



**UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS
FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

“Gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes de
secundaria”

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN SECUNDARIA CON LA MENCIÓN DE: EDUCACIÓN
PARA EL TRABAJO: GESTIÓN EMPRESARIAL**

PRESENTADO POR:

Bach. RICAR ROLI, CCANSAYA CURI
(<https://orcid.org/0000-0002-6032-0976>)

ASESOR:

DR. MANUEL ANTONIO, HERNANDEZ FELIX
(ORCID: 0000-0002-4952-6105)

APURÍMAC – PERÚ

2022

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mis padres Samuel y Dorotea, asimismo, a mis estimados hermanos (as). Quienes son la razón de mis logros en fortalecer con amor mi formación profesional y me seguirán guiando en el caminar de la vida por sus apoyos sin límites, por ello, doy gracias infinita a Dios por habernos hecho una familia.

Además, a mis docentes y compañeros (as) de la Universidad Alas Peruanas S.A. “Gracias a Ustedes.”

AGRADECIMIENTO

A Dios por mostrar el camino a seguir, para alcanzar mis objetivos. A los docentes de la UAP y asesor, por sus orientaciones y paciencia en la formación profesional de la carrera que deseo. A mi familia, Liliana y Bruner. De igual manera, a los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa “Cesar Vallejo” Haquira-Cotabambas-Apurímac, por la colaboración en el presente trabajo.

RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional, titulado “gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes de secundaria”, se desarrolló en la Institución Educativa “Cesar Vallejo” del distrito de Haqira, provincia Cotabambas de la región de Apurímac; con la finalidad de contribuir en la disminución de la carencia de gestión de proyectos de emprendimiento, porque se identificó la carencia de gestión de emprendimiento.

En ese sentido, el propósito es aumentar, mejorar el desarrollo de gestión de proyectos de espíritu empresarial, en los educandos de la institución mencionada. Primero, a través del desarrollo de habilidades, conocimientos, actitudes; capacidades. Segundo, poniendo en práctica capacidades adquiridas, generando y llevando a la práctica propuesta de valor, creativas que solucioné una necesidad no satisfecha que indaga en su entorno mediante la metodología Design Thinking.

Teniendo en cuenta que se empleó en el desarrollo del presente trabajo, tres puntos importantes que a continuación se aclara: en primer lugar, a través de momentos de la sesión: inicio, desarrollo y cierre. Segundo lugar, a través de una serie de fases: empatizar, definir, idear, prototipar e implementar. En tercero lugar, lineamientos del negocio: políticas del emprendimiento. Por lo tanto, se llegó a la siguiente conclusión: la aplicación de las fases de la metodología pensamiento de diseño es muy útil en el mundo empresarial.

Palabras clave: emprendimiento, propuesta de valor, necesidad, problema, carencia, desing thinking, empatizar, definir, idear, prototipar, implementar, políticas.

ÍNDICE

CARATULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
INTRODUCCIÓN	vi
CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES DEL TEMA	7
1.1 Aspecto general del tema	7
1.1.1 Descripción de la realidad problemática.....	7
1.1.3 Contextualización del tema	9
1.1.4 Descripción general del tema	10
1.2 Justificación del tema	11
1.2.1 Justificación teórica	11
1.2.2 Justificación práctica	12
1.2.3 Justificación social.....	12
CAPITULO II. FUNDAMENTACIÓN	13
2.1 Bases teóricas del tema	13
2.2 Descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema	16
2.3 Glosario	24
CAPITULO III. APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS	25
3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje	25
3.2 Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia	27
CONCLUSIÓN	29
RECOMENDACIONES	30
REFERENCIAS	31
ANEXOS	32

INTRODUCCIÓN

Por medio del Trabajo de Suficiencia Profesional, se planteó el presente trabajo titulada: Gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa “Cesar Vallejo” del distrito de Haquira-Cotabambas- Apurímac, 2022. Para optar el título profesional de Licenciado en educación secundaria con la mención de: Educación para el Trabajo: Gestión Empresarial.

El presente trabajo tiene el siguiente propósito: contribuir en la disminución de la carencia de gestión de proyectos de emprendimiento, en los estudiantes de cuarto grado de la IE mencionado, a través de la aplicación de la metodología (Design Thinking), teórico y práctico; para resolver una necesidad no satisfecha ante la pandemia ocasionado por el covid-19, que afecta a un grupo de personas. Retroalimentando en sus lenguas maternas de los estudiantes.

A continuación, describo el presente trabajo en tres capítulos, siendo distribuidos de la siguiente manera: Capítulo I: aspectos generales del tema, descripción de la realidad problemática, antecedentes, contextualización del tema, descripción general del tema, Justificación del tema; Capítulo II: fundamentación, bases teóricas del tema, descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema, glosario; Capítulo III: aportes y desarrollo de experiencias, aportes teóricos y prácticos para el proceso de enseñanza y aprendizaje, aportes en las soluciones de problemas del tema desde la experiencia, discusiones, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TEMA

1.1 Aspecto general del tema

1.1.1 Descripción de la realidad problemática

En los últimos tiempos se vienen experimentando muchos cambios en el mundo y en nuestro país Peruana, estos cambios no sólo se han dado en el campo de la tecnología de la información y comunicación (TIC), sino también en el campo de la educación. Frente a las coyunturas de emergencias sanitarias y sociales que vive la nación Peruana y el mundo, aumenta el desempleo y el sector juvenil es la zona más golpeado por la crisis económica que se atraviesa: por el incremento de gastos en las necesidades básicas, bienes y servicios. La educación emprendedora en el sistema educativo Peruano, tiene muchos problemas, hasta la actualidad sigue en el ciclo de creación de organizaciones informales y de permanencia. Por esto, los adolescentes de Perú que egresan del sistema educativo (secundaria), una parte, no cuentan con los conocimientos apropiados para producir novedosas organizaciones y/o empresas.

En la investigación internacional de Gallardo y Gonzales, referente al tema de: “Habilidades activas en el desarrollo del área de emprendimiento y gestión”, argumentan. Que los docentes siguen con la metodología de enseñanza tradicional; en consecuencia, afecta el nivel de logro académico de los educandos. Por otro lado, en nuestro país Perú. En la investigación de Zelada y Aurazo manifiestan sobre la deficiencia de gestión de proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de nivel secundario. Asimismo, en la I.E. Secundario Cesar Vallejo de Haquira, Se detectó la carencia del tema abordado.

Cabe aclarar, que en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria “Cesar Vallejo” Haquira-Cotabambas-Apurímac, a lo largo de la experiencia laboral se detectó la carencia del tema antes mencionado. Otro punto es: los estudiantes son de menor cantidad los que desarrollan las propuestas de valor, pero en el transcurso del emprendimiento abandonan. Las cuales determinan el éxito o el fracaso del emprendimiento. Es por ello, se propone propuesta de valor, (teórico y práctico) aplicando la metodología pensamiento de diseño (design thinking) y aporte de la experiencia profesional. En consecuencia, el estudiante es capaz de crear su propio micro empresa y posteriormente de acuerdo a su desempeño puede escalar su emprendimiento a otro nivel. Ya que el presente metodología y aporte, da tácticas que apuntan a que el estudiante sea el actor primordial de su aprendizaje y emprendimiento. En consecuencia, los estudiantes sean íntegros, autónomos, independientes y hombres de bien que generen empleos en la sociedad.

1.1.2 Antecedentes

El presente trabajo muestra la sucesión de los antecedentes internacional y nacional de la siguiente manera:

Gallardo, C. y González, M. (2018) en su investigación que lleva por título: “Habilidades activas en el desarrollo de temas de emprendimiento y gestión. Sugerencia. Guía de métodos” los autores manifiestan lo siguiente: tiene la finalidad de solucionar la problemática encontrada, en los estudiantes de segundo grado del colegio secundario; Clemente Yerovi Indaburu. En donde se observó que los docentes no usan técnicas activas de manera conveniente en las planificaciones de la sesión de clase. Es por tal razón, afecta el nivel de logro académico de los educandos por la metodología de enseñanza tradicional. Por lo tanto, la “guía metodológica”, contribuirá la participación de los estudiantes, así mismo ayudará sus logros las técnicas activas.

Zelada, N. (2018) en la indagación de su tesis titulada: “Habilidades y competencias para proyectos empresariales”. La Fundación Educativa Felipe Santiago Salaverry determina la relación entre las habilidades sociales de los estudiantes del Liceo la Victoria y su capacidad para

gestionar proyectos de emprendimiento económico y social. Para señalar la relación que existe de las variables mencionadas, se utilizó como herramienta técnica de encuesta y como instrumento cuestionario. Los resultados del análisis estadístico mostraron que existe una pequeña correlación positiva ($r = 0,63$) entre las habilidades sociales de los estudiantes y su eficacia en la gestión de proyectos de emprendimiento económico y social.

Aurazo, H. (2018) en la indagación de su trabajo académico denominado: “A medida que se desarrollaba el concurso para la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social entre los alumnos de la IE. Alberto Acosta Herrera, del último grado de educación secundaria”. La finalidad fue promover el desarrollo de la competencia de gestión de proyectos económicos o social de los educandos del último grado de educación básica. Se realizó entrevista en profundidad a docentes y análisis de documentos lo que permitió acceder a las causas. La implementación del Plan de acción ha creado las habilidades para construir proyectos de puesta en marcha, trabajar bien en el entorno o contexto en el que viven y utilizar eficazmente las (TIC), razonablemente, aprovechen para desarrollar proyectos de puesta en marcha y considere el comercio electrónico como un negocio.

1.1.3 Contextualización del tema

La temática del presente trabajo está situada en la Institución Educativa secundaria “Cesar Vallejo” ubicado en la calle dos de mayo del distrito de Haqira, provincia Cotabambas de la región Apurímac-Perú, entre los 3,720 m.s.n.m., lo cual posee 2 pisos altitudinales quechua y suni. La Institución mencionada cuenta con 6 aulas de primaria y 9 de secundaria; a de más, cuenta con personal de ambos niveles, así como se muestra en los cuadros de líneas abajo:

Personal de primaria		
Ítems	Descripción	Cantidad
1	Director	1
2	Sub directora	1
3	Docentes	14
4	Estudiantes de primero a sexto	162
5	Personal administrativo	2
Total del personal		180

Personal de secundaria		
Ítems	Descripción	Cantidad
1	Director	1
2	Sub director	1
3	Coordinadores pedagógicos	4
4	Docentes	22
5	Estudiantes	117
6	Personal administrativo	4
7	Portero	2
Total del personal		151

1.1.4 Descripción general del tema

Gestión de proyectos de emprendimiento. Es la acción de los individuos, se realiza para resolver o satisfacer una necesidad o problemática de los usuarios, con la finalidad de obtener ingresos económicos o utilidad. Asimismo, los proyectos de emprendimiento conllevan, mejorar alternativas sobresalientes, con alto potencial transformador, a través de un bien o servicio, tomando en cuenta los marcos culturales de la localidad.

Bienes: son todos aquellos tangibles que satisfacen las necesidades, ya que todo ser humano para poder vivir tiene que hacer uso de objetos los cuales le permitirán desempeñar eficientemente ciertas actividades. Por ejemplo: productos de consumo, agua, vivienda, carro, muebles etc.

Servicio: son actividades realizadas por el hombre para satisfacer necesidades, generalmente son intangibles. Por ejemplo: enviar una carta y otro documento o mensaje por medio de correo etc.

Crea propuesta de valor: es creación de soluciones, alternativas creativas utilizando bienes o servicios para satisfacer una necesidad o resolver un problema. Para ello, el estudiante tiene que realizar estudio de su contexto con el objeto de identificar las oportunidades no satisfechas de un grupo de personas, para luego diseñar una o varias estrategias que le permita poner en marcha su idea de solución, a más de ello estableciendo objetivos y metas que le permitirá a cumplir su plan.

Necesidades básicas de subsistencia. Son bienes para la existencia del ser humano. Es decir, alimentos, agua, vivienda etc. Muy importante para mantenerse con vida.

Oportunidad: es el preciso momento, propicio o favorable para hacer o conseguir un bien o servicio, con el objeto de satisfacer inconvenientes de un grupo de usuarios.

Presupuesto: es la suma de dinero que se requiere para hacer un número de gastos indispensables para emprender un proyecto, ya sea de corto plazo, mediano plazo o a largo plazo.

Gastos: son pagos que se aplican de la prestación de un servicio o por compra de bienes, y que no están relacionados directamente con la producción de un bien o servicio.

Ingresos: es el dinero que se obtiene por la prestación de servicios de un trabajo o por ventas de los bienes.

Impuestos: “son tributos que se aportan al estado a través de la SUNAT” (Superintendencia Nacional de Administración Tributaria).

Ventas: son las actividades que llevan al intercambio de un bien o servicio por dinero. A demás, cabe mencionar que consiste en la colocación de un producto o servicio en el mercado, con la finalidad de que sea comprado por los consumidores.

1.2 Justificación del tema

1.2.1 Justificación teórica

El presente trabajo, tiene el propósito de mejorar el desarrollo de gestión de proyectos de emprendimiento económico, en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la Institución antes mencionada; porque se identificó la carencia de gestión de emprendimiento.

1.2.2 Justificación práctica

Se plantea, en el presente trabajo de suficiencia profesional a través de la metodología (design thinking), y aportes desde la experiencia, va a favorecer a los estudiantes en el proceso de la toma de decisiones para su emprendimiento en cualquier rubro de comercio. Asimismo, es muy favorable para los maestros de la asignatura antes mencionado, en los procesos de experiencias de aprendizaje. Este trabajo, además contribuirá para impulsar la vocación de emprendimiento y espíritu empresarial en los ciudadanos (as), con el objeto de desarrollar y reforzar en función de sus intereses en cualquier rubro.

1.2.3 Justificación social

En el presente trabajo profesional, titulado (GPE). A través de la metodología, design thinking, que cuenta con cinco fases, va a favorecer al aula, Institución Educativa “Cesar Vallejo”, unidad de gestión educativa local (UGEL), proyecto educativo regional Apurímac (PER) y empresarios del mundo de negocio. Para ello, se difundirá a todas las instituciones de sector educación y otros sectores para que interpreten y posteriormente hagan uso de los aportes del presente trabajo.

CAPITULO II

FUNDAMENTACION

2.1 Bases teóricas del tema

Minedu (2016) menciona sobre el propósito del área de Educación para el Trabajo: es contribuir el acceso de los estudiantes a la educación superior o al campo laboral, como trabajador dependiente, independiente o genere su propio puesto de trabajo construyendo su microempresa, en el marco de una educación emprendedora en función de su interés, pretendiendo el desarrollo de su contexto” (P.195). Sin embargo, en nuestra realidad que, en los educandos del cuarto grado de secundaria hay escasas de gestión de proyectos de emprendimiento. Por otra parte, solo algunos consideran continuar sus estudios superiores como en la universidad, instituto tecnológico o pedagógico, evidenciándose que la otra parte de los estudiantes demuestran preocupación en su futuro, talvez es por la coyuntura que venimos atravesando desde aquel momento que comenzó cuarentena por el contagio de covid.19 (pandemia), lo cual sugiere que poseen escasas expectativas de continuar sus estudios superiores y tener inconvenientes en el futuro.

Según el Minedu (2016) argumenta, “que la asignatura (EPT), se enfoca en los principios teóricos de la pedagogía emprendedora, la educación social y financiera y la educación para el empleo y la vida práctica. Por tanto, ven al alumno como un trabajador socioeconómico activo que es apto de crear o tomar una iniciativa individual o grupal mediante una empresa comercial o social” (p. 196).

Minedu (2016) al respecto de la competencia menciona, “es la facultad de una persona, combinar un conjunto de habilidades a fin de lograr un objetivo particular en una situación dada, comportándose de manera adecuada y ética”.

Minedu (2016) dice, “la capacidad: son recursos para actuar de manera competente, es decir, son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para hacer frente a una situación determinada”.

Minedu (2016) sobre gestiona proyectos de emprendimiento, argumenta lo siguiente: “es cuando los estudiantes generan ideas novedosas, movilizan recursos de manera efectiva y eficiente y toman medidas para lograr metas y objetivos individuales o colectivos para cubrir necesidades no satisfechas”.

Minedu (2016) al respecto de la capacidad de: crea propuesta de valor, argumenta; “cuando los estudiantes crean alternativas creativas e innovadoras utilizando productos o servicios que abordan necesidades insatisfechas que se investigan en su contexto, ideas que buscan apoyar o influir. Al validar esa idea, se evalúa la idoneidad de esa alternativa y la viabilidad de la alternativa bajo estos criterios para seleccionar metas, objetivos, recursos y trabajo, se describe el tamaño y diseñan un plan que permitirá ejecutar la iniciativa.” (p.197).

Minedu (2016) referente a la aplicación de habilidades técnicas, menciona lo siguiente: “es la operación de herramientas, máquinas o software y el desarrollo de procedimientos y tácticas para llevar a cabo el proceso de producción de bienes o prestación de servicios mediante la implementación de principios de ingeniería. Es la selección o combinación de estas herramientas, procedimientos o técnicas de acuerdo a requerimientos específicos que cumple con los estándares de calidad y eficacia.” (p.197).

Dib, M. (2018) en su investigación titulado “desig thinking: comprensión de la metodología actual para su utilización efectiva en organizaciones alrededor del mundo” argumenta, estudiar desde una perspectiva empresarial, probar su valor de la metodología mencionada, para obtener resultados eficientes dentro de las organizaciones. Para ello, primero se describe la metodología, por parte de los autores expertos en el asunto. Seguidamente, se explica que significa tener una asociación basado en el diseño, interiorizar sus fases y sus ventajas como llevar a cabo. En segundo lugar, se estudia casos de organizaciones exitosos y los que no les ha ido bien, esto en la organización internacional; mediante la metodología pensamiento de diseño. También, se estudia otras metodologías innovadoras. Tercer lugar, como gestionar el diseño en las asaciones y mejorar continuamente. Por último, describir experiencias profesionales enfocados en la nación, obtenidas a través de cuestionarios, para interiorizar como llevan a cabo la metodología. La

importancia del presente trabajo establece alcanzar con la metodología mencionada, sus objetivos planteados, donde quiera que trabajen, en las diferentes asociaciones o planes, tomando en cuenta la implantación de diversas metodologías.

Rodríguez, et.al (2015) en el proceso de innovación, creatividad, la metodología pensamiento de diseño es muy útil. Es por ello, en el presente estudio describen su aplicación a través de la metodología mencionada en proyectos con base tecnológica y metodológicas aplicadas de diseño, adicionando los aspectos factibles. También, la metodología citada, permitió llevar un proceso de aprendizaje guiado a los docentes y estudiantes, demostrando las metas del trabajo multidisciplinario. En el área de emprendimiento e innovación se observó el desempeño de competencias alcanzadas por los estudiantes.

Historia de la metodología. - El concepto de pensamiento de diseño fue introducido por primera vez en 1969 por Herbert Simón (Premio Nobel de Economía) de la Universidad de Stanford en California (EEUU). Herbert escribió el libro ciencia de lo artificial. El término pensamiento de diseño apareció por primera vez en este libro. El término se olvidó durante mucho tiempo hasta 2008, cuando el profesor de Stanford, Tim Brown, escribió un artículo de investigación que desarrollaba la metodología iniciada por Herbert Simmons. Los métodos de pensamiento de diseño se han convertido en un enfoque innovador en el mundo de negocios o empresarial y en lo académico. En opinión de Leverenz (2014), es popular estimular la innovación y su eficacia para resolver problemas complejos del proceso de aprendizaje. Fue introducido como un método de investigación alternativo en la academia por Katoppo y Sudradjat (2015).

Cuevas (2018) dice, el sistema educativo promociona el cambio de pensamiento frente a escasos de emprendimiento, a través de la interiorización del sentido de competencia (sentido de iniciativa y espíritu emprendedor). El fomento del presente estudio es reflejar la calidad de la formación profesorado, con la finalidad de garantizar su concienciación y ganas del emprendimiento. Mediante el aprendizaje enfocado en proyectos. La metodología de pensamiento de diseño, es como una herramienta didáctica en las organizaciones y en los procesos productivo con el objeto de promover la innovación, haciendo la iniciativa espíritu emprendedor. En consecuencia, los estudiantes han estructurado el conocimiento, información; asimismo intervienen mediante el proceso mental, que son las siguientes: comprender, interpretar, hipotetizar, diseñar y evaluar.

2.2 Descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema

Para contribuir en la disminución de la carencia de gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes del cuarto grado de secundario. Primero, se impartió las sesiones de aprendizaje (teoría), sobre las fases de la metodología pensamiento de diseño, a través de momentos de la sesión. Segundo, se plasmó al campo practico las capacidades adquiridas de la teoría, pero en este segundo punto practico, solo dos estudiantes y el mediador desarrollaron el proyecto de emprendimiento en apicultura, por la causa del contagio (covid-19), a través de una serie de fases de la metodología desing thinking que cuenta con cinco fases. A continuación, se argumenta:

Primero: se impartió la teoría (sesión de aprendizaje).

Momentos de la sesión

Inicio:

Previamente el docente saludo a los estudiantes, enseguida, escribió en la pizarra las fases de la metodología desing thinking, las cuales son: empatizar, definir, idear, prototipar e implementar. Seguidamente, cuestionó que significa cada uno de las fases, una vez que varios de los estudiantes respondieron alguna idea, el mediador, procedió a explicar o dar a conocer la

definición de cada una de las fases. Luego de esto, se informó realizar una dinámica en equipos de 4, para ello forman equipos los estudiantes.

Desarrollo:

Se informó a los estudiantes los 4 nombres correspondientes a los equipos formados por los estudiantes que van a utilizar en la dinámica juegos de roles; los cuatro nombres son las siguientes:

1. Un equipo de quiosqueros o tienda a los que no les va muy bien su negocio.
2. Un equipo de bodegueros que tienen pocas ventas.
3. Un equipo de zapateros a los que los jóvenes nunca les compran nada.
4. Un equipo de músicos de la calle que en los buses casi nunca consiguen monedas.

Se explicó, iniciar un juego de roles, donde tendrán en un momento que simular a esos personajes y en otro momento a un grupo de entrevistadores. Seguidamente se explicó, trabajar en equipos de dos juntos. Es decir, equipo 1 junto con el equipo 2, el equipo 3 con el equipo 4. Primero el equipo uno cera el entrevistador y el equipo 2 asumirá su rol. Ahí deberán responder todas las preguntas que el equipo (1) entrevistador les haga. Una vez que terminen, el equipo 2 se convertirá en entrevistador y el equipo (1) ahora asumirá el rol que le dieron. A continuación, se informó que cuando sean entrevistadores, tendrán que tomar todas las notas posibles y tratar de entender al máximo a sus entrevistados. Asimismo, los entrevistados tendrán que dar todo el detalle posible sobre sus trabajos y necesidades, para iniciar el juego, se trabajó en función a los siguientes tiempos:

- 5 minutos de preparación para que los equipos se pongan de acuerdo definiendo algunas características similares que tendrán (dado que asumen un rol) así como las preguntas que le harán a sus compañeros.
- 5 minutos en donde el equipo 2 asume su rol, y el equipo 1 los entrevista.
- 5 minutos en donde el equipo 1 asume su rol, y el equipo 2 los entrevista.

Durante la dinámica, el mediador dirigió el tiempo y anuncio cuanto tiempo falta, al finalizar entrego a cada uno de ellos una hoja de papel y un papelógrafo. Luego se informó lo siguiente: tendrán 10 minutos (pero en realidad tendrán 15) para pensar en un “producto” o “servicio” que podría ayudarles a mejorar su trabajo o sentirse mejor. El reto es que cada equipo elabore un producto, una mejora o algo al equipo que escucharon. En seguida, se solicitó que en la hoja de papel borrador escriban las ideas, y en el papelógrafo dibujen lo que van a ofrecerles al otro equipo. Una vez que todos los equipos terminaron, el mediador pidió que vuelvan a juntarse. Nuevamente asumieron sus respectivos roles, primero el equipo 1 le presento al equipo 2 su propuesta. El equipo 2 realizo retroalimentación sobre lo que le gusta y lo que mejorarían. Del mismo modo, el equipo 2 presento al grupo 1 su propuesta.

Cierre:

Al finalizar, el docente procedió a cuestionar a los estudiantes con las siguientes preguntas: ¿que aprendieron?, por qué creen que fue importante hacer esa prueba antes, por qué fue importante recibir una retroalimentación, etc. Enseguida, informo que en ese día han usado una metodología que se usa en todo el mundo para crear soluciones innovadoras para las personas, que es llamada “pensamiento de diseño o design thinking”. Para concluir, se realizó retroalimentación sobre las cosas positivas que vio ese día y sobre la importancia de ser empático. Agradeció y finalizo la sesión. De esta manera, se pretendió hacer entender a los estudiantes en generar solución de problemas o satisfacer necesidades de un grupo de usuarios. En consecuencia, desarrolla habilidades, conocimientos y emprendimiento etc. Aplicando definitivamente, técnicas como, por ejemplo: dinámica, exposición, socio drama, debate, discurso etc.

Segundo: emprendimiento a mediano plazo, se desarrolló en el sector valle Urupuray del distrito de Haqira. Los estudiantes Aldo Ccansaya Curi y German Austuwillca Báez, ponen en práctica sus capacidades adquiridas con la mediación del docente, a través de las cinco fases de la metodología antes mencionada.

Fase 01:

1) Empatizar: en esta primera fase, los estudiantes y el docente identifican a los posibles clientes, el 10 de agosto del 2020. Seguidamente, se entrevistó a los personales que prestan servicios profesionales en diferentes áreas de la municipalidad distrital de Haqira, con las siguientes preguntas:

- a) ¿En estos tiempos de pandemia que le gustaría consumir para contrarrestar el contagio de covid-19?
- b) ¿Qué alimentos consumes para neutralizar el efecto del contagio de covid-19?
- c) ¿Qué productos naturales recomiendas consumir en estos tiempos de pandemia?
- d) ¿Si traigo productos de miel de abeja comprarías, por qué?
- e) ¿Anteriormente haz comprado miel de abeja y cuanto te costó 1kg?

Las personas encuestadas fueron 32, de los cuales 25 personas tienen la necesidad de consumir miel de abeja, por los buenos beneficios que tiene el producto. Por lo tanto, es una oportunidad para cubrir la necesidad detectada. Es por tal razón, se tomó la iniciativa.

Fase 02:

2) Definir: en esta fase los emprendedores se preguntaron las siguientes preguntas:

¿Los funcionarios de la municipalidad distrital de Haqira, desean y/o necesitan el producto? ¿Cómo podemos hacer para que los clientes se sientan satisfechos?

Las preguntas fueron absueltas, la primera pregunta, que si necesitan y la segunda pregunta también es factible realizar las actividades hasta obtener el producto deseado y satisfacer las necesidades de los clientes.

Fase 03:

3) Idear: se planifico plan de acción por etapas; con la finalidad de satisfacer las necesidades de los clientes.

Primera etapa: cotización de los costos de materiales y herramientas para luego estimar presupuesto.

Cotización N° 01-2020					
Emprendimiento: Molle miel					
Cotizadores: Aldo Cc, German A y Richar Cc.					
Emprendimiento: 01					
Fecha: 13/08/20					
Ítem	código	Descripción	Und	Cantidad	Precio ref. S/.
1	2201	Triplay de 18mm	Und	2	300.00
2	2202	Flexómetro	Und	2	14.00
3	2203	Martillo	Und	2	20.00
4	2204	Tira línea	Und	2	9.00
5	2205	Clavo de 2pulg.	Kg	2	12.00
6	2206	Serrucho	Und	1	21.00
7	2207	Radial	Und	1	280.00
Precio total S/.					656.00

Segunda etapa: estimación de presupuesto, después de realizar la cotización de materiales y herramientas se estima contar con la suma de S/. 656.00 soles, para proseguir con la siguiente etapa. Para ello, se buscó financiamiento. Una vez obtenido el presupuesto se procedió a realizar requerimiento.

Tercera etapa: requerimiento de materiales y herramientas, se realizó mediante el uso de laptop, celular, cuaderno de apuntes, redes sociales, internet.

Requerimiento N° 01-2020					
Emprendimiento: Molle miel					
Solicitantes: Aldo Ccansaya Curi , German Astuhuilca Báez y Richar Roli Ccansaya Curi.					
Emprendimiento: 01				Fecha: 16/08/20	
Ítem	Código	Descripción	Und	Cantidad	Precio ref. S/.
1	2201	Triplay de 18mm	Und	2	300.00
2	2202	Flexómetro	Und	2	14.00
3	2203	Martillo	Und	2	20.00
4	2204	Tira línea	Und	2	9.00
5	2205	Clavo de 2pulg.	Kg	2	12.00
6	2206	SERRUCHO	Und	1	21.00
7	2207	Radial	Und	1	280.00
Precio total S/.					656.00

Cuarta etapa: recepción del requerimiento N° 01-2022, después de la recepción se procedió a construir cajas de abeja o vivienda de las abejas en el pequeño taller del docente, de la siguiente manera:

Los estudiantes y el docente diseñaron la caja en un papel, es decir, dibujaron un plano con sus respectivos detalles, las medidas, ángulos etc. Esto, para luego construir la caja.

Quinta etapa: los emprendedores realizaron salida al campo, al lugar denominado Raucampata. Con la finalidad de identificar la habitad de las abejas para capturar.

Sexta etapa: después de localizar la habitad de las abejas se inició con la captura de las abejas.

Séptimo etapa: se puso la colonia de abeja capturada a las cajas construidas, lo ello es su nueva vivienda o habitad y al pasar los meses producirán la rica miel, para luego comercializar a los clientes que necesitan en dicha entidad.

Fase 4:

4) Prototipar: en esta fase se informó a los clientes sobre el avance de la producción de miel de abeja, comprobando si es viable o no. Esto con el fin de redefinición y selección de la mejor idea. Llegando ambas partes en acuerdo de la fecha de la venta del producto.

CRONOGRAMA DEL EMPRNDIMIENTO FASE 4.				AGOSTO DEL 2020				
Ítems	Descripción de actividades	Hr.Inicio	Hr.Final	semana 2				
				M-19	J-20	V-21	S-22	D-23
1	Fase 04- Empatizar							
2	Informar a los clientes sobre el avance del producto	8.00am	10:00am	x				
3	Recabar información para mejorar el producto	10:05am	11:00am	x				
4	Informar el lugar, fecha y hora para la venta del producto	11:00am	11:30am	x				

Fase 5:

5) Implementar: se procedió a cosechar la miel y proveer a los clientes, para ello, cuentan con movilidad propia para el transporte de la miel. En efecto, la necesidad fue cubierta y los clientes se sientes satisfechos y agradecidos por el producto.

CRONOGRAMA DEL EMPRENDIMIENTO FASE 5				MES FEBRERO DEL 2021							
Ítems	Descripción de actividades	Hr. Inicio	Hr. Final	SEMANA 3							
				L-15	M-16	M-17	J-18	V-19	S-20	D-21	
1	Fase 05- Implementar										
2	Cosecha de miel de abeja	09:00am	4:00pm	X							
3	Envasado de miel por kg.	08:00am	11:00am		x						
4	Carguío del producto (miel) al carro	11:05am	11:40am		x						
5	Transporte de miel al mercado	06:00am	7:00am			x					
6	Venta de miel de abeja	08:00am	11:00am			x					
7	Rendición de cuenta	08:00am	9:00am				x				

Cabe precisar, desde el 17 del mes de febrero del 2021 se provee a los clientes, en la actualidad 05 de agosto del 2022 la venta de la miel es de 15 kg por mes; valorizada a s/. 25.00 soles por kg. El incremento de la producción de la miel está en constante crecimiento, para incrementar a un más los emprendedores están en la búsqueda de nuevas estrategias.

2.3 Glosario

Design thinking. “Es el enfoque que utiliza el diseñador para afrontar la solución de problemas y satisfacer las necesidades de las personas de forma viable, tanto tecnológicamente como comercialmente. El Design Thinking es un marco coherente para ser creativos e innovadores, centrado en las personas, una lente a través de la cual solucionar problemas”. Brown (2009).

Empatizar. “Empatiza con el cliente y conoce sus necesidades, involucrándose a través de entrevistas, charlando tomando un café, entrevistas grupales, para recopilar información, observando y escuchando”. Brown (2009).

Definir. “Define a través de la interpretación del análisis de datos, profundiza en las necesidades o problemas y su contexto; con el objetivo de detectar oportunidades de negocio, detectas patrones de conducta, detecta que tiene valor para el cliente. Construye un usuario tipo para el cual se diseña la solución o producto”. Brown (2009).

Idear. “Ideación proponiendo soluciones, según el contexto, es el momento de ser creativos, utilizar el pensamiento lateral, presentando los conceptos y recursos que permitan diseñar el prototipo... y siempre pensando en las necesidades y soluciones del cliente”. Brown (2009).

Prototipar. “Hacer las ideas tangibles, seleccionar la mejor idea, la mejor propuesta de valor y conviértela en un prototipo, en un modelo, generando dibujos o maquetas”. Brown (2009).

Testear (evaluar). “Ensayar con los clientes, su feed-back nos llevará a un proceso de interacción de prueba y error permanente. Evaluar, solicitar opiniones sobre los prototipos. Hay que estar cerca de los clientes en cada etapa”. Brown (2009).

(Estas cinco etapas del proceso design thinking se sintetizan en cinco cuestiones, para abordar soluciones innovadoras en las organizaciones empresariales, para la innovación social, y también en el ámbito educativo). Brown (2009).

CAPITULO III

APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS

3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje

En el presente trabajo se empleó estrategias, métodos, técnicas y recursos, que a continuación se describe con más detalle:

a) Teóricos y prácticos de enseñanza

Estrategias: presentación previa, motivación referente al emprendimiento, ilustraciones, trabajo grupal, trabajo individual.

Métodos: método inductivo, método deductivo, método analítico, método sintético, método analógico.

Técnicas: a continuación, se muestra las técnicas empleadas en el siguiente cuadro:

Técnicas de enseñanza		
Asistido	Colaborativo	Aplicación
Preguntas	Debate	Cuestionario
Exposición didáctica	Mesa redonda	Encuesta
Absolver preguntas	Resúmenes	Evaluación
	Retroalimentación	
	Dinámica	

Materiales: programación curricular anual, programación de unidades didácticas, ficha de observación, ficha de verificación, lista de cotejo, ficha actitudinal, rubrica, bibliografías.

Materiales impresos: libros, diccionario, monografías.

Recursos: se empleó los siguientes recursos. Primero, en la teoría de enseñanza (sesión de aprendizaje); escritorio, mesa, proyector multimedia, computadora, laptop, celular, plataformas virtuales, etc.

Segundo, en la práctica: celular para la cotización de materiales. Camión motorizado para el transporte de materiales y herramientas como son: triplay,

martillo, flexómetro, tira línea, clavo, serrucho, radial. En la cosecha de miel: equipos de protección personal, humidador con fogón, baldes, cuchillo, centrifuga, envases. Carro motorizado para el transporte de miel al mercado. Durante la venta de miel de abeja se utilizó la mesa, silla, dinero, etc.

b) Aprendizaje por parte de los estudiantes, asumieron un determinado conocimiento o información. Hay estudiantes que aprenden más rápido en la práctica y otros en el aula (teoría). A continuación, se describe lo que se apreció:

Estrategias: memorización, asociación, instrucciones, repetición, motivación, revisión, ensayo, preguntas intercaladas, simulación y resúmenes.

Métodos: método inductivo, los estudiantes desarrollaron diferentes temáticas de lo particular a lo general, utilizaron el razonamiento ascendente.

También los estudiantes emplearon los siguientes métodos: método analógico, método analítico, método sintético.

Método deductivo, los estudiantes en el proceso de aprendizaje desarrollaron de lo general a lo particular, utilizaron el razonamiento descendente.

Técnicas: a continuación, se muestra las técnicas usadas por los estudiantes que potencia sus aprendizajes, así como se ve en el siguiente cuadro:

Técnicas de aprendizaje		
Asistido	Colaborativo	Aplicación
Entrevista	Debate	Cuestionario
Exposiciones	Mesa redonda	Encuesta
	Dinámica	Subraya
		Realiza apuntes
		Ejercicios y casos prácticos
		Test, lluvia de ideas
		Mapas mentales

Materiales: cuaderno, libros, diccionario, lapiceros, lápiz, borrador, regla, corrector, resaltador.

Recursos: Primero, en la teoría de enseñanza: escritorio, mesa, computadora, laptop, celular, plataformas virtuales, internet, etc.

Segundo, en la práctica: celular para la cotización de materiales. Camión motorizado para el transporte de materiales y herramientas: triplay, martillo, flexómetro, tira línea, clavo, serrucho, radial. En la cosecha de miel: equipos de protección personal, humidador con fogón, baldes, cuchillo, centrifuga, envases.

Carro motorizado para el transporte de miel al mercado. Durante la venta de miel de abeja se utilizó la mesa, silla, dinero, etc.

3.2 Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia

Debido a los inconvenientes en el mundo del trabajo, sobre-creación de microempresas informales. Estudiantes egresados de nivel secundario que no pueden encontrar empleo por la falta de experiencia laboral, jóvenes emprendedores que no subsisten o mantienen activo sus emprendimientos, es decir, abandonan o fracasan en el mercado empresarial. Brechas existentes en el desarrollo de competencias de emprendimiento en los estudiantes, debido a la falta de conocimiento, habilidades, desconocimiento de metodologías, estrategias, materiales de trabajo, un número reducido de habilidades sociales, decisiones inadecuadas, enseñanza tradicional etc. Dificultades a las que se enfrentan los estudiantes que provocan problemas de ansiedad, depresión, preocupación, bajo efectividad de sus habilidades cognitivas y gestión de emprendimiento. Por ello, desde la experiencia del campo laboral, se aporta los siguientes conocimientos que son muy indispensables para el mundo del negocio, para que los estudiantes apliquen en su emprendimiento, en consecuencia, será los instrumentos muy importantes para el crecimiento o desarrollo de su emprendimiento que le llevara a otro nivel, probablemente, va a renovar de micro a pequeña o mediana empresa jurídica, según su tamaño. Para ello, debe cumplir y aplicar de manera competente los aportes. Enseguida se describe, así como se ve:

Primero: Metodología design thinking: esta metodología es una herramienta muy útil en el campo de gestión de emprendimiento e innovación, que es utilizado por las grandes empresas como Apple, Google, asimismo en las universidades más importantes en Estados Unidos, como Harvard y Estanford. Es por eso, que la aplicación de la mencionada metodología, conlleva a una iniciativa individual o grupal a través de las cinco fases que cuenta la metodología. Así como se desarrolló en el capítulo II del punto 2.2: descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema. Con las fases del pensamiento de diseño mencionado, el emprendedor pone en práctica sus capacidades cognitivas a prácticas reales, con la finalidad de resolver una necesidad no cubierta o problema económico, social, ambiental.

El desarrollo de las cinco fases, contribuye al estudiante emprendedor a cumplir sus objetivos, logrando el perfil de egreso de la competencia de la asignatura (EPT). Por lo tanto, se sugiere a los profesores del área de EPT. Inculcar a los estudiantes la metodología pensamiento de diseño teórico y práctico. En ese sentido, favorece a los estudiantes el acceso al mundo laboral mediante un empleo dependiente, independiente, autogenerado, en consecuencia, creando su microempresa que genere fuentes de ingreso económico. Con ello, seguir sus estudios superiores, ya que se ha visto a una parte de los estudiantes, no continúan sus estudios superiores por falta de recursos económicos y otros factores. Es por ello, inculcar la metodología y otras metodologías creativas es muy indispensable, para que en el futuro sean hombres de bien, íntegros, innovadores que contribuyan al desarrollo de nuestro país.

Segundo: cuando el negocio está en marcha, es muy importante establecer los siguientes lineamientos:

- ❖ Políticas del negocio o empresa
- ❖ Misión y visión
- ❖ Reglas cardinales
- ❖ Los valores de la empresa
- ❖ Reglamento interno de seguridad y salud ocupacional en el trabajo
- ❖ Tienda online
- ❖ Evaluar las nuevas tecnologías de información (TIC), y adecuarse a las nuevas tecnologías que están en constante evolución.

Tercero: para constituir una empresa se puede elegir de dos formas:

- ✓ Como persona natural
- ✓ Como persona jurídica

CONCLUSIÓN

Se llegó a la siguiente conclusión genérica: fue factible el desarrollo de gestión de proyecto de emprendimiento (apicultura), desarrollado por los estudiantes y por el facilitador. En efecto, obteniendo como producto (miel de abeja) y cubriendo la necesidad de un grupo de usuarios que laboran en la municipalidad distrital de Haqira, a través de la aplicación de las cinco fases de la metodología Design Thinking (teórico y práctico), los estudiantes se dieron cuenta y se sienten contentos del método útil. La metodología favorece a los estudiantes el acceso al mundo laboral mediante un empleo autogenerado, que posteriormente va generar empleo. La metodología empleada también es utilizada por las grandes empresas como Apple, Google, asimismo en las universidades más importantes en Estados Unidos, como Harvard y Estandford. La retroalimentación en sus lenguas maternas; quechua sureño colla, fue beneficioso en la interiorización de las fases de la metodología aplicada.

RECOMENDACIONES

Para la gestión de proyectos de emprendimiento, a los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E. “Cesar Vallejo” del distrito de Haqira, se recomienda a seguir empleando las fases de la metodología Design Thinking, aplicando de manera teórica y práctica en cualquier rubro del emprendimiento. La interiorización y la aplicación de las fases, facilitara a los estudiantes el acceso al mundo laboral, mediante un empleo dependiente, independiente, autogenerado. En consecuencia, creando su microempresa que genere fuentes de ingreso económico y empleo. También, se recomienda a los docentes del área de Educación para el Trabajo, de las diferentes Instituciones Educativas de nivel secundario, inculcar a los estudiantes la metodología pensamiento de diseño y lineamientos, en función de sus intereses; retroalimentando en sus lenguas maternas. Asimismo, es de suma importante que tomen en cuenta sobre la metodología, los empresarios, Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) y Proyectos educativos Regionales (PER).

REFERENCIAS

cuevas, J. (2018). El proceso del design thinking en el aprendizaje de la competencia “sentido de iniciativa y espíritu emprendedor”. Artículo, *Castilla la Manchas*, 5-7-8.

<http://ciriec.es/wp-content/uploads/2018/09/COMUN-140-TD-CUEVAS.pdf>

Dib, M. (2018). *Desingn thinking: comprensión de la metodología actual para su utilización efectiva en organizaciones alrededor del mundo*. (Tesis final. Universidad de San Andrés. Buenos Aires, Argentina).

<https://repositorio.udesa.edu.ar/jspui/bitstream/10908/16059/1/%5bP%5d%5bW%5d%20T.%20L.%20Adm.%20Dib%2c%20Micaela.pdf>

Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima: Minedu.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Ministerio de Educación (2016). *Educación Básica Regular.” Programa curricular de Educación Secundaria”*. Lima: Minedu.

Rodríguez, A. et.al (2015). Design thinking como método para la innovación educativa basada en tecnología. Artículo, *Tecnológico de Monterrey*, 1-3 y 4.

<https://repositorio.tec.mx/handle/11285/622586>

Zelada, N. (2018). *Habilidades sociales y competencia en proyectos de emprendimiento en estudiantes de secundaria*. (Tesis de maestría. Universidad César Vallejo. Lima, Perú).

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15055/Zelada_MNA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1
Puerta principal de la I.E.



Anexo 2
Sesión de aprendizaje en el aula (teórico)



Anexo 3
Trabajo en equipo



Actividades en campo practico

Taller de carpintería



Se utilizó las siguientes herramientas:



En proceso de medición para proceder a cortar el triplay



En proceso de construcción cajas de abeja



En proceso de producción miel de abeja



Uso de equipos de protección personal para extraer la miel



En el proceso de extracción de miel



Listo para la venta



La página red social (Facebook) del proyecto apicultura es la siguiente:
<https://www.facebook.com/MOLLE-MIEL-101956599290725/> .