-----|
| 1  | Internet                | repositorio.usmp.edu.pe      | 2%  |
| 2  | Internet                | repositorio.ucss.edu.pe      | 2%  |
| 3  | Internet                | www.coursehero.com           | <1% |
| 4  | Internet                | repositorio.uap.edu.pe       | <1% |
| 5  | Internet                | repositorio.ucv.edu.pe       | <1% |
| 6  | Internet                | zagan.unizar.es              | <1% |
| 7  | Internet                | repositorio.unh.edu.pe       | <1% |
| 8  | Trabajos del estudiante | Universidad Cesar Vallejo    | <1% |
| 9  | Internet                | repositorio.upla.edu.pe      | <1% |
| 10 | Internet                | repositorio.usanpedro.edu.pe | <1% |
| 11 | Internet                | www.slideshare.net           | <1% |

|    |                         |  |     |
|----|-------------------------|--|-----|
| 12 | Trabajos del estudiante | Pontificia Universidad Catolica del Peru     | <1% |
| 13 | Internet                | www.sofrologia.com                           | <1% |
| 14 | Trabajos del estudiante | Universidad TecMilenio                       | <1% |
| 15 | Internet                | redl.unjbg.edu.pe                            | <1% |
| 16 | Internet                | repositorio.uncp.edu.pe                      | <1% |
| 17 | Trabajos del estudiante | Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote | <1% |
| 18 | Internet                | repositorio.ucp.edu.pe                       | <1% |
| 19 | Internet                | shop.un.org                                  | <1% |
| 20 | Internet                | 1library.co                                  | <1% |
| 21 | Internet                | clubensayos.com                              | <1% |
| 22 | Internet                | developers.galileo.edu                       | <1% |
| 23 | Internet                | nextrategic.com                              | <1% |
| 24 | Internet                | www.researchgate.net                         | <1% |
| 25 | Internet                | cybertesis.unmsm.edu.pe                      | <1% |

|    |                         |                             |     |
|----|-------------------------|-----------------------------|-----|
| 26 | Internet                | pesquisa.bvsalud.org        | <1% |
| 27 | Internet                | prezi.com                   | <1% |
| 28 | Trabajos del estudiante | unsaac                      | <1% |
| 29 | Internet                | www.infomipyme.com          | <1% |
| 30 | Internet                | www.louisberger.com         | <1% |
| 31 | Internet                | adelavasconavarra.com       | <1% |
| 32 | Internet                | core.ac.uk                  | <1% |
| 33 | Internet                | dokumen.pub                 | <1% |
| 34 | Internet                | hdl.handle.net              | <1% |
| 35 | Internet                | moam.info                   | <1% |
| 36 | Internet                | reliefweb.int               | <1% |
| 37 | Internet                | repositorio.uct.edu.pe      | <1% |
| 38 | Internet                | repositorio.unsaac.edu.pe   | <1% |
| 39 | Internet                | repositorio.untumbes.edu.pe | <1% |

|  |          |     |
|--|----------|-----|
| 40   | Internet |     |
| <a href="http://www.innova.presidencia.gob.mx">www.innova.presidencia.gob.mx</a> |          | <1% |
| <hr/>  |          |     |
| 41   | Internet |     |
| <a href="http://www.laie.es">www.laie.es</a>                                     |          | <1% |

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”  
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA  
INTERCULTURAL BILINGÜE**



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

El método Design Thinking en el desarrollo de la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes de la Institución Educativa “Luis Aguilar Romani” El Tambo, Junín, 2023.

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN  
EDUCACIÓN**

**AUTOR**

PARIÁN QUINCHO, Silverio

**ORCID:** <http://orcid.org/0009-0000-2455-644X>

**ASESOR**

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0001-8798-5268>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones pedagógicas

**HUANTA-AYACUCHO-PERÚ**

**2024**

## ÍNDICE GENERAL

|  |    |
|--|----|
| TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL .....        | 4  |
| I. GENERALIDADES .....                             | 4  |
| II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....               | 5  |
| 2.1 Descripción del Problema.....                  | 5  |
| 2.2 Formulación del Problema.....                  | 6  |
| 2.2.1 Problema General.....                        | 7  |
| 2.2.2 Problemas Específicos .....                  | 7  |
| 2.3 Objetivos.....                                 | 7  |
| 2.3.1 Objetivo General .....                       | 7  |
| 2.3.2 Objetivos Específicos.....                   | 7  |
| 2.4 Justificación e Importancia.....               | 7  |
| 2.4.1 Justificación Teórica .....                  | 7  |
| 2.4.2 Justificación Práctica.....                  | 8  |
| 2.4.3 Justificación Metodológica .....             | 8  |
| III. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN.....        | 9  |
| 3.1 Antecedentes del Problema .....                | 9  |
| 3.1.1 Internacional.....                           | 9  |
| 3.1.2 Nacional .....                               | 9  |
| 3.1.3 Regional .....                               | 10 |
| 3.1.4 Local.....                                   | 10 |
| 3.2 Bases teóricas .....                           | 11 |
| 3.2.1 El método Design Thinking .....              | 11 |
| 3.2.2 Características de un Design Thinking. ....  | 11 |
| 3.2.3 Etapas del método Design Thinking .....      | 12 |
| 3.2.4 Gestión de Proyectos de Emprendimiento ..... | 13 |
| 3.2.5 Modelos de Emprendimiento. ....              | 14 |
| 3.3 Definición de Términos Básicos.....            | 17 |
| 3.4 Hipótesis de la investigación .....            | 18 |
| 3.4.1 Hipótesis General .....                      | 18 |
| 3.4.2 Hipótesis Específicas .....                  | 18 |
| 3.5 Variables, Dimensiones e Indicadores.....      | 18 |
| 3.5.1 Variable Independiente .....                 | 18 |

|  |    |
|--|----|
| 3.5.2 Variable Independiente .....                             | 19 |
| 3.6 Matriz de operacionalización de variables de estudio ..... | 20 |
| IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....                      | 21 |
| 4.1 Tipo de Investigación .....                                | 21 |
| 4.2 Nivel de Investigación .....                               | 21 |
| 4.3 Método de Estudio.....                                     | 21 |
| 4.4 Diseños de Investigación .....                             | 23 |
| 4.5 Población y Muestra .....                                  | 23 |
| 4.5.1 Población.....   | 23 |
| 4.5.2 Muestra.....   | 23 |
| 4.6 Técnicas de Muestreo .....                                 | 24 |
| 4.7 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....       | 24 |
| 4.8 Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos. ....        | 25 |
| V. ASPECTO ADMINISTRATIVO .....                                | 26 |
| 5.1 Recursos.....  | 26 |
| 5.1.1 Recurso Humano.....                                      | 26 |
| 5.1.2 Recursos Materiales .....                                | 26 |
| 5.1.3 Presupuesto .....  | 26 |
| 5.1.4 Financiamiento.....                                      | 28 |
| 5.3 Cronograma de Ejecución (Use diagrama de Gantt).....       | 29 |
| VI. REFERENCIAS .....  | 30 |
| ANEXOS.....  | 33 |

## TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL

### I. GENERALIDADES

#### 1.1 Título

El método Design Thinking en el desarrollo de la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes de la Institución Educativa “Luis Aguilar Romani” El Tambo, Junín 2023

#### 1.2 Autor

Silverio Parián Quincho.

#### 1.3 Asesor

Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal

#### 1.4 Tipo de Investigación

Investigación Educativa Aplicada

#### 1.5 Línea de Investigación

Innovaciones pedagógicas

#### 1.6 Localidad

El Tambo - Junín

#### 1.7 Duración de la Investigación

**Inicio:** 03 de febrero 2023

**Finalización:** 28 de enero del 2024

## II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 2.1 Descripción del Problema

El emprendimiento representa un problema mundial muy caótico en los últimos años, según datos de la (Global Entrepreneurship Monitor, 2021) recolectados por 65 economistas a nivel mundial, se tiene un aproximado de 582 millones de emprendedores, de la misma manera nos menciona que alrededor del 20% de empresarios a nivel mundial fracasan en sus primeros años, lo cual serian alrededor 116 millones de emprendedores, algunas de las razones son: falta de mercado, falta de educación en el tema, falta de organización. En consecuencia, la mayoría de los problemas son administrativos y operacionales, teniendo en cuenta las necesidades del ser humano y su crecimiento exponencial, es una problemática que debe tratarse lo más antes posible.

La gestión de proyecto de emprendimiento es la base para la creación de nuevos negocios desde su propia realidad para aprender a enfrentar problemas y las instituciones u organizaciones carecen del conocimiento de mercado empresarial, personal o social.

Según datos de la misma (GEM, 2021) menciona que en España el 5,5% de la población es la media de emprendedores, menciona también la crisis sanitaria ocasionada por el COVID 19 generó cierre del 42% del total de empresas, pesar de que España fué uno de los países en los cuales se pudo mantener estabilidad en esta crisis, menciona también que alrededor de 70% de los emprendedores consideran que emprendieron por la falta de empleo y necesidad, mas el 43% de los emprendedores lo hacen por motivos más ambiciosos, teniendo en cuenta los datos mostrados podemos darnos cuenta falta de educación en el tema y la necesidad de nuevas formas para mantener un crecimiento exponencial en el desarrollo de nuevos emprendedores.

En el Perú, por datos obtenidos de (IPSOS, 2021) se tiene el -36 % de disrupción en la pandemia Perú es uno de los países con mayor negatividad en sentimiento de consumidor y estabilidad socio-Política, pero a pesar de esto también nos menciona que el Perú mantiene un carácter positivo ante el emprendimiento, se tiene un índice muy alto, del 55% de espíritu emprendedor superando a varios países, esto es un indicador positivo, también nos menciona que en el Perú por lo menos el 59% de las personas a creado una empresa y tiene experiencia con esta, de la misma manera las personas consideran que el gobierno, las empresas, los bancos no ayudan efectivamente a los emprenderos, con un promedio del 79% las cuales creen que no están haciendo un buen

trabajo, con las cifras antes mencionadas podemos observar que en el Perú se tiene un carácter positivo frente al emprendimiento pero de la misma manera una carencia de apoyo ante el mismo, lo cual genera desconociendo y temor ante el emprendimiento.

Según datos obtenidos de (Estudios Gerenciales, 2018) en el departamento de Junin el 36,6% de las personas son propietarios de algún negocio, es considerado uno de los departamentos con menos tasa en porcentaje de propietarios en negocios, según datos de la (INEI, 2022) Junín tiene un decrecimiento en cantidad e empresas creadas o reactivas con un porcentaje de -9.3% lo cual representa un problema para el mismo departamento, desde este punto podemos observar la problemática la cual es el desconocimiento sobre el emprendimiento lo cual genera el cierre de empresas y que cada vez menos personas estén dispuesta a emprender.

En los estudiantes la Institución Educativa “Luis Aguilar Romani” ubicado en la localidad de El Tambo - Junín se puede notar la falta de educación dedicada a la gestión de proyectos de emprendimiento, al saber que este tema es muy importante para el desarrollo de la localidad, representa un problema que debe tomase en cuenta, estudiantes carecen del espíritu emprendedor y por ende el crecimiento tecnológico y desarrollo de la localidad es bastante limitada, es necesario generar en los más jóvenes el entusiasmo por el emprendimiento.

Mencionamos el Design thinking, según Salvador (2017) referimos a este término como una manera distinta de pensar y de ver las cosas, el Design Thinking es utilizado para la solución de problemas de manera innovadora y lateral.

Se propone la aplicación del método Design thinking como alternativa de solución al problema observado previamente, la población joven necesita una visión distinta de su entorno puesto que este es muy cambiante, de la misma manera resolver problemas o conflicto utilizando todos los conocimientos y experiencias para poder solucionarlos, aplicando el método Design thinking en los estudiantes a la enseñanza impulsaremos la creativa e innovadora en los niños de la Institución Educativa “Luis Aguilar Romani”, generando así una visión emprendedora en ellos, la cual como consecuencia traerá un desarrollo constante de la localidad El Tambo – Huancayo.

## **2.2 Formulación del Problema**

### **2.2.1 Problema General**

¿Cómo influye el método Design Thinking en el desarrollo de la gestión de proyectos de emprendimiento en los **estudiantes** de la Institución Educativa “Luis Aguilar Romani” El Tambo-Junin, 2023?

### **2.2.2 Problemas Específicos**

¿En qué medida el método Design Thinking contribuye en la identificación de las necesidades para la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes? ¿De qué manera el método Design Thinking contribuye en el desarrollo del producto en la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes?

¿Cuál es el impacto del método Design Thinking para obtener la calidad del producto en la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes?

## **2.3 Objetivos**

### **2.3.1 Objetivo General**

Emplear el método Design Thinking en el desarrollo de la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes de la Institución Educativa “Luis Aguilar Romani” El Tambo-Junin, 2023.

### **2.3.2 Objetivos Específicos**

Emplear el método Design Thinking en la identificación de las necesidades para la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes.

Aplicar el método Design Thinking en el desarrollo del producto en la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes.

Promover el uso del método Design Thinking para obtener la calidad del producto en la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes.

## **2.4 Justificación e Importancia**

### **2.4.1 Justificación Teórica**

El presente proyecto de investigación se justifica teóricamente porque los métodos y prácticas del design thinking aplicadas en la educación contribuyen en el desarrollo de proyectos de emprendimiento, por lo cual se pretende estudiar la importancia para construir ideas innovadoras, creativas y analíticas en los estudiantes. De la misma manera se busca la mejora de la educación en general, mediante el design thinking se podría obtener nuevas formas y percepciones del mundo y de esta manera

pues la mejora en las actividades cotidianas de la zona, llevando así al conocimiento como base del desarrollo, se analizaran las actuales teorías con respecto al desarrollo de gestión de proyectos de emprendimiento en las instituciones educativas para incorporar de esta manera el método Design thinking como método de desarrollo en la Institución Educativa “Luis Aguilar Romani”.

#### ***2.4.2 Justificación Práctica***

De la misma forma de poseer justificación práctica, porque ayudara a la población o comunidad El Tambo – Huancayo en la mejora y solución de sus problemas y situaciones tales así como la falta de desarrollo general de la comunidad, aplicando este método mejoramos la creatividad en los niños generando así una visión distinta de su realidad lo cual lleva a nuevas alternativas de solución más creativas e innovadoras, y a la gestión de proyectos de emprendimiento con capacidades y conocimientos más profundas mejorando así la comunidad en general.

#### ***2.4.3 Justificación Metodológica***

Además, se justifica metodológicamente, pues se tiene como propuesta de solución al método Design Thinking como instrumento para el desarrollo de proyectos de emprendimiento y este puede ser utilizado para posteriores investigaciones de la misma manera puede ser utilizado como base para siguientes trabajos, que buscan la mejora educativa desde un punto amplio y general.

### **III. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Antecedentes del Problema**

##### **3.1.1 Internacional**

Miranda (2020) en su investigación “Implementación del Design Thinking en el alumnado de educación y su efecto con la autoestima, felicidad y satisfacción con la vida”. Tiene como objetivo analizar la influencia del design thinking en la autoestima, felicidad y satisfacción con la vida en el alumnado de educación, puesto que el cambio de políticas educativas y sociales en el ámbito de la educación en España generan la necesidad de nuevos modelos educativos, los cuales buscan la formación de personas con cualidades requeridas por el entorno. La experimentación fue realizada en la misma Universidad de Zaragoza de la facultad de educación, exactamente a una muestra de 248 personas que cursan la facultad en diferentes años, las personas que cursan el 4to año llevan consigo un curso dedicado al Design Thinking, a esta muestra se les propuso un cuestionario con preguntas escogidas cuidadosamente, este cuestionario fue respondido en un lapso de 30 minutos, luego se realizaron entrevistas de manera aleatoria a un 50% de los participantes. En sus conclusiones menciona que el impacto de la metodología Design Thinking impulsó considerablemente la autoestima de los estudiantes, puesto que se analizó antes y después de la implementación del método, lo cual demuestra la efectividad del método en la autoestima, felicidad y satisfacción del alumnado, de la misma manera se concluye que el método Design Thinking amplía la experiencia educativa del alumnado fomentando así el pensamiento innovador y reflexivo.

##### **3.1.2 Nacional**

Bazán (2021), en su tesis “Design thinking para el desarrollo del pensamiento creativo en los adolescentes internados en el Instituto Nacional de Enfermedades Neoplásicas en Lima.”. La cual establece como objetivo determinar de qué manera la aplicación de la metodología Design Thinking y como esta influye en el desarrollo del pensamiento creativo en los adolescentes internados, buscando así el desarrollo de nuevas metodologías para la educación especial en hospitales, La experimentación se llevó a cabo en el Instituto Nacional de Enfermedades Neoplásicas (INEN). En esta tesis se tiene como población a 38 personas pacientes del Instituto Nacional de Enfermedades Neoplásicas de las cuales se toma como muestra a 8 personas, 4 en el grupo experimental y 4 en el grupo de control, en el grupo experimental se aplicó la metodología Design Thinking y el grupo de control este fue pasado por alto, la experimentación fue medida

mediante ítems por niveles, los cuales fueron planteados previamente, en sus conclusiones mencionan que el Design Thinking influyó dignificativamente es el desarrollo del pensamiento creativo en los adolescentes internados en el Instituto Nacional de Enfermedades Neoplásicas, puesto que se obtuvo un nivel alto en el grupo experimental y un nivel medio en el grupo de control, de la misma manera se concluye que el método Design Thinking influyó de manera sustancial en la creación de un producto creativo, se demostró que el grupo experimental tuvo un notable desempeño y mayor creatividad al realizar el trabajo final, de esta manera se demuestra que el método Design Thinking contribuye al desarrollo del proceso creativo.

### **3.1.3 Regional**

Cisneros (2022) en su investigación “Análisis del espíritu emprendedor en los estudiantes de un Centro de Educación Básica Alternativa de Carmen Alto en Ayacucho.” El cual tiene como objetivo determinar el nivel en el que se ubica el espíritu emprendedor que presentan los estudiantes del Centro de Educación Básica Alternativa Mari Carmen Salas de Carmen Alto en Ayacucho. Este estudio tubo como muestra a 38 alumnos pertenecientes al CEBA antes mencionado, a los cuales se les propuso un formulario para de esta manera conocer su espíritu emprendedor, cualidades personales emprendedoras y habilidades sociales, En sus conclusiones menciona que se obtuvo que un 50% tienen un nivel medio de espíritu emprendedor, lo cual nos muestra que existe un nivel regular de espíritu emprendedor en los estudiantes, de la misma manera se evidencia que predomina un 52% de personas las cuales poseen un nivel regular de cualidades personales emprendedoras, nos lleva por consiguiente a la necesidad de implementar algún método para poder plasmar las cualidades emprendedoras.

### **3.1.4 Local**

Bautista (2021), En su tesis “Educación Financiera y Espíritu Emprendedor en la Universidad Autónoma De Huanta, 2019.” El cual busca determinar que la educación financiera se relaciona con el espíritu emprendedor de los estudiantes de la Universidad Autónoma de Huanta. El trabajo tubo como muestra a 202 estudiantes a los cuales se les tomo una encuesta con preguntas sobre el cultura del ahorro, visión empresarial, consumo financiero, creatividad e innovación empresarial y entre otros, a partir de la encuesta se llegó a la conclusión sobre la deficiencia en el tema de la cultura económica y empresarial en la Universidad Autónoma de Huanta, en sus conclusiones mencionan que se evidencia las deficiencias de cultura de ahorro con un 89% de personas que no ahorran de ingresos

y un 91% no ahorran por necesidades, de la misma manera la escasez de conocimiento en productos financieros con un 87% que no saben donde ahorrar, se agrega también que se tiene una deficiencia en opciones de inversión, simplemente las personas no ahorran y por ende limitan el crecimiento del mercado.

## **3.2 Bases teóricas**

### **3.2.1 *El método Design Thinking***

El Design Thinking o pensamiento de diseño es un pensamiento distinto en donde se busca diseñar un producto que pueda satisfacer de manera eficiente a alguna necesidad subyacente, se desarrolla en grupo colaborativo, en un proceso creativo que se basa en la observación y formulación de problemas, esta consta de una serie de fases y herramientas con las que se espera la obtención de resultados previstos, pero más que todo lo antes mencionado es una forma distinta de observar la realidad y el entorno que nos rodea, buscando así la solución de problemas a través de un pensamiento distinto y abierto, con flexibilidad al cambio y contacto directo con las personas (RED SUMMA, s.f.).

Nos menciona (Berríos, 2021), El Design Thinking es un enfoque para crear soluciones innovadoras ante diversas situaciones cotidianas. Como su nombre lo indica, se trata de un proceso que adopta la mentalidad de un diseñador, quien observa el entorno de manera poco convencional y aplica el razonamiento deductivo para comprender los fenómenos. Este enfoque busca hacer la diferencia a través de un proceso proactivo en el que se trabaja sobre un objeto o desafío, con el objetivo de generar soluciones que tengan un impacto positivo en la sociedad.

El entorno en el que vivimos es constantemente cambiante, y el mercado ha adoptado una visión más centrada en el ser humano, colocando al cliente como el eje principal. Las estructuras rígidas que prevalecían en años anteriores han perdido efectividad. En este contexto, el Design Thinking proporciona una perspectiva más amplia sobre el objeto y las necesidades de las personas, promoviendo la búsqueda de soluciones de manera creativa. (Berríos, 2021).

### **3.2.2 *Características de un Design Thinking.***

Nos menciona (RED SUMMA, s.f.). El Design Thinking, al ser una forma de pensamiento distinta, debe ser incorporado en la sistematización de la empresa, ya que es aplicable a cualquier situación dentro de la misma. El objetivo es integrar este enfoque

de manera que se convierta en una habilidad fundamental y natural. A continuación, se mencionan algunas características clave del pensamiento de diseño:

**Curiosidad Genuina.** Un Design Thinking observa su entorno preguntándose el por qué, de las cosas, despertando así curiosidad sobre estas, es indispensable el despertar curiosidad genuina como base del aprendizaje, dejándonos de prejuicios y conocimientos anteriores, la curiosidad despierta interés y de esta manera el pensamiento espontáneo, dando soluciones innovadoras a situaciones complicadas.

**Empatía.** El Design Thinking debe ser una persona capaz de escuchar y comprender las carencias y necesidades de las personas, puesto que de otra manera no podrá dar soluciones a estas, se debe estar en contacto constante con la realidad para tener una visión amplia sobre el objeto.

**Humildad y Aprendizaje.** Es necesario que el Design Thinking explore alternativas viables para la solución de un problema por esto, el mismo no puede tener la solución completa e imponerla, sino más bien debe llegar a ella en conjunto con el cliente, puesto que de esta manera se construye el producto que da la solución específica al problema tratado paso por paso, es un trabajo en equipo en donde el cliente encamina la solución, el Design Thinking está en constante aprendizaje con lo cual posteriormente puede mejorar el producto.

**Valentía.** El Design Thinking está en constantes desafíos, lo cuales debe superarlos corriendo riesgos y poniendo a prueba sus propias limitaciones.

**Comunicación y Colaboración.** El Design Thinking busca la solución de problemas y necesidades, se basa en proceso colaborativo y de comunicación constante, para que, de esta manera, se tenga un mejor resultado de la mano del cliente.

### ***3.2.3 Etapas del método Design Thinking***

(Berríos, 2021) Se indica que el Design Thinking cuenta con diferentes términos para describir sus etapas, los cuales pueden variar según el autor, pero a continuación se explicarán algunas de las consideradas más relevantes: idear, definir, prototipar, evaluar, empatizar y definir. Estas etapas no siguen un orden rígido, ya que una acción puede validar la anterior. En realidad, se trata de un ciclo continuo, donde la única variable es la intervención humana.

**Empatizar.** Se debe obtener la mayor información posible de las demás personas, empatizar con sus sentimientos y emociones, las cuales se verán reflejadas en sus

acciones con el entorno, de esta manera se podrá obtener un camino eficiente y ampliar la popularidad del producto, para esto se pueden usar estrategias como: Formular preguntas, analizar sus acciones, estudiar sus procedimientos, observar su comportamiento frente a estímulos externos, preguntar directamente sobre sus emociones y acciones.

**Definir.** Analizamos los datos obtenidos a anteriormente, para luego idear alguna solución que pueda cubrir sus necesidades y dar solución a sus problemas, todo esto en relación con la información obtenida y los datos del entorno, para esta esta es necesario: Identificar los problemas a los cuales se tratará, determinar el entorno en el cual se encuentra el objeto, analizar y dar posibles alternativas de solución.

**Idear.** En esta etapa se busca la mejor solución al problema identificado previamente, es necesario tener una visión amplia sobre el tema tratado, para así poder selección la mejor alternativa, es indispensable se objetivo y dejar de lado prejuicios, para esta etapa es necesario: Abandonar los juicios de valor, visión amplia sobre el objeto, utilizar votación para la elección de la idea.

**Prototipar.** En esta etapa se concretizan las dos o tres ideas con mayor apoyo, se elaboran objetos en base a ellos teniendo en cuenta el público objetivo, de esta manera se ofrece la solución al problema en cuestión, para poder prototipar de manera eficiente se deben tomar en cuenta algunos puntos: las primeras etapas deben ser de prueba, deben de estar hechos con rapidez y con el menor gasto posible, para una posterior mejora, se deben tomar en cuenta los comentarios externos puesto que estos darán forma a nuestro prototipo.

**Evaluar.** En esta etapa se da espacio a los comentarios externos para de esta manera se puedan retroalimentar los fallos, mejoras y carencias del producto, para poder aplicar de manera más efectiva este método se recomienda: desarrollar el producto en base a la experiencia real del público, observar de forma activa los comentarios externos, registrar observaciones planteadas, comenzar nuevamente por las anteriores etapas para ofrecer un mejor producto.

### **3.2.4 *Gestión de Proyectos de Emprendimiento***

Nos menciona (Borja, Carvajal, & Vite, 2020) que el emprendimiento es la acción de generar ganancias a través de un negocio, es indispensable el acto del emprendedor en todo tipo de economía, puesto que el emprendedor puede saciar las necesidades de los

individuos a partir de sus habilidades e iniciativa aportando de esta manera de manera significativa al mercado. Desde este punto, la mayoría de los países necesitan de los empresarios puesto que su economía está basada la competitividad de las mismas, y esta varía dependiendo de las capacidades de los mismos empresarios.

Un proyecto de emprendimiento es el conjunto de pasos lógicos y articulados desde cero, para la obtención de ganancias económicas, estos pasos deberán seguir una metodología definida la cual ayudara en el proceso, un proyecto de emprendimiento parte de una idea o interés materializada para buscar algún beneficio económico, es necesario identificar una idea viable y posible de materializar utilizando el conocimiento científico, el emprendedor debe evaluar la idea desde todos los enfoques posibles: financiero, tecnológico, medio ambiental, legal y entre otros, Beltran nos menciona 4 faces en las por las cuales se debe concretar la idea de negocio: desarrollo de ideas, selección de las ideas, concretar idea, Idea de negocio (Beltrán, 2011).

Una vez concretada la idea de negocio es necesario conocer sobre esta y su desarrollo por lo cual mencionaremos algunas características y metodologías obtenidas por diversos autores.

Algunas de las características comunes en un proyecto del emprendimiento son las siguientes: Identificar la misión de ayudará a la empresa puesto que con esta se delimita el campo que la empresa acaparara en sus años de funcionamiento, es muy importante estratégicamente, de la misma manera la visión de la misma esta delimita los objetivos de la empresa basados en el cumplimiento de las misiones, estas son fáciles de hacer y representan el camino, de la misma manera se debe tomar en cuenta los objetivos, valores, impactos y entre otros, estos son algunas de las características más importantes de un proyecto de emprendimiento, es indispensable la utilización de estas puesto que marcan el funcionamiento de la misma a futuro (Beltrán, 2011).

### **3.2.5 Modelos de Emprendimiento.**

Según (Borja, Carvajal, & Vite, 2020) existen algunos modelos comunes para el funcionamiento de una empresa, esta debe de ser identificado para su utilización dependiendo de los recursos, factores de organización de la misma, las ganancias y entre otros. Algunos de estos modelos son los siguientes:

**Modelo Canvas.** Este modelo es muy utilizado gracias a su facilidad, se trata de la conceptualización del objeto y representarlo en un lienzo, para que así se pueda obtener

de manera precisa las áreas que componen el emprendimiento, para de esta manera comprender e innovar en el mercado.

**Modelos Timmons.** Este modelo tiene 3 pilares a tratar, los cuales son: el mercado, las personas, los recursos. Se busca el equilibrio de estos tres pilares para así explotarla para obtener mejores beneficios con los recursos necesarios.

**Modelo Isun.** Este es un programa que se encarga de evaluar el emprendimiento, su campo de acción y la viabilidad del mismo. Este programa es dirigido para personas que están incursionando en el área empresarial puesto que se les capacita para su manejo.

**Modelo GEM.** GEM es una organización, la cual dispone información relevante a nivel mundial sobre el desarrollo empresarial y sus características, identifica factores cruciales que nos ayudaran a tomar decisiones y estar al tanto sobre la actividad empresarial de nuestro entorno.

**Características y Habilidades de un Emprendedor.** Nos menciona (Beltrán, 2011) El emprendedor requiere de ciertas habilidades, conocimientos y cualidades que son fundamentales para el buen funcionamiento de la empresa y para alcanzar los objetivos establecidos. Algunas de estas son:

***Pensamiento Crítico.*** El desarrollo del pensamiento crítico es muy importante para el emprendedor, debido a que este, toma decisiones constantemente, las cuales afectaran al éxito de la empresa, por esto mismo es necesario en desarrollo del análisis y la argumentación a partir de la lógica, estas son habilidades que ayudaran a que el emprendedor tome mejores decisiones.

***Capacidad de Comunicarse.*** La capacidad de comunicarse efectiva mente es muy necesario para el éxito de una empresa, puesto que con esta se pueden obtener oportunidades en el mercado, de la misma manera tener mejores relaciones con los clientes, personal y el mercado en general.

***Investigación.*** El desarrollo de la investigación como capacidad para un emprendedor resulta beneficiosa para la empresa puesto que, es necesario el investigar e identificar el entorno, para de esta manera se pueda obtener las necesidades del mismo, para luego satisfacerlas.

***Capacidad de Adaptarse al Cambio.*** Es necesario que siempre se esté dispuesto al cambio puesto que sabemos que la realidad y el entorno es muy cambiante, es necesario

mostrar una agilidad a este puesto que dependerá de esto la popularidad del producto o servicio.

***Negociación.*** El saber negociar es una habilidad indispensable para un emprendedor, el desarrollo y crecimiento de la empresa necesitará de constantes negociaciones, para las cuales el emprendedor debe ser lo suficientemente capaz para llegar a algún acuerdo que beneficie a ambas partes.

***Ética.*** La sociedad actual exige muchas normas éticas a las cuales el emprendedor no puede pasar por desapercibido, es importante desarrollar este aspecto, se tiene que mostrar un rostro social y amigable con la sociedad.

***Resiliencia.*** Es la capacidad del emprendedor para aceptar y adaptarse a cualquier cambio, esta proviene de la experiencia tras las decisiones tomadas, la cuales generan un aprendizaje en el emprendedor.

Algunas capacidades pueden no necesariamente ser innatas del emperador sino más bien pueden adquirirse y desarrollarse a través del tiempo, dependerá las experiencias del emprendedor y su capacidad de aprendizaje (Borja, Carvajal, & Vite, 2020).

**Pasos Para la Creación de un Emprendimiento.** Según (Blank & Drof, 2012) para la creación de una empresa o un proyecto es necesario seguir ciertos pasos los cuales son: Concepto/ idea, Desarrollo de productos, Test alfa/ beta, Lanzamiento:

***Concepto / Idea (Necesidad).*** Para el desarrollo de un negocio es necesario identificar las necesidades del entorno y profundizar los objetos carentes, las cuales generaran ideas para poder desarrollar, es necesario que estas ideas sean tratades y elegidas cuidadosamente por preguntas las cuales estén ligadas a nuestra realidad, para de está manera elegir la mejor opción.

***Desarrollo de Producto (Producto).*** En esta etapa se deja de lado las ideas y se pone manos a la obra es necesario abordar temas como el marketing los costos y desarrollar la idea planteada y revidad previamente es necesario mantener la idea en el desarrollo del producto y no alterarlo al pasar del tiempo.

***Test Alfa/Beta (Calidad).*** Esta etapa se encarga de evaluar el producto constante mente para poder ejecutar el primer lanzamiento, se trabaja en la calidad del producto

para que este sea funcional y agradable para el cliente, en esta etapa se aceptan opiniones externas para observar las carencias del producto.

**Lanzamiento.** Una vez terminado los pasos anteriores se deberá ofrecer el producto, puesto que si se realizaron los pasos anteriores de manera correcta los últimos movimientos que se deberán realizar serán el buen manejo administrativo y la distribución del capitán en la empresa.

### 3.3 Definición de Términos Básicos

**Pensamiento Lineal.** El pensamiento lineal consiste en una secuencia de pasos a seguir, los cuales deben ser estrictos y verídicos, ya que el éxito depende de la exactitud de cada paso. En este enfoque, se sigue un único camino, descartando otras opciones, con el fin de obtener la solución más segura y efectiva. (Bono, 1991).

**Pensamiento Lateral.** El pensamiento lateral es la utilización de todos los recursos al alcance, se busca la creación de un camino y no necesariamente el seguimiento del mismo, sino más bien la utilización de este para generar otro, en el pensamiento lateral se busca observar las cosas de todas las maneras posibles sin excluir ninguna de ellas (Bono, 1991).

**Inteligencia Emocional.** La inteligencia emocional, o IE, hace referencia a la habilidad de manejar las emociones en diferentes situaciones. Esta capacidad se manifiesta en la forma en que una persona resuelve los problemas que la afectan. Comprender y aplicar la inteligencia emocional es fundamental para el crecimiento personal, ya que está íntimamente vinculada con el bienestar y la satisfacción del individuo. (López, 1998)

**Identidad Global.** La identidad global se refiere a la expansión del conocimiento y la interconexión a nivel mundial, con el objetivo de crear un entorno globalizado en el que todas las personas, sin distinción, tengan acceso al saber colectivo de la humanidad y se identifiquen con su sociedad de manera equitativa. (Romero, 2011).

**Desarrollo Sostenible.** El desarrollo sostenible es un concepto amplio y a menudo malinterpretado por quienes no comprenden su verdadera magnitud. De manera sencilla, se refiere al equilibrio entre los aspectos políticos, sociales, económicos y ecológicos. Su objetivo es satisfacer las necesidades de la generación actual sin comprometer la capacidad de las futuras generaciones para satisfacer las suyas,

promoviendo al mismo tiempo mejores condiciones de vida para toda la humanidad. (Palacios & Guzmán, 2018).

### **3.4 Hipótesis de la investigación**

#### **3.4.1 Hipótesis General**

El método Design Thinking contribuye significativamente en el desarrollo de gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes de la Institución Educativa “Luis Aguilar Romani” El Tambo, Junin, 2023.

#### **3.4.2 Hipótesis Específicas**

El método Design Thinking influye significativamente en la identificación de las necesidades para la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes. El método Design Thinking incide significativamente en el desarrollo del producto en la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes.

El uso del método Design Thinking contribuye significativamente para obtener la calidad del producto en la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes.

### **3.5 Variables, Dimensiones e Indicadores**

#### **3.5.1 Variable Independiente**

El método Design Thinking

##### **Definición Conceptual**

Es una forma distinta de observar la realidad y el entorno que nos rodea, buscando así la solución de problemas a través de un pensamiento distinto y abierto. Este consta de cinco fases: empatizar, definir, idear, prototipar y testear (RED SUMMA, s.f.).

##### **Definición Operacional**

Se diseñará un plan de aplicación sustentada en las dimensiones con el método design thinking, para desarrollar mediante 10 sesiones experimental.

##### **Dimensiones**

- Empatizar
- Definir
- Idear
- Prototipar

- Testear

### **3.5.2 *Variable Independiente***

El método Design Thinking

#### **Definición Conceptual**

Un proyecto de emprendimiento es el conjunto de pasos lógicos y articulados, el primero es la identificación de las necesidades del entorno, el segundo la producción de este y el tercero el constante reajuste de la calidad. De esta manera se espera la obtención de ganancias económicas (Beltrán, 2011).

#### **Definición Operacional**

En la recolección de datos sobre la gestión de proyectos de emprendimiento se empleará la ficha de observación.

#### **Dimensiones**

- Necesidades
- Producto
- Calidad

### 3.6 Matriz de operacionalización de variables de estudio

| Variables   | Definición conceptual  | Definición operacional   | Dimensiones        | Indicadores  | Escala de medición  |
|---|--|--|--------------------|--|---|
| <b>Variable Independiente</b><br>El método Design Thinking            | Es una forma distinta de observar la realidad y el entorno que nos rodea, buscando así la solución de problemas a través de un pensamiento distinto y abierto. Este consta de cinco fases: empatizar, definir, idear, prototipar y testear (RED SUMMA, s.f.).  | Se diseñará un plan de aplicación sustentada en las dimensiones con el método design thinking, para desarrollar mediante 10 sesiones experimental. | <b>Empatizar</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis</li> <li>• Observación</li> <li>• Sensibilidad</li> </ul>        | <b>Nominal</b><br>No se aplica  |
|   |  |  | <b>Definir</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lógica</li> <li>• Precisión</li> <li>• Confiabilidad</li> </ul>           |   |
|   |  |  | <b>Idear</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad</li> <li>• Originalidad</li> <li>• Fluidez</li> </ul>         |   |
|   |  |  | <b>Prototipar</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingenio</li> <li>• Visión</li> <li>• Liderazgo</li> </ul>                 |   |
|   |  |  | <b>Testear</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretación</li> <li>• Comunicación</li> <li>• Innovación</li> </ul>   |   |
| <b>Variable dependiente</b><br>Gestión de proyectos de emprendimiento | Un proyecto de emprendimiento es el conjunto de pasos lógicos y articulados, el primero es la identificación de las necesidades del entorno, el segundo la producción de este y el tercero el constante reajuste de la calidad. De esta manera se espera la obtención de ganancias económicas (Beltrán, 2011). | En la recolección de datos sobre la gestión de proyectos de emprendimiento se empleará la ficha de observación                                     | <b>Necesidades</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación de las necesidades del entorno.</li> </ul>                 | <b>Ordinal</b><br><b>AD:</b> Logro destacado<br><b>A:</b> Logro esperado<br><b>B:</b> En proceso<br><b>C:</b> En inicio |
|   |  |  | <b>Producto</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proposición del producto tomando en cuenta el entorno</li> </ul>          |   |
|   |  |  | <b>Calidad</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de productos de calidad para el beneficio general.</li> </ul> |   |

## IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

### 4.1 Tipo de Investigación

Por la naturaleza del problema de la investigación, se desarrollará la investigación educativa aplicada.

Menciona (Lozada, 2014) La investigación aplicada actúa como un puente entre la teoría y la práctica, con el objetivo de generar valor agregado que impulse la creación de riqueza en el sector productivo. Este tipo de investigación, que tiene una conexión directa con la sociedad, contribuye a mejorar la calidad de vida de las personas, ya que utiliza el conocimiento como base para la producción. Su aplicación es crucial, ya que beneficia tanto al ámbito intelectual como al sector productivo.

### 4.2 Nivel de Investigación

En el presente estudio se realizará una investigación de nivel experimental.

Según (Ramos & Galarza, 2021) La investigación experimental se centra en la manipulación de variables para analizar su interrelación. Se manipula la variable independiente para observar su impacto en la variable dependiente. Este tipo de investigación puede llevarse a cabo de diversas formas, como en la investigación pre-experimental, que involucra únicamente un grupo experimental; la investigación cuasiexperimental, que trabaja con uno o varios grupos experimentales seleccionados por conveniencia; y la investigación experimental propiamente dicha, que incluye uno o más grupos experimentales sujetos a intervención y un grupo de control.

### 4.3 Método de Estudio

En el siguiente trabajo de investigación utilizará el método teórico para la búsqueda de información, la cual ayudará en la formulación de la solución al problema de la misma.

**Método Teórico.** Los métodos teóricos son esenciales en el análisis y la creación del conocimiento humano. Permiten a los investigadores interpretar los datos empíricos obtenidos de la realidad y utilizarlos para formular teorías que puedan servir de base para futuras investigaciones. Su propósito es explicar y profundizar la comprensión de la realidad, enfocándose en procesos que no son directamente observables, sino que deben deducirse a partir de la información disponible. De este modo, la construcción de teorías se convierte en una herramienta clave para dar coherencia y significado a la realidad que nos rodea. (Quesada & Medina, 2020).

**Método Análisis-Síntesis.** El análisis consiste en descomponer un objeto de estudio en sus partes individuales para identificar la esencia de cada una y entender cómo estas contribuyen a la estructura general del objeto. En cambio, la síntesis es el proceso de reunir esas partes para formar el objeto de estudio en su totalidad. Ambos métodos son valiosos en la investigación, ya que se emplean para examinar y clasificar la información recopilada sobre el tema en cuestión. El análisis y la síntesis son procesos complementarios que facilitan una comprensión más profunda de la naturaleza y las características del objeto de estudio. (Quesada & Medina, 2020).

**Método Empírico Fundamental.** El método empírico se fundamenta en la observación directa y el contacto con la realidad. Este enfoque se basa en la experiencia personal y en la lógica, y es comúnmente utilizado por la mayoría de las personas debido a su facilidad y utilidad. En este método, se incorpora la formulación de hipótesis, las cuales son posteriormente contrastadas a través de la experimentación. De esta manera, se busca validar las hipótesis y obtener un mayor conocimiento sobre el objeto de estudio en cuestión. En resumen, el método empírico es una herramienta útil para la investigación y la adquisición de conocimiento sobre el mundo que nos rodea (Islas, Perea, & Figueroa, 2020).

**Método Estadístico.** El método estadístico se enfoca en la obtención y análisis de información relacionada con hechos y cómo estos se relacionan entre sí. Este método se encarga de categorizar las características del fenómeno de estudio, procesar los datos y obtener la esencia del mismo mediante información numérica. El método estadístico consta de cuatro fases: recopilación, elaboración, presentación e interpretación de datos. Durante la recopilación, se obtienen los datos relevantes, los cuales son procesados en la fase de elaboración. En la fase de presentación, los datos son presentados de manera clara y precisa, y finalmente en la fase de interpretación, se analizan los resultados y se extraen conclusiones a partir de ellos. En resumen, el método estadístico es una herramienta importante en la investigación, ya que permite analizar los datos de manera sistemática y obtener información útil sobre el fenómeno de estudio (UAL).

**Método Experimental.** El método experimental consiste en manipular datos y observar cómo una variable afecta a otra. En otras palabras, se estudia cómo la variable independiente influye en la variable dependiente, la cual es observada y medida. Durante el estudio experimental se lleva un control estricto sobre los cambios que se producen en la variable dependiente ante algún estímulo. La idea es determinar si existe una relación causal entre la variable independiente y la dependiente, y si es así, medir el grado de esta influencia.

En resumen, el método experimental es una herramienta fundamental en la investigación ya que permite evaluar la relación causa-efecto entre variables y obtener información precisa sobre el fenómeno de estudio (Serrano, y otros).

#### 4.4 Diseños de Investigación

En la siguiente investigación se desarrollará el diseño pre - experimental con un solo grupo pre y pos test.

|   |
|---|
| <b><i>GE: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub></i></b> |
|---|

***GE*** : Grupo experimental

***O<sub>1</sub>*** : Pre-test

***X*** : Tratamiento experimental con 10 sesiones

***O<sub>2</sub>*** : Pos-test

El diseño de preprueba-postprueba con un solo grupo consiste en medir una variable en dos momentos diferentes: antes y después del tratamiento experimental. Con este diseño se busca establecer un punto de partida previo al estímulo experimental para poder evaluar su efecto posterior. Es importante tener en cuenta que, si el tiempo transcurrido entre las dos mediciones es muy grande, se pueden presentar problemas de incongruencia que deben ser corregidos mediante la regresión lineal. Por tanto, es crucial ser preciso en la identificación de pequeños detalles que puedan afectar los resultados de la investigación, ya que este diseño puede ser fácilmente alterado. En resumen, el diseño de preprueba-postprueba con un solo grupo es una herramienta valiosa en la investigación, pero su correcta aplicación depende de una cuidadosa planificación y análisis de los datos obtenidos (Hernández, Fernández, & Baptista, 1997).

#### 4.5 Población y Muestra

##### 4.5.1 Población

El presente trabajo tiene como población la Institución Educativa Luis Aguilar Romaní ubicada en Tambo – Junín, con un promedio de 700 estudiantes.

##### 4.5.2 Muestra

El presente trabajo tiene como muestra a los estudiantes del 3° D, pertenecientes al nivel secundaria de la Institución Educativa “Luis Aguilar Romaní” ubicada en El Tambo – Junín, con un promedio de 10 estudiantes, evaluados

#### 4.6 Técnicas de Muestreo

Para la selección de muestra se ha empleado la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia, dejando en constancia se obtuvo la muestra a partir de la población gracias a la facilidad y cercanía.

Según (Vázquez, 2017) El muestreo no probabilístico es una técnica empleada cuando no se puede usar el método probabilístico, ya que se basa en una selección no aleatoria, sino en la elección de una muestra según el juicio del investigador. Uno de los métodos no probabilísticos más frecuentes es el muestreo por conveniencia, que se utiliza cuando el investigador selecciona la muestra en función de algún interés específico, como la facilidad de acceso o el tiempo disponible.

#### 4.7 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

En el siguiente proceso de investigación optará por la técnica de observación para la recolección de datos, puesto que se busca obtener un desarrollo detallado de la implementación del Design thinking en la gestión de emprendimiento, Se incorporará este método en las lecturas continuas las cuales serán evaluadas, para poder recolectar datos de dicha manera se optó por utilizar los siguientes instrumentos:

**Ficha de observación.** En la presente investigación se empleará una ficha de observación para registrar las habilidades adquiridas durante las 10 sesiones de implementación del método Design Thinking en el desarrollo de la gestión de proyectos de emprendimiento. La ficha de observación se aplicará en cada sesión y las habilidades registradas se procesarán al finalizar el proyecto de investigación.

**Validez.** Se utilizará la ficha de observación como instrumento puesto que se quería evaluar el desarrollo de un producto utilizando la metodología Design Thinking, en la ficha de observación se podrá colocar las cualidades del estudiante en el proceso de desarrollo de la metodología, como lo menciona (Arias, 2020) La ficha de observación se utiliza cuando se desea medir un objetivo particular, tomando en cuenta emociones y actividades que serán registradas durante el proceso.

**Confiabilidad.** Para elaborar la ficha de observación, es necesario utilizar indicadores relacionados con las tres dimensiones de nuestra variable, los cuales serán evaluados mediante respuestas de sí/no/tal vez. Además, se deben registrar notas sobre las actitudes y emociones de la muestra, lo que permitirá obtener resultados más precisos. (Arias, 2020).

#### **4.8 Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos.**

La presente investigación es de enfoque cuantitativo por ende se tomó como instrumento validado para el procesamiento de datos el programa SPSS, así como la estadística descriptiva para el análisis de datos mediante tablas y gráficos.

Según (Faraldo & Pateiro, 2013) la descripción estadística se refiere a un conjunto de técnicas utilizadas para analizar y describir los datos de manera gráfica, sin alterarlos. El objetivo es procesar los datos de manera organizada a través de tablas, gráficos, medidas descriptivas, medidas de dispersión, entre otros.

De la misma manera se optó por la estadística inferencial para determinar la normalidad de los datos para de esta manera corroborar la hipótesis de la investigación.

Menciona (Acosta, 2014) la estadística inferencial se enfoca en la estimación de procesos mediante intervalos, así como en el análisis de hipótesis previamente formuladas para orientar adecuadamente la investigación. Basándose en las consideraciones y planteamientos previos, utiliza la muestra recopilada para generar conclusiones con fundamento científico.

## V. ASPECTO ADMINISTRATIVO

### 5.1 Recursos

#### 5.1.1 *Recurso Humano*

##### **Investigador**

Silverio Parian Quincho

Silverioparian32@gmail.com

Código orcid: <http://orcid.org/0009-0000-2455-644X>

##### **Asesor**

Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal

alcarrazcarbajalbibiano@gmail.com

Código orcid: <http://orcid.org/0000-0001-8798-5268>

**Participantes: 12 estudiantes**

#### 5.1.2 *Recursos Materiales*

Los recursos materiales posibilitarán la ejecución del proyecto de investigación educativa aplicada del nivel experimental:

- Materiales de escritorio
- Material bibliográfico digital e impresa
- Equipos tecnológicos
- Servicios

#### 5.1.3 *Presupuesto*

| DESCRIPCIÓN                     | CANTIDAD    | P. UNIT (S/) | TOTAL (S/) |
|---------------------------------|-------------|--------------|------------|
| <b>MATERIALES DE ESCRITORIO</b> |             |              |            |
| Papel bond                      | 1 millar    | 45.00        | 45.00      |
| Papelotes                       | 25 unidades | 0.50         | 12.50      |
| Lapiceros                       | 1 cajas     | 15.00        | 15.00      |
| Material bibliográfico          | 3 libros    | 20.00        | 60.00      |
| Plumones                        | 12unidades  | 2.00         | 24.00      |
| Resaltadores                    | 2 estuches  | 3.00         | 6.00       |
| <b>EQUIPO TECNOLÓGICO</b>       |             |              |            |

|                       |            |         |                    |
|-----------------------|------------|---------|--------------------|
| Cámara fotográfica    | 1 unidades | 250.00  | 250.00             |
| Tinta de impresora    | 4 unidad   | 45.00   | 180.00             |
| USB de 16MB           | 1 unidades | 35.00   | 35.00              |
| Equipo de cómputo     | 1 unidad   | 2000.00 | 2000.00            |
| Celular               | 1 unidad   | 500.00  | 500.00             |
| Impresora             | 1 unidad   | 1000.00 | 1000.00            |
| Otros                 | -.-        | -.-     | 200.00             |
| <b>Total, parcial</b> |            |         | <b>S/ 4 327.50</b> |

### Servicios

|   |             |       |                   |
|---|-------------|-------|-------------------|
| Viáticos                                | 10 salidas  | 7.00  | 70.00             |
| Movilidad                               | 10 salidas  | 3.00  | 30.00             |
| Anillado del proyecto                   | 5 unidades  | 10.00 | 50.00             |
| Empastado del informe                   | 4 unidades  | 25.00 | 100.00            |
| Internet                                | 6 meses     | 50.00 | 300.00            |
| Impresión del proyecto                  | 5 unidades  | 15.00 | 75.00             |
| Validación y fiabilidad del instrumento | 12 unidades | 0.30  | 3.60              |
| Procesamiento de datos                  | 1 unidades  | 20.00 | 20.00             |
| Impresión del informe de investigación  | 5 unidades  | 20.00 | 100.00            |
| Material experimental                   | 2 unidades  | 0.35  | 40.00             |
| Fotocopiado                             | 100 hojas   | 0.30  | 30.00             |
| Quemado en CD del informe               | 2 unidades  | 5.00  | 10.00             |
| Otros                                   | -.-         |       | 200.00            |
| <b>Total, parcial</b>                   |             |       | <b>S/ 1028.00</b> |

### Maquinarias y herramientas en carpintería.

|                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| Cierra circular Garlopa | 1 unidades<br>1 unidades |
| Torno                   | 1 unidades               |
| Lijadora                | 1 unidades               |
| Tupi                    | 1 unidades               |
| Cinta                   | 1 unidades               |
| Martillo                | 1 unidades               |
| Taladro                 | 1 unidades               |
| Escuadras               | 1 unidades               |
| Serrucho                | 1 unidades               |
| Wincha                  | 1 unidades               |
| Formón                  | 1 unidades               |
| Escofina                | 1 unidades               |

### Elementos que se Utilizan en Carpintería.

Madera

Pegamento

Lijas por número de aspereza 100, 150, 220, 320.

Algodón o waype

Selladora

Barniz

Pintura

**Resumen total del presupuesto:**

| <b>PRESUPUESTO</b> | <b>TOTAL (S/.)</b> |
|--------------------|--------------------|
| Bienes             | S/ 4755.00         |
| Servicios          | S/ 2397.00         |
|                    |                    |
| <b>TOTAL</b>       | <b>S/ 7152.00</b>  |

**5.1.4 *Financiamiento***

La investigación será autofinanciada por el/ investigador.

**5.3 Cronograma de Ejecución (Use diagrama de Gantt)**

| N° | ACTIVIDADES   | TIEMPO EN MESES Y SEMANAS DE 2022-2023 |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |        |   |   |   |           |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |  |  |  |
|----|---|--|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|--------|---|---|---|-----------|---|---|---|---------|---|---|---|-----------|---|---|---|-----------|---|---|---|-------|--|--|--|
|    |   | Febrero                                |   |   |   | Marzo |   |   |   | Abril |   |   |   | Mayo |   |   |   | Junio |   |   |   | Julio |   |   |   | Agosto |   |   |   | Setiembre |   |   |   | Octubre |   |   |   | Noviembre |   |   |   | Diciembre |   |   |   | Enero |  |  |  |
|    |   | 1                                      | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1      | 2 | 3 | 4 | 1         | 2 | 3 | 4 | 1       | 2 | 3 | 4 | 1         | 2 | 3 | 4 | 1         | 2 | 3 | 4 |       |  |  |  |
| 1  | Elección del tema de investigación.                       | ■                                      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |        |   |   |   |           |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |  |  |  |
| 2  | Planteamiento del problema.                               | ■                                      |   |   |   |       | ■ |   |   |       | ■ |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |        |   |   |   |           |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |  |  |  |
| 3  | Elaboración del marco teórico.                            |  |   | ■ |   | ■     |   |   |   |       | ■ |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |        |   |   |   |           |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |  |  |  |
| 4  | Metodología de investigación.                             |  |   |   |   |       |   |   | ■ |       | ■ |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |        |   |   |   |           |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |  |  |  |
| 5  | Aspecto administrativo.                                   |  |   |   |   |       |   |   |   |       |   | ■ |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |        |   |   |   |           |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |  |  |  |
| 6  | Elaboración de instrumentos de recolección de datos       |  |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   | ■ |      | ■ |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |        |   |   |   |           |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |  |  |  |
| 7  | Validación y prueba fiabilidad del instrumento (pilotaje) |  |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |      | ■ |   | ■ |       |   |   |   |       |   |   |   |        |   |   |   |           |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |  |  |  |
| 8  | Diseño del material experimental                          |  |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   | ■ |   |       | ■ |   |   |       | ■ |   |   |        | ■ |   |   |           |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |  |  |  |
| 9  | Estructuración de la tesis                                |  |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |        |   | ■ |   |           |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |  |  |  |
| 10 | Ejecución del proyecto de investigación                   |  |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |        |   | ■ | ■ | ■         | ■ | ■ | ■ |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |  |  |  |
| 11 | Recolección de datos                                      |  |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |        |   |   | ■ |           | ■ |   | ■ |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |  |  |  |
| 12 | Procesamiento cuantitativo de datos                       |  |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |        |   |   | ■ |           | ■ |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |  |  |  |
| 13 | Presentación de resultados de la investigación.           |  |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |        |   |   | ■ | ■         | ■ | ■ | ■ |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |  |  |  |
| 14 | Redacción de final de la tesis.                           |  |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |        |   |   |   | ■         | ■ | ■ | ■ | ■       | ■ | ■ | ■ | ■         | ■ | ■ | ■ |           |   |   |   |       |  |  |  |
| 15 | Presentación del borrador de tesis.                       |  |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |        |   |   |   |           |   | ■ |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |  |  |  |
| 16 | Presentación final de tesis con fines de sustentación.    |  |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |        |   |   |   |           |   |   |   |         |   |   |   |           |   | ■ | ■ |           |   |   |   |       |  |  |  |

## VI. REFERENCIAS

- Acosta, S. (2014). Material de enseñanza.
- Arias, J. L. (2020). Técnicas e instrumentos de la investigación científica. ENFOQUES CONSULTING EIRL.
- Aritóteles. (323.ac). Política. RBA Libros.
- Bautista, R. M. (2021 ). Educación Financiera y Espíritu Emprendedor en la Universidad Autónoma De Huanta, 2019.[Tesis de bachiller]Universidad César Vallejo
- Bazàn, M. M. (2021). DESIGN THINKING PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ADOLESCENTES INTERNADOS EN EL INSTITUTO NACIONAL DE ENFERMEDADES NEOPLÁSICAS EN LIMA. [Tesis de Maestría].USMP.
- Beltrán, G. F. (2011). Proyectos de emprendimiento.
- Berríos, R. U. (2021). Design Thinking:Guía digital básica.
- Blank, S., & Drof, B. (2012). El manual del emprendedor. Planeta, S. A.
- Bono, E. D. (1991). El pensamiento lateral: manual de la creatividad.
- Borja, A., Carvajal, H., & Vite, H. (2020). Modelo de emprendimiento y análisis de los factores determinantes para su sostenibilidad.
- Chagnollaud, F. (2013). Socialización y aprendizajes infantiles en la cultura andina urbana de Ayacucho (Perú). Infancia y niños en las sociedades infantiles en la cultura andina urbana de Ayacucho, 435-452.
- Cisneros, F. (2022). Análisis del espíritu emprendedor en los estudiantes de un Centro de Educación Básica Alternativa de Carmen Alto en Ayacucho.[Tesis de maestría].Universidad Nacional De Huancavelica.
- ComexPerú. (10 de Setiembre de 2021). COMEXPERU. Obtenido de COMEXPERU: <https://www.comexperu.org.pe/en>
- Estudios Gerenciales. (2018). Emprendimiento de negocios propios en el Perú: el rol de los factores sociodemográficos personales a nivel de departamentos. 19-33.
- Faraldo, P., & Pateiro, B. (2013). Estadística Descriptiva.

- Global Entrepreneurship Monitor. (2021). GEM Global Entrepreneurship Monitor.
- Obtenido de GEM Global Entrepreneurship Monitor:  
<https://www.gemconsortium.org/>
- Goleman, D. (1995). Inteligencia emocional.
- Gustav Ranis, F. S. (2002). Crecimiento económico y desarrollo humano en América Latina. 7-18.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (1997). METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. México: McGRAW - HILL INTERAMERICANA DE MÉXICO, S.A.
- INEI. (2022). Demografía empresarial.
- IPSOS. (2021). Emprendimiento en tiempos de pandemia.
- Islas, A., Perea, A., & Figueroa, J. (2020). Métodos empíricos de la investigación. México.
- Labrunée, M. E. (2018). El Crecimiento y el Desarrollo. En M. E. Labrunée, Introducción a la Economía. Argentina.
- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industria. 4750.
- Miranda, M. H. (2020). Implementación del design thinking en el alumnado de educación y su efecto con la autoestima, felicidad y satisfacción con la vida. [Tesis de doctorado]. Universidad Zaragoza
- MV FÉNIX. (s.f.). Diccionario de psicología. Huancayo: MV Fenix E.I.R.L.
- Palacios, S. M., & Guzmán Hernández, T. (2018). Desarrollo sostenible aplicabilidad y sus tendencias. 122-130.
- Quesada, A., & Medina, L. (2020). MÉTODOS TEÓRICOS DE INVESTIGACIÓN: ANÁLISIS-SÍNTESIS, INDUCCIÓN-DEDUCCIÓN, ABSTRACTO - CONCRETO E HISTÓRICO-LÓGICO. 11-15.
- Ramos Galarza, C. (2021). DISEÑOS DE INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL.
- Real Academia Española. (s.f.). RAE. Obtenido de RAE: <https://www.rae.es>
- RED SUMMA. (s.f.). ¿Qué es el Design Thinking? Colombia.

Romero, N. L. (2011). La identidad global en la sociedad conectada. 223-232.

Salvador, J. C. (s.f.). EL PROCESO DEL DESIGN THINKING EN EL APRENDIZAJE DE LA COMPETENCIA "SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR"..

Serrano, A., García, L., León, I., Gordo, E., Gil, B., & Lea, R. (s.f.). MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL.

UAL. (s.f.). MÉTODOS ESTADÍSTICOS.

Uribe Mallarino, C. (2004). DESARROLLO SOCIAL Y BIENESTAR. 11-25.

Vázquez, M. G. (2017). MUESTREO PROBABILÍSTICO Y NO PROBABILISTICO. Guatemala.

# ANEXOS

## Anexo 1

### RD de Aprobación del Proyecto de Investigación.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-84-ED  
Escuela de Educación RM. N° 297-2020-MINEDU

### *Resolución Directoral N° 452-2023 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA*

Huanta, 05 de diciembre del 2023

Visto, el INFORME N°097-2023-JUFC/EESPP"JSCO"-HTA con Expediente TM20232813-F de fecha 05/12/2023, presentado por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jefe de la Unidad de Formación Continua y el proyecto de investigación adjunto;

#### **CONSIDERANDO:**

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 0102017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021 -MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017 2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2023;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar los Proyectos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de



Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe — PPD 2023, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jefe de la Unidad de Formación Continua en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparada en la RDRS No 0180-2023-GRA/GOB-GG-GRDSDREA-DR, por tanto;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO. - APROBAR,** el Proyecto de Investigación Educativa, de acuerdo al siguiente detalle:

| ORD | APELLIDOS Y NOMBRES      | PROYECTO DE INVESTIGACIÓN   | PROGRAMA DE ESTUDIOS                      |
|-----|--------------------------|---|---|
| 1   | PARIAN QUINCHO, Silverio | El método Design Thinking en el desarrollo de la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes de la Institución Educativa "Luis Aguilar Romani" El Tambo, Junín, 2023. | Educación Primaria Intercultural Bilingüe |

**SEGUNDO. - AUTORIZAR Y ADMITIR,** a partir de la fecha de expedición de la presente resolución la ejecución del Proyecto de Investigación Educativa; bajo la orientación del Formador del curso como Asesor, utilizando los métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos de investigación apropiados y en concordancia con los documentos normativos de la Escuela.

**TERCERO.- COMUNICAR,** a las áreas internas, a las/los interesadas (os), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE**

Dr. Walter Mariano Arce Villar  
DIRECTOR GENERAL

## Anexo 2

RD de Expedito del trabajo de investigación.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta - Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Resolución RM N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto OS N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento OS N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RIA N° 267-2020-MINEDU

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

*Resolución Directoral N° 0576-2024 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA*

Huanta, 01 de abril del 2024

Visto, los Informes Nros.215,217,219,220,221y222-2024-JUFC/EESPP"JSCO"-HTA, de fecha 01/04/2024, presentado por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jefe de la Unidad de Formación Continua;



### CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2023;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su



capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar en calidad de expedito los Trabajos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2023, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jefe de la Unidad de Formación Continua en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparado en el OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER, por tanto;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.** – **DECLARAR EXPEDITO** los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2023 siguientes:

| Nº | INVESTIGADOR (A)                | TRABAJO DE INVESTIGACIÓN   | PROG. ESTUDIOS                            |
|----|---------------------------------|--|---|
| 01 | GOMEZ DE LA CRUZ, Nancy Liliana | La dactilopintura en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 306/Mx-P de Pampa Cangallo, 2023.   | EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE  |
| 02 | PARIAN QUINCHO, Silverio        | El método Design Thinking en el desarrollo de la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes de la Institución Educativa "Luis Aguilar Romani" El Tambo, Junín, 2023.                              | Educación Primaria Intercultural Bilingüe |
| 03 | QUISPE BARRON, Yolanda          | Desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de una Institución Educativa Inicial EIB N° 2227 – Sol Naciente del distrito, Río Tambo, Satipo, 2023.   | Educación Inicial Intercultural Bilingüe  |
| 04 | RIVERA TAPIA, Beatriz Delia     | La gimnasia cerebral en el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 429-74 "Las Palmeras" Puerto Amargura-Llochegua-Huanta, 2023.                      | Educación Inicial Intercultural Bilingüe  |
| 05 | SULCA TINEO, Nelly              | La lectura de cuentos andinos en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del quinto grado "A" de primaria en la Institución Educativa N°38037/Mx-P "Libertad de América" de Quinua-Ayacucho, 2023. | Educación Primaria Intercultural Bilingüe |
| 06 | VARGAS RIVEROS, Gaby Gisela     | Juego de roles para el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de cuatro años   | Educación Inicial Intercultural Bilingüe  |



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta - Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Resolución RM. N° 229-82-ED  
Adecuación a Instituto OS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento OS. N° 05-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | de la Institución Educativa N° 1391 "Huellitas de Jesús" Villa Virgen-Kimbiri, 2023. |  |
|--|--|--|

**SEGUNDO. - AUTORIZAR,** a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación del Trabajo de Investigación cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.

**TERCERO.- COMUNICAR,** a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE**

  
Dr. *Walter Mariano Arece Villar*  
DIRECTOR GENERAL

**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados (as)  
Archivo  
WMAV/D.G.(e)  
prd/sec.

### Anexo 3

#### RD de Fecha de Sustentación del Trabajo de Investigación.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta - Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Resolución RM N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto OS N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-04-ED  
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

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

Resolución Directoral N° 0621.2024-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 25 de junio de 2024

Visto, el Expediente *TM20242559-F* de fecha *14 de junio del 2024* y la *Resolución Directoral de Expedito No 376-2024-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *01 de abril de 2024*:

#### CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por el **OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER**;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.- NOMINAR;** a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**, tal como se detalla a continuación:

|                          |                   |                                 |
|--------------------------|-------------------|---------------------------------|
| <b>JURADO EXAMINADOR</b> | <b>PRESIDENTE</b> | Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR  |
|                          | <b>SECRETARIO</b> | Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO |
|                          | <b>VOCAL</b>      | Mg. FREDDY ROLAND PINEDA TAPIA  |

|   |   |
|---|---|
| <b>TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>   |   |
| EL MÉTODO DESIGN THINKING EN EL DESARROLLO DE LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUIS AGUILAR ROMANÍ" EL TAMBO, JUNÍN, 2023. |   |
| <b>AUTOR (A)</b>  | PARIAN QUINCHO, Silverio                  |
| <b>PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE</b>   | EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE |
| <b>FECHA</b>  | 06 DE JULIO DE 2024                       |
| <b>HORA</b>   | 3.00 P.M.                                 |
| <b>LUGAR</b>  | AUDITORIO INSTITUCIONAL                   |

**SEGUNDO.- COMUNICAR** al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- AUTORIZAR** la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2023.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE**

**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados  
Dir. Adm. (01)  
Sec. Acad. (01)  
Archivo (01)  
WMAV/D.G. (c)  
prd/sec.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA  
Dr. Walter Mariano Arce Villar  
DIRECTOR GENERAL

## Anexo 4

### RD de Designación de Jurados.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Resolución RM. N° 238-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-84-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

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

Resolución Directoral N.º 0620-2024-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 25 de junio de 2024

Visto, el Expediente *TM20242559-F* de fecha *14 de junio del 2024* y la *Resolución Directoral de Expedito No 376-2024-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *01 de abril de 2024*;



#### CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del *Grado Académico de Bachiller en Educación* a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER.**;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

| <b>TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>  |  |
|--|--|
| <b>EL MÉTODO DESIGN THINKING EN EL DESARROLLO DE LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUIS AGUILAR ROMANÍ" EL TAMBO, JUNÍN, 2023.</b> |  |
| <b>AUTOR(A)</b>  | <b>PARIAN QUINCHO, Silverio</b>                  |
| <b>PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE</b>  | <b>EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE</b> |
| <b>FECHA</b>   | <b>06 DE JULIO DE 2024</b>                       |
| <b>HORA</b>  | <b>3.00 P.M.</b>                                 |
| <b>LUGAR</b>   | <b>AUDITORIO INSTITUCIONAL</b>                   |

**SEGUNDO.- COMUNICAR** al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- PÚBLICAR** la resolución en la web institucional.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE**

**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados  
Dir. Adm. (01)  
Sec. Acad. (01)  
Archivo (01)  
WMAV/D.G. (e)  
prd/sec.

  
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA  
Dr. Walter Mariano Aviz Villán  
DIRECTOR GENERAL

## Anexo 5

Matriz de consistencia.

### MATRIZ DE CONSISTENCIA DE INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL

Título: **El método Design Thinking influye en el desarrollo de la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes de la Institución Educativa “Luis Aguilar Romani”, El Tambo - Junín, 2023.**

| PROBLEMA   | OBJETIVOS   | MARCO TEÓRICO  | HIPÓTESIS   | VARAIBLES   | DIMENSIONES        | INDICADOES  | METODOLOGÍA   |
|--|---|--|---|---|--------------------|---|---|
| <b>Problema general</b><br>¿Cómo influye el método Design Thinking en el desarrollo de la gestión de proyectos de emprendimiento en la Institución Educativa “Luis Aguilar Romani” El Tambo-Junin, 2023?                                   | <b>Objetivo general</b><br>Emplear el método Design Thinking en el desarrollo de la gestión de proyectos de emprendimiento en la Institución Educativa “Luis Aguilar Romani” El TamboJunin, 2023.   | Nos menciona (Borja, Carvajal, & Vite, 2020) que el emprendimiento es la acción de generar ganancias a través de un negocio, es indispensable el acto del emprendedor en todo tipo de economía, puesto que el emprendedor puede saciar las necesidades de los individuos a partir de sus habilidades e iniciativa aportando de esta manera de manera significativa al mercado. Por otro lado (Berríos, 2021) nos menciona que: el Design Thinking tiene nomenclaturas para definir sus etapas pero que estas pueden variar dependiendo al autor, pero de todas maneras | <b>Hipótesis general</b><br>El método Design Thinking contribuye significativamente en el desarrollo de gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes en la Institución Educativa “Luis Aguilar Romani” El Tambo, Junin, 2023.  | Variable Independiente,<br>El método Design Thinking            | Empatizar          | Análisis<br>Observación<br>Sensibilidad   | <b>Paradigma:</b><br>positivista<br><b>Enfoque:</b><br>cuantitativo <b>Tipo de estudio:</b><br>Investigación educativa aplicada <b>Nivel:</b><br>Explicativo (experimental)<br><b>Método de estudio:</b> método teórico, método empírico fundamental. Método empírico complementario, método estadístico y método experimental.<br><b>Diseños de investigación:</b> pre experimental<br><b>Población</b> :700 estudiantes.<br><b>Muestra:</b> 13 alumnos.<br><b>Técnicas de</b> |
|  |   |  |   |   | <b>Definir</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>Lógica</li> <li>Precisión</li> <li>Confiabilidad</li> </ul>          |   |
|  |   |  |   |   | <b>Idear</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Creatividad</li> <li>Originalidad</li> <li>Fluidez</li> </ul>        |   |
|  |   |  |   |   | <b>Prototipar</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ingenio</li> <li>Visión</li> <li>Liderazgo</li> </ul>                |   |
|  |   |  |   |   | <b>Testear</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>Interpretación</li> <li>Comunicación</li> <li>Innovación.</li> </ul> |   |
| <b>Problemas específicos</b> .- ¿En qué medida el método Design Thinking contribuye en la identificación de las necesidades para la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes? .- ¿De qué manera el método Design Thinking | <b>Objetivos específicos.-</b><br>Emplear el método Design Thinking en la identificación de las necesidades para la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes. .- Aplicar el método Design Thinking en el desarrollo del producto |  | <b>Hipótesis específicas.-</b> El método Design Thinking influye significativamente en la identificación de las necesidades para la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes. .- El método Design Thinking incide significativamente en el desarrollo del producto en la gestión de proyectos de | Variable dependiente,<br>Gestión de proyectos de emprendimiento | <b>Necesidades</b> | Identificación de las necesidades del entorno.  |   |
|  |   |  |   |   | <b>Producto</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Proposición del producto tomando en cuenta el entorno.</li> </ul>    |   |

|  |   |   |   |  |                       |  |  |
|--|---|---|---|--|-----------------------|--|--|
| <p>contribuye en el desarrollo del producto en la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes? .- ¿Cuál es el impacto del método Design Thinking para obtener la calidad del producto en la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes?</p> | <p>en la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes. .- Promover el uso del método Design Thinking para obtener la calidad del producto en la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes.</p> | <p>se explicaran algunos considerados los más importantes: (idear, definir, prototipar, evaluar, empatizar, definir), estas no siguen un orden estricto</p> | <p>emprendimiento en los estudiantes. .- El uso del método Design Thinking contribuye significativamente para obtener la calidad del producto en la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes</p> |  | <p><b>Calidad</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Elaboración de productos de calidad para el beneficio general.</li> </ul> | <p><b>muestreo:</b> no probabilístico<br/> <b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</b> observación, ficha de observación.<br/> <b>Validez:</b> juicio de expertos<br/> <b>Confiabilidad:</b> Alfa de Cronbach<br/> <b>Técnicas de procesamiento:</b> Estadística Descriptiva, Estadística Inferencial, prueba de normalidad y prueba de hipótesis.</p> |
|--|---|---|---|--|-----------------------|--|--|

## Anexo 6

### Operacionalización de las variables en estudio.

| Variables  | Definición conceptual  | Definición operacional  | Dimensiones  | Indicadores  | Escala de medición   |
|--|--|---|--|--|--|
| Variable Independiente<br>El método Design Thinking            | es una forma distinta de observar la realidad y el entorno que nos rodea, buscando así la solución de problemas a través de un pensamiento distinto y abierto, Este consta de cinco fases: empatizar, definir, idear, prototipar, Testear (RED SUMMA).   | Se diseñará un material experimental con el método design thinking con 10 sesiones experimental.            | Empatizar<br><br>Definir<br><br>Idear<br><br>Prototipar<br><br>Testear | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis</li> <li>• Observación</li> <li>• Sensibilidad</li> <li>• Lógica</li> <li>• Precisión</li> <li>• Confiabilidad</li> <li>• Creatividad</li> <li>• Originalidad</li> <li>• Fluidez</li> <li>• Ingenio</li> <li>• Visión</li> <li>• Liderazgo</li> <li>• Interpretación</li> <li>• Comunicación</li> <li>• Innovación.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nominal</li> <li>No se aplica</li> </ul>  |
| Variable dependiente<br>Gestión de proyectos de emprendimiento | Un proyecto de emprendimiento Es el conjunto de pasos lógicos y articulados, el primero es la identificación de las necesidades del entorno, el segundo la producción de este y el tercero el constante reajuste de la calidad. De esta manera se espera la obtención de ganancias económicas (Beltrán Romero, 2011) | En la recolección de datos sobre la gestión de proyectos de emprendimiento empleará la ficha de observación | Necesidades<br><br>Producto<br><br>Calidad                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación de las necesidades del entorno</li> <li>• Proposición del producto tomando en cuenta el entorno</li> <li>• Elaboración de productos de calidad para el beneficio general.</li> </ul>   | Nivel de medición ordinal, en escala positiva ascendente, en donde se evaluarán los indicadores.<br>AD: Logro destacado<br>A: Logro esperado<br>B: En proceso C: En inicio |

## Anexo 7

### Matriz Instrumental

|  | DIMENSIÓN   | INDICADOR  | Nº ITEMS   | TÉCNICAS    | INSTRUMENTOS         | ESCALA  | VALORACIÓN   |
|--|---|--|--|-------------|----------------------|---------|--|
| <b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b><br><br><b>El método Design Thinking</b>            | • Empatizar   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis</li> <li>• Observación</li> <li>• Sensibilidad</li> </ul>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se aplicará 10 sesiones de aprendizaje experimentales mediante la estrategia</li> </ul> | Experimento | experimental         | Nominal | No aplica  |
|  | • Definir   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lógica</li> <li>• Precisión</li> <li>• Confiabilidad</li> </ul>         |  |             |                      |         |  |
|  | • Idear   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad</li> <li>• Originalidad</li> <li>• Fluidez</li> </ul>       |  |             |                      |         |  |
|  | • Prototipar  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingenio</li> <li>• Visión</li> <li>• Liderazgo</li> </ul>               |  |             |                      |         |  |
|  | • Testear   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretación</li> <li>• Comunicación</li> <li>• Innovación</li> </ul> |  |             |                      |         |  |
| <b>VARIABLE DEPENDIENTE</b><br><br><b>Gestión de proyecto de emprendimiento.</b> | • Necesidades   | • Identifica de las necesidades del entorno  | • Analiza de manera crítica el entorno.  | Observación | Ficha de observación | Ordinal | 4 AD: Logro destacado 3 A: Logro esperado 2 B:En proceso 1 C:En inicio |
|  |   |  | • Observa detalladamente su entorno.   |             |                      |         |  |
|  |   |  | • Toma en cuenta los problemas del entorno   |             |                      |         |  |
|  |   |  | • Emplea la lógica ante los problemas que se presentan.  |             |                      |         |  |
|  |   |  | • Es preciso en dar solución al problema   |             |                      |         |  |
|  | • Producto  | • Proposición del producto tomando en cuenta el entorno  | • Aplica soluciones confiables y seguras   |             |                      |         |  |
|  |   |  | • Idea de manera creativa y sobresaliente  |             |                      |         |  |
|  |   |  | • Idea con originalidad y de manera única.   |             |                      |         |  |
|  |   |  | • Idea con fluidez y sin problemas   |             |                      |         |  |
|  |   |  | • Crea con ingenio y ánimo   |             |                      |         |  |
| • Calidad  | • Elaboración de productos de calidad para el beneficio general | • Crea con visión futura el producto   |  |             |                      |         |  |
|  |   | • Crea y lidera de manera efectiva el grupo de trabajo   |  |             |                      |         |  |
|  |   | • Examina el producto interpretando sus carencias  |  |             |                      |         |  |
|  |   |  | • Examina buscando comunicación con el público   |             |                      |         |  |
|  |   |  | • Examina de manera innovadora y única   |             |                      |         |  |







**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA  
PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**INSTRUMENTO DE LA VARIABLE GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO**

Este cuestionario, tiene como propósito evaluar la gestión de proyecto de emprendimiento desarrollado por los estudiantes de la I. E. Luis Aguilar Romani del Nivel Secundaria con Formación Técnica de la especialidad de Carpintería. Cada ítem contiene cinco posibles respuestas; como sigue:

- (1) Totalmente en desacuerdo    (2) En desacuerdo    (3) De acuerdo    (4) Totalmente de acuerdo


| ITEMS                                  |  | VALORACIÓN |   |   |   |
|--|--|------------|---|---|---|
|  |  | E          | B | R | M |
| <b>Sobre la dimensión Necesidades.</b> |  |            |   |   |   |
| 1                                      | Analiza de manera crítica el entorno                 |            |   |   |   |
| 2                                      | Observa detalladamente su entorno.                   |            |   |   |   |
| 3                                      | Toma en cuenta los problemas del entorno             |            |   |   |   |
| 4                                      | Emplea la lógica ante los problemas que se presentan |            |   |   |   |
| 5                                      | Es preciso en dar solución al problema               |            |   |   |   |
| <b>Sobre la dimensión Producto.</b>    |  |            |   |   |   |
| 6                                      | Aplica soluciones confiables y seguras               |            |   |   |   |
| 7                                      | Idea de manera creativa y sobresaliente              |            |   |   |   |
| 8                                      | Idea con originalidad y de manera única              |            |   |   |   |
| 9                                      | Idea con fluidez y sin problemas                     |            |   |   |   |
| 10                                     | Crea con ingenio y ánimo                             |            |   |   |   |
| <b>Sobre la dimensión Calidad.</b>     |  |            |   |   |   |
| 11                                     | Crea con visión futura el producto                   |            |   |   |   |
| 12                                     | Crea y lidera de manera efectiva el grupo de trabajo |            |   |   |   |
| 13                                     | Examina el producto interpretando sus carencias      |            |   |   |   |
| 14                                     | Examina buscando comunicación con el público         |            |   |   |   |
| 15                                     | Examina de manera innovadora y única                 |            |   |   |   |

Fuente:

**OBSERVACIONES / SUGERENCIAS**

# Anexo 9

## Juicio de experto



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**  
**"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE" FICHA DE VALIDACIÓN INFORME DE**  
**OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

**DATOS GENERALES:**  
 Título de la Investigación: **EL MÉTODO DESIGN THINKING EN EL DESARROLLO DE LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUIS AGUILAR ROMANI" EL TAMBO - JUNÍN, 2023**  
 Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: **Ficha de Observación**

**ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN**

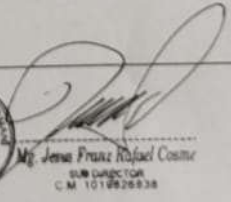
| Indicadores        | Criterios   | Deficiente |    |    |    | Baja |    |    |    | Regular |    |    |    | Bueno |    |    |    | Muy bueno |    |    |     |
|--------------------|---|------------|----|----|----|------|----|----|----|---------|----|----|----|-------|----|----|----|-----------|----|----|-----|
|                    |   | 0          | 6  | 11 | 16 | 21   | 26 | 31 | 36 | 41      | 46 | 51 | 56 | 61    | 66 | 71 | 76 | 81        | 86 | 91 | 96  |
|                    |   | 5          | 10 | 15 | 20 | 25   | 30 | 35 | 40 | 45      | 50 | 55 | 60 | 65    | 70 | 75 | 80 | 85        | 90 | 95 | 100 |
| 1. CLARIDAD        | Está formulado con lenguaje propio                      |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    | X  |           |    |    |     |
| 2. OBJETIVIDAD     | Está expresado en conductas observables                 |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    | X  |           |    |    |     |
| 3. ACTUALIDAD      | Adecuado al avance de la ciencia pedagógica             |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    | X  |           |    |    |     |
| 4. ORGANIZACIÓN    | Existe una organización lógica                          |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    | X  |           |    |    |     |
| 5. SUFICIENCIA     | Comprende los aspectos en cantidad y calidad            |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    | X  |           |    |    |     |
| 6. INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar los indicadores                   |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    | X  |           |    |    |     |
| 7. CONSISTENCIA    | Basado en aspectos teóricos científicos                 |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    | X  |           |    |    |     |
| 8. COHERENCIA      | Entre los ítems e indicadores                           |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    | X  |           |    |    |     |
| 9. METODOLOGÍA     | La estrategia responde al propósito de la investigación |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    | X  |           |    |    |     |
| 10. PERTINENCIA    | Es útil y adecuado para la investigación                |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    | X         |    |    |     |

PROMEDIO DE VALORACION 87.5

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente    b) Baja    c) Regular    d) Buena    e) Muy Buena

|                     |                    |     |          |
|---------------------|--------------------|-----|----------|
| Nombres y Apellidos | JESUS RAFAEL COSME | DNI | 19826838 |
| Título Profesional  | AGROPECUARIO       |     |          |
| Especialidad        | CIENCIAS NATURALES |     |          |
| Grado Académico     | MAESTRO            |     |          |
| Mención             | GERENCIA EDUCATIVA |     |          |

Lugar y Fecha: EL Tambo 11 de octubre 2023..



**M. Jesus Rafael Cosme**  
 SUB DIRECTOR  
 C.M. 101826838



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**  
**"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE" FICHA DE VALIDACIÓN INFORME DE**  
**OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

**DATOS GENERALES:**

Título de la Investigación: **EL MÉTODO DESIGN THINKING EN EL DESARROLLO DE LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUIS AGUILAR ROMANI" EL TAMBO - JUNÍN, 2023**

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Ficha de Observación

**ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN**

| Indicadores        | Criterios   | Deficiente |    |    |    | Baja |    |    |    | Regular |    |    |    | Bueno |    |    |    | Muy bueno |    |    |     |
|--------------------|---|------------|----|----|----|------|----|----|----|---------|----|----|----|-------|----|----|----|-----------|----|----|-----|
|                    |   | 0          | 6  | 11 | 16 | 21   | 26 | 31 | 36 | 41      | 46 | 51 | 56 | 61    | 66 | 71 | 76 | 81        | 86 | 91 | 96  |
|                    |   | 5          | 10 | 15 | 20 | 25   | 30 | 35 | 40 | 45      | 50 | 55 | 60 | 65    | 70 | 75 | 80 | 85        | 90 | 95 | 100 |
| 1. CLARIDAD        | Está formulado con lenguaje propio                      |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    | X         |    |    |     |
| 2. OBJETIVIDAD     | Está expresado en conductas observables                 |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    | X  |           |    |    |     |
| 3. ACTUALIDAD      | Adecuado al avance de la ciencia pedagógica             |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    | X  |           |    |    |     |
| 4. ORGANIZACIÓN    | Existe una organización lógica                          |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           | X  |    |     |
| 5. SUFICIENCIA     | Comprende los aspectos en cantidad y calidad            |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    | X  |           |    |    |     |
| 6. INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar los indicadores                   |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    | X  |           |    |    |     |
| 7. CONSISTENCIA    | Basado en aspectos teóricos científicos                 |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    | X  |           |    |    |     |
| 8. COHERENCIA      | Entre los ítems e indicadores                           |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    | X  |           |    |    |     |
| 9. METODOLOGÍA     | La estrategia responde al propósito de la investigación |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    | X  |           |    |    |     |
| 10. PERTINENCIA    | Es útil y adecuado para la investigación                |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           | X  |    |     |

PROMEDIO DE VALORACION

81.5

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

|                     |                            |     |          |
|---------------------|----------------------------|-----|----------|
| Nombres y Apellidos | Alejandro R. ZURITA AMARO  | DNI | 20100714 |
| Título Profesional  | ELECTRICIDAD - ELECTRONICA |     |          |
| Especialidad        | ELECTRICIDAD - ELECTRONICA |     |          |
| Grado Académico     | MAGISTER                   |     |          |
| Mención             | DIDACTICA UNIVERSITARIA    |     |          |

Lugar y Fecha: EL TAMBO, 24 de octubre 2023...

Prof. Alejandro Zurita Amaro  
 TUTORIA



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE" FICHA DE VALIDACIÓN INFORME DE  
 OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: EL MÉTODO DESIGN THINKING EN EL DESARROLLO DE LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUIS AGUILAR ROMANI" EL TAMBO - JUNÍN, 2023

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Ficha de Observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

| Indicadores        | Criterios   | Deficiente |    |    |    | Baja |    |    |    | Regular |    |    |    | Bueno |    |    |    | Muy bueno |    |    |     |
|--------------------|---|------------|----|----|----|------|----|----|----|---------|----|----|----|-------|----|----|----|-----------|----|----|-----|
|                    |   | 0          | 6  | 11 | 16 | 21   | 26 | 31 | 36 | 41      | 46 | 51 | 56 | 61    | 66 | 71 | 76 | 81        | 86 | 91 | 96  |
|                    |   | 5          | 10 | 15 | 20 | 25   | 30 | 35 | 40 | 45      | 50 | 55 | 60 | 65    | 70 | 75 | 80 | 85        | 90 | 95 | 100 |
| 1. CLARIDAD        | Está formulado con lenguaje propio                      |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    | X  |    |           |    |    |     |
| 2. OBJETIVIDAD     | Está expresado en conductas observables                 |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    | X  |    |           |    |    |     |
| 3. ACTUALIDAD      | Adecuado al avance de la ciencia pedagógica             |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       | X  |    |    |           |    |    |     |
| 4. ORGANIZACIÓN    | Existe una organización lógica                          |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    | X         |    |    |     |
| 5. SUFICIENCIA     | Comprende los aspectos en cantidad y calidad            |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    | X  |    |           |    |    |     |
| 6. INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar los indicadores                   |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    | X  |    |           |    |    |     |
| 7. CONSISTENCIA    | Basado en aspectos teóricos científicos                 |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    | X  |    |           |    |    |     |
| 8. COHERENCIA      | Entre los ítems e indicadores                           |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    | X  |    |           |    |    |     |
| 9. METODOLOGÍA     | La estrategia responde al propósito de la investigación |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    | X  |    |           |    |    |     |
| 10. PERTINENCIA    | Es útil y adecuado para la investigación                |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    | X         |    |    |     |

PROMEDIO DE VALORACION

80.0

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

|                     |   |     |          |
|---------------------|---|-----|----------|
| Nombres y Apellidos | Rebeca Tumalán Huatuco                    | DNI | 20658302 |
| Título Profesional  | Computación e Informático - Matemática    |     |          |
| Especialidad        | Computación e Informático                 |     |          |
| Grado Académico     | Doctora en Administración de la Educación |     |          |
| Mención             | Administración de la Educación            |     |          |

Lugar y Fecha: 25 de Octubre de 2023

*Rebeca Tumalán Huatuco*

Dra. Rebeca TUMALÁN HUATUCO  
 DNI: 20658302

| Item 1 | Item2 | Item3 | Item4 | Item5 | Item6 | Item7 | Item8 | Item9 | Item10 | Item11 | Item12 | Item13 | Item14 | Item15 |
|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 2      | 2     | 4     | 2     | 2     | 2     | 3     | 3     | 2     | 3      | 1      | 2      | 2      | 2      | 2      |
| 3      | 3     | 3     | 3     | 4     | 2     | 3     | 3     | 1     | 3      | 4      | 3      | 2      | 2      | 2      |
| 2      | 2     | 3     | 3     | 2     | 1     | 4     | 2     | 2     | 2      | 2      | 2      | 2      | 2      | 2      |
| 4      | 3     | 4     | 2     | 3     | 2     | 4     | 2     | 2     | 3      | 2      | 4      | 4      | 3      | 3      |
|        | 3     | 2     | 2     | 2     | 2     | 3     | 3     | 2     | 3      | 3      | 3      | 2      | 2      | 2      |
| 4      | 3     | 3     | 3     | 3     | 2     | 3     | 2     | 2     | 3      | 2      | 4      | 4      | 3      | 4      |
| 3      | 3     | 4     | 3     | 2     | 2     | 4     | 3     | 2     | 2      | 2      | 2      | 2      | 3      | 3      |
| 4      | 3     | 4     | 2     | 2     | 2     | 3     | 3     | 2     | 3      | 3      | 2      | 4      | 3      | 3      |
| 2      | 2     | 4     | 1     | 2     | 2     | 4     | 2     | 2     | 1      | 2      | 1      | 2      | 2      | 2      |
| 4      | 3     | 4     | 2     | 3     | 2     | 4     | 3     | 2     | 3      | 2      | 2      | 4      | 3      | 2      |
| 4      | 3     | 4     | 2     | 2     | 2     | 4     | 3     | 3     | 3      | 2      | 2      | 4      | 3      | 2      |

|                             |                           |
|-----------------------------|---------------------------|
| <b>ALFA DE<br/>CRONBACH</b> | <b>N de<br/>Elementos</b> |
| <b>782</b>                  | <b>15</b>                 |

## Anexo 10

### Prueba de confiabilidad

#### Estadísticas de total de elemento

|               | <i>Media de escala si el elemento se ha suprimido</i> | <i>Varianza de escala si el elemento se ha suprimido</i> | <i>Correlación total de elementos corregida</i> | <i>Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido</i> |
|---------------|---|--|---|--|
| <b>Item 1</b> | 35,82   | 16,964   | ,887  | ,704   |
| <b>Item2</b>  | 36,09   | 22,091   | ,878  | ,743   |
| <b>Item3</b>  | 35,45   | 22,273   | ,424  | ,767   |
| <b>Item4</b>  | 36,55   | 25,073   | ,104  | ,791   |
| <b>Item5</b>  | 36,55   | 24,273   | ,363  | ,773   |
| <b>Item6</b>  | 36,91   | 25,291   | ,258  | ,780   |
| <b>Item7</b>  | 35,27   | 25,818   | ,014  | ,793   |
| <b>Item8</b>  | 36,18   | 25,164   | ,147  | ,785   |
| <b>Item9</b>  | 36,82   | 25,764   | ,044  | ,790   |
| <b>Item10</b> | 36,18   | 22,764   | ,458  | ,764   |
| <b>Item11</b> | 36,55   | 23,673   | ,245  | ,783   |
| <b>Item12</b> | 36,64   | 23,455   | ,230  | ,787   |
| <b>Item13</b> | 36,45   | 24,673   | ,247  | ,779   |
| <b>Item14</b> | 35,82   | 16,964   | ,887  | ,704   |
| <b>Item15</b> | 36,18   | 22,964   | ,609  | ,757   |

| <b>ALFA DE CRONBACH</b> | <b>N de Elementos</b> |
|-------------------------|-----------------------|
| <b>775</b>              | <b>15</b>             |

### Fiabilidad

#### Escala: ALL VARIABLES

#### Resumen de procesamiento de casos

|              | N  | %     |
|--------------|----|-------|
| Casos Valido | 11 | 100,0 |
| Excluido (a) | 0  | 0     |
| Total        | 11 | 100,0 |

a) La eliminación por las listas se basa en todas las variables del procedimiento

#### ESTADÍSTICAS DE FIABILIDAD

| <b>ALFA DE CRONBACH</b> | <b>N de Elementos</b> |
|-------------------------|-----------------------|
| <b>787</b>              | <b>15</b>             |

Anexo 11

*Sesiones experimentales*

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA  
INTERCULTURAL BILINGÜE**



**PLAN DE APLICACIÓN**

**El método Design Thinking en el desarrollo de la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes de la Institución Educativa “Luis Aguilar Romani” El Tambo, Junín 2023**

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN  
EDUCACIÓN**

**AUTOR**

PARIÁN QUINCHO, Silverio

**ASESOR**

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones pedagógicas

**HUANTA-AYACUCHO-PERÚ**

**2023**

**PLAN DE APLICACIÓN**

**OBJETIVO PRINCIPAL**

Emplear el método Design Thinking en el desarrollo de la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes de la Institución Educativa “Luis Aguilar Romani” El Tambo-Junin, 2023.

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**

- Emplear el método Design Thinking en la identificación de las necesidades para la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes.
- Aplicar el método Design Thinking en el desarrollo del producto en la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes.
- Promover el uso del método Design Thinking para obtener la calidad del producto en la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes.

**PLANIFICACION DEL NOMBRE DE LAS SESIONES ACTIVIDADES DE PLAN DE APLICACIÓN**

| <b>DÍAS</b>                                  | <b>LUNES</b>               | <b>MARTES</b>                | <b>MIÉRCOLES</b>  | <b>JUEVES</b>   | <b>VIERNES</b>   |
|--|----------------------------|------------------------------|---|---|--|
| <b>Nombre de la actividad de aprendizaje</b> | FECHA:.....<br>HORA: ..... | FECHA: .....<br>HORA : ..... | FECHA: 11/10/23<br>HORA: .....<br><b>APLICAR EL PRE TEST</b><br>Prueba pedagógica (Diagnostico)<br>Presentacion de la estrategia<br><b>CUESTIONARIO SOBRE DESING THINKING</b> | FECHA: 12/10/23<br>HORA: .....<br><b>REDACTAMOS LA ENTREVISTA</b> | FECHA: 13/10/23<br>HORA : .....<br><b>ORGANIZAMOS LA INFORMACION DE NUESTRAS ENTREVISTAS</b> |
| <b>Área</b>                                  |                            |                              |   |   |  |

| <b>DÍAS</b>                                  | <b>LUNES</b>   | <b>MARTES</b>  | <b>MIÉRCOLES</b>   | <b>JUEVES</b>  | <b>VIERNES</b>   |
|--|--|--|--|--|--|
| <b>Nombre de la actividad de aprendizaje</b> | FECHA: 16/10/23<br>HORA: .....<br><b>DEFINIMOS EL PROBLEMA</b> | FECHA: 17/10/23<br>HORA:<br><b>IDEAMOS SOLUCIONES Y SELECCIONAMOS LA IDEA SOLUCION</b> | FECHA: 18/10/23<br>HORA:<br><b>ELABORAMOS EL PROTOTIPO DE LA IDEA SOLUCION</b> | FECHA: 19/10/23 .<br>HORA:<br><b>ELABORAMOS EL PROTOTIPO DE LA IDEA SOLUCION</b> | FECHA: 20/10/23 .....<br>HORA:<br><b>ELABORAMOS EL PROTOTIPO DE LA IDEA SOLUCION</b> |
| <b>Área</b>                                  |  |  |  |  |  |

| <b>DÍAS</b>                                  | <b>LUNES</b>  | <b>MARTES</b>   | <b>MIÉRCOLES</b>   | <b>JUEVES</b>   | <b>VIERNES</b>                |
|--|---|---|--|---|-------------------------------|
| <b>Nombre de la actividad de aprendizaje</b> | FECHA: 23/10/23<br>HORA: .....<br><b>PRODUCTO MINIMO VIABLE</b> | FECHA: 24/10/23<br>. HORA : .....<br><b>EVALUAMOS EL PROTOTIPO E INCORPORAMOS MEJORAS PARA OBETENER EL PROTOTIPO SOLUCION</b> | FECHA: 25/10/23<br>HORA: .....<br><b>ESTRATEGIA PARA RETENER Y CAPTAR CLIENTES</b> | FECHA: 26/10/23 .<br>HORA:<br><b>APLICAR EL POS TEST</b><br>Prueba pedagógica (Diagnostico)<br>Presentacion de la estrategia<br><b>CUESTIONARIO SOBRE DESING THINKING</b> | FECHA:.....<br>HORA:<br>..... |
| <b>Área</b>                                  |   |   |  |   |                               |



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN

---

## CUESTIONARIO SOBRE DESIGN THINKING

### Instrucciones:

Esta prueba consta de 20 preguntas. Lee atentamente cada uno de los enunciados y a continuación, selecciona la alternativa correcta. No está permitido realizar consultas en ningún tipo de texto o de manera online.

**¡Ánimo tú puedes lograrlo!**

Apellidos y Nombres: \_\_\_\_\_

Grado y sección: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

- El Design Thinking es:
  - Metodología para aplicar técnicas de venta.
  - Metodología orientada a la generación de soluciones.
  - Metodología para vender un producto.
  - Metodología para seleccionar clientes.
- Seleccione: (Verdadero) si la respuesta es correcta y (Falso) si la afirmación es incorrecta.  
“El objetivo del prototipo es el de permitir a los diseñadores comprobar en poco tiempo y con una mínima inversión si ha interpretado correctamente la problemática de sus usuarios”
  - Verdadero.
  - Falso.
- La tercera fase en el Design Thinking es:
  - Idear
  - Empatizar.
  - Prototipar.
  - Testear
- La fase **IDEAR** tiene como objetivo principal:
  - Disponer de un equipo multidisciplinar.
  - Generar la mayor cantidad posible de ideas.
  - Generar un entorno seguro que favorezca la creatividad.
  - Todas son correctas.
- Seleccione:  
“Según la teoría de Maslow, dice que conforme se van satisfaciendo las diferentes necesidades más básicas, los seres humanos desarrollan más necesidades y deseos”
  - Verdadero.
  - Falso.
- Un producto mínimo viable nos permite:
  - Entregar valor en el menor tiempo y dedicación de recursos.

- b) Entregar valor, resolviendo la problemática del cliente.
- c) Entregar valor en el menor tiempo posible.
- d) Todas son correctas.

7. La definición del problema debe ser:

- a) Viable.
- b) Inspiradora.
- c) Recoger los insights.
- d) Todas son correctas.

8. El objetivo de la fase **EMPATIZAR** es:

- a) Ponerse en los zapatos del cliente.
- b) Comprender los problemas de los usuarios.
- c) Obtener información sobre las necesidades/problemas del cliente.
- d) Conocer a los usuarios a quien se le vende un producto.

9.Cuál no es una fase del Design Thinking:

- a) Producir.
- b) Prototipar.
- c) Define.
- d) Idear.

10. Es una herramienta fundamental a la hora de obtener información del usuario:

- a) La entrevista.
- b) La Observación.
- c) Focus groups.
- d) Todas son correctas.

11. Una técnica que se pueden emplear en la fase **IDEAR**.

- a) Lluvia de ideas.
- b) SCAMPER
- c) La técnica de Da Vinci o morfológica.
- d) Todas son correctas.

12. ¿A través de qué técnica representar la idea solución de la problemática de nuestros clientes?

- a) Plano del producto.
- b) Boceto.
- c) Maqueta.
- d) Todas son correctas.

13. ¿Qué puedes aprender de las interacciones del usuario con el prototipo?

- a) Te ayuda a pensar en mejores soluciones.
- b) Ayuda a desarrollar más empatía.
- c) Conocimientos más profundos sobre la experiencia del usuario.
- d) Todas las anteriores.

14. Cuando se prueba, uno debe estar preparado para:

- a) Sorprender a los usuarios.

- b) Recibir miles de pedidos.
  - c) Entrar en peleas.
  - d) Volver al tablero de dibujo.
15. ¿Cuál es el propósito de la técnica “Observar a los usuarios”?
- a) Para ver su comportamiento en el contexto de sus vidas.
  - b) Para demostrar que son diseñadores responsables.
  - c) Para interactuar y entrevistar a los usuarios.
  - d) Todas las anteriores.
16. ¿Qué es el POV?
- a) Producto mínimo viable.
  - b) Punto de vista
  - c) Producto mínimo observable.
  - d) Punto de Observación Viable.
17. ¿A que se hace referencia la ultima fase Testear o Evaluar?
- a) Presentar el prototipo elaborado para su evaluación.
  - b) Recibir Feedback
  - c) Encontrar, errores, carencias y mejoras.
  - d) Todas son correctas.
18. Antes de iniciar con la metodología del Design Thinking necesito de:
- a) El prototipo.
  - b) La entrevista.
  - c) El reto o la pregunta retadora.
  - d) Mucha información sobre el tema.
19. ¿Qué técnica se puede emplear en la fase **EVALUAR**?
- a) Lluvia de ideas.
  - b) Malla receptora de información.
  - c) La entrevista.
  - d) Boceto a mano alzada
20. ¿Cuál es la diferencia entre ideación y prototipo?
- a) La ideación es el resultado de prototipos.
  - b) Los prototipos son el producto final mientras que la ideación es el primer paso del proceso de diseño.
  - c) La ideación es la fase de prueba y los prototipos son el preludio de la ideación.
  - d) Los prototipos son el resultado de la ideación.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

### I. TITULO:

### REDACTAMOS LA ENTREVISTA

### II. DATOS INFORMATIVOS:


|                        |   |          |         |           |          |
|------------------------|---|----------|---------|-----------|----------|
| PROY. EMP.             | Construimos sillas torneadas.   |          |         |           |          |
| ESPECIALIDAD           | CARPINTERÍA   | GRADO    |         | SECCIONES |          |
| DOCENTE                | Silverio PARIAN QUINCHO   | DURACIÓN | 135 min | FECHA     | 12/10/23 |
| PROPOSITO DE LA SESIÓN | Redacta una entrevista con la finalidad de obtener información sobre los problemas y necesidades relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso |          |         |           |          |
| RETO                   | Elabora una entrevista para obtener información de los problemas o necesidades de los usuarios.   |          |         |           |          |
| EVIDENCIA              | Formato de entrevista elaborada.  |          |         |           |          |

### III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

|   |  |  |
|---|--|--|
| <b>COMPETENCIA: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social</b>                 |  |  |
| <b>CAPACIDAD</b>  | <b>DESEMPEÑO PRECISADO</b>   |  |
| <i>Crea Propuestas de Valor</i>   | Recoge en equipo necesidades o problemas <u>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</u> de un grupo de usuarios de su entorno a través de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas.                  |  |
| <i>Trabaja cooperativamente en el logro de objetivos y metas</i>                            | Planifica las actividades de su equipo consiguiendo que las personas establezcan, según sus roles, prioridades y objetivos; <u>en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás.</u>  |  |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b>                  |  |  |
| <i>Define metas de aprendizaje</i>  | Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus experiencias asociadas, necesidades, prioridades de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante. |  |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.</b> |  |  |
| <i>Gestiona información del entorno virtual</i>   | Emplea diversas fuentes con criterios de credibilidad, pertinencia y eficacia utilizando herramientas digitales de autor cuando realiza investigación sobre un tema específico.  |  |
| <b>ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque de derechos.</b>  |  |  |
| <b>VALOR</b>  | <b>ACTITUD</b>   | <b>COMPORTAMIENTO OBSERVABLE</b>   |
| <i>Diálogo y concertación.</i>  | <i>Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común</i>  | <i>Los docentes y estudiantes acogen con respeto, sin menospreciar las ideas y opiniones sin excluir a nadie</i> |

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| MOMENTOS             | SECUENCIA DIDÁCTICA   | MATERIALES /RECURSOS                                      | TIEMPO |
|----------------------|---|---|--------|
| EVALUACION<br>INICIO | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se inicia la sesión dando la bienvenida a los estudiantes, se recuerdan las normas de convivencia para la interacción del trabajo (por ejemplo: escuchar con atención e intervenir ordenadamente)</li> <li>Para explorar las ideas previas del estudiante, el docente realiza la siguiente interrogante: ¿Qué es una necesidad? ¿Cómo satisfacen los clientes o usuarios sus necesidades?</li> <li>Para generar el conflicto cognitivo se realizará la siguiente interrogante: ¿Cómo puedo conocer las necesidades o problemas que tienen los usuarios?, ¿Qué técnicas puedo emplear?</li> <li>Los estudiantes argumentan su opinión de manera espontánea y creativa los más cercano posible al tema en discusión.</li> <li>El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión.</li> <li>Asimismo, se dará a conocer la manera de ir evaluando los avances del proyecto, para ello en cada actividad se utilizará una lista de cotejo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Diálogo</li> </ul> | 15 min |

|                   |   |   |  |
|-------------------|---|---|--|
| <b>DESARROLLO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>La <b>meta de aprendizaje</b> de esta sesión es que los estudiantes sean capaces de elaborar un formato de entrevista <b>en base a su experiencia, habilidades y actitudes para el logro de la tarea asignada</b>. Para ello forman equipos de trabajo de <b>3 ó 5</b> estudiantes por afinidad <b>asumiendo responsabilidades de acuerdo a sus roles: portavoz, secretario, monitor y gestor de recursos</b>.</li> <li>El docente, presenta a los estudiantes información referida a la "Pirámide de necesidades de Maslow" <b>Anexo 1</b></li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo se clasifican las necesidades humanas?</li> <li>A continuación, se facilita la ficha de trabajo denominada "Diseñamos una entrevista"</li> <li>Los estudiantes, empleando técnicas de lectura comprensiva leen, discuten y argumentan sus opiniones con respecto al tema propuesto.</li> <li>Los estudiantes <b>organizan un conjunto de acciones (estrategias de organización) en función del tiempo y de los recursos de que dispone (ficha de actividad) para lo cual establece un orden y una prioridad que le permitan alcanzar la meta en el tiempo indicado</b>.</li> <li>El docente aclara dudas y apoya a los estudiantes que tienen dificultades.</li> <li>Los estudiantes, revisan de <b>manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje</b>.</li> <li>El docente aprovecha los desaciertos o dificultades que tienen los estudiantes en la ejecución de las tareas asignadas, fortaleciendo sus aprendizajes, posibilitando la reflexión y revisando lo ejecutado, junto a ellos.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ficha de trabajo</li> <li>Pizarra.</li> <li>Plumones</li> </ul>  | 105 min  |
|                   | <b>CIERRE</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿Qué aprendimos?</li> <li>❖ ¿Para qué les puede servir lo aprendido?</li> <li>❖ ¿Cuál fue la mayor dificultad que tuvieron?</li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Diálogo.</li> </ul> |

## V. EVALUACION.

| <b>COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social</b>  |  |                      |
|--|--|----------------------|
| DESEMPEÑO  | CRITERIO DE EVALUACIÓN   | INSTRUMENTO          |
| ➤ Recoge en equipo necesidades o problemas <b>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</b> de un grupo de usuarios de su entorno a través de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas.                  | ➤ Elabora una entrevista planteando preguntas claras y orientadas a los datos que se quiere obtener.   | Lista de cotejo      |
| <b>COMPETENCIA: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.</b>  |  |                      |
| ➤ Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus experiencias asociadas, necesidades, prioridades de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante. | ➤ Organiza los recursos de forma coherente, ordenada y estructurada en función del trabajo a realizar. | Ficha de observación |
| <b>COMPETENCIA: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por la TIC.</b>   |  |                      |
| ➤ Emplea diversas fuentes con criterios de credibilidad, pertinencia y eficacia utilizando herramientas digitales de autor cuando realiza investigación sobre un tema específico.  | ➤ Explora en internet tipos de entrevista para obtener datos.  | Ficha de observación |

# ANEXO 1

## LA PIRÁMIDE DE NECESIDADES DE MASLOW



### ¿Qué es?

La pirámide de Maslow o de las jerarquías de las necesidades humanas es una teoría propuesta por Abraham Maslow que dice que conforme se van satisfaciendo las diferentes necesidades más básicas, los seres humanos desarrollan más necesidades y deseos.

1. **Necesidades básicas o fisiológicas:** Son las únicas inherentes en toda persona, básicas para la supervivencia del individuo. Respirar, alimentarse, hidratarse, vestirse, sexo, etc.
2. **Necesidades de seguridad:** Se busca crear y mantener una situación de orden y seguridad en la vida. Una seguridad física (salud), económica (ingresos), necesidad de vivienda, etc.
3. **Necesidades sociales:** Implican el sentimiento de pertenencia a un grupo social, familia, amigos, pareja, compañeros del trabajo, etc.
4. **Necesidades de estima o reconocimiento:** Son las necesidades de reconocimiento como la confianza, la independencia personal, la reputación o las metas financieras.
5. **Necesidades de autorrealización:** Este quinto nivel y el más alto solo puede ser satisfecho una vez todas las demás necesidades han sido suficientemente alcanzadas. Es la sensación de haber llegado al éxito personal.

## FICHA DE TRABAJO N° 1

### FASE EMPATIZAR

### DISEÑAMOS LA ENTREVISTA



Una **entrevista** es un intercambio de ideas, opiniones mediante una conversación que se da entre una, dos o más personas donde un entrevistador es el designado para preguntar. El objetivo de las entrevistas es obtener determinada información, ya sea de tipo personal o no.

#### TIPOS DE ENTREVISTA.

- Estructuradas:** Consiste en realizar preguntas estudiadas y bien definidas, cuyas respuestas pueden ser:
  - **Respuestas abiertas:** el entrevistado responde libremente a las preguntas realizadas por el entrevistador.
  - **Respuestas cerradas:** el entrevistado elige entre una serie predefinida de respuestas.
- No estructuradas:** Donde tanto las preguntas como las respuestas son libres.
- Mixta:** Hacemos preguntas de los dos tipos.



#### CONDUCCIÓN DE LA ENTREVISTA.

- ✍ **Inicio:** Comenzar con una charla improvisada para hacer amena la situación. Terminada esta parte generamos una atmósfera de confianza
- ✍ **Desarrollo:** Ser amable y prestar atención. Tener una postura correcta, así como también los gestos. Esta actitud implica comprender al sujeto y aceptar su persona.
- ✍ **Como preguntar:** Las preguntas se pueden formular ya sea estructuradas o no. Redactar las preguntas a un nivel comprensible.
- ✍ **Como registrar las respuestas:** Anotar directamente el desarrollo de la entrevista para recoger con fidelidad y veracidad la información obtenida.
- ✍ **Cierre de la entrevista:** Debe concluirse con una recapitulación y con cordialidad hacia el entrevistado. La relación no debe terminarse hasta haber logrado metas propuestas y haber llegado a un acuerdo y compromiso de los planes a seguir.

#### Diseñamos la entrevista

Para diseñar una entrevista, debemos plantear preguntas muy claras y orientadas a los datos o información que queremos obtener. Pensemos en que a las personas les será más fácil responder preguntas que sean bastante claras. La forma cómo nos dirigimos a los entrevistados en las preguntas también es muy importante, porque delimita el grado de confianza que debemos brindar al entrevistado o entrevistada.

#### Tomemos en cuenta que...

- Para el momento de las entrevistas:
- ✓ Prepara tu equipamiento (cuaderno, celular, lapicero, tableta, etc.).

- ✓ Preséntate antes de empezar con las preguntas.
- ✓ Intercala preguntas preparadas y espontáneas.
- ✓ Preguntar todos los supuestos que tengas. Es mejor evitar asumir alguna postura basada en suposiciones.

| CUESTIONARIO DE ENTREVISTA                             |          |           |
|--|----------|-----------|
| Nombre y apellido de la persona entrevistada:<br>..... |          |           |
| Parentesco:<br>.....                                   |          |           |
| Edad: ..... Profesión/Oficio: .....                    |          |           |
| Ítem   | Pregunta | Respuesta |
| 01   |          |           |
| 02   |          |           |
| 03   |          |           |
| 04   |          |           |
| 05   |          |           |
| 06   |          |           |
| 07   |          |           |

Recuerda que puedes utilizar una grabadora de audio.

Si es posible, con ayuda de la cámara de tu celular, tómate una fotografía o selfi con tu entrevistado o entrevistada (usuario), en la que aparezcas desarrollando la actividad. Luego, envía tu evidencia de la entrevista a través de WhatsApp, Telegram u otro medio. Estas evidencias



## LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL FORMATO DE ENTREVISTA

|                 |                         |                 |                    |               |  |
|-----------------|-------------------------|-----------------|--------------------|---------------|--|
| <b>DOCENTE:</b> | Silverio PARIAN QUINCHO | <b>AREA:</b>    | EPT / Carpintería. |               |  |
| <b>GRADO:</b>   |                         | <b>SECCIÓN:</b> |                    | <b>FECHA:</b> |  |

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>DESEMPEÑO</b> | Recoge en equipo necesidades o problemas <b><i>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</i></b> de un grupo de usuarios de su entorno a través de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. |
| <b>CRITERIO</b>  | Elabora una entrevista planteando preguntas claras y orientadas a los datos que se quiere obtener.   |

| N° | <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">APELLIDOS Y NOMBRES</div> <div style="width: 45%;">INDICADORES</div> </div> | La entrevista recauda información necesaria del entrevistado. | La entrevista incluye preguntas abiertas y/o cerradas. | El guion de la entrevista guarda relación con el objetivo de la entrevista | Respeto las reglas de ortografía y caligrafía en su redacción. |  |  | NIVEL DE LOGRO |
|----|---|---|--|--|--|--|--|----------------|
| 01 |   |   |  |  |  |  |  |                |
| 02 |   |   |  |  |  |  |  |                |
| 03 |   |   |  |  |  |  |  |                |
| 04 |   |   |  |  |  |  |  |                |
| 05 |   |   |  |  |  |  |  |                |
| 06 |   |   |  |  |  |  |  |                |
| 07 |   |   |  |  |  |  |  |                |
| 08 |   |   |  |  |  |  |  |                |
| 09 |   |   |  |  |  |  |  |                |
| 10 |   |   |  |  |  |  |  |                |
| 11 |   |   |  |  |  |  |  |                |
| 12 |   |   |  |  |  |  |  |                |
| 13 |   |   |  |  |  |  |  |                |
| 14 |   |   |  |  |  |  |  |                |
| 15 |   |   |  |  |  |  |  |                |

- ✓ **Logrado.**
- **No logrado**

**NIVEL DE LOGRO:**

- C** : No logra alcanzar ningún indicador.
- B** : Cuando logra al menos la mitad de los indicadores de evaluación.
- A** : Cuando logra la mayoría de los indicadores.
- AD** : Cuando logra la totalidad de los indicadores



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### I. TÍTULO:

### ORGANIZAMOS LA INFORMACIÓN DE NUESTRAS ENTREVISTAS

### II. DATOS INFORMATIVOS:


|                        |  |          |         |           |          |
|------------------------|--|----------|---------|-----------|----------|
| PROY. EMP.             | Construimos sillas torneadas.  |          |         |           |          |
| ESPECIALIDAD           | CARPINTERÍA  | GRADO    |         | SECCIONES |          |
| DOCENTE                | Silverio PARIAN QUINCHO  | DURACIÓN | 135 min | FECHA     | 13/10/23 |
| PROPOSITO DE LA SESIÓN | Organiza la información de la entrevista aplicando la técnica del mapa de empatía. |          |         |           |          |
| RETO                   | Analiza la información obtenida en las entrevistas.                                |          |         |           |          |
| EVIDENCIA              | Sistematización de la información en un mapa de empatía.                           |          |         |           |          |

### III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

|   |   |  |
|---|---|--|
| <b>COMPETENCIA: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social</b>                 |   |  |
| <b>CAPACIDAD</b>  | <b>DESEMPEÑO PRECISADO</b>  |  |
| <i>Crea Propuestas de Valor</i>   | Recoge en equipo necesidades o problemas <u>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</u> de un grupo de usuarios de su entorno a través de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. |  |
| <i>Trabaja cooperativamente en el logro de objetivos y metas</i>                            | Acompaña y orienta a sus compañeros para que mejoren en sus desempeños, asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a posibles conflictos.   |  |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b>                  |   |  |
| <i>Monitorea y ajusta sus desempeños durante el proceso de aprendizaje</i>                  | Revisa de manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, y la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje.                    |  |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.</b> |   |  |
| <i>Gestiona información del entorno virtual</i>   | Aplica diversas funciones <u>de un procesador de textos que le permita crear y editar documentos de texto en una computadora</u>  |  |
| <b>ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque de la búsqueda de la excelencia.</b>                        |   |  |
| <b>VALOR</b>  | <b>ACTITUD</b>  | <b>COMPORTAMIENTO OBSERVABLE</b>   |
| <i>Superación personal</i>  | <i>Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.</i>   | <i>Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo</i> |

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| MOMENTOS                               | SECUENCIA DIDÁCTICA   | MATERIALES /RECURSOS                                      | TIEMPO |
|--|---|---|--------|
| <b>EVALUACION</b><br><br><b>INICIO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se inicia la sesión dando la bienvenida a los estudiantes, se recuerdan las normas de convivencia para la interacción del trabajo (por ejemplo: escuchar con atención e intervenir ordenadamente)</li> <li>Para explorar las ideas previas del estudiante, el docente realiza la siguiente interrogante: ¿Qué es la entrevista?, ¿Cuáles son los tipos de entrevista?</li> <li>Para generar el conflicto cognitivo se realizará la siguiente interrogante: ¿Para qué nos servirá la información recabada?, ¿Cómo lo podemos utilizar?</li> <li>Los estudiantes argumentan su opinión de manera espontánea y creativa los más cercano posible al tema en discusión.</li> <li>El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión.</li> <li>Asimismo, se dará a conocer la manera de ir evaluando los avances del proyecto, para ello en cada actividad se utilizará una lista de cotejo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Diálogo</li> </ul> | 15 min |

|                   |  |   |  |
|-------------------|--|---|--|
| <b>DESARROLLO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>La <b>meta de aprendizaje</b> de esta sesión es que los estudiantes sean capaces de sintetizar la información recabada y elaborar su mapa de empatía <b>en base a su experiencia, habilidades y actitudes para el logro de la tarea asignada</b>. Para ello forman equipos de trabajo de <b>3 ó 5</b> estudiantes por afinidad <b>asumiendo responsabilidades de acuerdo a sus roles: portavoz, secretario, monitor y gestor de recursos</b>.</li> <li>El docente, presenta a los estudiantes la ficha de trabajo denominada "organizamos la información de nuestras entrevistas"</li> <li>Los estudiantes, empleando técnicas de lectura comprensiva leen, discuten y argumentan sus opiniones con respecto al tema propuesto.</li> <li>Los estudiantes <b>organizan un conjunto de acciones (estrategias de organización) en función del tiempo y de los recursos de que dispone (ficha de actividad) para lo cual establece un orden y una prioridad que le permitan alcanzar la meta en el tiempo indicado</b>.</li> <li>Los estudiantes elaboran el mapa de empatía, para ello utilizan un papelógrafo, lo dividen en 4 y escriben en cada recuadro ¿Qué dicen?, ¿Qué piensan?, ¿Qué hacen?, ¿Qué sienten?</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Usando la técnica del museo los estudiantes exponen el mapa de empatía y las conclusiones a las que arribaron.</li> <li>El docente aclara dudas y apoya a los estudiantes que tienen dificultades.</li> <li>Los estudiantes, revisan de <b>manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje</b>.</li> <li>El docente aprovecha los desaciertos o dificultades que tienen los estudiantes en la ejecución de las tareas asignadas, fortaleciendo sus aprendizajes, posibilitando la reflexión y revisando lo ejecutado, junto a ellos.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ficha de trabajo</li> <li>Pizarra.</li> <li>Plumones</li> <li>Papelógrafo.</li> <li>Papeles de color.</li> </ul>   | 105 min  |
|                   | <b>CIERRE</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿Qué aprendimos?</li> <li>❖ ¿Para qué les puede servir lo aprendido?</li> <li>❖ ¿Cuál fue la mayor dificultad que tuvieron?</li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Diálogo.</li> </ul> |

## V. EVALUACION.

|  |   |                       |
|--|---|-----------------------|
| <b>COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social</b>  |   |                       |
| <b>DESEMPEÑO</b>   | <b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>   | <b>INSTRUMENTO</b>    |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recoge en equipo necesidades o problemas <b>del servicio de mantenimiento del sistema eléctrico del Motor de Combustión Interna</b> de un grupo de usuarios de su entorno a través de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Analiza la información obtenida en las entrevistas.</li> </ul>           | Lista de cotejo       |
| <b>COMPETENCIA: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.</b>  |   |                       |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Revisa de manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, y la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Evalúa constantemente los progresos de la tarea asignada.</li> </ul>     | Ficha de observación. |
| <b>COMPETENCIA: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por la TIC.</b>   |   |                       |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aplica diversas funciones <b>de un procesador de textos que le permita crear y editar documentos de texto en una computadora</b>.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Usa un procesador de textos para redactar el mapa de empatía.</li> </ul> | Ficha de observación. |

## FICHA DE TRABAJO N° 2

# ORGANIZAMOS LA INFORMACIÓN DE NUESTRAS ENTREVISTAS



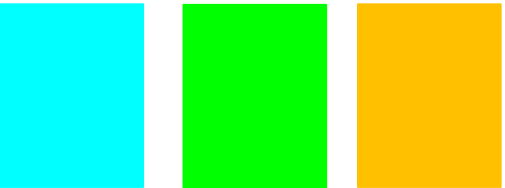



Recordemos que en esta fase se busca analizar la información que hemos reunido en las entrevistas que aplicamos en la fase anterior. Aquí sintetizaremos todos los aprendizajes obtenidos para extraer conclusiones sobre las necesidades y los insights o revelaciones que hemos encontrado o inferido de los usuarios.

En la información obtenida de las entrevistas, es muy posible que haya muchas ideas similares; por eso, es momento de analizar y encontrar los patrones. Para llevar a cabo este trabajo, existen muchas técnicas. En esta ocasión, utilizaremos la **técnica del mapa de la empatía**, que nos permite organizar la información en función de lo que dicen, hacen, piensan y sienten las personas.

Para elaborar el mapa de la empatía, usamos un papelógrafo y lo dividimos en cuatro partes iguales. Luego, marcamos con la ayuda de una regla y un lápiz los bordes de cada parte. Después, escribimos en cada recuadro los elementos clave en forma de preguntas: ¿Qué dicen?, ¿qué piensan?, ¿qué hacen?, ¿qué sienten? Si piensas elaborar el mapa de la empatía de manera digital, podrías utilizar un procesador de texto como Word.

En el mapa, organizamos y sintetizamos la información. Sugerimos usar pequeñas tarjetitas para ubicar cada respuesta.

|  |   |
|--|---|
| <p>¿Qué dicen?</p>  | <p>¿Qué piensan?</p>  |
| <p>¿Qué hacen?</p>  | <p>¿Qué sienten?</p>  |



**Ahora te toca a ti.** Organiza la información aplicando la técnica del mapa de la empatía. Para ello, primero traslada toda la información (grabada o escrita) a pósits o a pequeñas tarjetitas. Luego, ubícalos en cada una de las cuatro partes del cuadro, según el tipo de información que contienen.

## LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL MAPA DE EMPATÍA

|                 |                         |                 |                   |               |  |
|-----------------|-------------------------|-----------------|-------------------|---------------|--|
| <b>DOCENTE:</b> | Silverio PARIAN QUINCHO | <b>AREA:</b>    | EPT / Carpintería |               |  |
| <b>GRADO:</b>   |                         | <b>SECCIÓN:</b> |                   | <b>FECHA:</b> |  |

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>DESEMPEÑO</b> | Recoge en equipo necesidades o problemas <b><i>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</i></b> de un grupo de usuarios de su entorno a través de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. |
| <b>CRITERIO</b>  | Analiza la información obtenida en las entrevistas.  |

| N° | <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"><b>APELLIDOS Y NOMBRES</b></div> <div style="width: 45%;"><b>INDICADORES</b></div> </div> | Identifica información sobre lo que dice el cliente/usuario según sus necesidades e intereses. | Identifica información sobre lo que piensa el cliente/usuario según sus necesidades e intereses. | Identifica información sobre lo que hace el cliente/usuario según sus necesidades e intereses. | Identifica información sobre lo que siente el cliente/usuario según sus necesidades e intereses. | Expone su mapa de empatía (argumenta mínimo tres elementos de su mapa) | <b>NIVEL DE LOGRO</b> |
|----|---|--|--|--|--|--|-----------------------|
| 01 |   |  |  |  |  |  |                       |
| 02 |   |  |  |  |  |  |                       |
| 03 |   |  |  |  |  |  |                       |
| 04 |   |  |  |  |  |  |                       |
| 05 |   |  |  |  |  |  |                       |
| 06 |   |  |  |  |  |  |                       |
| 07 |   |  |  |  |  |  |                       |
| 08 |   |  |  |  |  |  |                       |
| 09 |   |  |  |  |  |  |                       |
| 10 |   |  |  |  |  |  |                       |
| 11 |   |  |  |  |  |  |                       |
| 12 |   |  |  |  |  |  |                       |
| 13 |   |  |  |  |  |  |                       |
| 14 |   |  |  |  |  |  |                       |
| 15 |   |  |  |  |  |  |                       |

- ✓ **Logrado.**
- **No logrado**

**NIVEL DE LOGRO:**

- C** : No logra alcanzar ningún indicador.
- B** : Cuando logra al menos la mitad de los indicadores de evaluación.
- A** : Cuando logra la mayoría de los indicadores.



AD : Cuando logra la totalidad de los indicadores.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### I. TITULO:

### DEFINIMOS EL PROBLEMA

### II. DATOS INFORMATIVOS:


|                        |  |          |         |           |          |
|------------------------|--|----------|---------|-----------|----------|
| PROY. EMP.             | Construimos sillas torneadas.  |          |         |           |          |
| ESPECIALIDAD           | CARPINTERÍA  | GRADO    |         | SECCIONES |          |
| DOCENTE                | Silverio PARIAN QUINCHO  | DURACIÓN | 135 min | FECHA     | 16/10/23 |
| PROPOSITO DE LA SESIÓN | Define el problema empleando el POV y la técnica ¿Cómo podríamos ...?  |          |         |           |          |
| RETO                   | Formula el problema sobre las necesidades/problemas de los usuarios empleando el POV y la técnica ¿cómo podríamos ...? en la fase definir. |          |         |           |          |
| EVIDENCIA              | Problema definido.   |          |         |           |          |

### III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

|   |  |  |
|---|--|--|
| <b>COMPETENCIA: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social</b>                 |  |  |
| <b>CAPACIDAD</b>  | <b>DESEMPEÑO PRECISADO</b>   |  |
| <i>Crea Propuestas de Valor</i>   | Organiza e integra información sobre los problemas o necesidades <u>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</u> y propone conclusiones sobre los factores que los originan.                               |  |
| <i>Trabaja cooperativamente en el logro de objetivos y metas</i>                            | Acompaña y orienta a sus compañeros para que mejoren en sus desempeños, asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a posibles conflictos.                              |  |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b>                  |  |  |
| <i>Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.</i>                   | Revisa de manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, y la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje. |  |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.</b> |  |  |
| <i>Gestiona información del entorno virtual</i>   | Aplica diversas funciones <u>de un procesador de textos que le permita crear y editar documentos de texto en una computadora</u>   |  |
| <b>ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque de la búsqueda de la excelencia.</b>                        |  |  |
| <b>VALOR</b>  | <b>ACTITUD</b>   | <b>COMPORTAMIENTO OBSERVABLE</b>   |
| <i>Superación personal</i>  | <i>Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.</i>  | <i>Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo</i> |

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| MOMENTOS | SECUENCIA DIDÁCTICA | MATERIALES /RECURSOS | TIEMPO |
|----------|---------------------|----------------------|--------|
|----------|---------------------|----------------------|--------|

| <b>EVALUACION</b>                     | <b>INICIO</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se inicia la sesión dando la bienvenida a los estudiantes, se recuerdan las normas de convivencia para la interacción del trabajo (por ejemplo: escuchar con atención e intervenir ordenadamente)</li> <li>Para explorar las ideas previas del estudiante, el docente realiza la siguiente interrogante: ¿Qué es el mapa de empatía?, ¿Por qué hacer un mapa de empatía?</li> <li>Para generar el conflicto cognitivo se realizará la siguiente interrogante: ¿Qué problema descubrieron en la fase anterior?, ¿Qué técnicas nos pueden ayudar a definir el problema?</li> <li>Los estudiantes argumentan su opinión de manera espontánea y creativa los más cercano posible al tema en discusión.</li> <li>El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión.</li> <li>Asimismo, se dará a conocer la manera de ir evaluando los avances del proyecto, para ello en cada actividad se utilizará una lista de cotejo.</li> </ul>   | • Diálogo | 15 min  |                      |   |                      |                                       |          |   |        |   |  |         |
|---------------------------------------|---|---|-----------|---|----------------------|---|----------------------|---------------------------------------|----------|---|--------|---|--|---------|
|                                       | <b>DESARROLLO</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>La <b>meta de aprendizaje</b> de esta sesión es que los estudiantes sean capaces de sintetizar la información recabada y redactar el desafío <b>en base a su experiencia, habilidades y actitudes para el logro de la tarea asignada</b>. Para ello forman equipos de trabajo de <b>3 ó 5</b> estudiantes por afinidad <b>asumiendo responsabilidades de acuerdo a sus roles: portavoz, secretario, monitor y gestor de recursos</b>.</li> <li>El docente, presenta a los estudiantes la ficha de trabajo denominada "definimos el problema"</li> <li>Los estudiantes, empleando técnicas de lectura comprensiva leen, discuten y argumentan sus opiniones con respecto al tema propuesto.</li> <li>Los estudiantes <b>organizan un conjunto de acciones (estrategias de organización) en función del tiempo y de los recursos de que dispone (ficha de actividad) para lo cual establece un orden y una prioridad que le permitan alcanzar la meta en el tiempo indicado</b>.</li> <li>Para definir el problema identifican la necesidad o insiht empleando la técnica del POV.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  <p>El diagrama muestra la fórmula: <b>POV = USUARIO + NECESIDAD + REVELACION</b>. A la izquierda, una niña con gafas y un sombrero verde lee un libro. A la derecha, una tabla de ejemplo:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>USUARIO</th> <th>+</th> <th>NECESIDAD</th> <th>+</th> <th>REVELACION (INSIGHT)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>La hija que vive lejos de los padres.</td> <td>NECESITA</td> <td>Regalar un detalle por el día del Padre</td> <td>Porque</td> <td>Quiero darle un detalle a su padre y no puede por encontrarse lejos de él</td> </tr> </tbody> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Redactan la definición del problema empleando la técnica ¿Cómo podríamos ...?</li> <li>El docente aclara dudas y apoya a los estudiantes que tienen dificultades.</li> <li>Los estudiantes, revisan de <b>manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje</b>.</li> <li>El docente aprovecha los desaciertos o dificultades que tienen los estudiantes en la ejecución de las tareas asignadas, fortaleciendo sus aprendizajes, posibilitando la reflexión y revisando lo ejecutado, junto a ellos.</li> </ul> | USUARIO   | +   | NECESIDAD            | + | REVELACION (INSIGHT) | La hija que vive lejos de los padres. | NECESITA | Regalar un detalle por el día del Padre | Porque | Quiero darle un detalle a su padre y no puede por encontrarse lejos de él | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ficha de trabajo.</li> <li>Pizarra.</li> <li>Plumones</li> <li>Papelógrafo.</li> <li>Papeles de color.</li> </ul> | 105 min |
|                                       | USUARIO   | +   | NECESIDAD | +   | REVELACION (INSIGHT) |   |                      |                                       |          |   |        |   |  |         |
| La hija que vive lejos de los padres. | NECESITA  | Regalar un detalle por el día del Padre   | Porque    | Quiero darle un detalle a su padre y no puede por encontrarse lejos de él |                      |   |                      |                                       |          |   |        |   |  |         |
| <b>CIERRE</b>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿Qué aprendimos?</li> <li>❖ ¿Para qué les puede servir lo aprendido?</li> <li>❖ ¿Cuál fue la mayor dificultad que tuvieron?</li> </ul> </li> </ul> | • Diálogo.  | 15 min    |   |                      |   |                      |                                       |          |   |        |   |  |         |

## V. EVALUACION.

|  |  |                    |
|--|--|--------------------|
| <b>COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social</b>  |  |                    |
| <b>DESEMPEÑO</b>   | <b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>  | <b>INSTRUMENTO</b> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organiza e integra información sobre los problemas o necesidades <b>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</b> y propone conclusiones sobre los factores que los originan.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Formula el problema sobre las necesidades/problemas de los usuarios empleando el POV y la técnica ¿cómo podríamos ...? en la fase definir.</li> </ul> | Lista de cotejo    |
| <b>COMPETENCIA: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.</b>  |  |                    |

|   |   |                              |
|---|---|------------------------------|
| <p>➤ Revisa de manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, y la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje.</p> | <p>➤ Verifica la eficacia y eficiencia de una estrategia en el cumplimiento de una tarea.</p> | <p>Ficha de observación.</p> |
| <p><b>COMPETENCIA: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por la TIC.</b></p>   |   |                              |
| <p>➤ Aplica diversas funciones <b><u>de un procesador de textos que le permita crear y editar documentos de texto en una computadora.</u></b></p>   | <p>➤ Usa un procesador de textos para elaborar el esquema del POV y formular el problema</p>  | <p>Ficha de observación.</p> |

---

**Prof. Silverio PARIAN QUINCHO**  
DOCENTE

# FICHA DE TRABAJO N° 3

## FASE DEFINIR

### DEFINIMOS EL PROBLEMA



Después de organizar la información que obtuvimos en las entrevistas, definiremos el problema de forma más precisa, con ideas claras y considerando las revelaciones que surgieron (insight). Para ello, formularemos el punto de vista (POV, por sus siglas en inglés, point of view). Este debe ser la guía que focaliza al público usuario con sus necesidades concretas, y debe mostrarse el insight o revelación que hemos encontrado en el análisis de la información que recogimos en la fase “Empatizar”.

Para la redacción, tengamos presente el siguiente esquema y ejemplo:

| Usuaría o Usuario                     | +         | Necesidad  | +      | Revelación  |
|---------------------------------------|-----------|--|--------|---|
| Los productores de café de Pichanaqui | necesitan | dar a conocer sus productos a través de entornos virtuales | porque | quieren hacerse conocidos por su café orgánico y aumentar sus ingresos económicos |



Ahora te toca a ti. Siguiendo este ejemplo, formularemos el punto de vista de nuestro proyecto con base en la información sintetizada y considerando la estructura con los tres elementos clave: usuarias(os), necesidad y revelación o insight.

| Usuaría o Usuario | +         | Necesidad | +      | Revelación |
|-------------------|-----------|-----------|--------|------------|
|                   | necesitan |           | porque |            |



Ahora redactaremos la pregunta retadora para culminar esta fase. Para ello emplearemos la técnica “¿Cómo podríamos...?”. Esta consiste en vincular la formulación del POV con la pregunta que inicia con la expresión “¿Cómo podríamos...?”. Esta pregunta es de suma importancia porque nos servirá como punto de partida en la siguiente fase de generación de ideas. A continuación, mostramos un ejemplo:

| Usuaría o Usuario                     | +   | Necesidad  | +             | Revelación  |
|---------------------------------------|---|--|---------------|---|
| Los productores de café de Pichanaqui | <b>necesitan</b>  | dar a conocer sus productos a través de entornos virtuales | <b>porque</b> | quieren hacerse conocidos por su café orgánico y aumentar sus ingresos económicos |
| <b>Formula la pregunta completa</b>   | <b>¿Cómo podríamos dar a conocer el trabajo de los productores de café de manera creativa a través de las redes sociales para aumentar sus ingresos económicos?</b> |  |               |   |



**Ahora te toca a ti.** Según el trabajo que vienes desarrollando, redacta la pregunta con la expresión “¿Cómo podríamos...?”

|   |  |
|---|--|
| <b>Formula aquí la pregunta completa de tu proyecto</b> |  |
|---|--|

### Tomemos en cuenta que...

La fase “Definir” es clave porque en ella se define el problema que vamos a resolver. Aquí requerimos de toda nuestra atención, porque, si no definimos bien el problema, es seguro que nuestra solución, por más brillante que sea, no logrará satisfacer las necesidades de los clientes.



## LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA FASE DEFINIR

|                 |                         |                 |                   |               |
|-----------------|-------------------------|-----------------|-------------------|---------------|
| <b>DOCENTE:</b> | Silverio PARIAN QUINCHO | <b>AREA:</b>    | EPT / Carpintería |               |
| <b>GRADO:</b>   |                         | <b>SECCIÓN:</b> |                   | <b>FECHA:</b> |

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>DESEMPEÑO</b> | Organiza e integra información sobre los problemas o necesidades <b><i>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</i></b> y propone conclusiones sobre los factores que los originan. |
| <b>CRITERIO</b>  | Formula el problema sobre las necesidades/problemas de los usuarios empleando el POV y la técnica ¿cómo podríamos ...? en la fase definir.  |

| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | INDICADORES | El problema definido es inspirador. | El problema recoge información y las emociones de los usuarios/clientes observados. | El problema permite generar criterios para evaluar si el objetivo es alcanzable | Redacta el problema empleando la técnica ¿Cómo podríamos ...? | NIVEL DE LOGRO |
|----|---------------------|-------------|-------------------------------------|---|---|---|----------------|
| 01 |                     |             |                                     |   |   |   |                |
| 02 |                     |             |                                     |   |   |   |                |
| 03 |                     |             |                                     |   |   |   |                |
| 04 |                     |             |                                     |   |   |   |                |
| 05 |                     |             |                                     |   |   |   |                |
| 06 |                     |             |                                     |   |   |   |                |
| 07 |                     |             |                                     |   |   |   |                |
| 08 |                     |             |                                     |   |   |   |                |
| 09 |                     |             |                                     |   |   |   |                |
| 10 |                     |             |                                     |   |   |   |                |
| 11 |                     |             |                                     |   |   |   |                |
| 12 |                     |             |                                     |   |   |   |                |
| 13 |                     |             |                                     |   |   |   |                |
| 14 |                     |             |                                     |   |   |   |                |
| 15 |                     |             |                                     |   |   |   |                |

- ✓ **Logrado.**
- **No logrado**

### NIVEL DE LOGRO:

- C** : No logra alcanzar ningún indicador.
- B** : Cuando logra al menos la mitad de los indicadores de evaluación.
- A** : Cuando logra la mayoría de los indicadores.
- AD** : Cuando logra la totalidad de los indicadores



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### I. TÍTULO:

### IDEAMOS SOLUCIONES Y SELECCIONAMOS LA IDEA SOLUCIÓN

### II. DATOS INFORMATIVOS:

|                        |   |          |         |           |          |
|------------------------|---|----------|---------|-----------|----------|
| PROY. EMP.             | Construimos sillas torneadas.   |          |         |           |          |
| ESPECIALIDAD           | CARPINTERÍA   | GRADO    |         | SECCIONES |          |
| DOCENTE                | Silverio PARIAN QUINCHO   | DURACIÓN | 135 min | FECHA     | 17/10/23 |
| PROPOSITO DE LA SESIÓN | Genera ideas de alternativas de solución al problema detectado y selecciona la idea solución entre varias ideas |          |         |           |          |
| RETO                   | Propone la idea solución al problema detectado.   |          |         |           |          |
| EVIDENCIA              | Idea ganadora   |          |         |           |          |

### III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

|   |   |   |
|---|---|---|
| <b>COMPETENCIA: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social</b>                 |   |   |
| <b>CAPACIDAD</b>  | <b>DESEMPEÑO PRECISADO</b>  |   |
| <i>Crea Propuestas de Valor</i>   | Diseña alternativas de propuesta de valor creativas <u>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</u> y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. |   |
| <i>Trabaja cooperativamente en el logro de objetivos y metas</i>                            | Acompaña y orienta a sus compañeros para que mejoren en sus desempeños, asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a posibles conflictos.         |   |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b>                  |   |   |
| <i>Monitorea y ajusta sus desempeños durante el proceso de aprendizaje</i>                  | Evalúa los resultados y los aportes que le brindan los demás para decidir si realizará o no cambios en las estrategias para el éxito de la meta de aprendizaje.   |   |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.</b> |   |   |
| <i>Gestiona información del entorno virtual</i>   | Emplea diversas fuentes con criterios de credibilidad, pertinencia y eficacia utilizando herramientas digitales de autor cuando realiza investigación sobre un tema específico.                           |   |
| <b>ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque inclusivo</b>   |   |   |
| <b>VALOR</b>  | <b>ACTITUD</b>  | <b>COMPORTAMIENTO OBSERVABLE</b>  |
| <i>Respeto a las diferencias</i>  | <i>Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia</i>  | <i>Los docentes y estudiantes acogen con respeto, sus acciones de cada uno.</i> |

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| MOMENTOS                        | SECUENCIA DIDÁCTICA   | MATERIALES /RECURSOS                                      | TIEMPO |
|---------------------------------|---|---|--------|
| EVALUACION<br><br><b>INICIO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se inicia la sesión dando la bienvenida a los estudiantes, se recuerdan las normas de convivencia para la interacción del trabajo (por ejemplo: escuchar con atención e intervenir ordenadamente)               <ul style="list-style-type: none"> <li>Toda crítica está prohibida, toda idea es bienvenida, tantas ideas como sea posible, el desarrollo y asociación de ideas es deseable.</li> </ul> </li> <li>Para explorar las ideas previas del estudiante, el docente realiza la siguiente interrogante: ¿Qué técnica podemos emplear para organizar la información recogida en las entrevistas?, ¿Qué es el POV?</li> <li>Para generar el conflicto cognitivo se realizará la siguiente interrogante: ¿Qué es la creatividad?, se le pide nombrar 3 personas creativas de su entorno?</li> <li>Los estudiantes argumentan su opinión de manera espontánea y creativa los más cercano posible al tema en discusión.</li> <li>El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión.</li> <li>Asimismo, se dará a conocer la manera de ir evaluando los avances del proyecto, para ello en cada actividad se utilizará una lista de cotejo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Diálogo</li> </ul> | 15 min |

|                   |  |   |         |
|-------------------|--|---|---------|
| <b>DESARROLLO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La <b>meta de aprendizaje</b> de esta sesión es que los estudiantes sean capaces de generar ideas de alternativas de solución para el problema detectado <b>en base a su experiencia, habilidades y actitudes para el logro de la tarea asignada</b>. Para ello forman equipos de trabajo de <b>3 ó 5</b> estudiantes por afinidad <b>asumiendo responsabilidades de acuerdo a sus roles: portavoz, secretario, monitor y gestor de recursos</b>.</li> <li>• El docente, presenta a los estudiantes la ficha de trabajo denominada "ideamos soluciones y seleccionamos la idea solución"</li> <li>• Los estudiantes, empleando técnicas de lectura comprensiva leen, discuten y argumentan sus opiniones con respecto al tema propuesto.</li> <li>• Los estudiantes <b>organizan un conjunto de acciones (estrategias de organización) en función del tiempo y de los recursos de que dispone (ficha de actividad) para lo cual establece un orden y una prioridad que le permitan alcanzar la meta en el tiempo indicado</b>.</li> <li>• Los estudiantes para generar la mayor cantidad de ideas que respondan a la mejor solución utilizan la técnica "lluvia de ideas o brainstormin"</li> <li>• Para escoger la mejor idea solución, utilizan la técnica de selección de ideas solución, asignan un puntaje a cada una de las ideas.</li> <li>• Los estudiantes socializan ante la clase la idea ganadora.</li> <li>• El docente aclara dudas y apoya a los estudiantes que tienen dificultades.</li> <li>• Los estudiantes, revisan de <b>manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje</b>.</li> <li>• El docente aprovecha los desaciertos o dificultades que tienen los estudiantes en la ejecución de las tareas asignadas, fortaleciendo sus aprendizajes, posibilitando la reflexión y revisando lo ejecutado, junto a ellos.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de trabajo.</li> <li>• Pizarra.</li> <li>• Plumones</li> </ul> | 105 min |
| <b>CIERRE</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿Qué aprendimos?</li> <li>❖ ¿Cuál fue la mayor dificultad que tuvieron?</li> <li>❖ ¿Para qué les puede servir lo aprendido?</li> <li>❖ ¿Cómo lo puedes relacionar a tu contexto?</li> <li>❖ ¿Qué preguntas te quedan pendiente?</li> </ul> </li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diálogo.</li> </ul>  | 15 min  |

## V. EVALUACION.

| <b>COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social</b>   |   |                       |
|---|---|-----------------------|
| <b>DESEMPEÑO</b>  | <b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>   | <b>INSTRUMENTO</b>    |
| ➤ Diseña alternativas de propuesta de valor creativas <b>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</b> y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. | ➤ Propone la idea solución al problema detectado  | Lista de cotejo       |
| <b>COMPETENCIA: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.</b>   |   |                       |
| ➤ Evalúa los resultados y los aportes que le brindan los demás para decidir si realizará o no cambios en las estrategias para el éxito de la meta de aprendizaje.   | ➤ Evalúa el nivel de logro de sus resultados y formula soluciones de mejora para el éxito de la meta. | Ficha de observación. |
| <b>COMPETENCIA: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por la TIC.</b>  |   |                       |
| ➤ Emplea diversas fuentes con criterios de credibilidad, pertinencia y eficacia utilizando herramientas digitales de autor cuando realiza investigación sobre un tema específico.                           | ➤ Usa un procesador de textos para generar y redactar la idea ganadora                                | Ficha de observación. |

Prof. Silverio PARIAN QUINCHO  
DOCENTE

## FICHA DE TRABAJO N° 4

### FASE IDEAR

## IDEAMOS SOLUCIONES Y SELECCIONAMOS LA IDEA SOLUCIÓN

En esta actividad, empieza la generación de múltiples ideas que buscan dar soluciones al problema definido en la fase anterior. Recordemos que estamos en la fase “Ideación” en el marco de la metodología del Design Thinking. En este momento, todas las ideas son válidas. Debemos dejar que surjan todas, sin juzgarlas, incluso las más “locas” son permitidas. Lo importante es generar la mayor cantidad de ideas que respondan a la mejor solución.

Para empezar a generar ideas, es necesario tener la pregunta formulada con la expresión “¿Cómo podríamos...?”

Para esta fase “Ideación”, existen muchas técnicas de creatividad, por ejemplo, Da Vinci, lluvia de ideas, SCAMPER, “¿Qué pasaría si...?”, etc. En esta ocasión, vamos a utilizar la técnica lluvia de ideas, también denominada “tormenta de ideas” o brainstorming. Esta es una técnica de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado. Recordemos que las ideas surgen a partir de la pregunta formulada. A más ideas generadas, mayores posibilidades de solución.

Aquí redactamos la pregunta definida en la clase anterior

|        |        |        |        |
|--------|--------|--------|--------|
| Idea 1 | Idea 2 | Idea 3 | Idea 4 |
| Idea 5 | Idea 6 | Idea 7 | Idea 8 |

Debemos acompañar las ideas con un pequeño dibujo que represente a cada una. Los dibujos no tienen que ser rigurosos o que tomen bastante tiempo para hacerlos, sino más bien pequeños bocetos

que faciliten la comprensión de la idea. Seguramente algunos dirán: “Yo no puedo dibujar”; posiblemente estén confundiendo la creatividad con la capacidad artística. ¡Todos somos creativos! Adelante con las ideas y sus gráficos.



### Tomamos en cuenta que...

- Busca la mayor cantidad de ideas y no te atormentes por la calidad de estas.
- Genera ideas sobre la base de las ideas de otros.
- Busca ideas locas o extremas.
- No te desvíes del foco creativo (la pregunta).
- No juzgues negativamente las ideas.

### TÉCNICA DE SELECCIÓN DE IDEAS SOLUCIÓN

¿Cómo haríamos para escoger la mejor idea? Para esto, utilizaremos un cuadro con algunos criterios de selección de ideas solución. Escribimos las ideas en las filas de la parte superior y los criterios en las columnas del lado izquierdo, a los cuales les damos un valor numérico (ver el ejemplo). Luego, otorgamos un puntaje a cada una de las ideas y, al final, sumamos el puntaje de cada una. La idea que obtenga el mayor puntaje será la idea solución.

| Criterios   | Idea 1 | Idea 2 | Idea 3 | Idea 4 | Idea 5 | Idea 6 | Idea 7 | Idea 8 |
|---|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| La propuesta es novedosa (0- 7)                       |        |        |        |        |        |        |        |        |
| La idea es deseable para un grupo de personas (0 – 7) |        |        |        |        |        |        |        |        |
| Es económicamente viable (0 – 6)                      |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Puntaje Total</b>                                  |        |        |        |        |        |        |        |        |

**La idea ganadora será la que obtenga el mayor puntaje.**

**IDEA GANADORA**



## LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA FASE DEFINIR

|                 |                         |                 |                   |               |  |
|-----------------|-------------------------|-----------------|-------------------|---------------|--|
| <b>DOCENTE:</b> | Silverio PARIAN QUINCHO | <b>AREA:</b>    | EPT / Carpintería |               |  |
| <b>GRADO:</b>   |                         | <b>SECCIÓN:</b> |                   | <b>FECHA:</b> |  |

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>DESEMPEÑO</b> | Diseña alternativas de propuesta de valor creativas <b><i>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</i></b> y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. |
| <b>CRITERIO</b>  | Propone la idea solución al problema detectado.  |

| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | INDICADORES | Genera ideas de alternativa de solución. | Evalúa las ideas solución empleando la técnica selección de ideas. | La idea ganadora es coherente con el problema definido. | La idea solución es factible y realizable | NIVEL DE LOGRO |
|----|---------------------|-------------|--|--|---|---|----------------|
| 01 |                     |             |  |  |   |   |                |
| 02 |                     |             |  |  |   |   |                |
| 03 |                     |             |  |  |   |   |                |
| 04 |                     |             |  |  |   |   |                |
| 05 |                     |             |  |  |   |   |                |
| 06 |                     |             |  |  |   |   |                |
| 07 |                     |             |  |  |   |   |                |
| 08 |                     |             |  |  |   |   |                |
| 09 |                     |             |  |  |   |   |                |
| 10 |                     |             |  |  |   |   |                |
| 11 |                     |             |  |  |   |   |                |
| 12 |                     |             |  |  |   |   |                |
| 13 |                     |             |  |  |   |   |                |
| 14 |                     |             |  |  |   |   |                |
| 15 |                     |             |  |  |   |   |                |

- ✓ **Logrado.**
- **No logrado**

**NIVEL DE LOGRO:**

- C** : No logra alcanzar ningún indicador.
- B** : Cuando logra al menos la mitad de los indicadores de evaluación.
- A** : Cuando logra la mayoría de los indicadores.



AD : Cuando logra la totalidad de los indicadores

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### I. TITULO:

### ELABORAMOS EL PROTOTIPO DE LA IDEA SOLUCIÓN

### II. DATOS INFORMATIVOS:

|                        |  |          |         |           |          |
|------------------------|--|----------|---------|-----------|----------|
| PROY. EMP.             | Construimos sillas torneadas.  |          |         |           |          |
| ESPECIALIDAD           | CARPINTERÍA  | GRADO    |         | SECCIONES |          |
| DOCENTE                | Silverio PARIAN QUINCHO  | DURACIÓN | 135 min | FECHA     | 18/10/23 |
| PROPOSITO DE LA SESIÓN | Elabora prototipos para visualizar rápidamente la idea solución y comunicar mejor la propuesta a los usuarios. |          |         |           |          |
| RETO                   | Elabora el prototipo de la idea solución plasmándolo en un producto observable y tangible.                     |          |         |           |          |
| EVIDENCIA              | Prototipo  |          |         |           |          |

### III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

|   |  |   |
|---|--|---|
| <b>COMPETENCIA: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social</b>                 |  |   |
| <b>CAPACIDAD</b>  | <b>DESEMPEÑO PRECISADO</b>   |   |
| <i>Crea Propuestas de Valor</i>   | Diseña alternativas de propuesta de valor creativas <b>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</b> y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios.                      |   |
| <i>Trabaja cooperativamente en el logro de objetivos y metas</i>                            | Acompaña y orienta a sus compañeros para que mejoren en sus desempeños, asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a posibles conflictos.                              |   |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b>                  |  |   |
| <i>Monitorea y ajusta sus desempeños durante el proceso de aprendizaje</i>                  | Revisa de manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, y la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje. |   |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.</b> |  |   |
| <i>Gestiona información del entorno virtual</i>   | Comparte y evalúa sus proyectos escolares demostrando habilidades relacionadas con las áreas curriculares cuando plantea soluciones y propuestas creativas en las comunidades virtuales en las que participa.                  |   |
| <b>ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque inclusivo</b>   |  |   |
| <b>VALOR</b>  | <b>ACTITUD</b>   | <b>COMPORTAMIENTO OBSERVABLE</b>  |
| <i>Respeto a las diferencias</i>  | <i>Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia</i>   | <i>Los docentes y estudiantes acogen con respeto, sus acciones de cada uno.</i> |

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| MOMENTOS   |        | SECUENCIA DIDÁCTICA   | MATERIALES /RECURSOS                                      | TIEMPO |
|------------|--------|---|---|--------|
| EVALUACION | INICIO | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se inicia la sesión dando la bienvenida a los estudiantes, se recuerdan las normas de convivencia para la interacción del trabajo (por ejemplo: escuchar con atención e intervenir ordenadamente)               <ul style="list-style-type: none"> <li>Toda crítica está prohibida, toda idea es bienvenida, tantas ideas como sea posible, el desarrollo y asociación de ideas es deseable.</li> </ul> </li> <li>Para explorar las ideas previas del estudiante, el docente realiza la siguiente interrogante: ¿Qué es un prototipo y para qué sirve?</li> <li>Para generar el conflicto cognitivo se realizará la siguiente interrogante: ¿Qué formas de prototipar conoces? ¿Qué es un boceto?</li> <li>Los estudiantes argumentan su opinión de manera espontánea y creativa los más cercano posible al tema en discusión.</li> <li>El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión.</li> <li>Asimismo, se dará a conocer la manera de ir evaluando los avances del proyecto, para ello en cada actividad se utilizará una lista de cotejo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Diálogo</li> </ul> | 15 min |

|                   |  |  |         |
|-------------------|--|--|---------|
| <b>DESARROLLO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La <b>meta de aprendizaje</b> de esta sesión es que los estudiantes elaboren un prototipo para la idea solución propuesta <b>en base a su experiencia, habilidades y actitudes para el logro de la tarea asignada</b>. Para ello forman equipos de trabajo de <b>3 ó 5</b> estudiantes por afinidad <b>asumiendo responsabilidades de acuerdo a sus roles: portavoz, secretario, monitor y gestor de recursos</b>.</li> <li>• El docente, presenta a los estudiantes la ficha de trabajo denominada "Elaboramos el prototipo de la idea solución"</li> <li>• Los estudiantes, empleando técnicas de lectura comprensiva leen, discuten y argumentan sus opiniones con respecto al tema propuesto.</li> <li>• Los estudiantes <b>organizan un conjunto de acciones (estrategias de organización) en función del tiempo y de los recursos de que dispone (ficha de actividad) para lo cual establece un orden y una prioridad que le permitan alcanzar la meta en el tiempo indicado</b>.</li> <li>• Los estudiantes para elaborar el prototipo de la idea solución discuten en equipo la mejor opción de las formas de prototipado.</li> <li>• Los estudiantes empleando diversos materiales como hojas de papel, cartón, lápices, plumones, etc. elaboran el prototipo elegido.</li> <li>• Los estudiantes socializan ante la clase el prototipo de la idea solución ganadora.</li> <li>• El docente aclara dudas y apoya a los estudiantes que tienen dificultades.</li> <li>• Los estudiantes, revisan de <b>manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje</b>.</li> <li>• El docente aprovecha los desaciertos o dificultades que tienen los estudiantes en la ejecución de las tareas asignadas, fortaleciendo sus aprendizajes, posibilitando la reflexión y revisando lo ejecutado, junto a ellos.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de trabajo.</li> <li>• Pizarra.</li> <li>• Plumones</li> <li>• Hojas de papel.</li> <li>• Colores</li> <li>• Plumones.</li> </ul> | 105 min |
| <b>CIERRE</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿Qué aprendimos?</li> <li>❖ ¿Cuál fue la mayor dificultad que tuvieron?</li> <li>❖ ¿Para qué les puede servir lo aprendido?</li> <li>❖ ¿Cómo lo puedes relacionar a tu contexto?</li> <li>❖ ¿Qué preguntas te quedan pendiente?</li> </ul> </li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diálogo.</li> </ul>   | 15 min  |

## V. EVALUACION.

| <b>COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social</b>  |  |                       |
|--|--|-----------------------|
| <b>DESEMPEÑO</b>   | <b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>  | <b>INSTRUMENTO</b>    |
| ➤ Diseña alternativas de propuesta de valor creativas <b>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</b> y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios.                      | ➤ Elabora el prototipo de la idea solución plasmándolo en un producto observable y tangible. | Lista de cotejo       |
| <b>COMPETENCIA: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.</b>  |  |                       |
| ➤ Revisa de manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, y la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje. | ➤ Verifica la eficacia y eficiencia de una estrategia en el cumplimiento de una tarea.       | Ficha de observación. |
| <b>COMPETENCIA: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por la TIC.</b>   |  |                       |
| ➤ Comparte y evalúa sus proyectos escolares demostrando habilidades relacionadas con las áreas curriculares cuando plantea soluciones y propuestas creativas en las comunidades virtuales en las que participa.                  | ➤ Propone ideas y alternativas sobre el prototipo y lo comparte a través de las RR.SS.       | Ficha de observación  |

## FASE PROTOTIPAR

### ELABORAMOS EL PROTOTIPO DE LA IDEA SOLUCIÓN

#### ¿Qué es un prototipo?

Es la representación de la idea creativa que seleccionamos; es decir, la idea creativa deja de ser solo idea y la materializamos. Para ello, la convertimos en bocetos, croquis, maquetas de cartón, juego de roles, modelado en 3D, etc. El objetivo de elaborar prototipos es visualizar rápidamente la idea solución para ayudar a comunicar mejor nuestra propuesta a los usuarios. Esa interacción entre el prototipo y los usuarios nos permitirá detectar los errores cometidos en el proceso. Por ejemplo, puede ser que no hayamos alcanzado a definir bien el problema u otros aspectos; entonces, gracias a esos aprendizajes, podemos replantear la solución.

#### Materiales para prototipar.

Para elaborar un prototipo, el material que se emplea es variado. Eso depende de qué tipo de prototipo se desee hacer. En esta ocasión, puedes usar simplemente una hoja y un lápiz para hacer bocetos; también puedes elaborar una maqueta con material de reúso como cartón, cartulina u otro.

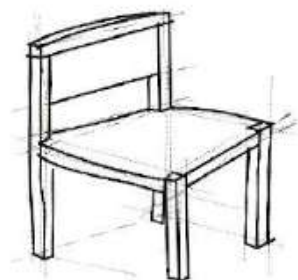
#### Formas de prototipar:

|  |   |
|--|---|
| <p><b>Rol playing (juego de roles)</b><br/>Para prototipar a veces solo es necesaria una representación de la forma de uso de un producto o de un servicio. Se trata de simular la interacción incluyendo las características que resultan relevantes para el usuario.</p> | <p><b>Plano de producto/servicio:</b><br/>En este caso se elabora un diseño en el que se recoge la forma y características del producto o servicio. Un ejemplo de aplicación podría ser una nueva bicicleta con distintas características.</p>      |
| <p><b>Maqueta:</b><br/>Reproducir a escala (o tamaño real) un diseño. Casi siempre se utiliza cuando la idea consiste en un aparato para manipular o interactuar. Puede ser muy sencilla y podemos emplear materiales como el cartón, la madera o plastilina.</p>          | <p><b>Video:</b><br/>Un video es un prototipo muy adecuado cuando necesitamos enseñar un proceso (fases) o cuando las imágenes en movimiento ayudan a comprender nuestra idea. Si además lo acompañamos de una explicación en audio mucho mejor</p> |

#### El boceto

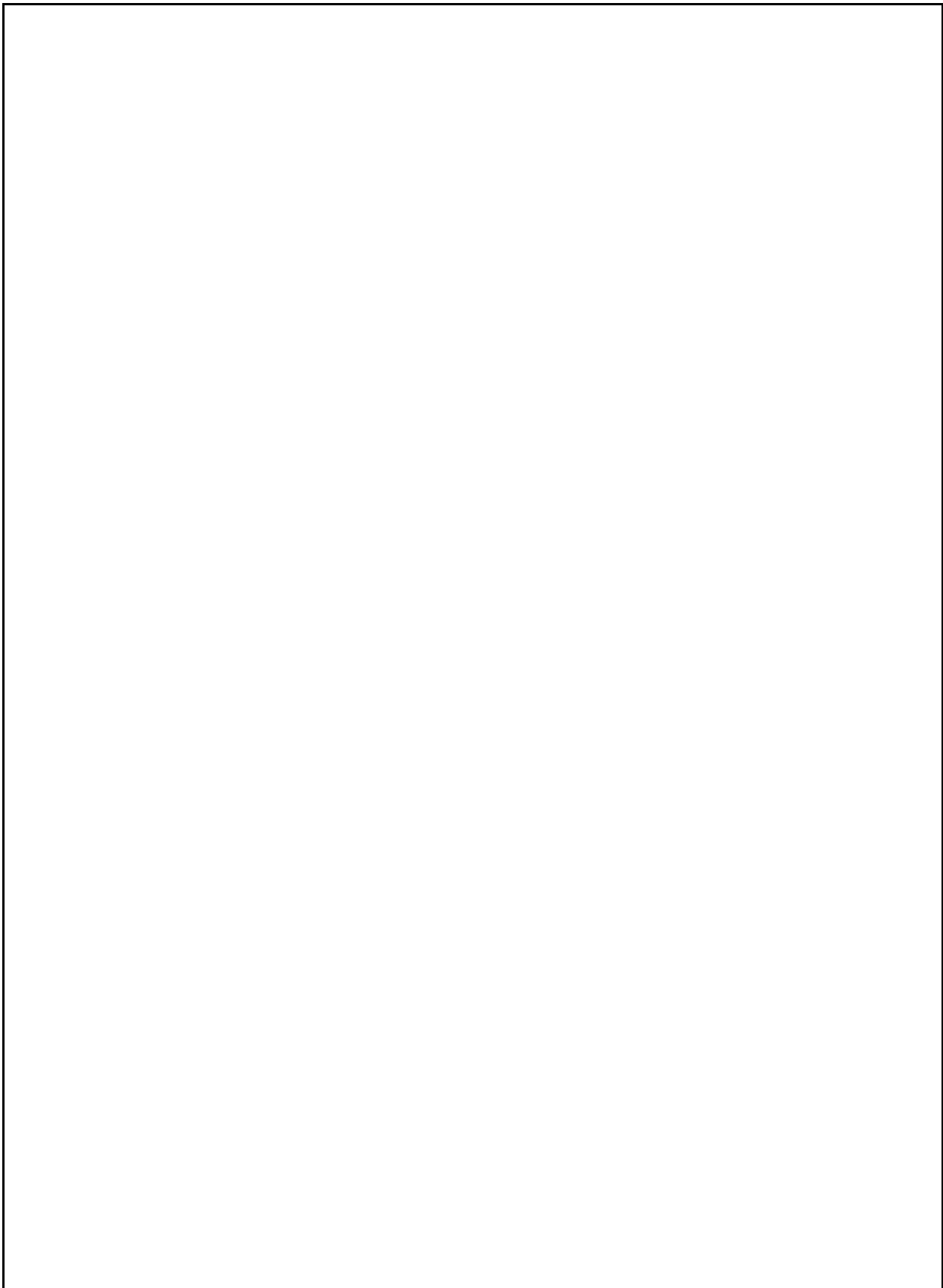
Se realiza para representar una primera idea de un objeto. Los bocetos son los primeros dibujos previos al diseño definitivo, en el que solo destacan los aspectos fundamentales del objeto, como la forma, el tamaño, etc. El boceto se realiza a mano alzada, no está proporcionado y no lleva anotadas las dimensiones, es decir, no va acotado.


- Dibujo a mano alzada
- Expresa una primera idea
- No guarda las proporciones
- No está acotado





A continuación, representa el prototipo de tu idea solución empleando la técnica del boceto.



|   |                                 |         |
|---|---------------------------------|---------|
|  | CARPINTERÍA                     | ESCALA: |
|   | <b>BOCETO DE SILLA TORNEADA</b> | CÓDIGO: |

|  |  |        |
|--|--|--------|
|  |  | FECHA: |
|--|--|--------|

**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL PROTOTIPO**

|                 |                         |                 |                   |               |  |
|-----------------|-------------------------|-----------------|-------------------|---------------|--|
| <b>DOCENTE:</b> | Silverio PARIAN QUINCHO | <b>AREA:</b>    | EPT / Carpintería |               |  |
| <b>GRADO:</b>   |                         | <b>SECCIÓN:</b> |                   | <b>FECHA:</b> |  |

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>DESEMPEÑO</b> | Diseña alternativas de propuesta de valor creativas <b><i>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</i></b> y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. |
| <b>CRITERIO</b>  | Elabora el prototipo de la idea solución plasmándolo en un producto observable y tangible.   |

| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | INDICADORES                          |  |                                |                                  |   | NIVEL DE LOGRO |
|----|---------------------|--------------------------------------|--|--------------------------------|----------------------------------|---|----------------|
|    |                     | Ejecuta bien los trazos o bosquejos. | Utiliza toda la hoja o lienzo de dibujo. | Utiliza técnicas de sombreado. | Posee limpia su área de trabajo. | Representa de manera exacta la idea solución. |                |
| 01 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 02 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 03 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 04 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 05 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 06 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 07 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 08 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 09 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 10 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 11 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 12 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 13 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 14 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 15 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |

✓ **Logrado.**

- **No logrado**

**NIVEL DE LOGRO:**

**C** : No logra alcanzar ningún indicador.



**B** : Cuando logra al menos la mitad de los indicadores de evaluación.

**A** : Cuando logra la mayoría de los indicadores.

**AD** : Cuando logra la totalidad de los indicadores

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### VI. TITULO:

### ELABORAMOS EL PROTOTIPO DE LA IDEA SOLUCIÓN

### VII. DATOS INFORMATIVOS:

|                        |  |          |         |           |  |
|------------------------|--|----------|---------|-----------|--|
| PROY. EMP.             | Construimos sillas torneadas.  |          |         |           |  |
| ESPECIALIDAD           | CARPINTERÍA  | GRADO    |         | SECCIONES |  |
| DOCENTE                | Silverio PARIAN QUINCHO  | DURACIÓN | 135 min | FECHA     |  |
| PROPOSITO DE LA SESIÓN | Elabora prototipos para visualizar rápidamente la idea solución y comunicar mejor la propuesta a los usuarios. |          |         |           |  |
| RETO                   | Elabora el prototipo de la idea solución plasmándolo en un producto observable y tangible.                     |          |         |           |  |
| EVIDENCIA              | Prototipo  |          |         |           |  |

### VIII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

|   |  |   |
|---|--|---|
| <b>COMPETENCIA: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social</b>                 |  |   |
| <b>CAPACIDAD</b>  | <b>DESEMPEÑO PRECISADO</b>   |   |
| <i>Crea Propuestas de Valor</i>   | Diseña alternativas de propuesta de valor creativas <b>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</b> y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios.                      |   |
| <i>Trabaja cooperativamente en el logro de objetivos y metas</i>                            | Acompaña y orienta a sus compañeros para que mejoren en sus desempeños, asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a posibles conflictos.                              |   |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b>                  |  |   |
| <i>Monitorea y ajusta sus desempeños durante el proceso de aprendizaje</i>                  | Revisa de manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, y la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje. |   |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.</b> |  |   |
| <i>Gestiona información del entorno virtual</i>   | Comparte y evalúa sus proyectos escolares demostrando habilidades relacionadas con las áreas curriculares cuando plantea soluciones y propuestas creativas en las comunidades virtuales en las que participa.                  |   |
| <b>ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque inclusivo</b>   |  |   |
| <b>VALOR</b>  | <b>ACTITUD</b>   | <b>COMPORTAMIENTO OBSERVABLE</b>  |
| <i>Respeto a las diferencias</i>  | <i>Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia</i>   | <i>Los docentes y estudiantes acogen con respeto, sus acciones de cada uno.</i> |

### IX. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| MOMENTOS          | SECUENCIA DIDÁCTICA   | MATERIALES /RECURSOS                                      | TIEMPO |
|-------------------|---|---|--------|
| <b>EVALUACION</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se inicia la sesión dando la bienvenida a los estudiantes, se recuerdan las normas de convivencia para la interacción del trabajo (por ejemplo: escuchar con atención e intervenir ordenadamente)               <ul style="list-style-type: none"> <li>Toda crítica está prohibida, toda idea es bienvenida, tantas ideas como sea posible, el desarrollo y asociación de ideas es deseable.</li> </ul> </li> <li>Para explorar las ideas previas del estudiante, el docente realiza la siguiente interrogante: ¿Qué es un prototipo y para qué sirve?</li> <li>Para generar el conflicto cognitivo se realizará la siguiente interrogante: ¿Qué formas de prototipar conoces? ¿Qué es un boceto?</li> <li>Los estudiantes argumentan su opinión de manera espontánea y creativa los más cercano posible al tema en discusión.</li> <li>El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión.</li> <li>Asimismo, se dará a conocer la manera de ir evaluando los avances del proyecto, para ello en cada actividad se utilizará una lista de cotejo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Diálogo</li> </ul> | 15 min |

|                   |  |  |         |
|-------------------|--|--|---------|
| <b>DESARROLLO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La <b>meta de aprendizaje</b> de esta sesión es que los estudiantes elaboren un prototipo para la idea solución propuesta <b>en base a su experiencia, habilidades y actitudes para el logro de la tarea asignada</b>. Para ello forman equipos de trabajo de <b>3 ó 5</b> estudiantes por afinidad <b>asumiendo responsabilidades de acuerdo a sus roles: portavoz, secretario, monitor y gestor de recursos</b>.</li> <li>• El docente, presenta a los estudiantes la ficha de trabajo denominada "Elaboramos el prototipo de la idea solución"</li> <li>• Los estudiantes, empleando técnicas de lectura comprensiva leen, discuten y argumentan sus opiniones con respecto al tema propuesto.</li> <li>• Los estudiantes <b>organizan un conjunto de acciones (estrategias de organización) en función del tiempo y de los recursos de que dispone (ficha de actividad) para lo cual establece un orden y una prioridad que le permitan alcanzar la meta en el tiempo indicado</b>.</li> <li>• Los estudiantes para elaborar el prototipo de la idea solución discuten en equipo la mejor opción de las formas de prototipado.</li> <li>• Los estudiantes empleando diversos materiales como hojas de papel, cartón, lápices, plumones, etc. elaboran el prototipo elegido.</li> <li>• Los estudiantes socializan ante la clase el prototipo de la idea solución ganadora.</li> <li>• El docente aclara dudas y apoya a los estudiantes que tienen dificultades.</li> <li>• Los estudiantes, revisan de <b>manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje</b>.</li> <li>• El docente aprovecha los desaciertos o dificultades que tienen los estudiantes en la ejecución de las tareas asignadas, fortaleciendo sus aprendizajes, posibilitando la reflexión y revisando lo ejecutado, junto a ellos.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de trabajo.</li> <li>• Pizarra.</li> <li>• Plumones</li> <li>• Hojas de papel.</li> <li>• Colores</li> <li>• Plumones.</li> </ul> | 105 min |
| <b>CIERRE</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿Qué aprendimos?</li> <li>❖ ¿Cuál fue la mayor dificultad que tuvieron?</li> <li>❖ ¿Para qué les puede servir lo aprendido?</li> <li>❖ ¿Cómo lo puedes relacionar a tu contexto?</li> <li>❖ ¿Qué preguntas te quedan pendiente?</li> </ul> </li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diálogo.</li> </ul>   | 15 min  |

## X. EVALUACION.

| <b>COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social</b>  |  |                       |
|--|--|-----------------------|
| <b>DESEMPEÑO</b>   | <b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>  | <b>INSTRUMENTO</b>    |
| ➤ Diseña alternativas de propuesta de valor creativas <b>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</b> y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios.                      | ➤ Elabora el prototipo de la idea solución plasmándolo en un producto observable y tangible. | Lista de cotejo       |
| <b>COMPETENCIA: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.</b>  |  |                       |
| ➤ Revisa de manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, y la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje. | ➤ Verifica la eficacia y eficiencia de una estrategia en el cumplimiento de una tarea.       | Ficha de observación. |
| <b>COMPETENCIA: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por la TIC.</b>   |  |                       |
| ➤ Comparte y evalúa sus proyectos escolares demostrando habilidades relacionadas con las áreas curriculares cuando plantea soluciones y propuestas creativas en las comunidades virtuales en las que participa.                  | ➤ Propone ideas y alternativas sobre el prototipo y lo comparte a través de las RR.SS.       | Ficha de observación  |

## FASE PROTOTIPAR

### ELABORAMOS EL PROTOTIPO DE LA IDEA SOLUCIÓN



#### ¿Qué es un prototipo?

Es la representación de la idea creativa que seleccionamos; es decir, la idea creativa deja de ser solo idea y la materializamos. Para ello, la convertimos en bocetos, croquis, maquetas de cartón, juego de roles, modelado en 3D, etc. El objetivo de elaborar prototipos es visualizar rápidamente la idea solución para ayudar a comunicar mejor nuestra propuesta a los usuarios. Esa interacción entre el prototipo y los usuarios nos permitirá detectar los errores cometidos en el proceso. Por ejemplo, puede ser que no hayamos alcanzado a definir bien el problema u otros aspectos; entonces, gracias a esos aprendizajes, podemos replantear la solución.

#### Materiales para prototipar.

Para elaborar un prototipo, el material que se emplea es variado. Eso depende de qué tipo de prototipo se desee hacer. En esta ocasión, puedes usar simplemente una hoja y un lápiz para hacer bocetos; también puedes elaborar una maqueta con material de reúso como cartón, cartulina u otro.

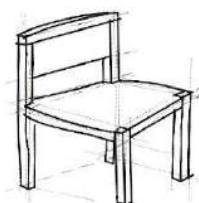
#### Formas de prototipar:

|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <p><b>Rol playing (juego de roles)</b><br/>Para prototipar a veces solo es necesaria una representación de la forma de uso de un producto o de un servicio. Se trata de simular la interacción incluyendo las características que resultan relevantes para el usuario.</p> |  | <p><b>Plano de producto/servicio:</b><br/>En este caso se elabora un diseño en el que se recoge la forma y características del producto o servicio. Un ejemplo de aplicación podría ser una nueva bicicleta con distintas características.</p>      |  |
| <p><b>Maqueta:</b><br/>Reproducir a escala (o tamaño real) un diseño. Casi siempre se utiliza cuando la idea consiste en un aparato para manipular o interactuar. Puede ser muy sencilla y podemos emplear materiales como el cartón, la madera o plastilina.</p>          |  | <p><b>Video:</b><br/>Un video es un prototipo muy adecuado cuando necesitamos enseñar un proceso (fases) o cuando las imágenes en movimiento ayudan a comprender nuestra idea. Si además lo acompañamos de una explicación en audio mucho mejor</p> |  |

#### El boceto

Se realiza para representar una primera idea de un objeto. Los bocetos son los primeros dibujos previos al diseño definitivo, en el que solo destacan los aspectos fundamentales del objeto, como la forma, el tamaño, etc. El boceto se realiza a mano alzada, no está proporcionado y no lleva anotadas las dimensiones, es decir, no va acotado.

- Dibujo a mano alzada
- Expresa una primera idea
- No guarda las proporciones
- No está acotado





A continuación, representa el prototipo de tu idea solución empleando la técnica del boceto.



CARPINTERÍA

ESCALA:

**BOCETO DE SILLA TORNEADA**

CÓDIGO:

|  |  |        |
|--|--|--------|
|  |  | FECHA: |
|--|--|--------|

**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL PROTOTIPO**

|                 |                         |                 |                   |               |  |
|-----------------|-------------------------|-----------------|-------------------|---------------|--|
| <b>DOCENTE:</b> | Silverio PARIAN QUINCHO | <b>AREA:</b>    | EPT / Carpintería |               |  |
| <b>GRADO:</b>   |                         | <b>SECCIÓN:</b> |                   | <b>FECHA:</b> |  |

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>DESEMPEÑO</b> | Diseña alternativas de propuesta de valor creativas <b><i>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</i></b> y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. |
| <b>CRITERIO</b>  | Elabora el prototipo de la idea solución plasmándolo en un producto observable y tangible.   |

| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | INDICADORES                          |  |                                |                                  |   | NIVEL DE LOGRO |
|----|---------------------|--------------------------------------|--|--------------------------------|----------------------------------|---|----------------|
|    |                     | Ejecuta bien los trazos o bosquejos. | Utiliza toda la hoja o lienzo de dibujo. | Utiliza técnicas de sombreado. | Posee limpia su área de trabajo. | Representa de manera exacta la idea solución. |                |
| 01 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 02 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 03 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 04 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 05 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 06 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 07 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 08 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 09 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 10 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 11 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 12 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 13 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 14 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |
| 15 |                     |                                      |  |                                |                                  |   |                |

✓ **Logrado.**

- **No logrado**

**NIVEL DE LOGRO:**

**C** : No logra alcanzar ningún indicador.



**B** : Cuando logra al menos la mitad de los indicadores de evaluación.

**A** : Cuando logra la mayoría de los indicadores.

**AD** : Cuando logra la totalidad de los indicadores

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### I. TITULO:

### ELABORAMOS EL PROTOTIPO DE LA IDEA SOLUCIÓN

### II. DATOS INFORMATIVOS:

|                        |  |          |         |           |  |
|------------------------|--|----------|---------|-----------|--|
| PROY. EMP.             | Construimos sillas torneadas.  |          |         |           |  |
| ESPECIALIDAD           | CARPINTERÍA  | GRADO    |         | SECCIONES |  |
| DOCENTE                | Silverio PARIAN QUINCHO  | DURACIÓN | 135 min | FECHA     |  |
| PROPOSITO DE LA SESIÓN | Elabora planos de muebles diversos, empleando el software digital, considerando requerimientos del cliente y conocimientos de dibujo técnico |          |         |           |  |
| RETO                   | Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo sketchup.   |          |         |           |  |
| EVIDENCIA              | Planos de muebles con tableros y bordes ovalados y con las tres vistas principales.  |          |         |           |  |

### III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

|   |  |  |
|---|--|--|
| <b>COMPETENCIA: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social</b>                 |  |  |
| <b>CAPACIDAD</b>  | <b>DESEMPEÑO PRECISADO</b>   |  |
| <i>Crea Propuestas de Valor</i>   | Diseña alternativas de propuesta de valor creativas <b>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</b> y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios.  |  |
| <i>Trabaja cooperativamente en el logro de objetivos y metas</i>                            | Acompaña y orienta a sus compañeros para que mejoren en sus desempeños, asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a posibles conflictos.  |  |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b>                  |  |  |
| <i>Define metas de aprendizaje</i>  | Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus experiencias asociadas, necesidades, prioridades de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante. |  |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.</b> |  |  |
| <i>Crea objetos virtuales en diversos formatos</i>  | Documenta proyectos escolares cuando combina animaciones, videos y material interactivo en distintos formatos con creatividad e iniciativa.  |  |
| <b>ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque de orientación al bien común.</b>                           |  |  |
| <b>VALOR</b>  | <b>ACTITUD</b>   | <b>COMPORTAMIENTO OBSERVABLE</b>   |
| <i>Responsabilidad</i>  | <i>Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.</i>  | <i>Docentes y estudiantes identifican, valoran y destacan los actos de protección y cuidado de los bienes del taller en beneficio propio y de los demás.</i> |

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

|                 |                            |                             |               |
|-----------------|----------------------------|-----------------------------|---------------|
| <b>MOMENTOS</b> | <b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b> | <b>MATERIALES /RECURSOS</b> | <b>TIEMPO</b> |
|-----------------|----------------------------|-----------------------------|---------------|

|                   |                   |  |   |         |
|-------------------|-------------------|--|---|---------|
| <b>EVALUACION</b> | <b>INICIO</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se inicia la sesión dando la bienvenida a los estudiantes, se recuerdan las normas de convivencia para la interacción del trabajo (por ejemplo: escuchar con atención e intervenir ordenadamente) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toda crítica está prohibida, toda idea es bienvenida, tantas ideas como sea posible, el desarrollo y asociación de ideas es deseable.</li> </ul> </li> <li>• Para explorar las ideas previas del estudiante, el docente realiza la siguiente interrogante: ¿Qué técnicas de prototipado conoces? ¿Qué es un plano?</li> <li>• Para generar el conflicto cognitivo se realizará la siguiente interrogante: ¿Cres que se puede hacer un prototipo digital?, ¿Conoces algún software para elaborar y diseñar planos y bocetos?</li> <li>• Los estudiantes argumentan su opinión de manera espontánea y creativa los más cercano posible al tema en discusión.</li> <li>• El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión.</li> <li>• Asimismo, se dará a conocer la manera de ir evaluando los avances del proyecto, para ello en cada actividad se utilizará una lista de cotejo.</li> </ul>   | • Diálogo   | 15 min  |
|                   | <b>DESARROLLO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La <b>meta de aprendizaje</b> de esta sesión es que los estudiantes elaboren un prototipo digital para la idea solución propuesta <b>en base a su experiencia, habilidades y actitudes para el logro de la tarea asignada</b>. Para ello forman equipos de trabajo de <b>3 ó 5</b> estudiantes por afinidad <b>asumiendo responsabilidades de acuerdo a sus roles: portavoz, secretario, monitor y gestor de recursos</b>.</li> <li>• El docente, presenta a los estudiantes la ficha de trabajo denominada "Modelado de una silla en Sketchup"</li> <li>• Los estudiantes, empleando el software digital Sketchup y siguiendo las instrucciones de la ficha de trabajo diseñan una silla.</li> <li>• En función del boceto realizado en la sesión anterior los estudiantes haciendo uso de los comandos de Sketchup diseñan el modelo propuesto.</li> <li>• Los estudiantes <b>organizan un conjunto de acciones (estrategias de organización) en función del tiempo y de los recursos de que dispone (ficha de actividad) para lo cual establece un orden y una prioridad que le permitan alcanzar la meta en el tiempo indicado</b>.</li> <li>• Los estudiantes socializan ante la clase el prototipo de la idea solución diseñado en el software digital Sketchup.</li> <li>• El docente aclara dudas y apoya a los estudiantes que tienen dificultades.</li> <li>• Los estudiantes, revisan de <b>manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje</b>.</li> <li>• El docente aprovecha los desaciertos o dificultades que tienen los estudiantes en la ejecución de las tareas asignadas, fortaleciendo sus aprendizajes, posibilitando la reflexión y revisando lo ejecutado, junto a ellos.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de trabajo.</li> <li>• Pizarra.</li> <li>• Computadora.</li> <li>• Software Sketchup</li> <li>• Plumones</li> <li>• Hojas de papel.</li> <li>• Colores</li> <li>• Plumones.</li> </ul> | 105 min |
|                   | <b>CIERRE</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿Qué aprendimos?</li> <li>❖ ¿Cuál fue la mayor dificultad que tuvieron?</li> <li>❖ ¿Para qué les puede servir lo aprendido?</li> <li>❖ ¿Cómo lo puedes relacionar a tu contexto?</li> <li>❖ ¿Qué preguntas te quedan pendiente?</li> </ul> </li> </ul>  | • Diálogo.  | 15 min  |

## V. EVALUACION.

| <b>COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social</b>  |  |                       |
|--|--|-----------------------|
| <b>DESEMPEÑO</b>   | <b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>  | <b>INSTRUMENTO</b>    |
| ➤ Diseña alternativas de propuesta de valor creativas <b>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</b> y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios.  | ➤ Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo sketchup                | Lista de cotejo       |
| <b>COMPETENCIA: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.</b>  |  |                       |
| ➤ Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus experiencias asociadas, necesidades, prioridades de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante. | ➤ Organiza los recursos de forma coherente, ordenada y estructurada en función del trabajo a realizar. | Ficha de observación. |

**COMPETENCIA: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por la TIC.**

➤ Documenta proyectos escolares cuando combina animaciones, videos y material interactivo en distintos formatos con creatividad e iniciativa.

➤ Propone ideas y alternativas sobre el diseño de prototipo empleando el Software Sketchup.

Ficha de observación

---

**Prof. Silverio PARIAN QUINCHO**  
**DOCENTE**

## FICHA DE TRABAJO N° 8

### FASE PROTOTIPAR

#### LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL PROTOTIPO EN SKETCHUP

|                 |                         |                 |                   |               |  |
|-----------------|-------------------------|-----------------|-------------------|---------------|--|
| <b>DOCENTE:</b> | Silverio PARIAN QUINCHO | <b>AREA:</b>    | EPT / Carpintería |               |  |
| <b>GRADO:</b>   |                         | <b>SECCIÓN:</b> |                   | <b>FECHA:</b> |  |

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>DESEMPEÑO</b> | Diseña alternativas de propuesta de valor creativas <b><i>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</i></b> y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. |
| <b>CRITERIO</b>  | Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo sketchup.   |

| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | INDICADORES  |   |   |   |  | NIVEL DE LOGRO |
|----|---------------------|--|---|---|---|--|----------------|
|    |                     | Usa las herramientas básicas de modelado en Sketchup como el cubo, la esfera y el cono para crear formas básicas tridimensionales. | Combina múltiples formas básicas en un objeto tridimensional más complejo | Identifica y utiliza controles necesarios para mover y rotar objetos en el espacio tridimensional | Realiza cambios en el tamaño y posición de las formas para crear un objeto tridimensional más avanzado. | Presenta el modelo creado de manera clara y bien organizada. |                |
| 01 |                     |  |   |   |   |  |                |
| 02 |                     |  |   |   |   |  |                |
| 03 |                     |  |   |   |   |  |                |
| 04 |                     |  |   |   |   |  |                |
| 05 |                     |  |   |   |   |  |                |
| 06 |                     |  |   |   |   |  |                |
| 07 |                     |  |   |   |   |  |                |
| 08 |                     |  |   |   |   |  |                |
| 09 |                     |  |   |   |   |  |                |
| 10 |                     |  |   |   |   |  |                |
| 11 |                     |  |   |   |   |  |                |
| 12 |                     |  |   |   |   |  |                |

- ✓ **Logrado.**
- **No logrado**

**NIVEL DE LOGRO:**

- C** : No logra alcanzar ningún indicador.
- B** : Cuando logra al menos la mitad de los indicadores de evaluación.



**A** : Cuando logra la mayoría de los indicadores.

**AD** : Cuando logra la totalidad de los indicadores

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### I. TITULO:

### PRODUCTO MÍNIMO VIABLE

### II. DATOS INFORMATIVOS:

|                        |   |          |         |           |  |
|------------------------|---|----------|---------|-----------|--|
| PROY. EMP.             | Construimos sillas torneadas.   |          |         |           |  |
| ESPECIALIDAD           | CARPINTERÍA   | GRADO    |         | SECCIONES |  |
| DOCENTE                | Silverio PARIAN QUINCHO   | DURACIÓN | 135 min | FECHA     |  |
| PROPOSITO DE LA SESIÓN | Elabora el Producto Mínimo Viable (PMV) de la idea solución y comunicar mejor la propuesta a los usuarios.    |          |         |           |  |
| RETO                   | Elabora el Producto Mínimo Viable (PMV) de la idea solución plasmándolo en un producto observable y tangible. |          |         |           |  |
| EVIDENCIA              | Producto Mínimo Viable (Silla de descanso)  |          |         |           |  |

### III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

|   |  |   |
|---|--|---|
| <b>COMPETENCIA: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social</b>                 |  |   |
| <b>CAPACIDAD</b>  | <b>DESEMPEÑO PRECISADO</b>   |   |
| <i>Crea Propuestas de Valor</i>   | Diseña alternativas de propuesta de valor creativas <b>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</b> y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios.                      |   |
| <i>Trabaja cooperativamente en el logro de objetivos y metas</i>                            | Acompaña y orienta a sus compañeros para que mejoren en sus desempeños, asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a posibles conflictos.                              |   |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b>                  |  |   |
| <i>Monitorea y ajusta sus desempeños durante el proceso de aprendizaje</i>                  | Revisa de manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, y la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje. |   |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.</b> |  |   |
| <i>Gestiona información del entorno virtual</i>   | Comparte y evalúa sus proyectos escolares demostrando habilidades relacionadas con las áreas curriculares cuando plantea soluciones y propuestas creativas en las comunidades virtuales en las que participa.                  |   |
| <b>ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque inclusivo</b>   |  |   |
| <b>VALOR</b>  | <b>ACTITUD</b>   | <b>COMPORTAMIENTO OBSERVABLE</b>  |
| <i>Respeto a las diferencias</i>  | <i>Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia</i>   | <i>Los docentes y estudiantes acogen con respeto, sus acciones de cada uno.</i> |

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| MOMENTOS                               | SECUENCIA DIDÁCTICA   | MATERIALES /RECURSOS                                      | TIEMPO |
|--|---|---|--------|
| <b>EVALUACION</b><br><br><b>INICIO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se inicia la sesión dando la bienvenida a los estudiantes, se recuerdan las normas de convivencia para la interacción del trabajo (por ejemplo: escuchar con atención e intervenir ordenadamente)               <ul style="list-style-type: none"> <li>Toda crítica está prohibida, toda idea es bienvenida, tantas ideas como sea posible, el desarrollo y asociación de ideas es deseable.</li> </ul> </li> <li>Para explorar las ideas previas del estudiante, el docente realiza la siguiente interrogante: ¿Qué es una muestra?, ¿Cuál es su función?</li> <li>Para generar el conflicto cognitivo se realizará la siguiente interrogante: ¿Una vez elaborado el prototipo, debo pasar a la línea de producción? ¿Qué pasos debo seguir antes de producir el bien?</li> <li>Los estudiantes argumentan su opinión de manera espontánea y creativa los más cercano posible al tema en discusión.</li> <li>El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión.</li> <li>Asimismo, se dará a conocer la manera de ir evaluando los avances del proyecto, para ello en cada actividad se utilizará una lista de cotejo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Diálogo</li> </ul> | 15 min |

|                   |  |  |         |
|-------------------|--|--|---------|
| <b>DESARROLLO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La <b>meta de aprendizaje</b> de esta sesión es que los estudiantes elaboren un Producto Mínimo Viable para la idea solución propuesta <b>en base a su experiencia, habilidades y actitudes para el logro de la tarea asignada</b>. Para ello forman equipos de trabajo de <b>3 ó 5</b> estudiantes por afinidad <b>asumiendo responsabilidades de acuerdo a sus roles: portavoz, secretario, monitor y gestor de recursos</b>.</li> <li>• El docente, presenta a los estudiantes la ficha de trabajo denominada "El Producto Mínimo Viable (PMV)"</li> <li>• Los estudiantes, empleando técnicas de lectura comprensiva leen, discuten y argumentan sus opiniones con respecto al tema propuesto.</li> <li>• Los estudiantes <b>organizan un conjunto de acciones (estrategias de organización) en función del tiempo y de los recursos de que dispone (ficha de actividad) para lo cual establece un orden y una prioridad que le permitan alcanzar la meta en el tiempo indicado</b>.</li> <li>• Los estudiantes para elaborar el Producto Mínimo Viable (PMV) de la idea solución discuten en equipo la mejor opción y los materiales para realizarlo.</li> <li>• Los estudiantes siguiendo los planos y el boceto realizado en la sesión anterior con el Software digital Sketchup.</li> <li>• Los estudiantes socializan ante la clase el Producto Mínimo Viable de la idea solución y puedan recabar las primeras impresiones de los posibles clientes.</li> <li>• El docente aclara dudas y apoya a los estudiantes que tienen dificultades.</li> <li>• Los estudiantes, revisan de <b>manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje</b>.</li> <li>• El docente aprovecha los desaciertos o dificultades que tienen los estudiantes en la ejecución de las tareas asignadas, fortaleciendo sus aprendizajes, posibilitando la reflexión y revisando lo ejecutado, junto a ellos.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de trabajo.</li> <li>• Pizarra.</li> <li>• Plumones</li> <li>• Cartón, plastilina o cerámica fría.</li> <li>• Colores</li> <li>• Plumones.</li> </ul> | 105 min |
| <b>CIERRE</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿Qué aprendimos?</li> <li>❖ ¿Cuál fue la mayor dificultad que tuvieron?</li> <li>❖ ¿Para qué les puede servir lo aprendido?</li> <li>❖ ¿Cómo lo puedes relacionar a tu contexto?</li> <li>❖ ¿Qué preguntas te quedan pendiente?</li> </ul> </li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diálogo.</li> </ul>   | 15 min  |

## V. EVALUACION.

| <b>COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social</b>  |   |                       |
|--|---|-----------------------|
| <b>DESEMPEÑO</b>   | <b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>   | <b>INSTRUMENTO</b>    |
| ➤ Diseña alternativas de propuesta de valor creativas <b>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</b> y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios.                      | ➤ Elabora el Producto Mínimo Viable (PMV) de la idea solución plasmándolo en un producto observable y tangible. | Lista de cotejo       |
| <b>COMPETENCIA: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.</b>  |   |                       |
| ➤ Revisa de manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, y la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje. | ➤ Verifica la eficacia y eficiencia de una estrategia en el cumplimiento de una tarea.                          | Ficha de observación. |
| <b>COMPETENCIA: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por la TIC.</b>   |   |                       |
| ➤ Comparte y evalúa sus proyectos escolares demostrando habilidades relacionadas con las áreas curriculares cuando plantea soluciones y propuestas creativas en las comunidades virtuales en las que participa.                  | ➤ Propone ideas y alternativas sobre el Producto Mínimo Viable y lo comparte a través de las RR.SS.             | Ficha de observación  |



## FICHA DE TRABAJO N° 8

### FASE PROTOTIPAR

## EL PRODUCTO MÍNIMO VIABLE (PMV)

### Diferencia entre prototipo y Producto Mínimo Viable (PVM)

Un prototipo representa una idea de solución de un problema y que tú representas inicialmente de acuerdo al desarrollo en que esta la idea.

PMV es una especie de prototipo mejorado que reúne funciones básicas mínimas que le permiten al emprendedor probar su hipótesis de solución a los problemas de los clientes sometiéndolo a pruebas con clientes iniciales para recibir retroalimentación sobre el producto y para saber si lo comprarían.



... Estarás listo para lanzar tu producto cuando al menos el 80% de tus *early adopters* están en las siguientes condiciones:

- Son capaces de dar a conocer claramente la Propuesta Única de Valor (PUV).
- Están preparados para convertirse en clientes y pagar por tu producto y/o servicio.
- Aceptan tus precios.
- Se han inscrito en tu base de datos para ser usuarios de tu producto.
- Aportan un testimonio positivo, contando su experiencia como clientes de tu producto.

Para validar el prototipo final de la idea solución, se debe de realizar la “entrevista sobre el PMV”, para lo cual debes seguir la siguiente secuencia.

#### **Paso 1: establece el mecanismo de la entrevista.**

En este ejemplo, imagina que estás de vuelta, visitando al mismo cliente que entrevistaste en la fase EMPATIZAR

#### **Paso 2: muestra el prototipo mejorado.**

Es el momento de testar el prototipo de la idea solución.

#### **Paso 3: Concluye:**

Es el momento de recibir comentarios finales del entrevistado y “dejar abierta la puerta” para que él y/o ella pueda hacer más comentarios, sobre dificultades o mejoras que habría que hacer.

#### **Paso 4: Registra respuestas:**

Inmediatamente después de la entrevista, dedícate a organizar los resultados, mientras los tienes frescos en la memoria.

- En una hoja, escribe y luego ordena todas las respuestas.
- También, puedes emplear una hoja de cálculo para colocar las respuestas.
- Anota los problemas que hayas identificado.

## LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL PROTOTIPO

|                 |                         |                 |                   |               |  |
|-----------------|-------------------------|-----------------|-------------------|---------------|--|
| <b>DOCENTE:</b> | Silverio PARIAN QUINCHO | <b>AREA:</b>    | EPT / Carpintería |               |  |
| <b>GRADO:</b>   |                         | <b>SECCIÓN:</b> |                   | <b>FECHA:</b> |  |

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>DESEMPEÑO</b> | Diseña alternativas de propuesta de valor creativas <b><u>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso</u></b> y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. |
| <b>CRITERIO</b>  | Elabora el Producto Mínimo Viable (PMV) de la idea solución plasmándolo en un producto observable y tangible.  |

| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | INDICADORES | Describe la Propuesta de valor que ofrece el producto. | Describe cómo funciona el prototipo. | Como ayuda el PMV a resolver los problemas del cliente. | El PMV satisface las necesidades del usuario/cliente perfil. | NIVEL DE LOGRO |
|----|---------------------|-------------|--|--------------------------------------|---|--|----------------|
| 01 |                     |             |  |                                      |   |  |                |
| 02 |                     |             |  |                                      |   |  |                |
| 03 |                     |             |  |                                      |   |  |                |
| 04 |                     |             |  |                                      |   |  |                |
| 05 |                     |             |  |                                      |   |  |                |
| 06 |                     |             |  |                                      |   |  |                |
| 07 |                     |             |  |                                      |   |  |                |
| 08 |                     |             |  |                                      |   |  |                |
| 09 |                     |             |  |                                      |   |  |                |
| 10 |                     |             |  |                                      |   |  |                |
| 11 |                     |             |  |                                      |   |  |                |
| 12 |                     |             |  |                                      |   |  |                |
| 13 |                     |             |  |                                      |   |  |                |
| 14 |                     |             |  |                                      |   |  |                |
| 15 |                     |             |  |                                      |   |  |                |

✓ **Logrado.**

- **No logrado**

**NIVEL DE LOGRO:**

**C** : No logra alcanzar ningún indicador.

**B** : Cuando logra al menos la mitad de los indicadores de evaluación.



A : Cuando logra la mayoría de los indicadores.

AD : Cuando logra la totalidad de los indicadores

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

### I. TITULO:

### EVALUAMOS EL PROROTIPO E INCORPORAMOS MEJORAS PARA OBTENER EL PROTOTIPO SOLUCIÓN

### II. DATOS INFORMATIVOS:


|                        |   |          |         |           |  |
|------------------------|---|----------|---------|-----------|--|
| PROY. EMP.             | Construimos sillas torneadas.   |          |         |           |  |
| ESPECIALIDAD           | CARPINTERÍA   | GRADO    |         | SECCIONES |  |
| DOCENTE                | Silverio PARIAN QUINCHO   | DURACIÓN | 135 min | FECHA     |  |
| PROPOSITO DE LA SESIÓN | Evaluamos el prototipo para mejorarlo a partir de la retroalimentación que nos brinden los usuarios y las personas conocedoras. |          |         |           |  |
| RETO                   | Aplicamos la malla receptora de información para evaluar el prototipo.  |          |         |           |  |
| EVIDENCIA              | Malla receptora de información.   |          |         |           |  |

### III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

|   |   |   |
|---|---|---|
| <b>COMPETENCIA: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social</b>                 |   |   |
| <b>CAPACIDAD</b>  | <b>DESEMPEÑO PRECISADO</b>  |   |
| <i>Crea Propuestas de Valor</i>   | Elabora Instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso y el resultado del proyecto <u>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso.</u>                            |   |
| <i>Trabaja cooperativamente en el logro de objetivos y metas</i>                            | Acompaña y orienta a sus compañeros para que mejoren en sus desempeños, asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a posibles conflictos. |   |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b>                  |   |   |
| <i>Monitorea y ajusta sus desempeños durante el proceso de aprendizaje</i>                  | Evalúa los resultados y los aportes que le brindan los demás para decidir si realizará o no cambios en las estrategias para el éxito de la meta de aprendizaje.                                   |   |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.</b> |   |   |
| <i>Gestiona información del entorno virtual</i>   | Emplea diversas fuentes con criterios de credibilidad, pertinencia y eficacia utilizando herramientas digitales de autor cuando realiza investigación sobre un tema específico.                   |   |
| <b>ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque inclusivo.</b>  |   |   |
| <b>VALOR</b>  | <b>ACTITUD</b>  | <b>COMPORTAMIENTO OBSERVABLE</b>  |
| <i>Respeto a las diferencias</i>  | <i>Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia</i>  | <i>Los docentes y estudiantes acogen con respeto, sus acciones de cada uno.</i> |

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| MOMENTOS | SECUENCIA DIDÁCTICA | MATERIALES /RECURSOS | TIEMPO |
|----------|---------------------|----------------------|--------|
|----------|---------------------|----------------------|--------|

|            |            |  |   |         |
|------------|------------|--|---|---------|
| EVALUACION | INICIO     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se inicia la sesión dando la bienvenida a los estudiantes, se recuerdan las normas de convivencia para la interacción del trabajo (por ejemplo: escuchar con atención e intervenir ordenadamente)</li> <li>• El docente en diálogo con los estudiantes, realiza un resumen de las actividades que se hicieron hasta este momento y realiza la siguiente interrogante: ¿Cómo le ha ido al momento de elaborar sus prototipos? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las han superado?</li> <li>• Para generar el conflicto cognitivo se realizará la siguiente interrogante: ¿Cuáles son las razones por las que adquieres un producto o servicio? Anotamos algunas características y preguntamos ¿Cómo puedo saber que mi prototipo reúne esas características? ¿Conoces alguna técnica para evaluar el prototipo?</li> <li>• Los estudiantes argumentan su opinión de manera espontánea y creativa los más cercano posible al tema en discusión.</li> <li>• El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión.</li> <li>• Asimismo, se dará a conocer la manera de ir evaluando los avances del proyecto, para ello en cada actividad se utilizará una lista de cotejo.</li> </ul>   | • Diálogo   | 15 min  |
|            | DESARROLLO | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La <b>meta de aprendizaje</b> de esta sesión es que los estudiantes elaboren y apliquen la malla receptora de información <b>en base a su experiencia, habilidades y actitudes para el logro de la tarea asignada</b>. Para ello forman equipos de trabajo de <b>3 ó 5</b> estudiantes por afinidad <b>asumiendo responsabilidades de acuerdo a sus roles: portavoz, secretario, monitor y gestor de recursos</b>.</li> <li>• El docente, presenta a los estudiantes la ficha de trabajo denominada "Evaluamos el prototipo e incorporamos mejoras para obtener el prototipo solución"</li> <li>• Los estudiantes, empleando técnicas de lectura comprensiva leen, discuten y argumentan sus opiniones con respecto al tema propuesto.</li> <li>• Los estudiantes <b>organizan un conjunto de acciones (estrategias de organización) en función del tiempo y de los recursos de que dispone (ficha de actividad) para lo cual establece un orden y una prioridad que le permitan alcanzar la meta en el tiempo indicado</b>.</li> <li>• Los estudiantes elaboran una malla receptora de información:</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes presentan sus prototipos terminados y los presentan a sus compañeros para que ellos puedan efectuar el feedback.</li> <li>• Se imparte algunas indicaciones que deben tener en cuenta al momento de aplicar la malla receptora de información.</li> <li>• Los estudiantes, revisan de <b>manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje</b>.</li> <li>• El docente aprovecha los desaciertos o dificultades que tienen los estudiantes en la ejecución de las tareas asignadas, fortaleciendo sus aprendizajes, posibilitando la reflexión y revisando lo ejecutado, junto a ellos.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de actividad</li> <li>• Pizarra.</li> <li>• Plumones</li> <li>• Malla receptora de información.</li> </ul> | 105 min |
|            | CIERRE     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿Qué aprendimos?</li> <li>❖ ¿Cuál fue la mayor dificultad que tuvieron?</li> <li>❖ ¿Para qué les puede servir lo aprendido?</li> <li>❖ ¿Cómo lo puedes relacionar a tu contexto?</li> <li>❖ ¿Qué preguntas te quedan pendiente?</li> </ul> </li> </ul>  | • Diálogo.  | 15 min  |

## V. EVALUACION.

|   |                |                        |
|---|----------------|------------------------|
| <b>COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social</b> |                |                        |
| DESEMPEÑO   | PARIAN QUINCHO | CRITERIO DE EVALUACIÓN |
|   |                | INSTRUMENTO            |

|   |  |                              |
|---|--|------------------------------|
| <p>➤ Elabora Instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso y el resultado del proyecto <b><u>que le permita mejorar la calidad del App del servicio de mantenimiento eléctrico del MCI.</u></b></p> | <p>➤ Evaluamos el prototipo para mejorarlo a partir de la retroalimentación que nos brinden los usuarios y las personas conocedoras.</p> | <p>Lista de cotejo</p>       |
| <p><b>COMPETENCIA: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.</b></p>  |  |                              |
| <p>➤ Evalúa los resultados y los aportes que le brindan los demás para decidir si realizará o no cambios en las estrategias para el éxito de la meta de aprendizaje.</p>  | <p>➤ Evalúa constantemente los progresos de la tarea asignada.</p>   | <p>Ficha de observación.</p> |
| <p><b>COMPETENCIA: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por la TIC.</b></p>   |  |                              |
| <p>➤ Emplea diversas fuentes con criterios de credibilidad, pertinencia y eficacia utilizando herramientas digitales de autor cuando realiza investigación sobre un tema específico.</p>                            | <p>➤ Explora en internet sobre la malla receptora de información.</p>  | <p>Ficha de observación</p>  |

Prof. Silverio PARIAN QUINCHO  
DOCENTE

## FICHA DE TRABAJO N° 9

### FASE EVALUAR

## EVALUAMOS EL PROTOTIPOP E INCORPORAMOS MEJORAS PARA OBTENER EL PROTOTIPO-SOLUCIÓN

### Nos informamos.

En esta etapa, se presenta el prototipo elaborado a los usuarios y/o a personas conocedoras para que lo evalúen. En este proceso podemos darnos cuenta de los errores y aciertos que hemos tenido. Los usuarios resaltarán algunos aspectos que les llaman la atención de la propuesta, pero también darán sus recomendaciones y críticas, y preguntarán sobre las dudas que tienen respecto al prototipo del producto o servicio que estamos planteando. Es en esta fase donde pondremos a prueba la pertinencia del prototipo. Luego, a partir de las sugerencias, haremos los reajustes y llegaremos a la presentación final.

Para evaluar un prototipo, hay varias técnicas como, por ejemplo, la del test de usuario, la del test cuantitativo y la técnica de la malla receptora de información, entre otras. Nosotros utilizaremos la técnica de la malla receptora de información.

### Malla receptora de información.

Esta técnica facilita la recopilación de información al momento de presentar prototipos a los posibles usuarios, sobre todo sus sugerencias. Tiene la intención de capturar ideas de cuatro áreas diferentes: aspectos interesantes, críticas constructivas, preguntas y nuevas ideas.

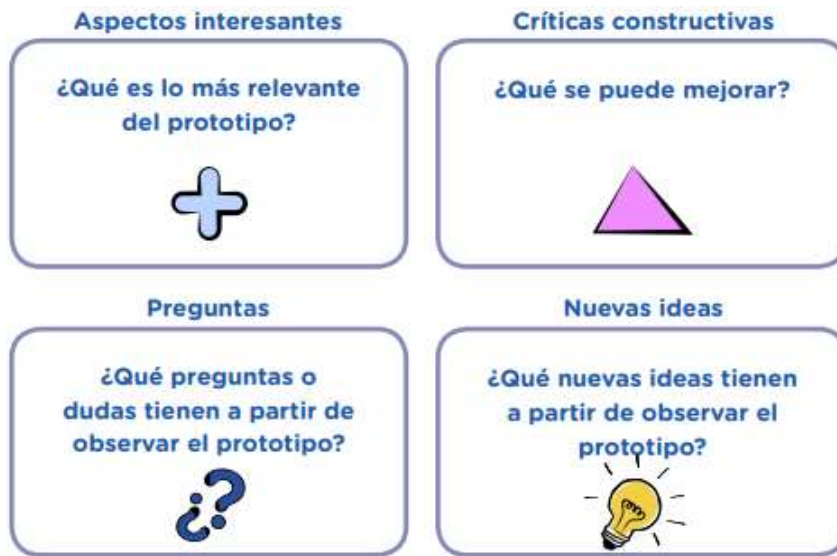
Para elaborar una malla receptora de información, debemos seguir estos pasos:

- Dividir un papel bond o un papelógrafo en cuatro cuadrantes, o dibujarlos.
- En el cuadrante superior izquierdo, colocar un signo más (+); dentro del cuadrante superior derecho, un triángulo; en el cuadrante inferior izquierdo, signos de interrogación (¿?); y, en el cuadrante inferior derecho, el dibujo de un foco encendido.



- En la parte superior de cada cuadrante escribe el nombre de las áreas: aspectos interesantes, críticas constructivas, preguntas y nuevas ideas.

Observemos la siguiente imagen:



Anotamos los aspectos interesantes que las personas identifican en el prototipo en notas adhesivas, tarjetas de cartulina o pequeñas hojas, y las pegamos en el cuadrante del signo más (+). Si hay críticas constructivas, pegamos las notas adhesivas escritas con los aspectos para mejorar en el cuadrante donde está ubicado el triángulo. Si tienen preguntas o dudas, las escribimos en las notas adhesivas y, luego, las pegamos en el cuadrante donde están ubicados los signos de interrogación. Finalmente, si brindan nuevas ideas, las podemos redactar en notas adhesivas y, después, pegarlas en el cuadrante del dibujo del foco encendido.

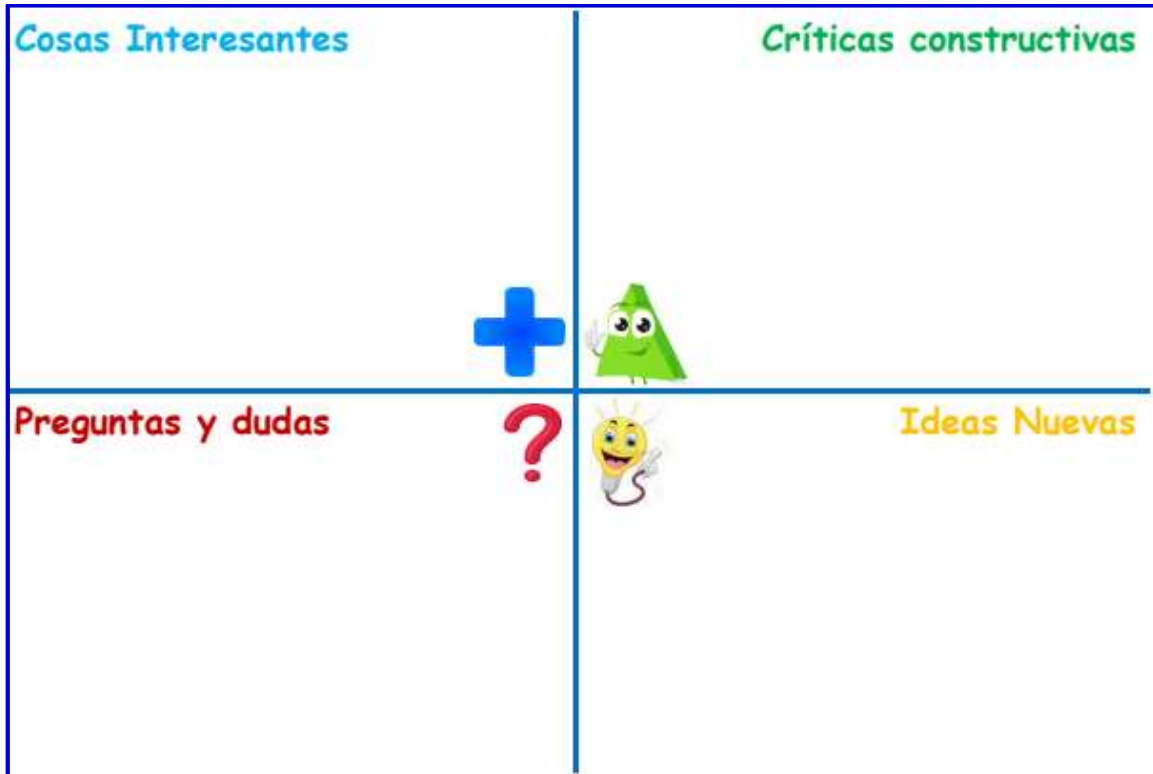
## Ejemplo:

Malla receptora de información de un aplicativo para universitarios.

|   |   |
|---|---|
| <p><b>COSAS INTERESANTES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interacción social más que estar conectados</li> <li>• Rapido y util</li> <li>• Cool</li> <li>• Red de universitarios</li> <li>• Ayudar a conquistar</li> </ul>   | <p><b>CRITICAS CONSTRUCTIVAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El diseño y los colores actuales</li> <li>• Hacerlo más interactivo</li> <li>• Cambiar los signos actuales</li> </ul>   |
| <p><b>QUE PREGUNTAS NUEVAS TENEMOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál sería la mejor manera de publicitar nuestra aplicación?</li> <li>• ¿Cómo extender nuestra aplicación fuera de la universidad?</li> <li>• ¿Cómo extender el tiempo de nuestra aplicación?</li> </ul> | <p><b>NUEVAS IDEAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Incluir geolocalización</li> <li>• Incluir publicidad dirigida y patrocinios</li> <li>• Tutorial de uso por primera vez</li> <li>• Agregar push (notificaciones)</li> <li>• Sonidos personalizados</li> </ul> |

## Ahora te toca a ti.

Es momento de evaluar nuestro prototipo con la participación de las(os) usuarias(os).



**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL PROTOTIPO**

|                 |                         |                 |                   |
|-----------------|-------------------------|-----------------|-------------------|
| <b>DOCENTE:</b> | Silverio PARIAN QUINCHO | <b>AREA:</b>    | EPT / Carpintería |
| <b>GRADO:</b>   |                         | <b>SECCIÓN:</b> | <b>FECHA:</b>     |

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>DESEMPEÑO</b> | Elabora Instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso y el resultado del proyecto <b><u>relacionados al diseño y construcción de muebles de descanso.</u></b> |
| <b>CRITERIO</b>  | Evaluamos el prototipo para mejorarlo a partir de la retroalimentación que nos brinden los usuarios y las personas conocedoras.   |

| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | INDICADORES | La información recabada cubre los cuatro campos. | La malla receptora de información contiene información relevante y coherente. | La información recabada guarda relación con el prototipo presentado. | NIVEL DE LOGRO |
|----|---------------------|-------------|--|---|--|----------------|
| 01 |                     |             |  |   |  |                |
| 02 |                     |             |  |   |  |                |

|    |  |  |  |  |  |  |  |
|----|--|--|--|--|--|--|--|
| 03 |  |  |  |  |  |  |  |
| 04 |  |  |  |  |  |  |  |
| 05 |  |  |  |  |  |  |  |
| 06 |  |  |  |  |  |  |  |
| 07 |  |  |  |  |  |  |  |
| 08 |  |  |  |  |  |  |  |
| 09 |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 |  |  |  |  |  |  |  |
| 15 |  |  |  |  |  |  |  |

✓ **Logrado.**

- **No logrado**

**NIVEL DE LOGRO:**

**C** : No logra alcanzar ningún indicador.

**B** : Cuando logra al menos la mitad de los indicadores de evaluación.

**A** : Cuando logra la mayoría de los indicadores.

**AD** : Cuando logra la totalidad de los indicadores.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10-II BIM

### I. TÍTULO:

### ESTRATEGIAS PARA RETENER Y CAPTAR CLIENTES

### II. DATOS INFORMATIVOS:

|                        |   |          |         |           |  |
|------------------------|---|----------|---------|-----------|--|
| PROY. EMP.             | Construimos sillas torneadas.   |          |         |           |  |
| ESPECIALIDAD           | CARPINTERÍA   | GRADO    |         | SECCIONES |  |
| DOCENTE                | Silverio PARIAN QUINCHO   | DURACIÓN | 135 min | FECHA     |  |
| PROPOSITO DE LA SESIÓN | Comprende las estrategias que se pueden utilizar para captar, retener o fidelizar clientes. |          |         |           |  |
| RETO                   | Elabora un afiche publicitario empleando la técnica AIDA y herramientas digitales.          |          |         |           |  |
| EVIDENCIA              | Afiche publicitario.  |          |         |           |  |

### III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

|   |  |   |
|---|--|---|
| <b>COMPETENCIA: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social</b>                 |  |   |
| <b>CAPACIDAD</b>  | <b>DESEMPEÑO PRECISADO</b>   |   |
| <i>Crea Propuestas de Valor</i>   | Realiza acciones para <b>conseguir</b> los recursos necesarios para elaborar <b>y comunicar</b> la propuesta de valor.   |   |
| <i>Trabaja cooperativamente en el logro de objetivos y metas</i>                            | Acompaña y orienta a sus compañeros para que mejoren en sus desempeños, asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a posibles conflictos.  |   |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b>                  |  |   |
| <i>Define metas de aprendizaje</i>  | Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus experiencias asociadas, necesidades, prioridades de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante. |   |
| <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.</b> |  |   |
| <i>Crea objetos virtuales en diversos formatos</i>  | Documenta proyectos escolares cuando combina animaciones, videos y material interactivo en distintos formatos con creatividad e iniciativa   |   |
| <b>ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque inclusivo.</b>  |  |   |
| <b>VALOR</b>  | <b>ACTITUD</b>   | <b>COMPORTAMIENTO OBSERVABLE</b>  |
| <i>Respeto a las diferencias</i>  | <i>Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia</i>   | <i>Los docentes y estudiantes acogen con respeto, sus acciones de cada uno.</i> |

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| MOMENTOS   |        | SECUENCIA DIDÁCTICA  | MATERIALES /RECURSOS                                      | TIEMPO |
|------------|--------|--|---|--------|
| EVALUACION | INICIO | <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo del plan lector.</li> <li>Se inicia la sesión dando la bienvenida a los estudiantes, se recuerdan las normas de convivencia para la interacción del trabajo (por ejemplo: escuchar con atención e intervenir ordenadamente)</li> <li>Para dar inicio a nuestra sesión, el docente realiza la siguiente interrogante: ¿Cuáles son los beneficios de desarrollar adecuados canales de distribución?, ¿Qué características tiene el canal físico y digital?</li> <li>En base a las posibles respuestas se preguntará: ¿Qué elementos debe contener un afiche?, ¿Conoces alguna técnica para elaborar afiches?</li> <li>Los estudiantes argumentan su opinión de manera espontánea y creativa los más cercano posible al tema en discusión.</li> <li>El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión.</li> <li>Asimismo, se dará a conocer los criterios de evaluación de la presente sesión.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Diálogo</li> </ul> | 45 min |

|                   |   |  |        |
|-------------------|---|--|--------|
| <b>DESARROLLO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La <b>meta de aprendizaje</b> de esta sesión es que los estudiantes elaboren un afiche publicitario para captar clientes <b>en base a su experiencia, habilidades y actitudes para el logro de la tarea asignada</b>. Para ello forman equipos de trabajo de <b>3 ó 5</b> estudiantes por afinidad <b>asumiendo responsabilidades de acuerdo a sus roles: portavoz, secretario, monitor y gestor de recursos</b>.</li> <li>• El docente, presenta a los estudiantes la ficha de trabajo denominada "Estrategias para retener y captar clientes"</li> <li>• Los estudiantes, empleando técnicas de lectura comprensiva leen, discuten y argumentan sus opiniones con respecto al tema propuesto.</li> <li>• Desarrollan la ficha de trabajo y elaboran un afiche publicitario empleando la técnica AIDA.</li> <li>• Los estudiantes <b>organizan un conjunto de acciones</b> (estrategias de organización) <b>en función del tiempo y de los recursos de que dispone</b> (ficha de actividad) <b>para lo cual establece un orden y una prioridad que le permitan alcanzar la meta en el tiempo indicado</b>.</li> <li>• Los estudiantes, revisan de <b>manera permanente la aplicación de estrategias, los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa, la secuencia y la priorización de actividades que hacen posible el logro de la meta de aprendizaje</b>.</li> <li>• El docente aprovecha los desaciertos o dificultades que tienen los estudiantes en la ejecución de las tareas asignadas, fortaleciendo sus aprendizajes, posibilitando la reflexión y revisando lo ejecutado, junto a ellos.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de actividad.</li> <li>• Pizarra.</li> <li>• Plumones.</li> </ul> | 75 min |
| <b>CIERRE</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿Qué aprendimos?</li> <li>❖ ¿Cuál fue la mayor dificultad que tuvieron?</li> <li>❖ ¿Para qué les puede servir lo aprendido?</li> <li>❖ ¿Cómo lo puedes relacionar a tu contexto?</li> <li>❖ ¿Qué preguntas te quedan pendiente?</li> </ul> </li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diálogo.</li> </ul>   | 15 min |

## V. EVALUACION.

| <b>COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social</b>  |  |                      |
|--|--|----------------------|
| <b>DESEMPEÑO</b>   | <b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>  | <b>INSTRUMENTO</b>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realiza acciones para <b>conseguir</b> los recursos necesarios para elaborar <b>y comunicar</b> la propuesta de valor.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Elabora un afiche publicitario empleando la técnica AIDA y herramientas digitales.</li> </ul>         | Lista de cotejo      |
| <b>COMPETENCIA: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.</b>  |  |                      |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus experiencias asociadas, necesidades, prioridades de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Establece un orden para concretar la tarea asignada.</li> </ul>                                       | Ficha de observación |
| <b>COMPETENCIA: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por la TIC.</b>   |  |                      |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Documenta proyectos escolares cuando combina animaciones, videos y material interactivo en distintos formatos con creatividad e iniciativa</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Empleando un procesador de textos o herramientas digitales elabora un afiche publicitario.</li> </ul> | Ficha de observación |

# FICHA DE TRABAJO N° 10

## COMERCIALIZACIÓN

### ESTRATEGIAS PARA CAPTAR CLIENTES

**1.1. CAPTACIÓN DE CLIENTES.**

Por captación de clientes, entenderemos que es el uso de diversas estrategias para lograr que ellos se direccionen hacia tu negocio o proyecto de emprendimiento

**LA TÉCNICA AIDA.**

Es un modelo de efecto publicitario que identifica las etapas que un individuo pasa durante el proceso de compra de un producto o servicio.

Esta técnica se le atribuye a E.K. Strong quien lo publicó por primera vez en su obra: "Theories of Selling" (Teorías de ventas) en 1925.



**Ejemplos:**

**COMPUTADORA LENTA?** A

**Aproveche nuestra oferta: 50% descuento. Ocurre solo una vez.** I

**50% descuento**  
en servicio a la casa  
en compras de Julio.

**LLAME HOY MISMO: 228-7491** A

|  |   |
|--|---|
| “Lo reconozco<br><b>soy un mantenido”</b>  | A |
| <b>QUINCENA ESPECIAL<br/>OVERHAUL</b><br>del 10 al 21  | I |
| <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; display: inline-block; color: black; background-color: yellow;"> <b>25% descuento</b><br/>                     en servicio de mantenimiento al                 </div> | D |
| ¡¡¡Llámanos y consulta por nuestros precios!!!<br>📞 (0387) 4271127 📞 3874636004  | A |

¡¡¡ACTIV

Desarrolla la técnica AIDA para la captación



## LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL PROTOTIPO

|                 |                         |                 |                   |               |  |
|-----------------|-------------------------|-----------------|-------------------|---------------|--|
| <b>DOCENTE:</b> | Silverio PARIAN QUINCHO | <b>AREA:</b>    | EPT / Carpintería |               |  |
| <b>GRADO:</b>   |                         | <b>SECCIÓN:</b> |                   | <b>FECHA:</b> |  |

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>DESEMPEÑO</b> | Realiza acciones para <i>conseguir</i> los recursos necesarios para elaborar <i>y comunicar</i> la propuesta de valor. |
| <b>CRITERIO</b>  | Elabora un afiche publicitario empleando la técnica AIDA y herramientas digitales.                                     |

| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | INDICADORES | ¿El afiche cumple su propósito? | Las imágenes utilizadas son atractivas | El eslogan resume la intención que se quiere transmitir al destinatario. | Respetar las normas ortográficas | El trabajo realizado esta limpio y ordenado | NIVEL DE LOGRO |
|----|---------------------|-------------|---------------------------------|--|--|----------------------------------|---|----------------|
| 01 |                     |             |                                 |  |  |                                  |   |                |
| 02 |                     |             |                                 |  |  |                                  |   |                |
| 03 |                     |             |                                 |  |  |                                  |   |                |
| 04 |                     |             |                                 |  |  |                                  |   |                |
| 05 |                     |             |                                 |  |  |                                  |   |                |
| 06 |                     |             |                                 |  |  |                                  |   |                |
| 07 |                     |             |                                 |  |  |                                  |   |                |
| 08 |                     |             |                                 |  |  |                                  |   |                |
| 09 |                     |             |                                 |  |  |                                  |   |                |
| 10 |                     |             |                                 |  |  |                                  |   |                |
| 11 |                     |             |                                 |  |  |                                  |   |                |
| 12 |                     |             |                                 |  |  |                                  |   |                |
| 13 |                     |             |                                 |  |  |                                  |   |                |
| 14 |                     |             |                                 |  |  |                                  |   |                |
| 15 |                     |             |                                 |  |  |                                  |   |                |

✓ **Logrado.**

- **No logrado**

**NIVEL DE LOGRO:**

**C** : No logra alcanzar ningún indicador.

**B** : Cuando logra al menos la mitad de los indicadores de evaluación.

**A** : Cuando logra la mayoría de los indicadores.

**AD** : Cuando logra la totalidad de los indicadores.