



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA MERCADOTECNICA Y PUBLICIDAD

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

DESIGN THINKING EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

PROPUESTA: PORTAL EDUCATIVO.

AUTORAS:

CANTOS INTRIAGO CLARA INÉS

MONSERRATE YAGUAL SELENA JULIANA

TUTOR:

LCDO. JOHNNY MORALES ROELA, MSC.

Guayaquil, julio de 2018



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro, MSc.

DECANA

Lcdo. Wilson Romero Dávila, MSc.

VICE-DECANO

Lcda. Pilar Huayamave Navarrete, MSc.

DIRECTORA DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

Guayaquil, 18 de julio de 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Habiendo sido nombrado **Lcdo. Johnny Morales Roela, MSc.**, tutor del trabajo de titulación **Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje. Portal educativo**, certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **Cantos Intriago Clara Inés**, con C.I. No. **1314870336** y **Monserate Yagual Selena Juliana**, con C.I. No. **0940810526**, con mi respectiva asesoría como requerimiento parcial para la obtención del título de **Licenciadas en Ciencias de la Educación con Mención en Mercadotecnia y Publicidad**, en la Carrera Mercadotecnia y Publicidad, de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.



Lcdo. Johnny Morales Roela, MSc.
C.I. No. 0914491683.



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

Guayaquil, 18 de julio de 2018

Sra. Arq.
SILVIA MOY-SANG CASTRO. MSc.
DECANA DE FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje. Portal educativo**, de las estudiantes **Cantos Intriago Clara Inés**, con C.I. **1314870336** y **Montserrat Yagual Selena Juliana**, con C.I. **0940810526**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de **9** palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo **5** años.
- La propuesta presentada es pertinente.

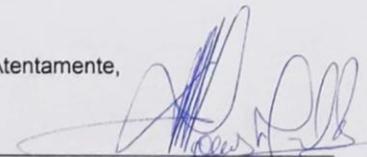
Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que las estudiantes **Cantos Intriago Clara Inés**, con y **Montserrat Yagual Selena Juliana** están aptas para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,


Lcdo. Johnny Morales Roela, MSc.
C.I. No. 0914491683.



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL
USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES ACADÉMICOS

Cantos Intriago Clara Inés, con C.I. **1314870336** y **Montserrat Yagual Selena Juliana**, con C.I. **0940810526**, certificamos que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje. Portal educativo**, son de nuestra absoluta propiedad, responsabilidad y según el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizamos el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

Clara Inés Cantos Intriago

C.I. No. 1314870336

Selena Juliana Monserrate Yagual

C.I. No. 0940810526

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de titulación a mis padres por inculcarme la relevancia de la educación y la perseverancia. A mis hermanos Ángela, Lucía, Cristhian y Paola por ser mi ejemplo a seguir. Y a mis sobrinos Miguel, Leandra, Charlotte y Cristhina por ser fuente de energía para el desarrollo de mis actividades estudiantiles.

Clara Inés Cantos Intriago

Dedico este proyecto a Dios, por permitirme llegar hasta este instante en mi formación profesional, por darme la sabiduría necesaria para alcanzar este logro, asimismo a mi familia por brindarme su apoyo incondicional, su amor y ser ejemplo de perseverancia ante cualquier adversidad, por otra parte, a mi novio que a través de un vínculo sólido fue apoyo incondicional en mi formación personal y académica, finalmente a mi compañera de tesis por su paciencia al por compartir sus conocimientos conmigo y a todos y cada uno de los docentes que aportaron en mi aprendizaje a lo largo de estos años universitarios, brindando su tiempo y sapiencias para que culmine esta etapa de forma exitosa.

Selena Juliana Monserrate Yaqual

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres por apoyarme en todos los momentos en los que lo requerí y motivarme a dar siempre lo mejor de mí.

A mi hermana Paola por su ayuda durante el proceso de mi estudio universitario.

Al tutor MSc. Johnny Morales Roela por su compromiso en el desarrollo de este trabajo.

A mi compañera de tesis, Selena Monserrate, por su paciencia y dedicación.

A la Universidad de Guayaquil por haber cambiado mi percepción en diversos ámbitos.

A aquellos docentes que me inspiraron a buscar aprendizajes autodidactas.

Clara Inés Cantos Intriago

Le agradezco a Dios por ser mi fortaleza, por haberme permitido culminar un peldaño más de mis metas, y porque tengo la certeza y el gozo de que siempre va a estar conmigo.

De la misma forma a mis padres Julio Monserrate y Mercedes Yagual y a toda mi hermosa familia, agradezco sus aportes, su amor y su apoyo, no ha sido sencillo el camino hasta ahora, pero todo es posible gracias a los valores que me han inculcado.

De todo corazón agradezco a una persona muy especial y esencial, mi novio Dalemberg Aristega, que, con su valor y entrega, ha sido mi mejor amigo y mi soporte para no decaer, gracias a su innegable dedicación, amor y paciencia.

Para culminar, agradezco a mi amiga y compañera de tesis Inés Cantos, quien con sus conocimientos, habilidades y paciencia permitió la creación de nuestro proyecto educativo, además a nuestro tutor MSc. Johnny Morales Roela, por su apoyo y tiempo compartido en cada asesoría, quien con paciencia nos ayudó y aconsejó en todo aspecto formativo.

Selena Juliana Monserrate Yagual

ÍNDICE DE PÁGINAS PRELIMINARES

Contenidos.....	Pág.
Preliminar N° 1 Portada.....	i
Preliminar N° 2 Firma de los directivos de la Facultad de Filosofía y Carrera.....	ii
Preliminar N° 3 Certificación del Tutor	ii
Preliminar N° 4 Informe de la revisión final del trabajo de titulación.....	iv
Preliminar N° 5 Certificación del contenido desarrollado en el trabajo de titulación.....	v
Preliminar N° 6 Dedicatorias.....	vi
Preliminar N° 7 Agradecimientos.....	vii
Preliminar N° 8 Índice de páginas preliminares.....	viii
Preliminar N° 9 Índice de contenido.....	ix
Preliminar N° 10 Índice de cuadros	xii
Preliminar N° 11 Índice de gráficos.....	xiv
Preliminar N° 12 Índice de imágenes.....	xvi
Preliminar N° 13 Índice de anexos.....	xvii
Preliminar N° 14 Resumen.....	xix
Preliminar N° 15 Abstract.....	xx
Preliminar N° 16 Introducción.....	1

ÍNDICE DE CONTENIDO

CAPÍTULO I	4
EL PROBLEMA	4
1.1. Planteamiento del problema de investigación.....	4
1.2. Formulación del problema.....	13
1.3. Sistematización.....	13
1.4. Objetivos de la investigación.....	14
1.5. Justificación e importancia.....	14
1.6. Delimitación del problema.....	16
1.7. Premisas de la investigación.....	17
1.8. Operacionalización de las variables.....	18
CAPITULO II	21
MARCO TEÓRICO	21
2.1. Antecedentes de la investigación.....	21
2.2. Marco Teórico - Conceptual.....	25
Introducción al término Design Thinking.....	25
Definición de Design.....	25
Definición de Thinking.....	26
Definición del Design Thinking en la educación.....	27
Design Thinking, emprendimiento y educación.....	28
Etapas y estrategias del método Design Thinking.....	31
Etapas del método Design Thinking.....	31
Etapa 1: Sentir.....	31
Etapa 2: Imaginar.....	32
Etapa 3: Actuar.....	33
Etapa 4: Compartir.....	33
Etapa 5: Evaluar.....	34

Estrategias de las etapas del método Design Thinking.....	35
Estrategias de la etapa 1, sentir.....	35
Estrategias de la etapa 2, imaginar.....	38
Estrategias de la etapa 3, actuar.....	40
Estrategias de la etapa 4, compartir.....	43
Estrategias de la etapa 5, evaluar.....	46
Aspectos a considerar para el método Design Thinking.....	48
Habilidades que incluye el método Design Thinking.....	53
Definición de proceso.....	57
Definición de enseñanza.....	57
Definición de aprendizaje.....	57
Definición de proceso enseñanza aprendizaje.....	58
Modelos didácticos.....	60
Métodos pedagógicos.....	63
Serie del proceso de enseñanza aprendizaje.....	64
Componentes del proceso de enseñanza aprendizaje.....	66
Definición de Emprendimiento y Gestión.....	69
Características de los emprendedores.....	71
Ventajas del espíritu del emprendedor.....	72
Lineamientos del Ministerio de Educación de la asignatura Emprendimiento y Gestión.....	74
2.3. Fundamentaciones.....	76
Fundamentación Filosófica.....	76
Fundamentación Epistemológica.....	77
Fundamentación Pedagógica – Didáctica.....	79
Fundamentación Psicológica.....	81
Fundamentación Sociológica.....	83
2.4. Marco Contextual.....	84
2.5. Marco Legal.....	90

CAPÍTULO III	100
METODOLOGÍA, RESULTADOS Y DISCUSIÓN	100
3.1. Diseño de la investigación.....	100
3.2. Modalidad de la investigación.....	101
3.3. Tipos de investigación.....	104
3.4. Métodos de investigación.....	108
3.5. Técnicas de investigación.....	110
3.6. Instrumentos de investigación.....	111
3.7. Población y Muestra.....	114
3.8. Análisis e interpretación de los resultados de la investigación.....	120
Conclusiones.....	144
Recomendaciones.....	146
CAPÍTULO IV	148
LA PROPUESTA	148
4.1. Título de la Propuesta.....	148
4.2. Justificación.....	148
4.3. Objetivos de la Propuesta.....	149
4.3.1. Aspectos teóricos de la propuesta.....	150
Aspecto Pedagógico.....	156
Aspecto Psicológico.....	158
Aspecto Sociológico.....	159
Aspecto Legal.....	161
4.4. Factibilidad de su aplicación.....	161
Factibilidad Técnica.....	161
Factibilidad Financiera.....	162
Factibilidad Humana.....	163
4.5. Descripción de la propuesta.....	163
4.6. Referencias Bibliográficas.....	268
Anexos.....	281

ÍNDICE DE CUADROS

Contenidos	Pág.
Cuadro No. 1 Operacionalización de las variables.....	18
Cuadro No. 2 Población de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendon”.....	115
Cuadro No. 3 Estratos de la muestra de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”.....	118
Cuadro No. 4 Muestra de la muestra de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”.....	119
Cuadro No. 5 Elección de aprendizaje.....	120
Cuadro No. 6 Gusto por participación en clases.....	121
Cuadro No. 7 Acceso a participar en clases.....	122
Cuadro No. 8 Satisfacción de la enseñanza.....	123
Cuadro No. 9 Instrucción de los docentes mediante el Internet.....	124
Cuadro No. 10 Técnicas para la etapa sentir elegidas por estudiantes.....	125
Cuadro No. 11 Técnicas para la etapa imaginar elegidas por los estudiantes.....	126
Cuadro No. 12 Técnicas para la etapa actuar elegidas por los estudiantes.....	127
Cuadro No. 13 Técnicas para la etapa compartir elegidas por los estudiantes.....	128
Cuadro No. 14 Técnicas para la etapa de evaluación elegidas por los estudiantes.....	129
Cuadro No. 15 Conocimiento de la metodología de enseñanza aprendizaje Design Thinking.....	130

Cuadro No. 16 Consideración sobre la adaptación de los métodos de enseñanza aprendizaje	131
Cuadro No. 17 Importancia de aplicar métodos de aprendizaje activos.....	132
Cuadro No. 18 Apertura a aprender métodos educativos actuales.....	133
Cuadro No. 19 Apertura a instruirse mediante un portal educativo.....	134
Cuadro No. 20 Técnicas para la etapa sentir elegidas por docentes.....	135
Cuadro No. 21 Técnicas para la etapa imaginar elegidas por los docentes.....	136
Cuadro No. 22 Técnicas para la etapa actuar elegidas por los docentes.....	137
Cuadro No. 23 Técnicas para la etapa compartir elegidas por los docentes.....	138
Cuadro No. 24 Técnicas para la etapa de evaluación elegidas por los docentes.....	139
Cuadro No. 25 Presupuesto.....	162
Cuadro No. 26 Plan de trabajo.....	167
Cuadro No. 27 Guion de la introducción al portal educativo	190
Cuadro No. 28 Guion de la etapa 1.....	193
Cuadro No. 29 Guion de la etapa 2.....	197
Cuadro No. 30 Guion de la etapa 3.....	201
Cuadro No. 31 Guion de la etapa 4.....	205
Cuadro No. 32 Guion de la etapa 5.....	208
Cuadro No. 33 Guion de la socialización.....	212

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Contenidos	Pág.
Gráfico No. 1 Elección de aprendizaje.....	120
Gráfico No. 2 Gusto por participación en clases.....	121
Gráfico No. 3 Acceso a participar en clases.....	122
Gráfico No. 4 Satisfacción de la enseñanza.....	123
Gráfico No. 5 Instrucción de los docentes mediante el Internet.....	124
Gráfico No. 6 Técnicas para la etapa sentir elegidas por los estudiantes.....	125
Gráfico No. 7 Técnicas para la etapa imaginar elegidas por los estudiantes.....	126
Gráfico No. 8 Técnicas para la etapa actuar elegidas por los estudiantes.....	127
Gráfico No. 9 Técnicas para la etapa compartir elegidas por los estudiantes.....	128
Gráfico No. 10 Técnicas para la etapa de evaluación elegidas por los estudiantes.....	129
Gráfico No. 11 Conocimiento de la metodología de enseñanza aprendizaje Design Thinking.....	130
Gráfico No. 12 Consideración sobre la adaptación de los métodos de enseñanza aprendizaje	131
Gráfico No. 13 Importancia de aplicar métodos de aprendizaje activos.....	132
Gráfico No. 14 Apertura a aprender métodos educativos actuales.....	133
Gráfico No. 15 Apertura a instruirse mediante un portal educativo.....	134
Gráfico No. 16 Técnicas para la etapa sentir elegidas por docentes.....	135

Gráfico No. 17 Técnicas para la etapa imaginar elegidas por los docentes.....	136
Gráfico No. 18 Técnicas para la etapa actuar elegidas por los docentes.....	137
Gráfico No. 19 Técnicas para la etapa compartir elegidas por los docentes.....	138
Gráfico No. 20 Técnicas para la etapa de evaluación elegidas por los docentes.....	139

ÍNDICE DE IMÁGENES

Contenidos.....	Pág.
Imagen No. 1 Imagotipo.....	164
Imagen No. 2 Slogan.....	165
Imagen No. 3 Biblioteca de color Pantone 5473 C.....	167
Imagen No. 4 Biblioteca de color Pantone 611 C.....	167
Imagen No. 5 Biblioteca de color Pantone 2695 C.....	168
Imagen No. 6 Afiche.....	259
Imagen No. 7 Portada del bloc de imágenes	260
Imagen No. 8 Introducción 1 al bloc de imágenes.....	261
Imagen No. 9 Introducción 1 al bloc de imágenes.....	262
Imagen No. 10 Página de Inicio.....	263
Imagen No. 11 Página de Videos.....	264
Imagen No. 12 Página de Manual.....	265
Imagen No. 13 Página de Hipervínculos.....	266
Imagen No. 14 Material P.O.P.....	266

ÍNDICE DE ANEXOS

Contenidos	Pág.
Anexo No 1 Formato de evaluación de la propuesta de la propuesta de trabajo de titulación.....	282
Anexo No 2 Acuerdo de plan de tutoría.....	283
Anexo No 3 Informe de avance de la gestión tutorial.....	284
Anexo No 4 Carta de cumplimiento con los parámetros establecidos.....	285
Anexo No 5 Rúbrica de evaluación trabajo de titulación.....	286
Anexo No 6 Certificado de porcentaje de similitud.....	287
Anexo No 7 Rúbrica de evaluación memoria escrita de trabajo de titulación.....	289
Anexo No 8 Carta de asignación de tutor.....	290
Anexo No 9 Carta de la carrera dirigida al plantel.....	291
Anexo No 10 Carta de autorización de la institución para la investigación.....	292
Anexo No 11 Evidencia de encuestas aplicadas a educandos.....	293
Anexo No 12 Evidencia de encuestas aplicadas a docentes.....	298
Anexo No 13 Evidencia de la entrevista aplicada al rector.....	301
Anexo No 14 Certificados de las Prácticas Pre - Profesionales de las egresadas.....	302
Anexo No 15 Certificados de Vinculación con la Sociedad de las egresadas.....	304
Anexo No 16 Formato de las encuestas aplicadas a los estudiantes.....	306
Anexo No 17 Formato de las encuestas aplicadas a los docentes.....	307

Anexo No 18 Formato de la entrevista aplicada al rector.....	308
Anexo No 19 Evidencias de tutorías.....	309
Anexo No 20 Ficha de registro de tesis/trabajo de graduación.....	310
Anexo No 21 Evidencias generales.....	312



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD
TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO**

Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje. Portal educativo.

Autoras: Cantos Intriago Clara Inés.

Monserrate Yagual Selena Juliana.

Tutor: Lcdo. Johnny Morales Roela, MSc.

Guayaquil, julio del 2018

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo el analizar la inserción del método Design Thinking en el proceso de enseñanza aprendizaje por lo cual se realizó un estudio de variables de investigación partiendo de un marco contextual, basándose en aspectos teóricos y demás documentos que le den validez a este proyecto. De la misma forma, este estudio tiene un enfoque cualitativo así como cuantitativo, estudio documental y de campo, además se recurrió a métodos como el exploratorio, descriptivo y explicativo, asimismo se aplicó instrumentos de investigación como encuestas y entrevista dirigidas a educandos, educadores y autoridad del establecimiento educativo para identificar la necesidad de introducir una metodología educativa innovadora que permita crear educandos creativos, transformadores, dinámicos y con espíritu emprendedor. Por esta razón se pretende diseñar el portal educativo "Maestro Design", como una ayuda digital pedagógica para que los docentes puedan desarrollar las capacidades, habilidades, destrezas y potencialidades de los educandos.

Palabras Claves: Design, thinking, enseñanza, aprendizaje, portal.



**UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CAREER MARKETING AND ADVERTISING
TITLE OF RESEARCH WORK PRESENTED**

Design Thinking in the teaching-learning process. Educational portal.

Authors: Cantos Intriago Clara Inés.
Monserrate Yagual Selena Juliana.

Advisor: Lcdo. Johnny Morales Roela, MSc.

Guayaquil, July 2018

ABSTRACT

The purpose of this research is to analyze the introduction of the Design Thinking method in the teaching-learning process, whence a study of research variables was carried out based on a contextual framework, based on theoretical fact and other documents that give validity to this project. In the same way, this study has a qualitative as well as a quantitative approach, documentary and field study, likewise, research instruments such as surveys and interviews were applied to student, educators and the authority of the educational establishment to identify the need to introduce an innovative educational methodology that allows creating creative, transformative, dynamic and enterprising students. For this reason the aim is to design the educational portal "Maestro Design", as a digital pedagogical support so that teachers can develop the capacities, abilities, skills and potential of the students.

Keywords: Design, thinking, teaching, learning, portal.

Introducción

La presente investigación está basada en la introducción del método educativo Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje, debido a que la búsqueda de innovación educativa mundial es un fenómeno relevante, no obstante, aún no se ha podido mejorar diversos problemas que dificultan el desarrollo de la comunidad educativa pese a que es inminente que se deben atender suplir las necesidades individuales y colectivas de los educandos. Cabe recalcar que el desuso del método Design Thinking en el sistema educativo trae como resultado un proceso de formación tradicionalista y rutinario que conlleva a la creación de educandos poco creativos, sin dinamismo, sin aprendizaje significativo que le sirva de base para la vida y sobretodo sin espíritu emprendedor.

La sociedad en la que nos desarrollamos exige a los docentes edificar personas capaces de promover un cambio es por eso que la aplicación del Design Thinking como metodología formativa es nuestra problemática a estudiar, pues existe una falta inminente de técnicas didácticas, innovadoras, tecnológicas e inclusive creativas que lleven a los educadores a formar pensamiento crítico y lógico en sus educandos.

Por tanto, mediante la indagación realizada a los educadores y educandos de Tercero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”, se manifestaron diversos inconvenientes debido a la falta de aplicación de una metodología educativa innovadora, pues a pesar de los esfuerzos realizados por los docentes para reformar sus cátedras habituales en actuales, no se logra un cambio positivo dentro de la comunidad estudiantil, es decir, no desarrollan sus habilidades, destrezas o capacidades totalmente, se sienten desmotivados por la búsqueda de problemáticas que se encuentran en el entorno que los rodea, su desenvolvimiento y participación no son activos

y sobretodo su desempeño académico y la relación entre actores del proceso educativo es nula, pues el ambiente no favorece una interacción entre maestros y colegas.

Para el desarrollo de esta investigación se empleó el método cualitativo como el cuantitativo, estudio documental, de campo, descriptivo y exploratorio, para lo cual se extrajo una muestra representativa de la población total que forma parte de la problemática, correspondiente a 8 profesores, 282 estudiantes de Tercero de Bachillerato General Unificado, y finalmente a la autoridad representativa de dicha institución.

Este trabajo investigativo está desarrollado en cuatro capítulos, de los cuales se detalla un extracto de su contenido a continuación:

Capítulo I: Su desarrollo abarca el planteamiento del problema, formulación, y sistematización del mismo, así como también los objetivos de la investigación, justificación e importancia, que manifiestan la relevancia de estudiar esta problemática, también está compuesto por una delimitación, premisas de investigación y respectivamente de forma final la operacionalización de variables.

Capítulo II: Comprende un marco teórico que contiene los antecedentes de la investigación, un marco teórico conceptual donde se integrará contenido sobre las premisas de la investigación, fundamentaciones basadas en las corrientes formativas, un marco teórico contextual y por último un marco legal estructurado.

Capítulo III: Corresponde a conceptualizaciones referentes a los aspectos metodológicos, el análisis de los resultados adquiridos a través de los

diversos instrumentos de investigación, así como de conclusiones y recomendaciones.

Capítulo IV: Comprende el desarrollo de la propuesta de la investigación que comprende justificación, objetivos, aspectos teóricos, así como las factibilidades de este proyecto, anexando a su vez referencias bibliográficas y evidencias.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema de investigación

Aunque a comienzo del siglo han emergido una serie de métodos de enseñanza activos, son pocas las instituciones en América Latina que han fijado su atención en ellos para analizarlos, adaptarlos y aplicarlos. El Design Thinking provoca que los alumnos comiencen a pensar y no únicamente a receptor información, las técnicas se aplican de manera variada y de acuerdo a las situaciones particulares de cada grupo, todo ello para entrenar la mente, observar distintos puntos de vista de una misma problemática, ser pacientes y tolerantes al escuchar, resolver inconvenientes como lo hacen las grandes organizaciones actuales es decir con varios colaboradores que constituyen equipos, y lo más importante transformarse no solo en pensadores de ideas inusuales sino en actores innovadores del mundo moderno.

El umbral de la expresión se da en el artículo “Ciencia de lo Artificial” de Herbert Simon del año 1969, en donde definió el “diseño” y propuso fase que componían el método, el mismo que en la actualidad ha tenido variaciones y se ha aplicado en distintos ámbitos como el educativo, empresarial, marketero, entre otros, pero conservando sus fundamentos iniciales.

Se comenzó a enseñar para aplicarse en las empresas en la Universidad de Stanford en 1991, ese año la compañía IDEO la incluyó como metodología base para la producción de sus servicios, tiempo

después algunos autores, incluido el CEO de IDEO Tim Brown, lanzaron libros que ampliarían y complementarían su literatura.

Actualmente instituciones superiores de Europa, América del Norte, y Latinoamérica poseen maestrías y diplomados para enseñar a profesionales de distintos campos a aplicar el Design Thinking. IDEO el 2017 lanzó “IDEO U”, una ciber página, en donde se pueden aprender temas concernientes al método, pero no está dirigida a maestros. Por medio de la Universidad de Stanford se fundó “Girls Driving for a Difference”, que entrega experiencias animadas con actividades de este método a adolescentes de Estados Unidos, pretendiendo que aumenten su confianza y enseñándoles a pensar en lo que les gustaría hacer para reformar el entorno.

La aplicación del Design Thinking como método de enseñanza-aprendizaje se gestó hace doce años en “The Riverside School”, uno de los colegios más sobresalientes de la India en la actualidad, como empuje de Kiran Bir Sethi frente a la desilusión del sistema educativo al que debían asistir sus hijos. Desde hace nueve años atrás Kiran, mediante el movimiento global “Design for Change”, que encabeza, empezó a contagiar al mundo para que niños, jóvenes y maestros conocieran el Design Thinking, por medio de conferencias, talleres, congresos y asesorías a establecimientos educativos. En el 2013 se realizó el cuarto taller de Design Change para niños.

Design for Change ha estado presente en alrededor de cuarenta países logrando impactar a millones de infantes, también tiene el apoyo de IDEO, el Instituto de Diseño de la India, y la Escuela de Diseño de Stanford, debido a que ofrecen cursos y talleres. Actualmente Howard Gardner realiza un estudio para descubrir

que tan beneficioso es para la enseñanza la aplicación del Design Thinking. (Cáliz, 2017)

El apoyo que tiene el movimiento mencionado es muy positivo porque se trata de profesionales e instituciones con grandes influencias en el planeta, lo que posibilita que el Design Thinking sea cada vez más conocido y por lo tanto haya más jóvenes emprendedores que se beneficien de su aplicación.

En el país en el 2015 se incluyó la materia de Emprendimiento y Gestión en todos los niveles de Bachillerato, en los dos primeros años se enseñaron principios teóricos y en el último se ejecutan proyectos de emprendimiento, la motivación jurídica de esta acción tiene génesis en artículos de la Constitución que aluden a que el Estado debe incentivar el sector industrial y extractor para que el país se convierta en fabricante de los productos que consume y exportador no únicamente de materias primas.

El Design Thinking usado en proyectos de emprendimiento contribuye a que los colegiales puedan desarrollar muchas aptitudes como la colaboración, la innovación y la creatividad. Pretende que aprendan haciendo y experimentando mediante un proceso reiterado compuesto de cinco etapas. (Obra Social "La Caixa", 2016)

El Design Thinking es ideal para usarlo en Emprendimiento y Gestión, porque este método permite cumplir con los objetivos curriculares presentados por el Ministerio de Educación para esta asignatura, entre los que se encuentran la transformación de jóvenes innovadores, creativos, colaboradores, entre otros.

Las grandes empresas utiliza el Design Thinking para innovar y emprender de manera eficiente, un gran ejemplo es Apple, que contrató a un grupo de creativos de la Universidad de Stanford para que rediseñaran el mouse que ya había sido lanzado por otras compañías pero no habían tenido éxito, gracias a este método que permite comprender lo que el mercado quiere, se dieron cuenta que el fracaso del mouse era por su precio y su complejo uso, así que diseñaron uno más asequible y sencillo creando así “Machintosh Mouse” en 1984, llegando a ser el primer ratón que se popularizó y abrió la puerta para su uso masivo al ser finalmente aceptado. Design Thinking asegura un mayor éxito en los emprendimientos, porque los componentes claves de las compañías triunfadoras según Kotler & Armstrong (2013) son innovar para diferenciarse de la competencia y dirigir todos los esfuerzos hacia un público objetivo al que se lo entiende, conoce y se le da lo que realmente desea, y todo ello proporciona este método. Se obtendrán beneficios económicos para la empresa y satisfacción para los consumidores comprendiendo lo que el usuario quiere, ideando productos o servicios según sus necesidades, evaluando esas ideas, considerando todas las posibilidades y recibiendo sugerencias del target una y otra vez hasta que la oferta sea perfecta.

En el alma máter ESPOL, desde el 2016, maestros de asignaturas como Emprendimiento utilizan el Design Thinking, debido a que consideran que es un método que conecta a sus discípulos con escenarios reales, los vuelven prudentes ante los retos, exploradores, y más comprometidos con sus aprendizajes y crecimiento personal. Además, esta misma institución superior y otras internaciones como la Universidad Politécnica de Madrid y el Instituto Profesional AIEP brindan cursos del Design Thinking exclusivamente para emprendedores.

Si bien es cierto la metodología Design Thinking no es de uso cotidiano en las unidades educativas secundarias públicas debido a su

desconocimiento o uso nulo al creerla un sistema erróneo, se debe puntuar que aquellas normas que rigen nuestro país demandar brindar una educación de calidad con innovación a la par con los cambios tecnológicos mundiales.

En el art. 5 de Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011), se establece que “El Estado garantizará una educación pública de calidad, gratuita y laica”. Este inciso hace hincapié en que el ejecutivo debe hacer todo lo posible para que la educación sea portentosa, accesible a todos y netamente sin interferencia política o religiosa.

De igual forma en el Capítulo II en su art. 7 se expresa que las y los estudiantes tienen derecho a: Ser actores fundamentales en el proceso educativo y a recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011)

Es un derecho todos de los jóvenes y niños Ecuatorianos que las instituciones educativas primarias y secundarias empleen métodos activos que les permita pulir sus capacidades para ser líderes tolerantes e integradores, y con un elevado grado de competencia para contribuir cambios significativos al país.

En la educación de nuestro país a lo largo de los años no se han utilizado métodos que permitan el desarrollo creativo y por lo tanto el emprendimiento, esto se puede evidenciar en cifras que nos posicionan

como pioneros en el sector primario de la economía y en otros rankings mundiales.

Según Global Entrepreneurship Monitor, estudio mundial de emprendimiento que dentro del país es realizado por la ESPOL, en el 2016 Ecuador fue uno de los países con mayor actividad emprendedora temprana en Latinoamérica con un 31,8%, aunque presentó una reducción del 1,8% con respecto al año anterior, los resultados también arrojan que la mayoría lo hacen por necesidad y no principalmente por haber detectado una gran oportunidad en el mercado y por ende con una planificación, por lo que los negocios no son de calidad y generan dinero solo para cubrir gastos diarios, no hay un elevado número de creaciones de medianas y grandes empresas y por lo tanto no se genera empleo, además debido al bajo incentivo en cuanto a financiación, la falta de competitividad frente a las multinacionales y las leyes en materia de trabajo, acompañado de la escasa preparación en el ámbito empresarial, algunos emprendimientos fracasan en casi cuatro años.

Hay estudios que nos catalogan como exportadores. “Comparándonos con una escala global en el 2017 fuimos el septuagésimo tercer país exportador” (Agencia Central de Inteligencia [CIA], 2018). Colocándonos por encima de la media, aunque debajo de países Latinoamericanos.

Exportamos en petróleo crudo, camarón, banano y plátano, abacá, atún, café, madera, cacao, pescado y flores naturales un total de 1.447.899 para enero del 2018, a diferencia del sector secundario del mismo mes y año que es de 358.416, con productos como derivados del petróleo, café, harina de pescado, sombreros, manufacturas textiles, químicos,

fármacos y elaborados del cacao. (Banco Central del Ecuador [BCE], 2018)

Por el tipo de productos que se indican en la cita anterior de acuerdo al BCE, fuente oficial, y con datos actualizados a este año las remesas generalmente conciernen al sector primario. Cifras similares se han registrado durante décadas en el país, pese a muchas políticas implementadas en los últimos años.

De acuerdo a reportes: “Las importaciones del país son de 1.805.851 y las exportaciones totales 1.806.315 consiguiendo una balanza comercial de 0,464” (BCE, 2018). La misma que es positiva, aunque por muy poco, lo que debería mejorar, porque eso significa que hay fugaz de divisas y lo recomendable es que sea lo contrario.

Por otro lado, Ecuador tiene el ranking 92 de 127 países dentro del índice Mundial de Innovación 2017, por debajo de Panamá, Colombia, Uruguay, Brazil, Perú, Argentina, República Dominicana y Paraguay. De acuerdo a esta publicación el país en educación se encuentra en la posición 89 y el vínculo estudiante-maestro en la secundaria ocupa el lugar 88. (Universidad Cornell, Instituto Europeo de Administración de Empresas & Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, 2017)

Según lo expresado por los autores anteriores, lastimosamente la innovación del país no es la mejor de la región, pero la interacción con los actores formativos puede contribuir a su desarrollo, porque no será difícil para maestros que los jóvenes sigan las indicaciones de cualquier método que se dirija a este propósito.

“Doing Business 2018 instala a Ecuador en el puesto 118 para la “sencillez de iniciar un negocio”, el artículo ciñe ítems perjudiciales de las reformas legales para los empresarios, como la Ley de Solidaridad con la elevación del IVA del 12% al 14%, lo que significaba más desembolso al SRI. El Informe expone que son necesarios aproximadamente 48 días para comenzar un emprendimiento” (Banco Internacional de Reconstrucción y Fomento & Banco Mundial, 2018). Todo ello afecta al emprendimiento del país, considerando que la filosofía de los Ecuatorianos en este ámbito es muy escasa las trabas pueden hacer que deserten sus proyectos.

Según lo anterior la mayor parte de los productos que se consumen son de importaciones siendo muy escasa la diferencia entre la entrada y salida, las exportaciones son en su mayoría de productos extraídos, directamente enviados y no pasados por procesos de industrialización dentro del país, por lo tanto somos una nación que tiene la materia prima necesaria para transformar productos, pero entre otros recursos como el tecnológico y las mejoras procedimentales, nos hace falta el conocimiento en diversas áreas y la educación de jóvenes con espíritu innovador para aprovechar las riquezas que nos proporciona la naturaleza, lo que nos traería como consecuencia una mejor vida porque se incrementarían los ingresos, tanto de empresarios, empleados, pequeños productores e incluso el Estado.

El país en los últimos años ha hecho algunos cambios para lograr que los estudiantes tengan impulsos por transformar el mercado, tales como leyes, inclusión de asignaturas y actividades en la misma, creación de textos estudiantiles y guías de enseñanza, pero todo ello es inútil si no se utilizan métodos activos.

Basándonos en la información recopilada, así como en las leyes que amparan a nuestro país es de suma importancia exteriorizar la falta de uso de una metodología innovadora como el Design Thinking que permita a los docentes, de diversas unidades educativas de nivel secundario específicamente de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”, optimizar y renovar su proceso enseñanza aprendizaje dando como resultado colegiales emprendedores.

La Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón” lleva su nombre en honor al erudito Ecuatoriano y primer decano de nuestra facultad, se instauró en 1971, debido a que la institución secundaria que inicialmente estaba vinculada a la facultad se hallaba intervenida por las autoridades, y para que fuera un espacio donde se hicieran practicas docentes. Empezó con menos de 300 estudiantes que pertenecían a otros colegios de donde habían sido expulsados. Tiempo después el ingreso escolar se acrecentó por lo que impartieron conocimientos en otros lugares como el sur de la ciudad y dentro de la facultad.

Esta institución presenta la siguiente problemática:

- El desuso del método Design Thinking trae como resultado un proceso de formación tradicionalista rutinario que conlleva a la creación de educandos sin espíritu emprendedor.
- El desconocimiento de métodos innovadores para usarlos dentro del proceso enseñanza aprendizaje se deduce a una formación únicamente teórica que impide que los alumnos descubran como pueden mejorar el entorno en el que viven.
- La falta de formación de los maestros sobre metodologías activas como el Design Thinking ofrece un solo resultado y es educandos con pensamientos no creativos.

La inserción del Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje produce educandos con personalidad creativa y a su vez con una visión de emprendimiento basado en el trabajo en equipo. Si la institución educativa mencionada la implementa en sus clases los estudiantes se favorecerán de sus beneficios.

1.2. Formulación del problema

¿Cómo índice la inserción del método Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje en los educandos del Tercer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”, de la zona 8, distrito 09D06, circuito 09D06C01_02, en la provincia del Guayas, cantón Guayaquil, periodo lectivo 2018-2019?

1.3. Sistematización

- ¿De qué manera influye el Design Thinking y sus técnicas didácticas-tecnológicas en nuestra comunidad estudiantil?
- ¿De qué forma incide en el proceso enseñanza aprendizaje los métodos tradicionales utilizados en la asignatura Emprendimiento y Gestión?
- ¿Cómo se relacionan el uso del método Design Thinking y sus técnicas con el diseño de un portal educativo interactivo?

1.4. Objetivos de la investigación

Objetivo General

Analizar la inserción del Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje en los educandos del Tercer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”, mediante una investigación documental y de campo para diseñar un portal educativo y así mejorar la calidad educativa.

Objetivos Específicos

1. Reconocer el Design Thinking y sus técnicas didácticas-tecnológicas a través de herramientas bibliográficas para la selección de las aplicables a la comunidad estudiantil.
2. Identificar en el proceso enseñanza aprendizaje las técnicas utilizadas en la disciplina de Emprendimiento y Gestión empleando una indagación de campo a los estudiantes y maestros de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”.
3. Diseñar un portal educativo a partir de la información obtenida mediante un estado de arte e investigación de campo.

1.5. Justificación e Importancia

“La innovación constante es la única forma de mantenerse competitivo, porque ninguna ventaja es sostenible en el largo plazo.” (Moore, 2017)

El Design Thinking como metodología formativa es ideal para integrarse en nuestros sistemas educativos de nivel medio, debido a sus

técnicas didácticas, innovadoras, tecnológicas e inclusive creativas que llevan a los educadores a formar pensamiento crítico y lógico en sus educandos. La sociedad en la que nos desarrollamos exige a los docentes edificar personas capaces de promover un cambio es por eso que nos orientamos a la inmersión del Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje de la disciplina Emprendimiento y Gestión ya que beneficiará a que sus pedagógicos conozcan y aprendan a aplicar el método didáctico abriéndose a nuevas ideas, tomando retos de enseñanza y actualizándose, desarrollando así educandos con iniciativa de transformación, generadores de empleo que de igual manera aportaran a mejoras la situación socio-económica del país. Por todo lo mencionado la presente investigación es conveniente porque haremos un análisis de la inmersión de la metodología Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje que servirá para que los profesores, mediante el portal educativo conozcan y aprendan a aplicar el método dentro de sus clases. Al indagar más sobre esta metodología que rompe los esquemas tradicionales podemos expresar que la relevancia social de la investigación es que el método Design Thinking permite crear educandos que identifiquen problemas del entorno, y propongan alternativas para resolverlos, debido a la globalización, los países actuales necesitan de jóvenes que puedan competir con sus ideas con mercados internacionales y que puedan generar valor agregado a sus naciones, mejorando la calidad de vida de las personas de todos los estratos sociales. Este estudio contribuirá al uso de metodologías activas en la práctica docente. Tiene implicaciones prácticas porque posibilita satisfacer los deseos de aquellos estudiantes que quieran una mayor participación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, aprovecha la predisposición de los docentes que ambicionen aprender a aplicar metodologías actuales, y sobre todo permite cumplir con los lineamientos impuestos por el Ministerio de Educación en la disciplina de Emprendimiento y Gestión en cuanto al empleo de metodologías interestructurantes porque el método Design Thinking cumple con lo dispuesto. En cuanto al valor teórico servirá para sugerir y adaptar el método al país, debido a que el mundo globalizado en

que vivimos es necesario aprender a crear y a innovar como lo hacen las grandes potencias, si consideramos la antropología comprenderemos que las personas pueden aprender lo mismo, pero de distintas maneras, dependiendo de la cultura en la que se encuentran, es por este motivo que realizaremos el análisis de la inmersión del Design Thinking para seleccionar las técnicas, del método antes mencionado, que sean idóneas para la aplicación en los estudiantes Ecuatorianos, según la forma en que mejor aprendan. La metodología a aplicarse es cualitativa y cuantitativa ya que recogeremos información de campo dando relevancia a los individuos involucrados, para luego interpretarla y de esa forma adecuar el método a la realidad de un país y proponerlo en un manual y videos que estarán ubicados en el portal educativo.

1.6. Delimitación del problema

Campo:	Educación.
Área:	Interdisciplinar / Emprendimiento y Gestión.
Aspectos:	Design Thinking, proceso enseñanza aprendizaje, portal educativo.
Título:	Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje.
Propuesta:	Diseño de un portal educativo.
Contexto:	Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón” año 2018, circuito 09D06C01_02, distrito 09D06, zona 8. Dirección; Provincia Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui, Avenida Raúl Gómez Lince, Avenida Las Aguas y la Juan Tanca Marengo.

1.7. Premisas de la investigación

1. El Design Thinking moldea jóvenes detectores y solucionadores de problemas.
2. Design Thinking posee cinco ciclos, y logra que los futuros bachilleres adquieran un perfil emprendedor.
3. El método Design Thinking posibilita un aprendizaje en equipo empleando técnicas activas.
4. Con Design Thinking los maestros propician el desarrollo de alumnos con personalidades capaces de aprender de sus equivocaciones y respetar juicios contrarios.
5. La concepción de ideas no convencionales y divergentes se obtiene por medio del Design Thinking.
6. Un ambiente cómodo es necesario para un correcto desempeño del Design Thinking.
7. El método Design Thinking aumenta la autoestima.
8. Para generar ciudadanos del siglo actual, el proceso enseñanza aprendizaje debe usar métodos activos.
9. Las metodologías usadas por los profesores deben ser adaptados a las características de los colegiales.
10. El método pasivo bloquea la formación de discentes innovadores.
11. El portal educativo permite a los docentes aprender y actualizarse con métodos actuales.
12. Se puede acceder desde un teléfono móvil a portales educativos especializados de modo ágil y gratuito.
13. Mediante servicios multimedia los docentes pueden instruirse.
14. El emprendimiento crea vacantes de trabajo.
15. El emprendimiento aporta a la optimización de las situaciones de vida.

1.8. Operacionalización de las variables

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Cuadro No. 1

VARIABLES	DIMENSIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN OPERACIONAL	INDICADORES
Variable independiente No 1: Desing Thinking	El método Design Thinking puede ser aprovechado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, está encaminado a que los colegas reaccionen frente a múltiples circunstancias del contexto por lo que es idóneo para impartir la asignatura de Emprendimiento y Gestión. (Martín, 2016)	Etapas de método Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> • Etapa 1: Sentir. • Etapa 2: Imaginar. • Etapa 3: Actuar. • Etapa 4: Compartir. • etapa 5: Evaluar.
		Estrategias del método Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> • Observación. • Excursiones. • Focus Group. • Mapa de empatía. • Entrevista. • Foro. • Lluvia de ideas. • Mapa de oportunidades. • Mapa conceptual. • Analogía. • Mood boards. • Role-playing. • Storyboard. • Maqueta. • Obra de títeres. • Video. • Fotografía. • Publicación en blog. • Exposición. • Feria.

			<ul style="list-style-type: none"> • Malla de evaluación. • Mago de Oz. • Nuevo, Útil, y factible.
		Ambiente para el método Desing Thinking	<ul style="list-style-type: none"> • Ambiente del método según Jesús Gaxiola. • Ambiente del método según Ana Prado.
		Inteligencias que incluye el Desing Thinking	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencias que incluye el método según Serrano y Blázquez. • Inteligencias que incluye el método según Hernando y Felber.
Variable dependiente No 2: Proceso de enseñanza-aprendizaje.	Acciones que tienen como fin lograr que los estudiantes interioricen conocimientos o prácticas. (Blázquez, 2015)	Modelos didácticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Pasivo. • Activo. • Racional-tecnológico. • Mediacional. • Contextual.
		Métodos pedagógicos.	<ul style="list-style-type: none"> • Método de solución de problemas. • Método heurístico.
		Serie del proceso de enseñanza aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Preparación de la enseñanza. • Creación de ambiente.

			<ul style="list-style-type: none"> • Enseñanza para la asimilación de todos los educandos. • Responsabilidad profesional.
		Componentes del proceso de enseñanza aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante. • Profesor. • Objetivos. • Contenidos. • Técnicas de enseñanza. • Métodos. • Recursos. • Evaluación. • Entorno social, cultural y económico.

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”.

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

“La paradoja de la educación es exactamente esta, cuando se empieza a tener conciencia, uno inicia a examinar la sociedad en la que se está educando” (Baldwin, 1963)

Analizando los repositorios digitales de los establecimientos formativos de tercer nivel del Ecuador, así como de las universidades internacionales, se hallaron las siguientes investigaciones a nivel local, nacional e internacional a fines a nuestro trabajo:

En la investigación ejecutada a nivel internacional por Castillo & González (2016) con el tema de “Design Thinking empleado a la investigación cualitativa” (pág. 2), con el objetivo y propuesta “Presentar la experimentación de usar de usar el método Design Thinking y sus numerosas técnicas en una tesis doctoral como soporte al proceso de detección del problema” (pág. 2), es por eso que realizaron “el acondicionamiento de la metodología del Design Thinking y sus instrumentos para asesorar a quince tesis de PhD en educación, del Instituto Universitario Anglo Español en el estado Durango de México, con el propósito de delimitar su problema de estudio, objetivo, entorno, marco teórico, metodología y creación de los pinitos de su investigación”, concluyeron que “el manejo de la sistemática Design Thinking brinda a los tesis una visión distinta y/o suplementaria de sus investigaciones, permitiendo así crear una tesis novedosa y de calidad sin causar estrés académico injustificado” (pág. 19).

La experiencia de aplicar la sistemática Design Thinking en un proceso de investigación cualitativa e inclusive en la formación metodológica de educandos del Doctorado de en Ciencias de la Educación, ofrece otra perspectiva positiva acerca del uso de ésta técnica innovadora de estudio, que nos permite, entre otras cosas, facilitar el proceso de identificación del problema inicial así como un mejor desenvolvimiento académico por parte del tesista, creando así ponencias innovadoras y fuera de lo convencional.

Considerando todos los estudios antes citados, la presente investigación no se ha realizado por ningún autor local, nacional o internacional, lo que hace que ésta sea novedosa. Se pretende insertar el método Design Thinking dentro del proceso enseñanza aprendizaje para la materia de Emprendimiento y Gestión, para formar adolescentes emprendedores.

En la investigación realizada a nivel nacional, encontramos una tesis de maestría de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador por Córdova (2015), con el tema, objetivo y propuesta “Desarrollar un instrumento tecnológico para la dirección de proyectos de investigación en la PUCESA” (págs. ii, 5 y 81), para ello tomó como base un “acopio de datos fundamentado por reuniones con el Ex Director del DIP, al que se le nombra especialista de las técnicas del Design Thinking” (pág. 25), con lo que el autor buscó de forma directa información para “automatizar el rastreo de los proyectos investigativos”, concluyendo que el uso de ésta sistemática es favorable para diversos ambientes entre ellos el de la organización y recopilación de información académica.

Ésta tesis de grado con miras a la innovación, organización y digitalización de información consideró utilizar la metodología del Design Thinking como técnica para la recolección de información y generación de

ideas para lograr que todos los involucrados del proceso educativo dispongan de un repositorio digital de información, que gracias a la nueva sistemática empleada permita desde interactuar entre usuarios mediante la creación de perfiles hasta la visualización grafica de un proyecto en elaboración.

En la investigación realizada a nivel local por Torres (2017) con el tema “Memoria de conceptualización y proyección del área de Design Thinking a implementarse en el Laboratorio de Innovación del alma máter Casa Grande” (pág. 5), con la propuesta “El Nido” (pág. 3), con la finalidad de “Estructurar el proceso de conceptualización y arquetipo de un área de Design Thinking encaminado a las compañías como parte del proyecto Laboratorio de la Innovación” (pág. 10), tomando una muestra para encuestas y entrevistas que fueron realizadas tanto a estudiantes como empresarios respectivamente, buscaba indagar más a profundidad de la innovación en los negocios, establecer funcionalidades del Laboratorio de Innovación y especificar cómo se llevaría a cabo el servicio del Espacio de Design Thinking, ultimando que el área establecida para la sistemática Design Thinking sea correlacional a las funcionalidades de iLab.

Éste trabajo investigativo analizó como implementar un espacio dentro de la universidad para innovar y modernizar en el universo de los negocios de la actualidad mediante el Design Thinking orientado al mundo empresarial, lo que nos demuestra que ésta sistemática puede transformar lo tradicional en algo fuera de lo común dentro de una institución educativa, llevando a una persona a romper sus esquemas obteniendo resultados benéficos para el éxito personal o en equipo. Se diferencia del presente trabajo investigativo porque las autoras querían implementar un área en la institución, mientras que lo que buscamos es averiguar cómo introducirlo en la asignatura de emprendimiento.

En la investigación realizada por Chila (2017) titulada de nuestra facultad, la denominación “Los procesos Educativos en la Instrucción de la Cultura de Emprendimiento en los colegiales de Bachillerato General Unificado” (pág. 4), con la propuesta “Planteamiento de Talleres Educativos en Emprendimiento” (pág. 4), con el objetivo “Examinar los procesos educativos en la instrucción del emprendimiento en los alumnos del BGU de la Institución Educativa Vicente Rocafuerte” (pág. 3), para ello trabajó mediante una indagación bibliográfica y de campo aplicando entrevistas a tres directivos, encuestas a trece docentes y 2.357 estudiantes, concluyó que en la institución educativa, “hay frágiles procesos educativos en emprendimiento; existe una escasa cultura de emprendimiento así como un rotundo divorcio por parte de los docentes de metodologías activas que impulsen a un estudiante a su máximo nivel práctico/académico” (pág. 60)

La desinformación es una de nuestras discrepancias al momento de hablar de educación del siglo XXI, departimos de emprendimiento como una de las fuentes de crecimiento personal, en equipos de trabajos o inclusive de la matriz productiva de nuestro país, pero a pesar de ser parte de una de las disciplinas que se imparten en el BGU, no se le da la jerarquía necesaria y eso es lo que se palpa en los resultados de estudios ya mencionados.

Si bien es cierto el trabajo investigativo ya mencionado no habla directamente de la sistemática del Design Thinking como tal, pero esa es la parte esencial que haría falta al momento de impartir la disciplina de Emprendimiento y Gestión en el BGU, una metodología innovadora con miras al crecimiento personal o en equipos de trabajo a través del desarrollo individual y de la resolución de conflictos durante el proceso enseñanza aprendizaje.

2.2. Marco Teórico – Conceptual

Introducción al término Design Thinking

Definición de Design

La palabra “design” en español se traduce como “diseño”. Reimers Design (2015) le otorga la siguiente definición: “Estructuración de elementos y procedimientos de tal manera que se alcancen propósitos de modo eficiente” (pág. 40). Por lo mencionado el diseño se centra en crear escenarios apropiados para realizar algo.

El diseño consiste en elegir inteligentemente cada uno de los pasos que se seguirán y los recursos precisos que se manejarán para ejecutar proyectos de emprendimiento o innovación, el fin es que se obtengan óptimos resultados, y que se aprovechen fuertemente todos los instrumentos y el tiempo, llegando así a la eficiencia.

Complementando lo anterior encontramos la definición de Sánchez (2015) que expresa que: “Es una sucesión que busca visionar, combinar y escoger un grupo de componentes para crear productos, servicios u otros” (pág. 237). Esta concepción se enfoca el mundo empresarial, debido a que menciona actividades utilizadas en ese ámbito.

De acuerdo a lo citado, el diseño se refiere a todas aquellas planificaciones que se deben realizar antes de producir bienes o servicios, que comprende idear de manera minuciosa cuáles serán sus características, beneficios y partes. Todo ello se lo realiza con visualización del futuro ya sea en uno a varios meses o incluso años.

Definición de Thinking

En el idioma español “thinking” significa “pensamiento”. Según Alejo, Nieves, & Ruiz (2016) es:

Aquella habilidad de las personas que le permite proyectar y direccionar de forma latente una acción que se ejecutará en el futuro, también implica precaver equivocaciones o paralizar actividades para mediante la meditación averiguar de qué forma se actuaría mejor. (pág. 43)

Aunque las autoras hablan de manera singular al referirse al pensamiento, la verdad es que incluye varias destrezas, que hacen posible que las personas puedan hacer frente y salir gloriosos de distintas circunstancias, porque posibilita que se actué en base al razonamiento. El pensamiento hace que podamos por medio de la mente planificar cuales serían las formas idóneas de proceder, además de detectar las inconsistencias y corregirlas.

En otra definición encontramos a Navarro (2017) quien afirma que:

Dentro de las neuronas de las personas se gesta una de las capacidades más sorprendentes y complicadas, el pensamiento. Este implica varias actuaciones propias del intelecto, entre las que se encuentran la imaginación, la suposición, la retención, y la determinación.

Para este autor para que se ocasione se necesitan de varios componentes que se encuentran en las neuronas, y además lo califica de insólito. El pensamiento permite al ser humano realizar varias cosas en la mente como representar ideas, conceptos e imágenes, grabar datos,

acontecimientos o cifras, y tomar decisiones dentro de su vida personal, laboral o estudiantil.

Si fusionamos las dos definiciones mencionadas, podemos concluir que al “design thinking” se lo traduce como “pensamiento de diseño”, es decir una serie de pasos que busca entrenar la mente de los individuos para que puedan imaginar, reflexionar, decidir y suponer para poder planificar sagazmente proyectos ya sea para el ámbito empresarial o para acciones sociales.

Definición del Design Thinking en la educación

El Design Thinking es un método que puede ser usado dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, contiene cinco etapas: apreciar, imaginar, hacer, dar a conocer y valorar, el fin es que los estudiantes comiencen a tener pensamientos de diseñadores generando ideas innovadoras y se elimine la educación tradicional. (Álvarez, 2017)

La metodología Design Thinking busca mediante cinco fases ser guía para los emprendimientos de los jóvenes, se enfoca en comprender las necesidades del mundo exterior para idear productos o servicios de éxito. Para ello se vale de distintas técnicas. Los beneficios son múltiples como la confianza hacia los demás, la sensibilidad, la mentalidad innovadora.

Con este método los profesores entrenan a los jóvenes para su desenvolvimiento futuro. “Este modelo en las instituciones educativas potenciará la colaboración, invención y creatividad, y hará que los estudiantes planteen sus futuros emprendimientos”. (Obra Social "la Caixa", 2016, pág. 1)

Uno de los fines de la inclusión de la disciplina de Emprendiendo y Gestión en la educación es que lo educandos salgan con ideas novedosas de negocios que puedan poner en marcha y ello posibilita este método, además de adiestrarlos a trabajar en equipo porque les hace percibir que un solo individuo no debe hacer todo, y que uniendo esfuerzos y conocimientos se pueden alcanzar mejores resultados.

El Design Thinking dentro del aula trae múltiples beneficios. Gardner (2017) expresa: “Nuestra inicial ola de estudios documenta mejoras claras en la empatía de los estudiantes y ostenta desafíos para perfeccionar las destrezas de solución de problemas”.

Según lo citado, los primeros resultados de sus investigaciones declaran que este método en la educación permite que los alumnos sean jóvenes más comprensibles con la situación de su entorno y sientan impulsos por alterar realidades lamentables.

Design Thinking, emprendimiento y educación

Desde una contemplación empresarial según Urroz (2018) el Design Thinking:

Es una metodología de diseño que se orienta a un usuario determinado, se basa en la empatía, ejecuta prototipos para de esa forma verificar su eficiencia, no usa pensamientos lineales, cree incondicionalmente en la cooperación para lograr una excelente resolución. (pág. 196)

En el terreno empresarial el Design Thinkig es usado para ajustar las ofertas según los gustos y preferencias de los compradores, para lo cual

emplean herramientas para comprender sus necesidades. Su filosofía implica el trabajo en equipo porque uniendo a personas con ideas y conocimientos diversos se podrá tener una consideración más amplia y por lo tanto se obtendrán efectos más eficientes. No estanca las ideas innovadoras, diferentes y quizá irrealizables, más bien fomenta su ejecución, esto no significa que no se evalúen las decisiones para evitar pérdidas, incluso se hacen prototipos para que los consumidores opinen y así comprobar si se alcanzó el éxito.

Es relevante que los grandes empresarios lo conozcan y se relacionen con él. “Esta herramienta se ha transformado en un elemento fundamental en el mundo empresarial exitoso, contribuyendo a que los fejes vayan de ideas indefinidas a ejecuciones habituales que dan rentabilidad y disminuyen el riesgo” (Liedtka & Ogilvie, 2016, pág. 20). Empresas en la actualidad han logrado su triunfo económico gracias a este método, por lo que es indispensable dentro de las mismas, su éxito se debe a que permite construir mediante el análisis excelentes productos o servicios.

“Design Thinking es un método que faculta identificar si un emprendimiento es innovador, beneficioso y podrá mantenerse a largo plazo” (Esquivel, 2016, pág. 24). Las personas que quieren emprender deben conocer esta metodología, porque les facilitará una planificación en donde su proyecto se encaminará a lograr un gran impacto y a tener una buena acogida por ser novedoso, y a la vez alcanzaran por mucho tiempo una extraordinaria retribución económica.

“Para que los países logren desarrollarse las pymes deberían implementar en su accionar el Design Thinking. Ser innovador es necesario para perdurar en el mercado, diferenciarse, obtener riqueza y contribuir a regenerar la economía nacional” (Camacho, 2011, pág. 79). Esta autora

propone que para que las naciones se conviertan en potencias es necesario que las pequeñas y medianas organizaciones posean un espíritu innovador y eso se logra mediante el Design Thinking, porque este les permitirá que la madurez de sus productos o servicios se extiendan, alcanzando más ganancias, y al tener más empresas fuertes se mejorarán las condiciones económicas del país porque habrá más empleo y más contribuciones al fisco.

Según Korn (2016) para que un país logre ser una potencia de diseño:

El estado debe llevar a cabo una política pública para el diseño a corto y prolongado tiempo, en donde intervengan los profesionales, los sectores de la economía, y la enseñanza, para que el país se convierta en exportador de productos elaborados. (pág. 9)

En enseñanza siempre será relevante para que los países se conviertan en potencias porque es la herramienta que permitirá que las personas piensen y aprendan a sacar una superior ventaja de los recursos que poseen. Por lo que solo profesionales orientados a transformar los sectores productivos darán un mejor porvenir a una comunidad.

Este método no era muy conocido a pesar de tener muchos años de creación, lo que ha cambiado en el siglo actual. “Al Design Thinking se lo considera un moderno modelo para resolver situaciones en muchos ámbitos como el comercial, médico, comunicacional y educativo” (Castillo, Álvarez, & Cabana, 2014). Dándole mucha notoriedad.

En la actualidad el método tiene aplicabilidad en diversos entornos incluido el educativo, desde cursos para enseñar a docentes a aplicarlo,

talleres para jóvenes alrededor del mundo, hasta instituciones educativas cuyas pedagogías se basan en sus principios.

La inclusión del Design Thinking en el ámbito pedagógico implica cambios. McIntosh (2016) estima que: “En la enseñanza, diseñar hacia y con los colegas requieren asentarlos en el foco del proceso formativo” (pág. 11). La importancia de este método es que se ajusta a las exigencias de la educación actual porque posibilita que el estudiante tenga una elevada participación en su aprendizaje.

Etapas y estrategias del método Design Thinking

Etapas del método Design Thinking

El método Design Thinking está compuesto por cinco fases, cada una posee distintas técnicas o estrategias que se pueden aplicar según la situación. Se recomienda usar todos los procesos, aunque el orden puede variar siempre y cuando este guarde coherencia y sea necesario para alcanzar los fines del emprendimiento.

Para Hernando (2015) las fases del método son las siguientes:

Etapa 1: Sentir.

En esta etapa se conoce el problema a resolver, primero determinando quienes son los involucrados y quienes se beneficiarán, para luego comprender lo que sucede con ellos, mediante observaciones directas o entrevistas, todo ello para alcanzar un entendimiento de lo que verdaderamente necesitan, permitiéndoles después una inspiración con ideas que logren una eficiente resolución al problema. (pág. 112)

Esta primera fase puede resumirse en buscar información, los estudiantes descubren las carencias, motivaciones, problemáticas, y necesidades de las personas, esto les permitirá ser empáticos al comprender las situaciones de los demás para luego tratar de ayudarlos. Esta fase es sustancial, servirá como cimiento para las futuras ideas, pues uno de los puntos de más relevancia del método es que lo que se vaya a hacer este direccionado a resolver lo que el mercado realmente quiere, para garantizar el triunfo de las acciones. Para ello se harán investigaciones de campo en los lugares y con las personas necesarias.

Etapa 2: Imaginar

Aquí se empieza a imaginar cuales serían las soluciones, pensando en ideas no comunes sin descartar las que parezcan no realizables, para luego pasarlas por un segundo filtro y elegir las innovadoras y factibles, pero no hay que olvidar enfocarse según lo investigado, la etapa concluye con especificaciones del proyecto a realizar. (pág. 113)

En esta etapa los alumnos podrán dejar volar su imaginación para proponer resoluciones a los problemas percibidos en la etapa antepuesta, es recomendable que haya dos fases, en la primera se dejará desarrollar el pensamiento divergente permitiendo que los adolescentes expresen todas sus ideas sin cuestionarlas, y en la segunda se aplicará el pensamiento convergente para analizar y seleccionar aquellas que sean realizables y novedosas, sin olvidar el tipo de público al que se orientan los esfuerzos. Finalmente se elaborará un plan detallado.

Etapa 3: Actuar

Esta etapa comprende dos actividades, una es el prototipado y la otra es la ejecución. El prototipado consiste en hacer representaciones o actividades que permitan evaluar si lo que se ha planificado es idóneo, en donde se modificará lo que no esté funcionando. Y la ejecución que se trata de realizar la acción o fabricar el artículo o servicio. (pág. 116)

Como su denominación lo indica es una fase en que los jóvenes van a aplicar todo lo que han proyectado, a representar sus ideas y a trasladarlas a la realidad. Aunque es un método que deja fluir la creatividad, también enseña a no tomar decisiones sin antes verificar si se tendrá éxito. Primero hay que realizar pruebas que permitan un acercamiento para saber cómo será el plan si estaría aplicado y comprobar que cuenta con todos los recursos, y realmente satisfará al público. Si hay errores se puede regresar a las fases anteriores, una vez realizadas todas las correcciones pertinentes se procederá a la operación si es una acción social o la elaboración si es comercial.

Etapa 4: Compartir

En esta fase se hace conocer el proyecto ya implementado, puesto que, si no se le dice a la gente que existe, ellos no se enterarán y no servirá todo esfuerzo, porque nadie se beneficiará. Es importante que los discentes elijan la forma en que van a compartir su emprendimiento, podrán desarrollar destrezas orales, de expresión y de redacción. (pág. 116)

Esta etapa es importante porque si realmente se desea dejar una huella, o generar ingresos con el emprendimiento estudiantil, hay que hacer

que la multitud conozca lo que se ha hecho. Esta etapa puede realizarse de distintas formas ya sea por medio de ferias, exposiciones, publicaciones en Internet, etc. Tiene doble beneficio, el primero es que la colectividad se informe y la segunda es que los jóvenes puedan optimizar ciertas habilidades porque tendrán que hablar ante un público desconocido, o crear textos entendibles.

Etapa 5: Evaluar

Con este escalón se concluye el método, consiste en hacer una profunda reflexión, junto a los compañeros y el maestro, sobre los aprendizajes que ha dejado la experiencia y la aplicación del Design Thinking, además de interpretar si se han logrado los objetivos trazados. También incluye escuchar las opiniones de las personas sobre el producto o servicio, y es posible que se la realice junto a la etapa cuatro. (pág. 116)

Para finalizar esta metodología se ha propuesto realizar una evaluación de las actividades de las etapas anteriores, el motivo es reflexionar acerca de los aprendizajes que se obtuvieron, también se incluyen los errores para cultivarse de ellos, y no volverlos a cometer cuando aplique nuevamente el método, ya sea dentro de la vida laboral o si se decide emprender. Además, sirve para aumentar la autoestima entre estudiantes debido a que se resaltarán profundamente los logros.

Como se ha mencionado el método Design Thinking tiene cinco componentes, en cada uno los colegas van a aprender distintas capacidades como el trabajo en equipo, la observación, la creatividad, la búsqueda de información primaria, la acción planificada, la empatía, etc. Se parte preferentemente del entendimiento del problema desde el mundo exterior, luego viene la inspiración en base a lo recopilado, después la

ideación para lograr los fines determinados, posteriormente se hacen representaciones de las ideas para descubrir los desaciertos y rectificarlos hasta ir a la ejecución, también se hace saber al público el emprendimiento y finalmente se medita sobre todo lo hecho.

Estrategias de las etapas del método Design Thinking

Este método hace posible que se puedan utilizar varias herramientas o técnicas de enseñanza y aprendizaje para llevar a la práctica cada una de las etapas, están direccionadas a cumplir con los objetivos de las fases y desarrollando múltiples capacidades, las mismas que deben ser escogidas por los docentes según las características de aprendizaje de los estudiantes.

En su libro *Protothinking, pensamiento de diseño en acción* Martínez (2014) explica las fases del método, y describe las siguientes estrategias ideales para cada etapa:

Estrategias de la etapa 1, sentir

- **Observación**

En esta etapa se analizan imágenes o videos para percibir las necesidades del entorno mediante el ¿qué?, ¿cómo? y ¿por qué?, en donde se plantean esas preguntas por las acciones observados. Este material puede producirse con el Shadowing, que consiste en transformarse en una sombra para quienes se está investigando sin que ellos lo sepan, para fijarse y registrar cualquier comportamiento que contribuya a comprenderlo. (pág. 59)

Con esta técnica se entiende al público objetivo de dos formas, una con la observación directa, acudiendo al lugar donde se encuentran para estudiar y cuestionar sus conductas, a la vez de capturar audiovisuales e imágenes estáticas para luego, con la observación indirecta de esos materiales y según lo visto, indagar qué están realizando, cómo lo hacen y cuáles son sus incitaciones.

- **Paseo**

“Estos se realizan en los mismos establecimientos, ciudad o barrio, con el fin de focalizar problemáticas” (pág. 112).

Una buena técnica es el paseo que consiste en salir de las aulas ya sea en el colegio o en los alrededores, esto ayudará a fomentar el pensamiento crítico de los jóvenes, debido a que podrán observar las circunstancias reales y compararlas con lo que debería ser, según las leyes, la lógica o incluso la moral.

- **Grupo de discusión**

“Se juntan a personas que tengan relación con el problema a desarrollar y el moderador incentiva una conversación entre ellas para comprender diversas visiones del inconveniente” (pág. 105).

Aquí se invitan a aquellas personas que pueden aportar a entender la problemática, se pretende que conversen entre sí para que intercambien sus emociones, sentimientos, necesidades y consideraciones para escucharlas, y lograr una comprensión más completa del mercado, a diferencia de solo escuchar a un individuo y limitarse a sus confesiones. Es necesario que quien presida la reunión planifique una serie de temáticas a tratar y motive a todos a participar.

- **Mapa de empatía**

“Se emplea para entendimientos de productos o servicios, se busca llenar una plantilla en donde se responde a cuatro preguntas, para ello se elige a un público y se los invita a conversar individualmente” (pág. 53).

Esta técnica implica cuatro pasos, primero delimitar hacia quién se va a dirigir la investigación, después ubicar a las personas que se analizarán, en la tercera etapa se escucha lo que dicen y también se observa comportamientos, al final se hace un estudio de lo recopilado relacionando las respuestas para descubrir lo tácito. Se pretende que los individuos den una respuesta a ¿qué escuchan?, ¿qué piensan y sienten?, ¿qué ven?, ¿qué hacen y expresan?, todo ello para descubrir información que permitirá luego inspirar ideas. Esto les permitirá a los estudiantes ser más empáticos y analíticos, además de actuar en base a una planificación, porque no harán cualquier pregunta, sino que las determinarán con anterioridad.

- **Entrevista**

“Seleccionar personas que puedan aportar información relevante, a las que se les harán interrogaciones flexibles para hacerlos sentir en comodidad” (pág. 62).

Esta entrevista no es igual a las comunes, en las que la persona entrevistada debe responder a una estricta lista de preguntas, más bien consiste en planificar los temarios a tratarse y las posibles preguntas que se formularán, tratando que estas no sean rígidas ni incomoden, buscando que parezca una conversación normal para que las respuestas sean lo más nítidas posibles, en donde pueden surgir nuevas cuestiones según lo que vaya expresando la persona. Contribuye a que los alumnos sean indagadores y busquen información de calidad.

Luego de recoger toda la información posible con la técnica que se elija se realizará un informe que servirá de plataforma para la germinación de ideas.

Estrategias de la etapa 2, imaginar

- **Foros**

“Consiste en que todos los estudiantes conversen entre sí sobre algún tema específico en base a observaciones individuales o experiencias previas” (pág. 95).

Aquí los estudiantes van a aprender a expresar sus puntos de vista, además de comprender y respetar que puede haber múltiples ideologías de una misma temática. Esta técnica implica traer a la clase las problemáticas que se han detectado con anterioridad para conversar de ellas entre compañeros y escuchar otras opiniones, surgiendo así un intercambio de pensamientos e ideas en búsqueda de resoluciones. Todo ello mediante la conducción del docente.

- **Lluvia de ideas**

Consiste en que los estudiantes expresen sus puntos de vista sobre la resolución un tema. Se la emplea para gestar muchas alternativas, se busca contestar a la cuestión “¿De qué manera deberíamos...?”, como resultado se espera obtener variadas posibilidades, lo que significa que no hay que descartar las opiniones que al inicio pueden parecer extravagantes, aunque todas ellas deben alinearse al objetivo principal. Se recomienda representar cada idea de manera separada en hojas autoadhesivas mediante imágenes, aunque también puede ser por letras. (pág. 77)

Esta técnica es adecuada para escuchar distintas posturas acerca de cómo se va a solucionar lo que se descubrió en la etapa anterior. Se genera un espacio inclusivo en donde la creatividad no tendrá trabas porque lo importante es una expansión de la mente para proponer ideas no convencionales.

- **Mapa de oportunidades**

Esta técnica es usada en el mundo empresarial, tiene como fin que mediante la concienciación los jóvenes identifiquen las posibles oportunidades y los recursos que necesitarán. Aquí se analizan distintos puntos, primero cuál va a ser el producto o servicio que se ofrecerá, y que es lo que lo hará diferente sea su precio, calidad, características, servicio, etc., de acuerdo a lo que se elija se estudia la producción, materia prima, proveedores, y a quiénes se venderá, cómo se los contactará y retendrá, incluyendo aspectos ambientales, por último, cuáles serán los tipos de personas, conocimientos y financiamientos requeridos para la ejecución. (pág. 105)

Se enfoca en detectar cuáles son las probabilidades de negocios, una vez que se tengan las ideas más adecuadas se procede a examinar todo el entorno que engloban para conocer qué es lo que se requiere, y lo que se debe aprender, además de la búsqueda de las fuentes que permitan la inversión.

- **Mapa conceptual**

Es una forma de representar consideraciones sobre alguna temática general donde también se incluyen subtemas afines, está caracterizado porque se usan círculos, líneas o flechas, y sobre todo palabras a modo de resumen, es decir que no se

colocan párrafos. El objetivo es plasmar todo lo que se tiene que tomar en cuenta para alcanzar algo. El diseño es de libre construcción. (pág. 68)

Dentro del método Design Thinking se lo emplea para tener un control de todos los aspectos que hay que realizar, no se pretende hacer detalles profundos sino más bien puntualizar. No existe un modelo definido por lo que las personas que los realizan pueden adaptar su apariencia según lo requieran. Es ideal para momentos de planificación rápida.

- **Analogía**

Hay ocasiones en la que parece que no existe ninguna relación entre ciertas cosas o acontecimientos y al no ponerles mucha atención se escapan grandes proyectos, por este motivo se emplea esta técnica en donde primero se expresan todas las ideas sobre lo que se está discutiendo y luego de manera minuciosa y creativa se trata de relacionarlas para producir innovaciones. (pág. 85)

Se pueden crear revoluciones al vincular aspectos que no tienen nada en común, debido a que como no guardan correspondencia aparente lo más probable es que aún no exista algo similar en el mercado y de eso se puede sacar una gran ventaja económica porque la diferenciación e innovación son indicadores del éxito.

Estrategias de la etapa 3, actuar

- **Mood boards o mosaicos.**

Es un muy poderoso instrumento de manifestación mediante imágenes que posibilita la representación de los planes de emprendimiento que tienen los colegiales, básicamente

consiste en unir sobre una superficie ya sea cartulina, cartón o foamix, figuras impresas o recortadas de libros, periódicos, trípticos, revistas, etc., de esta forma todos tendrán un panorama visual de la idea y podrán discutir con más profundidad sobre ella. (pág. 62)

En ocasiones cuando se hacen especificaciones mediante la expresión oral hay personas que no las comprenden en su totalidad o las entienden diferente, para evitar esto se utiliza el moodboards porque permite una representación visual que permitirán que todos tengan una misma percepción sobre la idea, y a partir de eso poder criticar las fallas y los aciertos.

- **Role-playing o juegos de roles**

Se lo utiliza especialmente cuando se trata de solucionar un servicio. Se requiere de las habilidades de expresión corporal de los estudiantes, en donde primero tendrán que planificar con guiones, para después hacer representaciones actorales de sus propuestas. Para esto se hace necesario que intervengan varias personas, las que dramatizarán y los que observarán, el fin es que juntos sientan como sería la experiencia de los usuarios para saber si hay que modificar algo. (pág. 87)

Se trata de ponerse en el lugar de los usuarios, pero esta vez percibiendo si la solución que se cree es la ideal, tiene un doble fin por un lado la verificación de las decisiones y por el otro el desarrollo de destrezas de la inteligencia kinestésica porque los estudiantes utilizarán su cuerpo para prototipar sus proyecciones.

- **Storyboard o guion gráfico**

Consiste en hacer dibujos en serie. Esta técnica se la aplica tanto en productos como en servicios. En productos para graficar procesos de producción y los recursos necesarios, y en servicios para representar las distintas acciones que desde la percepción de los autores son las correctas para una atención óptima. (pág. 74)

Aquí se desarrolla la inteligencia espacial para todos los estudiantes y no únicamente los que consideran que son buenos dibujantes porque el fin no es que quede una obra impresionante, sino que mediante dibujos se explique cómo se actuará en determinadas situaciones. Lo que se hace es trazar ilustraciones en secuencias lógicas.

- **Maqueta**

Se define como una representación en tamaños minúsculos de un bien o un servicio. Solo si se trata de alimentos se recomienda utilizar los materiales reales, caso contrario no es necesario y basta con elegir aquellos que demuestren las funciones que se desean evaluar, tales como cartón, marcadores, cinta, pintura, entre otros. (pág. 93)

Sirve para que los estudiantes eviten errar gastando grandes cantidades, porque se realizarán ejemplos similares, pero con otros recursos más económicos, adaptables y en proporciones reducidas, aquí también se estimula la inteligencia espacial, porque primero van a utilizar la visualización mental y después plasmar esas ideas en la maqueta.

- **Obra de títeres o story telling**

Como su denominación lo indica se trata de una presentación, pero en este caso usando títeres, sean estos de mapola, bastones, o de movilidad. Es similar al juego de roles solo que en este caso no actúan los estudiantes sino muñecos, pero es menos estricto porque los guiones pueden ser leídos, aunque hay que cuidar la entonación para que sea creíble. (pág. 107)

Como el método Design Thinking busca adaptarse a las características particulares de los alumnos, sin discriminar sus personalidades, se incluye esta herramienta que es ideal para aquellos jóvenes a los que no les agrada las presentaciones ante un público pero que si les gusta participar.

Estrategias de la etapa 4, compartir

- **Video**

Llegó la hora de dar a conocer los proyectos. Se puede hacer una recopilación de imágenes sean estas estáticas o de movimiento para demostrar los beneficios y las características principales, es posible incluir textos o audios como complemento y porque así se estará estimulando varios sentidos a la vez, por lo que se va a lograr una mayor persuasión. (pág. 59)

Esta herramienta se la puede ir desarrollando durante todo el proceso del método, porque se es posible incluir escenas de la primera etapa y de la tercera para que las personas puedan enterarse que es un trabajo minucioso y planificado consiguiendo así aumentar la credibilidad.

Podría ser muy útil para que los estudiantes descubran inclinaciones hacia ciertas artes.

- **Fotografía**

Consiste en hacer capturas de la realidad utilizando para ello aparatos electrónicos como celulares o cámaras que sean perceptibles a la luz, las mismas que pueden ser visualizadas digitalmente o si se desea de manera física por medio la impresión. Se deben elegir momentos más representativos para mostrarlos a los usuarios. (pág. 59)

Es un instrumento de muy fácil implementación debido a que la mayoría de los estudiantes en la actualidad poseen un teléfono inteligente que incluye cámara fotográfica. Son formas de comprobación de lo realizado por lo que hay que seleccionar cuidadosamente las imágenes que se presentarán.

- **Publicación en blog**

Se puede hacer uso de medios online, donde se harán divulgaciones periódicas sobre el emprendimiento de los jóvenes, generalmente en modo de redacción, aunque también se puede incluir folletería, o cualquier material a libre elección, el punto positivo es que las personas pueden dejar comentarios y así se podrá detectar el nivel de aceptación. (pág. 102)

Es una forma muy económica de lanzar la idea para que sea de conocimiento público, debido a que existen muchos que son gratuitos. Hay que escoger el que se ajuste con los objetivos comunicacionales. El gran

beneficio es que posibilita conocer las percepciones de las personas que visitan el blog.

- **Exposición**

Los adolescentes podrán preparar discursos explicativos acerca de sus propuestas, donde tienen que planificar los puntos que van a tratar, la entonación, incluso que el vocabulario sea entendible para las personas. Aquí podrán intervenir uno o varios integrantes, aunque es preferible que sean todos porque transmitirán un alto grado de compromiso. (pág. 91)

Mediante esta técnica los alumnos van a promover la inteligencia lingüística porque tendrán que ordenar sus ideas para expresarse de manera que los presentes comprendan todo. A pesar de que es importante la participación de todos, no hay que olvidar que no se los debe obligar porque se estará generando una mala experiencia colegial.

- **Feria**

Es un acontecimiento que se da de manera momentánea en un determinado lugar y fecha, la característica primordial es que poseen un objetivo general, es decir que todos los participantes tienen las mismas intenciones. Se suelen invitar a personas que pueden presentar interés en lo que se presentará. (pág. 90)

Generalmente la organización está a cargo de los maestros, aunque el día suele ser determinado por las autoridades. Puede hacerse dentro del establecimiento o fuera de él. Los alumnos tendrán que armar un stand en

donde explicarán sus proyectos al público que llegue. Generalmente tiene una permanencia de 2 a 4 horas, pero estas pueden variar.

Estrategias de la etapa 5, evaluar

- **Malla de evaluación o de recepción de información**

Se utiliza una hoja o cualquier material que se dividirá en cuatro partes simulando un plano cartesiano, donde se colocará un signo de suma, un triángulo, el símbolo de la interrogación y un foco. Y se escribirán las consideraciones positivas, los aspectos negativos, interrogaciones que nazcan y las ideas para su solución. (pág. 114)

Es una muy buena forma de reconocer los puntos buenos y malos de la actividad emprendedora, además que identificar que se debería mejorar e idear resoluciones. Es importante que se controlen las intervenciones de los estudiantes porque el fin es hacer una valoración de los hechos no fomentar la crítica destructiva.

- **Mago de oz**

Esta técnica se la puede realizar en el mismo momento en que se realiza la etapa anterior, porque consiste en evaluar el desempeño del producto o servicio cuando el usuario o consumidor lo está usando. Y así los alumnos pueden enterarse de las sugerencias que ayudarán a mejorar la oferta de negocio. (pág. 119)

Se simplifican las últimas fases porque permite fusionarlas, es beneficioso su aplicación porque les enseñará a los estudiantes a que en ocasiones hay que aprovechar las oportunidades que se presentan. Con

simples preguntas o mediante la observación minuciosa se posibilita obtener una retroalimentación de los asistentes.

- **Nuevo, Útil y Factible**

Este es otro método que puede ejecutarse en la etapa de “compartir”, se trata de un tipo encuesta en donde se hará que los usuarios valoren con una escala la propuesta en base a tres aspectos: si es la primera ocasión que ven ese producto, si consideran que es útil, y si existe la posibilidad de que lo compren. (pág. 121)

A veces se piensa que se ha creado algo innovador y se fracasa porque ya hay algo en el mercado igual, esto puede ser causado por una mala investigación. Por ello existe esta técnica en donde se le pregunta de manera directa a las personas que consideran en cuanto a innovación, eficiencia y factibilidad.

- **Lluvia de ideas y juego de roles**

Las técnicas de lluvia de ideas y juego de roles que aquí también se implementan son similares a las que se mencionan en las otras etapas, la diferencia radica en que en este punto están enfocadas en la evaluación de todo lo que se ha realizado. Así los estudiantes aprenderán que las herramientas de aprendizaje pueden ser adaptables.

Como se pudo detallar hay múltiples técnicas del método Design Thinking, no se pueden categorizar a las más beneficiosas porque sus usos dependen de lo que se quiera lograr y del contexto donde se lo vaya a manejar. Se recomienda variar su empleo para que los estudiantes

experimenten las distintas ventajas. Es imprescindible que los jóvenes se sientan motivados.

Aspectos a considerar para el método Design Thinking

Para que este método se pueda desplegar de la mejor forma es imprescindible que se posean ciertos aspectos y de no ser así se los asimile en el transcurso. Para lograrlo es necesaria una coordinación entre el alumnado y los docentes, es recomendable no forzar los aprendizajes sino más bien generar experiencias positivas.

Aspectos a considerar para el método Design Thinking según Jesús Gaxiola

Para Gaxiola (2015) los escenarios o las personas que utilizarán el método deben de poseer o desarrollarán las siguientes características:

- **Empatía**

Exige que mediante la percepción directa se medite y comprenda las carencias que presentan los individuos o comunidades, para luego poder buscar soluciones. (pág. 2)

- **La creatividad**

Necesaria para que el pensamiento exteriorice ideas con alto grado de innovación, únicas e irrepetibles, pero sobre todo que sean capaces de conectar y de ser útiles para quienes van dirigidas. Es importante que cumplan con dos aspectos, que sean diferentes y que pueda convertirse en realidad. (pág. 2)

- **Prototipado en equipo**

Los jóvenes colegiales van a comprender la relevancia de realizar prototipos antes de tomar decisiones mayúsculas, pues esto les permitirá vislumbrar aquellas falencias que posiblemente tenga la idea, y realizar ediciones a tiempo. evitando gastos que pueden llegar a ser en vano. (pág. 2)

- **Aprendizaje continuo**

Cada una de las etapas asegura aprendizajes constantes y diversos, tanto de las realidades del entorno, organización en equipo, asignación de roles, búsqueda de información bibliográfica, toma de decisiones, aplicación de conocimientos, como de la expresión oral y escrita. Para todo ello se necesita de la responsabilidad e interés de los escolares. (pág. 2)

- **Espacio**

Se recomienda que el lugar donde se va a aplicar el método sea lo adecuadamente grande para que se puedan realizar las diferentes técnicas, además que tenga una conveniente iluminación, y que los jóvenes se sientan cómodos y motivados, para que haya una gran participación y las ideas fluyan. (pág. 2)

Según lo mencionado el método Design Thinking implica varios ítems, genera la empatía para interpretar lo que los demás necesitan, haciendo que los estudiantes se den cuenta que hay problemáticas realmente graves y grandes que deben ser remediadas, forma mentes creativas capaces de crear innovaciones exitosas, instruye individuos precavidos y comprobadores que pueden identificar sus propios errores y

corregirlos, para brindar todos esos aprendizajes se vale de contextos que inspiran el libre pensamiento.

Aspectos a considerar para el método Design Thinking según Ana Pardo

Para Pardo (2014) es necesario que cuando se aplique el método se tengan en cuenta que se deben incentivar los aspectos que se explican a continuación:

- **Diferencia suma, no resta, tolerar los juicios contrarios**

Cuando los estudiantes se encuentren en disputa porque no pueden decidir con precisión cual será la idea que se escogerá como válida, se debe mantener la calma y llegar a una resolución en la que las opiniones de todos favorezcan, solo así las diferencias van a contribuir positivamente porque se disminuirán los sesgos. (pág. 79)

- **Resistencia a las contingencias y el caos**

Es importante que las personas puedan hacer frente a situaciones en las que haya problemas que puedan afectar la continuidad de las actividades emprendedoras, hay que evitar el estrés y el desánimo y adoptar una actitud de búsqueda de alternativas de solución. En todo ámbito surgen inconvenientes pero la capacidad para encararlos es lo que identifica a la gente exitosa. (pág. 79)

- **Focalización**

Antes de dar inicio a cualquier acción hay que determinar cuáles van a ser los propósitos, para en base a eso seguir una dirección planificada, es recomendable hacer proyecciones maximizadas y

realistas que se tengan que cumplir dentro de varios años, esto aumentará motivación porque se poseerán grandes aspiraciones. (pág. 79)

- **Aprender de las fallas**

Es muy usual que los seres humanos se sientan desanimadas cuando cometen errores, el Design Thinking apunta a revertir esto, e incluye técnicas para que los estudiantes busquen los errores para modificarlos y prevenir inversiones que no darán buenos resultados, todo ello se logra con el prototipado en donde se hace una previa para analizar aspectos positivos o negativos de las ideas. (pág. 79)

- **Colaboración**

Se busca integrar y valorar la diversidad, fomentando que los alumnos trabajen en equipos, en donde cada uno aporte según su inteligencia más desarrollada y sus intereses, además que unan esfuerzos para un mismo fin y tengan la iniciativa de ayudar a sus compañeros cuando sea necesario porque poseen una mentalidad de responsabilidad grupal. (pág. 79)

- **Indagación**

Es un método que enseña a tomar determinaciones basadas siempre en acontecimientos o realidades detectadas empleando preferentemente técnicas de recolección de datos primarios, porque estas exteriorizan las situaciones con mayor veracidad y actualizadas. También se pueden utilizar herramientas secundarias en casos especiales o porque existen estudios de renombre que pueden aportar significativamente. (pág. 79)

- **Pensamiento divergente y convergente**

Contrario a lo que se creería, este método incluye ambos. Por un lado, se permite que todos los estudiantes expresen sin ningún tipo de restricciones las diversas ideas que se les ocurran, sean estas coherentes o no, utilizando para ello el pensamiento divergente. Y luego se emplea la convergencia para estudiar detalladamente cuales son las mejores alternativas y escoger la más factible e innovadora. (pág. 79)

De acuerdo a esta autora el Design Thinking necesita que los estudiantes tomen distintas posturas, como trabajar de forma no individualizada sino grupal en donde los puntos fuertes de todos coadyuven, ser persistentes y solucionadores frente al caos, llegar a consensos sin rivalidades, hacer investigaciones profundas para luego fijar objetivos que orienten las acciones, y corregir e identificar sus deslices. Dentro de todo esto se ejercita la creatividad, la crítica y la toma de determinaciones, debido a que faculta la manifestación de pensamientos inusuales y a su vez se requiere de filtros para descartar las ideas que no proceden.

Según la autoría de Gaxiola, para que se dé el Design Thinking se requieren de cinco aspectos, mientras que Prado expresa que son siete. El primer autor incluye características internas y externas, como aprender a percibir los inconvenientes de las personas y que el espacio debe ser fuente de inspiración para innovar. La última cita se inclina a puntos en donde los alumnos deben controlarse, conciliar y buscar sacar lo mejor de las equivocaciones.

Habilidades que incluye el método Design Thinking

La aplicación de esta metodología hace posible que los estudiantes asimilen y potencien distintas inteligencias que les serán muy útiles para cualquier ámbito. Es importante que se les indique a los alumnos las capacidades que van a adquirir cada vez que vayan a hacer alguna actividad, esto les enseñará a actuar siempre con propósitos.

Habilidades que incluye el método según Serrano y Blázquez

Desde el punto de vista de Serrano & Blázquez (2014) el método Design Thinking abarca las siguientes inteligencias:

- **Inteligencia emocional y autoestima**

Esta inteligencia posee cinco aspectos, entre los que se encuentra el poder para detectar los sentimientos personales, llegar a tranquilizarse ante las situaciones negativas como el estrés, nerviosismo, nostalgia y enojo, el empuje para la automotivación y la autoestima que permitirán alcanzar un mejor rendimiento, porque los alumnos sentirán que son capaces de lograr lo que se proponen y que pueden ser solucionadores de problemáticas, la habilidad para vislumbrar las emociones de aquellos que integran el entorno, y por último saber cómo crear vínculos positivos de interrelación. (pág. 23)

- **Inteligencia integral**

Como su nombre lo indica es una inteligencia que trata de incluir a todos los estudiantes, aquí se valoran las competencias diversas que pueden existir, debido a que las cosas o actividades se componen de varios aspectos es necesario unir personas con distintas especialidades, tales como eruditos en: cálculos exactos, manejo de la expresión escrita y el habla, imaginación, sincronización de los

pensamientos y movimientos para manifestarse, demostraciones melódicas, preocupación por el cuidado del medio ambiente, poder para controlar las emociones propias e identificación de las ajenas. (págs. 21-22)

- **Inteligencia experimental**

La experimental consiste en las enseñanzas que se adquiere cuando con el fin de descubrir la efectividad de algo se lo lleva a la práctica, y se hacen varios intentos, poniendo atención a las equivocaciones para corregirlas. Esta inteligencia debe ser parte de los estudiantes que vayan a emplear la metodología Design Thinking porque la persistencia será un factor determinante para el logro de lo planteado. (pág. 23)

Por lo citado, el Design Thinking introduce inteligencias en donde se le da énfasis a las emociones como factor para el progreso de las actividades de aprendizaje, se aprecian y complementan los distintos talentos que poseen los colegiales y se busca comprobar la validez de los planes mediante la experimentación.

Habilidades que incluye el método según Hernando y Felber

Los autores Hernando & Felber (2013) mencionan que las habilidades que el método posibilita son: el aprendizaje cooperativo, inteligencia servicial, aprendizaje autodidacta y consideración de posibilidades, todos ellos se explican a continuación:

- **Aprendizaje cooperativo**

Se potencia el aprendizaje en donde los jóvenes forman grupos para juntos gestionar todo lo necesario para ejecutar actividades. El fin es que se enseñe a confiar en los demás y a valorar las habilidades ajenas, además de ser tolerantes y solidarios cuando otros compañeros no comprendan ayudándolos. Un beneficio importante es que disminuye el estrés porque el trabajo se dividirá, aunque todos son responsables por la tarea. (pág. 8)

- **Inteligencia servicial**

Al ser una metodología que fija su atención en identificar carencias de las personas que generalmente pertenecen a un entorno próximo promueve la servicialidad, porque los estudiantes al sensibilizarse se proponen mejorar sus condiciones y a su vez generar remuneraciones con sus emprendimientos. Por otro lado, se comprometen a no hacer producciones que perjudique a los demás, y causen contaminaciones o injusticias. (pág. 8)

- **Aprendizaje autodidacta**

Debido al gran avance y acceso a las tecnologías de la mayoría de los jóvenes se posibilita que no haya límites para sus aprendizajes. Como es un método que incluye creación, los estudiantes tendrán que saber cómo hacer real las ideas que se les ocurran y ello implica búsqueda de información para adquirir nuevas destrezas. Es positivo fomentar en los jóvenes que no deben esperar a que sus maestros les lleven información, puesto que ellos pueden ir por ella e incluso es probable que así entiendan más porque irán a su propio ritmo. (pág. 8)

- **Consideración de posibilidades**

Como las necesidades de las personas a largo plazo, y en la actualidad en muy poco tiempo, son cambiantes es imprescindible que bajo esa mentalidad se tomen decisiones, considerando que es posible que luego se tengan que hacer muchas modificaciones porque los contextos ya no son iguales. También se debe analizar la existencia de otros componentes que pueden influir, como los económicos, políticos, entre otros. (pág. 8)

Para estos autores el Design Thinking hace que los estudiantes se conviertan en formadores de sus propios conocimientos y aprovechen las distintas fuentes existentes, no posean una inclinación hacia a la destrucción de los ecosistemas ni a los pensamientos de avaricia sino más bien de asistencia a los desfavorecidos, sean capaces de integrarse y siempre mediten todos los aspectos que pueden cambiar los planes.

Por un lado, Serrano & Blázquez consideran que las inteligencias que desarrolla del Design Thinking son tres, mientras que Hernando & Felber incluyen cuatro. Las primeras son importantes porque permiten un control de emociones, persistencia y valoración de las diferencias que contribuyen a formar buenas relaciones en provecho de las actividades. Las últimas refuerzan los aprendizajes autónomos y grupales debido a que las personas deben saber actuar solas y en sincronización de otras, impulsa la solución de problemas y la estimación de variables antes de decidir.

Proceso enseñanza aprendizaje: definiciones, modelos didácticos, métodos pedagógicos, serie del proceso enseñanza aprendizaje y componentes del proceso enseñanza aprendizaje.

Definición de proceso

“Un proceso se define como un conjunto de actividades vinculadas entre sí que, partiendo de uno o más inputs “entradas” los transforma, generando un output o resultado” (Consultores, 2016)

El proceso es un conjunto de procedimientos o de fases continuas de un fenómeno de estudio o hecho complejo.

Definición de enseñanza

“La enseñanza se precisa como un proceso de organización y disposición de condiciones que proveen el aprendizaje” (Revista de Investigación Psicológica, 2016).

Es claro que la instrucción es un sistema integrado por la interacción y a su vez por la transmisión de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a un individuo, una enseñanza correcta y eficaz conlleva un proceso de aplicación de metodologías activas y procedimientos de empoderación de la disciplina impartida para conseguir en los educandos un aprendizaje significativo.

Definición de aprendizaje

“El aprendizaje se puntualiza como un proceso de creación, adquisición e integración de experiencias en las estructuras personales” (Revista de Investigación Psicológica, 2016)

Se puede concretar al aprendizaje como el proceso de adquisición de conocimiento sobre un contenido por medio de estudios. Un aprendizaje real existe cuando este aprendizaje se convierte en significativo para el educando, formándose así un círculo de desarrollo entre docentes y estudiantes, la denominada sistemática de aprender a aprender.

Definición de proceso enseñanza aprendizaje

El sitio web E Learning Masters y su autora Gómez (2017) definen el proceso enseñanza aprendizaje de la siguiente forma:

El aprendizaje y la enseñanza son fases que se dan continuamente en la existencia de todo ser humano, por eso no podemos hablar de uno sin hablar del otro. Ambos procesos se acoplan en torno a un eje central, el proceso de enseñanza aprendizaje, que los organiza en una unidad de sentido. Este proceso como tal está compuesto por diversos elementos de entre los que resaltan: el educador, el educando, el contenido y las variables circunstanciales.

El aprendizaje y la enseñanza se cumplen a través de procesos que pueden ser unificados en uno solo y definirlo como proceso enseñanza aprendizaje, éste ciclo que se da a lo largo del desarrollo de los contenidos impartidos por el educador es uno de los elementos que contribuyen a la creación de educandos con conocimientos significativos ya que se le suma y a su vez se conjuga el contenido, así como el ambiente de aprendizaje en el que se da la relación entre el docente y el colegial.

Los autores Cárdenas, Coronel, & Mezarina (2015) en su boletín número 2, publicado como documento web de la Universidad Continental denominado “Proceso de Enseñanza”, concreta lo siguiente:

El proceso de enseñanza aprendizaje, tiene distintas características que se articulan al estilo de enseñar del docente y la forma de aprender a cada estudiante. Cada uno requiere una atmósfera diferenciada, pero no necesariamente diferente para su realización o concretización. (pág. 03)

La inclinación de la actividad cognitiva de los educandos bajo la dirección del educador, hacia el poderío de los conocimientos, las habilidades y la formación de una concepción científica de todo lo que conforma el planeta tierra es una de las fuentes más poderosas de discernimiento entre lo real y la realidad. Todos los educandos son diferentes, tienen diversas ideas y juicios de valor por eso se debe respetar y valorar a cada una de ellas mediante la aplicación de metodologías activas bajo técnicas innovadoras para impartir una disciplina formativa.

El autor Danel (2016), en su estudio denominado “Gestión del proceso enseñanza aprendizaje en la educación superior”, indica lo siguiente:

En el proceso enseñanza aprendizaje, la ocupación más significativa del profesor es acompañar el aprendizaje del estudiante para lo que debe centrarse no sólo en el asunto que debe ser enseñado, sino también en la aplicación de técnicas docentes, estrategias didácticas, metodologías activas para enseñar a aprender, así como la consecuente formación de valores en los estudiantes. La enseñanza debe ser vista como

resultante de una relación personal del profesor con el estudiante. (pág. 2)

Se discurre que en el proceso formativo existe una relación dialéctica entre dos de los actores del proceso educativo docente y estudiante, los cuales se distinguen por sus funciones; el catedrático debe estimular, dirigir, impulsar e incentivar al aprendizaje mediante técnicas, herramientas o inclusive metodologías activas e innovadoras como el uso de la sistemática Design Thinking ya que de ésta manera el educando será participante activo/dinámico, consciente de dicho proceso transformador de conocimiento base en conocimiento significativo, es decir realizar la gestión de, "enseñar" y la acción del educando por lo tanto es "aprender".

Modelos didácticos.

La autora García (2014) en su artículo denominado “Evolución de los Métodos Pedagógicos para la Enseñanza a lo largo de la Historia”, clasifica los modelos la siguiente manera:

- **Pasivo.**

El modelo normativo es una sistemática tradicional basada en el dialogo y las preguntas, encargados de transmitir información durante clases magistrales, que puede o no convertirse en conocimiento significativo para el estudiante, jugando un papel fundamental la memoria, el poco razonamiento crítico, aprendizaje receptivo y la constante repetición. (pág. 155)

El modelo didáctico pasivo es poco dinámico y muy convencional en el que se da gran importancia a la memorización y transmisión de

información por parte del profesor, el educando es conocido como la parte pasiva mientras que el educador es la parte activa, todo esto basado en el rigor de la disciplina y la recepción.

- **Activo.**

La metodología activa es la disolución del método clásico tradicional de transmisión de información, hablamos de una sistemática que se adapta a las características de los colegiales y a sus necesidades académicas. Utilizar métodos activos dentro del proceso enseñanza aprendizaje permite crear educandos entusiastas, innovadores, emprendedores y generadores de conocimientos significativos. (pág. 155)

El modelo didáctico activo se fundamenta en la Nueva Escuela o Constructivismo. Ésta sistemática recobra el papel intérprete del educando, ya que es él quien crea sus propios conocimientos a partir de unos lineamientos que los da a conocer el educador quien se convierte únicamente en facilitador de información aplicada a los procesos de enseñanza.

- **Racional-tecnológico.**

“La metodología racional-tecnológico es aquella en la que se procede de lo simple a lo complejo de forma sumamente sistemática, basado en la educación por objetivos, siendo el conocimiento científico el único camino al acto didáctico” (pág. 155).

El método didáctico racional–tecnológico es utilizado para adquirir conocimiento sobre fenómenos que no son idóneos de comprobación en base a experimentos, es decir es aquella sistemática basada en la

observación, recepción y aceptación de evidencias en la realidad, siendo el conocimiento científico el creador de la actuación didáctica.

- **Mediacional.**

“El concepto enseñanza – aprendizaje no es entendido en este caso como algo mecánico, automático y científico, sino como un proceso complejo que depende de la subjetividad de los protagonistas del acto didáctico: el educador y el educando” (pág. 155).

Todos los elementos que intervienen dentro del proceso enseñanza aprendizaje son de suma relevancia para el método mediacional ya que influyen en la concepción de información que luego se convierte en conocimiento significativo, todo esto se logra gracias al uso de sistemáticas innovadoras que facilite el aprendizaje de los educandos y de la misma forma ayude a la resolución de problemas académicos e inclusive en los de la vida cotidiana.

- **Contextual.**

“Los modelos contextuales otorgan una especial importancia al contexto en el cual se lleva a cabo el proceso didáctico, el cual, es considerado por tanto como un acto complejo en el que influyen muchas variables” (pág. 155).

El contexto es una parte esencial del proceso didáctico, es una serie de elementos y factores que benefician o dificultan el proceso enseñanza aprendizaje del educando y en la educación integral del mismo, de tal modo que el contexto educativo es la mezcla de muchos factores.

Métodos pedagógicos.

El autor Ordoñez (2017) en su Tesis para obtener el Grado Académico de Doctora en Educación denominada “Aplicación del método heurístico y desarrollo de habilidades de investigación en estudiantes en etapa de investigación formativa”, concreta los siguientes métodos pedagógicos:

- **Método de solución de problemas.**

El método de solución de problemas es una técnica de enseñanza que encamina a que los educandos estén identificados con un proyecto desde el principio hasta el final. Mediante la ejecución de su proyecto adquirirían, además de destrezas propias en la asignatura, algunas destrezas emocionales que impulsaran su progreso personal y su forma de relacionarse en equipos con responsabilidad social. (pág. 52)

La sistemática de solución de problemas también denominada método de aprendizaje basado en proyectos (ABP), edifica en el alumnado la capacidad de la resolución de problemas y prepara a los educandos para afrontar situaciones reales que se encontraran en su futuro académico o laboral. Esta metodología tiene como ventaja principal la creación de estudiantes con visión en su vida personal.

- **Método heurístico.**

Desarrollo cognitivo a partir de experiencia previa con disímiles enfoques para responder a escenarios reales y problemáticas a través de ejercicios mentales y acciones lógicas para observar la realidad e identificar y teorizar variables, diseñando tácticas para la solución en el proceso formativo. (pág. 33)

La sistemática de la heurística está basada en el uso de varios procesos empíricos, es decir, estrategias fundamentadas en la experiencia, la práctica y la observación de los hechos, con el fin de llegar a la solución eficaz de una problemática determinada.

Serie del proceso de enseñanza aprendizaje.

- **Preparación de la enseñanza.**

El Centro de Perfeccionamiento, Experimentación e Investigaciones Pedagógicas (2017) en su documento web denominado “Marco para la Buena Enseñanza”, redacta la siguiente información pertinente sobre las series del Proceso Enseñanza Aprendizaje:

La preparación de la enseñanza es la suma de crear o buscar contenido conjugarlo con metodologías activas e innovadoras para así obtener un proceso educativo positivo y sólido donde la palabra aprender juegue un papel fundamental. El educador/a debe poseer un hondo conocimiento de las asignaturas que enseña y de las competencias y herramientas pedagógicas – didácticas que la comprenden, todo esto para facilitar una correcta mediación entre los contenidos, los estudiantes y el contexto de aprendizaje. (pág. 08)

El didáctico que desea impartir una clase interactiva y que conlleve a un aprendizaje significativo reconoce que la fase de preparación de la enseñanza es la clave esencial para establecer una relación de conocimiento afectiva entre sus educandos y el cómo educador. La búsqueda de contenido eficaz sobre la asignatura que se imparte es junto a una metodología activa con técnicas y herramientas actuales, un equipo imparables para la concepción de conocimientos reales.

- **Creación de ambiente.**

En lo que al rol del docente se refiere pues la tarea principal que se tiene es propiciar la generación de ambientes de aprendizaje que favorezcan la adquisición de competencias por parte de los educandos, de ahí que debemos establecer el ambiente adecuado para el desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje, también es importante crear un clima de aprendizaje adecuado para que el aprendizaje se consiga, ambos el clima y el ambiente deberán formularse del entorno en el que se quiere generar dicho proceso, factores sociales culturales, políticos, económicos, familiares, de infraestructuras, entre otros. (pág. 09)

Ésta parte de la serie del proceso enseñanza aprendizaje se refiere al entorno del aprendizaje es decir al ambiente y clima que genera o crea el educador, en el cual el o los educandos interactúan, relacionan y desarrollan. En este sentido, los aprendizajes son beneficiados cuando ocurren en un clima de confianza, respeto, aceptación y equidad entre dos de los actores del proceso educativo (docente y estudiante), estableciendo y manteniendo pautas constructivas de comportamiento y de interacción.

- **Enseñanza para la asimilación de todos los educandos.**

La enseñanza para la asimilación de los educandos es un dominio que facilita el compromiso real de los estudiantes, siendo la misión principal generar oportunidades de aprovechamiento de conocimientos para la vida mediante la guía del docente estabilizador que organiza situaciones interesantes y productivas que favorecen a la sociabilización de los aprendizajes. (pág. 09)

El docente como agente compositor de aprendizaje y creador de conocimientos significativos debe desarrollar un contexto acogedor para que los educandos generen conocimientos e interactúen entre ellos bajo una lluvia de ideas o grupos de discusión, obteniendo así aprovechamiento de los resultados positivos en las actividades realizadas en el proceso enseñanza aprendizaje de la disciplina en cuestión.

- **Responsabilidad profesional.**

Este dominio se refiere a aquellas dimensiones del trabajo didáctico que van más allá del trabajo del aula y que implican, inicialmente, la propia relación con su labor, pero también, la correlación con sus pares, con la institución, con la comunidad educativa y con la entidad educativa. Es de forma directa el compromiso del educador con el aprendizaje de todos sus alumnos. (pág. 09)

Todos los elementos que conforman este ítem de la serie del proceso enseñanza aprendizaje, están asociados a los compromisos profesionales del educador que implica tener conciencia de las necesidades de aprendizaje de la comunidad estudiantil, así como de su preparación integral como tal. La responsabilidad del profesional es saber que su preparación no termina con un tercer o cuarto nivel, es un camino eterno de conocimiento y gratificación.

Componentes del proceso de enseñanza aprendizaje

Según Moreira (1986) citado por Danel (2016) en su artículo web denominado “Gestión del Proceso de Enseñanza Aprendizaje en la Educación Superior”, manifiesta que:

El proceso enseñanza aprendizaje está compuesto por cuatro elementos - el educador, el educando, el contenido y las variables ambientales -, cada uno ejerciendo mayor o menor influencia en el proceso, dependiendo de la forma por la cual se relacionan en un determinado contexto. (pág. 1)

Los compendios del proceso enseñanza aprendizaje pueden contar con diversos elementos dependiendo del autor que lo desglose. Cada componente del PEA es parte esencial del mismo: el catedrático por su parte es guía motivadora del aprendizaje significativo; los estudiantes son receptores de información que con el debido interés educativo lo transforma en aprendizaje real; el contenido como tal es el desglose de información veraz sobre la disciplina a impartir y las variables ambientales que son la suma de sistemáticas actuales, innovaciones metodológicas y ambientes de trabajos.

- **Educador.**

Extensión de la relación (relación de profesor-estudiante); dimensión cognoscitiva (aspectos intelectuales y técnico-didácticos); actitud y aptitud del educador; capacidad interactiva e innovadora; compromiso con la relación entre los actores del proceso educativo. (pág. 04)

Docente es aquel individuo que se dedica de forma total y profesional a la enseñanza de un área en específico, transmitiendo así información que dependiendo de su compromiso con la comunidad estudiantil se convertirá en una comprensión plena de la disciplina que se imparte gracias al uso de innovaciones tecnológicas y metodológicas.

- **Educando.**

Capacidad (captación de conocimientos y vivacidad de aprendizajes); motivación por aprender; aprendizajes significativos (conocimientos previos); disposición a aprender; interés educativo; estructura socioeconómica. (pág. 04)

Un estudiante se identifica por su vinculación con el aprendizaje y por la exploración de nuevos conocimientos sobre la materia que cursa o que es de su interés. Un educando es el creador de sus conocimientos propios y el protector de sus conocimientos previos que en conjunto forman un conocimiento significativo.

- **Contenido.**

Conjunto de saberes; aplicabilidad práctica del conocimiento; significado/valor educativo; conocimientos significativos. (pág. 04)

El contenido como tal es aquella información investigada por el docente para exhibirse en el aula clase a sus estudiantes, éste como tal puede o no convertirse en conocimiento dependiendo de las metodologías que se apliquen y como se llegue al educando.

- **VARIABLES AMBIENTALES.**

Sistema de principios de los profesores y directivos; comprensión de la esencia del proceso educacional; liderazgo estudiantil; innovación metodológica; ambientes y climas de aprendizajes; docencia con eficacia; respeto a la relación entre actores del PEA. (pág. 04)

Definir lo ya mencionado no es algo fácil de concretar o delimitar, las variables ambientes son la suma de diversos puntos estratégicos de la educación como tal; metodologías aplicables, técnicas – herramientas – estrategias educativas, clima y ambiente de aprendizaje, vocación y liderazgo del educador, desarrollo del contenido, cultura e inclusive religión de los estudiantes ya que las clases deben ser inclusivas y acogedoras y relación entre los actores del proceso educativo catedrático – colegial – padres de familia.

Emprendimiento y Gestión: Definiciones, características de los emprendedores, ventajas del espíritu emprendedor y Lineamientos del Ministerio de Educación de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Definición de Emprendimiento y Gestión.

El Ministerio de Educación del Ecuador [MinEduc] (2015) delimita y concreta el concepto de la asignatura Emprendimiento y Gestión en sus lineamientos de la siguiente manera:

Emprendimiento y Gestión es una disciplina que se desarrolla durante los tres cursos del Bachillerato General Unificado (BGU) con el propósito de que los educandos gocen de capacidades emprendedoras y que, con la aplicación diaria de estas capacidades, se convierta en un elemento dinamizador de la colectividad en su conjunto, de su familia, zona geográfica o ciudad y, por lo tanto, pueda concebir fuentes de trabajos. (pág. 7)

La disciplina ya mencionada crea oportunidades laborales si se ha desarrollado de forma estructural durante el Bachillerato General Unificado, un correcto proceso de enseñanza aprendizaje que permita a los

educandos ser creativos y dinamizadores de conocimientos tanto autónomos como colaborativos, creara elementos activos dentro de la sociedad que a su vez se enfocaran en el progreso.

Según Amgamarca (2016) en su artículo web “Emprendimiento y Gestión” define a estos términos como acción:

El emprendimiento y la Gestión tienen su umbral en el inicio de la humanidad, ya que el hombre se identifica por asumir riesgos con el objetivo de crear oportunidades de crecimiento económico que le pueda brindar una mejor calidad de vida tanto propia, como de su familia y de la sociedad en la que se desenvuelve.

La asignatura del BGU de Emprendimiento y Gestión busca preparar a los ciudadanos para que se conviertan en emprendedores y generadores de empleo, con capacidades para detectar necesidades y solucionarlas, mejorando así la colectividad en que se desarrolla.

El autor Olivé (2015) afirma en su escrito web una breve descripción y justificación del concepto de Emprendimiento y Gestión:

“La asignatura de Emprendimiento y Gestión permite a los educandos conocer el proceso de creación de sociedades, su control económico, financiamiento y consolidación, además permite tener un alto conocimiento del desarrollo de proyectos emprendedores” (pág. 1).

Características de los emprendedores.

La Escuela Europea de Dirección y Empresa (2015) describe que un emprendedor reúne algunas características específicas que presentaremos a continuación:

- **Visión.**

Un emprendedor ha de tener una visión de creación, negocio y prosperidad.

- **Iniciativa.**

La palabra iniciativa debe ser su bandera. Un emprendedor debe plantarse nuevas propuestas, mejoras y oportunidades claves para su crecimiento personal o en equipo.

- **Pasión.**

Un emprendedor sin pasión por lo que hace no tiene ningún sentido, a esta persona le debe entusiasmar el propósito que está llevando a cabo y creer en él, ya que eso definirá su éxito o fracaso.

- **Liderazgo.**

Un plan emprendedor necesita de un buen líder que tenga capacidad de influencia especial y que sepa conectar con sus compañeros del equipo de trabajo mediante la motivación.

- **Resolutivo.**

La capacidad de resolver problemas o inconvenientes de forma rápida y eficaz es lo que le permite al emprendedor cumplir su rol a cabalidad y así generar fuentes de empleos dignos.

- **Creativo.**

El emprendedor tiene que gozar de una mente innovadora y creativa, cuya inspiración no tenga límites y el descubrimiento sea su camino.

- **Asertivo.**

El mostrarse seguro de sí mismo y hacerlo notar es lo eficaz, el emprendedor debe tener seguridad y confianza en sí mismo.

La figura del emprendedor debe estar en constante innovación y crecimiento es por eso que las características del mismo son variadas (optimista, cumplidor, integro, creativo, competitivo, líder, con visión, colaborativo, etc.), debido a que es un elemento que se desenvuelve en una sociedad llena de retos y que crea oportunidades laborales gracias a su desmedida pasión y perseverancia por marcar la diferencia creando primicias laborales.

Ventajas del espíritu del emprendedor.

Según Espinoza (2017) en su artículo web denominado “Ventajas de ser emprendedor”, comenta varias preeminencias sobre el ser emprendedor:

- **Satisfacción personal.**

La satisfacción de un trabajo bien hecho se da si se desenvuelve desde su germinación hasta su cumplimiento, bajo nuestra idea inicial y con nuestra huella personal.

- **Luchar por algo propio.**

Emprender significa poner en marcha un proyecto y es por eso que a su vez es una lucha diaria por superar retos y obstáculos que se presenten al querer cumplir objetivos que nosotros mismos nos hemos marcado, luchar por obtener algo propio es lo más gratificante en la vida de un ser.

- **Prestigio social.**

Poner en marcha y afianzar una empresa que, con su dinamismo, sea capaz de cubrir necesidades y demandas sociales reales que aporten a la mejora del ambiente en el que vivimos puede constituirse como una gran fuente de reconocimiento social que conllevara al desarrollo de una micro empresa factible.

Las ventajas de tener un espíritu emprendedor son latentes ante la sociedad y el crecimiento personal debido a que se pueden llegar a crear empleos y apuntar al crecimiento de micro empresas locales, beneficiando así a la colectividad en la que se desarrollan ya que los ingresos económicos y financieros crecerán acorde a la funcionalidad de la compañía. Un emprendedor con éxito es aquel que creyó en sí mismo y tuvo el apoyo y la compañía de formadores que le dieron la pauta para iniciar en el recorrido de la perseverancia y la satisfacción personal.

Lineamientos del Ministerio de Educación de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

El Ministerio de Educación del Ecuador [MinEduc] (2015) señala lo siguiente:

- **Contribución de la asignatura de Emprendimiento y Gestión al Perfil de Salida del Bachiller.**

Una de las propuestas que se incluyen en este currículo es el desarrollo de talentos de la persona emprendedora, que se conjuga con valores inherentes a la realización de emprendimientos: desarrollo de liderazgo, innovación y creatividad, tolerancia al riesgo, capacidades gerenciales (para enfrentar dificultades, resolver problemas y trazarse objetivos ambiciosos), y la autonomía. Incluye el conocimiento de principios de administración como planeación, gestión, dirección y control. Durante los tres cursos de bachillerato, el enfoque de la asignatura es eminentemente práctico y de autovaloración para alcanzar profundidad a partir de talentos que garanticen el éxito de un emprendimiento, tales como: ofrecer sus servicios, comprar, generar una cultura de servicio, atención al usuario y obtención de financiamiento. (pág. 7)

- **Opciones epistemológicas, disciplinares y pedagógicas que fundamentan el currículo de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.**

Incorporar Emprendimiento y Gestión en el ciclo de bachillerato implica innovaciones pedagógicas que trasciendan el aula y salgan de los muros de la institución, abriendo espacios de conocimiento y acción que amplíen horizontes de crecimiento personal, desarrollo de actitudes que afiancen el autoconocimiento desde perspectivas que le eran desconocidas al estudiante. (pág. 8)

El proceso de enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión debe involucrar una serie de metodologías y actividades prácticas, tales como salidas de campo, entrevistas con empresarios, charlas magistrales de líderes de la (pág. 8) comunidad, venta de productos o servicios, participación en ferias y eventos (conocimiento de ejemplos ecuatorianos), etc. ya que, caso contrario, se generará aburrimiento y resistencia entre el estudiante. En consecuencia, esta asignatura se fundamenta en el "aprender haciendo", ya que está probado que el estudiante tiene mayor asimilación de conocimientos y destrezas cuando participa activamente en su proceso de aprendizaje. (pág. 9)

El manejo de las relaciones de poder tiene dos vertientes: la solidaridad y la confrontación. La concepción humana del emprendimiento es la solidaridad que propugna igualdad de oportunidades y contraría posiciones de poder tendientes a la acumulación de riqueza. En este sentido, se destacan los emprendimientos en pro de brindar soluciones a necesidades que tienen su génesis en la pobreza y en las asimetrías sociales, así como los emprendimientos que guardan relación de interdependencia solidaria por tratarse de iniciativas colectivas. (pág. 9)

Se recomienda el uso de metodologías interestructurantes las mismas que según Almendral (2015) se definen como: "Modelos en donde tanto maestros como alumnos tienen una participación activa que se adicionan, se busca que haya aprendizajes iniciando con el análisis del entorno" (pág. 2).

Para esta autora se trata de un modelo en donde la participación no es solo del maestro, ya que este se convierte en un guía de las actividades que deberán realizar los estudiantes, y da mucha importancia a la observación de la realidad que encierra el ambiente educativo, porque a la final el propósito del estudio es optimizar la calidad de vida.

Por otro lado, tenemos la opinión de Del Pilar (2013) quien expresa que: “Pretende una potenciación integral de los individuos incluyendo habilidades emocionales, de ejecución y de conocimiento” (pág. 2).

Tradicionalmente la educación solo se ha basado en que los estudiantes posean conocimientos teóricos, este modelo le da importancia también a la parte emocional para hacer frente a distintas circunstancias por lo que es necesario incluirla en el currículo, y por último considera que si lo que se conoce no se lo lleva a la práctica no sirve.

Por lo el método Design Thinking es ideal para cumplir con las disposiciones de este modelo, porque desarrolla las capacidades mencionadas por las autoras. Y podemos decir este trabajo investigativo es importante y factible porque cumple con los lineamientos y las sugerencias del Ministerio de Educación nacional.

2.3. Fundamentaciones

Fundamentación Filosófica

La fundamentación filosófica de nuestra investigación es el pragmatismo de William James que precisa que en la educación:

Hay que impulsar la disposición de innovación y progreso constante, esquivando circunstancias que no favorezcan el desarrollo individual. Los planes de clases no deben enfocarse en enseñar detalladamente el ayer, pero si en permitir un acercamiento creativo y práctico con el medio donde se desenvuelven los alumnos. (Thoilliez, 2013, págs. 91-98)

Por medio del Design Thinking, se formarán bachilleres con mentalidad innovadora que constantemente busquen como desarrollarse económicamente. Este método si considera importante conocer hechos pasados para comprender lo actual, pero sobre todo se fija en conocer el entorno para generar ideas que permitan crear y ejecutar proyectos de emprendimiento, diferenciados y únicos, según las necesidades determinadas. Lo que hará que se conviertan en ciudadanos observadores, que deseen actuar positivamente cuando detecten inconsistencias que afecten a su comunidad, esto no solo se enfoca en el ámbito social, porque es posible cubrir carencias y a su vez se generar ingresos.

Charles Pierce también apoya al pragmatismo. “Se considera que, para que un conocimiento nos sea útil, es imprescindible que sirva para la vida práctica” (Pons, 2014, pág. 5). Según este filósofo los aprendizajes que son importantes son los que nos van a permitir accionar en determinadas circunstancias.

Nuestro trabajo investigativo también comparte los pensamientos de Pierce, porque este método fija todos sus esfuerzos a que los jóvenes implementen sus proyectos una vez que egresen, y les da herramientas para planificarlo eficientemente, tales como la investigación, el análisis de decisiones, el trabajo en equipo, entre otros.

Fundamentación Epistemológica

En la fundamentación epistemológica tenemos el empirismo de John Locke y Francis Bacon.

Este trabajo comparte criterios de Locke en ciertos aspectos. Según Mestre (2014): “Para Locke el inicio de la comprensión es la experiencia, para él, el entendimiento proviene primero de la sensación y luego de la

meditación”. Por lo citado, Locke piensa que para que surja el entendimiento las personas deben recibir un estímulo mediante la experimentación y luego el pensamiento lo procesará hasta interpretarlo.

El método Design Thinking comparte la teoría de Locke debido a que en dos de sus fases utiliza la experiencia, en la primera como medio para entender las necesidades de la colectividad, y en la tercera para verificar si las ideas que se tienen se alinean con lo que se aspira conseguir, y en base a esto corregir lo que se deba.

Las ideas de Bacon se relacionan con el orden de las etapas del Design Thinking;

“Bacon considera que para realizar indagaciones hay que iniciar con la experiencia, es decir con actividades que permitan un acercamiento directo al problema, y así luego surgirán ideas de solución, además hay que seguir los pasos preestablecidos y ser disciplinados”. (González & González, 2015)

La secuencia de la metodología Design Thinking concuerda en gran parte con Bacon, para que los estudiantes averigüen cual debe ser la proyección que debe tomar su emprendimiento, se comienza con actividades de investigación primaria, que hacen que mediante un contacto cercano se comprenda a las personas o situaciones, luego cuando se sabe la problemática, se procede a idear las posibles soluciones inspiradas en lo que ya se indagó, después se hacen prototipos para asegurar que todo funciona y modificar lo necesario, finalmente se ejecuta lo planificado y se lo da a conocer, por último se hace un análisis profundo de los resultados obtenidos con el fin de descifrar si el proyecto tuvo éxito o no. La disputa con las ideas de Bacon surge porque para él los pasos a seguir deben

respetar el orden determinado, pero en este método si el prototipado da resultados negativos se aconseja volver a la primera o segunda etapa.

Fundamentación Pedagógica – Didáctica

Esta indagación se cimienta en la teoría de aprendizaje de índole constructivista de Jerome Bruner, denominada Aprendizaje por Descubrimiento, en la cual:

Los estudiantes deben aprender a través de un descubrimiento guiado que tiene lugar durante una búsqueda motivada por la curiosidad. Por lo tanto la labor del docente no es explicar unos contenidos concluidos, con un principio y fin muy claros, sino que debe proveer el material adecuado para estimular a sus educandos mediante estrategias de observación, comparación, análisis de similitudes y discrepancias entre otras, por medio de las cuales se espera llegar al objetivo final de aprendizaje; que los colegiales lleguen a descubrir cómo funcionan las cosas de un modo activo y constructivo. (Universidad Internacional de Valencia, 2015)

Bruner cree firmemente que el aprendizaje por descubrimiento sirve para superar las restricciones del aprendizaje tradicional o mecanicista, así como para estimular a los alumnos a pensar por sí mismos y potenciar su capacidad de la solución creativa de problemáticas, es decir el docente se convierte en un facilitador de conocimientos que aplica metodologías innovadoras como el Design Thinking lo que lo convierte en un ente que promueve la participación activa e intercambio de ideas y que permite al estudiante formar sus propios conocimientos y juicios de valor, así de esta forma reconocerá problemáticas existentes en el entorno que los rodea, y de ese modo ambos actores del proceso educativo interactúan dentro de un proceso enseñanza aprendizaje productivo.

Asimismo, afín con la teoría de Bruner tenemos a Zubiría Samper y su conjetura de las metodologías activas interestructurantes, a través de la cual alude que ésta sistemática se enfoca en “las necesidades del desarrollo del estudiante tanto en las capacidades cognitivas, socio-afectivas y praxiológicas, como en el desarrollo aclarativo, argumentativo y propositivo de la población estudiantil” (Cas, 2013), la inventiva ya mencionada permite construir una relación activa y cooperativa de aprendizaje entre los educadores y los estudiantes, constituyendo una enseñanza basada en la formación de individuos mentalmente creativos, competentes, autónomos y responsables, preparados para afrontar toda circunstancia educativa.

Finalmente, tenemos a Willian Heard Kilpatrick quien acuñó el término Project Method bajo la trayectoria de la teoría del aprendizaje basado en proyectos, que tiene un fin pedagógico concreto que es un aprendizaje por medio del cual los educandos planeen, implementen y evalúan proyectos que tienen una aplicación real, Kilpatrick manifiesta que “el método de proyectos puede ser concretado como un conjunto de interesantes experiencias de aprendizaje que implican a los educandos en proyectos complejos y del mundo real a través de los cuales despliegan y emplean habilidades y conocimientos” (Herna, 2016), ésta metodología es una forma de organizar actividades del proceso enseñanza aprendizaje, haciendo que el educando se enfoque en la búsqueda de problemáticas y soluciones efectivas de las mismas, abriendo su mente y capturando todo aspecto esencial, este proceso involucra trabajar de forma autónoma o en equipos colaborativos, creando conocimientos y compartiéndolos dentro del aula, culminando en la elaboración de un proyecto propio realizado de forma satisfactoria que beneficiara inclusive a la sociedad en la que el individuo se desarrolla.

Fundamentación Psicológica

El psicólogo estadounidense Howard Gardner durante la década de los 80 incorporo una idea enérgica sobre las Inteligencias Múltiples, él expresaba que “las capacidades de nuestra mente no forman parte de una sola habilidad o destreza llamada inteligencia, sino de muchas que trabajan en paralelo y que, muchas veces son ignoradas al no explotarlas de la forma adecuada” (Regader, 2017), de este modo Gardner refutaba la idea de que existiera una inteligencia única o unitaria capaz de ser medida por lápiz y papel y mucho menos de ser trabajada bajo la mismas estrategias o técnicas de enseñanza.

Los seres humanos se caracterizan y definen por ser totalmente diferentes y a la vez versátiles es por eso que un educador no puede trabajar con la misma metodología y mucho menos repetirla en los diversos cursos de trabajo, la población estudiantil es totalmente diversa por ende necesitan de sistemáticas innovadoras, actuales y creativas que motiven a los educandos a aprender y a desarrollarse exponencialmente en todos los ámbitos académicos de forma eficaz.

Gardner afirma que existen numerosas habilidades mentales que conforman la teoría de las Inteligencias Múltiples, entre ellas se encuentran las siguientes: “inteligencia lingüística, lógico-matemático, espacial, musical, corporal, intrapersonal, interpersonal y naturalista” (Regader, 2017). Esta categorización nos demuestra que los educandos disponen de varias habilidades mentales que son independientes entre sí y que pueden ser explotadas mediante el uso de metodologías de enseñanzas generadoras de un pensamiento creativo como el Design Thinking que brinda una sistemática de estudio poco convencional, convirtiendo al estudiante en parte activa del proceso de enseñanza aprendizaje y a su vez lo hace partícipe del mismo.

Según Edward De Bono (1994) “el pensamiento creativo y el poder del pensamiento lateral son la suma para la creación de nuevas ideas” (Agencia la nave, 2014). De Bono señala que “el pensamiento lateral es un método de enfoque para resolver los problemas desde distintos juicios de valor, distanciándonos de las pautas de pensamiento lógico más habituales permitiéndonos así encontrar nuevos caminos de respuesta” (Agencia la nave, 2014). Desarrollar este tipo de pensamiento es una forma de diversificar las formas de ver el proceso de enseñanza aprendizaje, hablamos de una sistemática que apunta a la creatividad e innovación respetando la efectividad pragmática de la resolución de una problemática evitando las secuencias lógicas habituales, un docente que busca renovar los procesos educativos es aquel que busca alternativas de mejora de pensamientos diferentes.

Por otra parte, tenemos a Joy Pal Guilford quien clasificó el pensamiento productivo en dos clases: Divergente y Convergente y los define de la siguiente manera:

El pensamiento divergente se define por mirar desde disímiles perspectivas y hallar más de una solución frente a un reto o problema, es un pensamiento sin limitaciones que indaga y abre caminos mientras que el pensamiento convergente se utiliza para solucionar problemas bien concretos cuya particularidad es una solución única. (Aguilera, 2018)

En un análisis lineal se puede decir que el vínculo entre estos dos elementos tanto el pensamiento divergente como convergente se da según Dabdoub (2010), “cuando el pensamiento divergente abre el abanico de opciones, el crítico estudia dichas opciones y el convergente elige las opciones” (Nachieli, 2014). Si desarrollamos ambas clases del pensamiento productivo de una forma interactiva y funcional podremos

obtener resultados positivos en los educandos, ya que ellos realizaron un proceso de análisis, luego seleccionaron el contenido de forma interna y por último expresaron su idea central frente a sus compañeros de clases y aportaron al correcto desarrollo del proceso educativo y de la misma manera elevaron su desempeño académico.

Fundamentación Sociológica

Este trabajo tiene su fundamentación sociológica en las teorías de los sociólogos Pierre Bourdieu y Alfred Schütz.

Para Bourdieu, los primeros aprendizajes se dan con los habitus adquiridos en la familia, que luego cuando el individuo ingresa al sistema educativo los suplementa mediante la sociabilización. De acuerdo al sociólogo:

La educación debe darse en un ambiente social, en el que se dan correlaciones que incluyen a los profesores, alumnos y la colectividad que los rodea. Además, para el aprendizaje son importantes los aportes de todos los que componen el acto educativo, que implican destrezas interpersonales y la atención e involucramiento. (Rojas, 2014, pág. 52)

El Design Thinking permite aprender en equipo. Gracias al tipo de técnicas que contiene el método hacen posible que los estudiantes asimilen distintas perspectivas escuchando, investigando, creando y evaluando juntos. El maestro es un moderador y se fomenta la participación de todos los que integran los grupos, porque así se unen puntos de vista que se complementan para ampliar las visiones del problema en cuestión. Utiliza los ambientes de interrelación positivos, que ayudan a una expresión idónea tanto de fondo como de forma para no estancar las actividades.

Involucra a la colectividad porque se direcciona a idear soluciones ante carencias detectadas.

Como complemento de las afirmaciones de Bourdieu están los pensamientos de Alfred Schütz, quien expresa que gracias a la predisposición de los humanos por relacionarse se logran aprendizajes. “Los seres humanos reconocemos la existencia e importancia de los demás, cuando nos damos cuenta de que podemos entender ciertas cosas comprendiéndolos, logrando así descubrir saberes que se desconocían” (Carrizales, 2015).

El método Design Thinking contribuye a que los estudiantes se relacionen porque tendrán que formar equipos de trabajo, y allí percibirán que gracias a esas relaciones pueden aprender de las ideas y del accionar de sus compañeros, escuchándolos y observándolos, pero esto no solo se limita a aprender, porque también es posible cultivar a los demás, produciéndose así una reciprocidad. Es aquí donde la tendencia de las personas por conectarse con otras toma importancia en su formación académica.

2.4. Marco Contextual

Recopilación de una intervención del Lcdo. Stenio Martínez Cruz, (1996), ex alumno de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación:

Yo, quiero ser maestro porque aspiro ayudar a erigir un nuevo cuerpo social donde la juventud esté libre de prejuicios y complejos, para que aprenda a ser libre, justa y consiente del universo en que vive. Que sea apto de emprender nuevos desafíos, aunque estos parezcan inabordables, que sean

dadivosos con los que los rodean, consecuente y amoroso con sus progenitores, respetuoso con sus mayores, gratos con los que le sirven, honorable en sus actitudes, pero sólidamente comprometido con su Historia, con su Gente y con su Nación.

El compromiso de un educador va más allá de lo que dicta una ley o un lineamiento porque elegir educar es una responsabilidad que se mantiene de por vida, cimentar valores de respeto y libertad, edificar vidas mediante la creación de conocimientos son tareas incansables que conllevan sacrificio, pasión y crecimiento constante. La docencia es ser un elemento hondamente ético e intelectualmente exigente.

- **Rasgos geográficos.**

La Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”, es una institución formativa situada en la provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui y calles Avenida Raúl Gómez Lince, Avenida Las Aguas y Avenida Juan Tanca Marengo. El establecimiento está constituido por 35 docentes, 34 elementos que conforman el personal administrativo, 1165 estudiantes y su Rector del periodo 2018 es el Lcdo. Marcos Yambay Herrera, MSc.

La entidad educativa está conformada estructuralmente por:

- Bloque 1; Contiene 12 cursos en sus dos pisos superiores, en planta baja está ubicada la Biblioteca, una Sala de Profesores, Departamento de Rectorado y Departamento de Secretaria (ventanillas en la parte exterior).

- Bloque 2; Contiene 12 cursos en sus dos pisos superiores, en la planta baja hay 4 cursos más y también está ubicado el Departamento de Vicerrectorado y Departamento de Inspección General.

La infraestructura también cuenta con un Altar Patrio ubicado en la parte céntrica y delantera de los bloques, en la parte baja del plantel hay 3 cursos más de tercero y segundo de bachillerato, un Departamento de Prácticas Docentes, 3 bares, 1 cyber/copias, 2 baños, una cancha de fútbol entre ambos bloques, un coliseo con cancha de fútbol y vegetación dispersa en toda la infraestructura del plantel.

Actualmente ofrece sus servicios de educación básica y bachillerato, su sostenimiento es fiscal, la propensión del inmueble es propia, su modalidad es presencial, su jornada es matutina, la etnia que prevalece es la mestiza y su visión es la excelencia educativa.

- **Reseña histórica.**

Según (Martínez S. , 1996) los sucesos históricos de la Unidad Educativa Unversitaria “Francisco Huerta Rendón” son los siguientes:

La institución de educación secundaria se instituyó por el año 1971 como una necesidad de prácticas docentes pues el antepuesto colegio adjunto había sido fiscalizado por la dictadura militar y ya en el mes de marzo del mismo año luego de una comité del Consejo Directivo de la Facultad se erigió el establecimiento con el designio de que se constituya en el laboratorio de prácticas docentes para que los estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, realicen sus prácticas pre profesionales.

El primer rector fue el Ing. Oswaldo Ayala Núñez, el primer inspector general el Lcdo. Michel Vicuña Botto, la primera secretaria fue la Dra. Rosa Parra y un grupo de ayudantes Anita Escobar, José Conforme y la Lcda. Luz Ordoñez. El año lectivo 1971 – 1972 se inició con tres cursos; primero, segundo, y tercero de Ciclo Básico y dos secciones; matutina y vespertina, con un total de 265 estudiantes.

El día 18 de mayo de 1971 el Honorable Consejo Universitario aprueba la creación del Colegio Experimental Francisco Huerta Rendón anexo a la Facultad de Filosofía.

Desde sus inicios esta Unidad Educativa fue muy controversial producto de la múltiple conformación del plantel, entre docentes y estudiantes, esto llevo a la separación del rectorado del Ing. Ayala en septiembre de 1971. Luego de algunos infortunios en el año de 1972 se convoca a una junta general que después de intensas polémicas se nombra rector titular al Lcdo. Onofre Aguirre. Así con rígidos golpes y cambios, el Huerta continúa una nueva etapa, esta nueva dirección le dio a la institución un impulso y mejoras visibles para finalmente terminar en varios interinazgos llevo al rectorado el Lcdo. Felipe Encarnación Rosario hasta realizar un concurso de méritos y oposición, quien libro una colosal lucha por la estabilidad, en conjunto al panel de docentes del plantel, en 1975 la Asamblea General de superiores y profesores le otorgan por sus decoros la administración que no sólo fue fructífera sino más bien marco un hito en la revelación de la evolución de la educación para el establecimiento, un salto al cambio académico.

Ya en el año 1978 gracias a un nuevo concurso de merecimientos el Ab. Wilson Ortiz Cárdenas que no solo siguió los pasos del Lcdo. Encarnación sino que más bien mejoro los logros académicos así como infraestructurales pero poco a poco su imagen institucional se fue

desmejorando y se perdió el principio de autoridad, fue por eso que al renunciar a su puesto de trabajo quedo una vacante que solo pudo ser llenada por el Lcdo. Encarnación, quien al regresar por segunda vez celebró quince años de existencia colegial, ya en el año 1988 renuncia el ilustre dos veces rector para impartir clases en la Facultad de Filosofía, la vacante dejada es llenada por el Lcdo. Domingo Tapia el autor de la letra del himno que represente a la entidad.

En el año de 1989 sube al poder el Lcdo Oswaldo Massuh, inicia con una tenaz oposición que luego de debilitarla se permite empezar con lo que quería realizar, gano una segunda administración por cuatro votos y siguió con la “Etapa de las realizaciones positivas”, hasta que fue removido y llego el Dr. Wilson Córdova.

La corrupción fue reflejada en la falta de ética docente, la religión, la ética y la moral son cosas distintas pero que se encuentran unidas por el hilo de la coalición. Los Huertinos se desarrollaron siempre en casa propia a pesar de que su estructura era obsoleta, pero llego el día en que cambiaron de casa y los edificios de la Facultad de Filosofía sirvieron de hogar de paso para todos los educandos y educadores, empezó una ola de control y mejoramiento educacional, no se le permitió el acceso a estudiantes que hayan perdido el año en otros colegios, a alumnos con bajas calificaciones o con conducta regular, el nuevo Huerta gozaba de eficiencia educativa, organización y excelencia académica. Éste camino tortuoso de cambios y crecimiento fue solo el principio para edificar el prestigio de la institución educativa, la historia es latente pero el futuro es lo que sobrevive.

- **Particularidades educativas.**
 - Autoridades comprometidas con la mejora educativa por medio de la creación de círculos de estudio.

- Educadores interesados por su crecimiento profesional.
- Educandos con miras al mejoramiento de la calidad educativa.
- Empoderamiento bajo el sistema educativo de la Pedagogía Desarrollista y de la Pedagogía Liberadora.
- Aulas de clases no adecuadas para un correcto entorno de aprendizaje.
- Espacios físicos que permiten la movilidad idónea de los estudiantes.
- Canchas de fútbol para el desarrollo de deportes.
- Espacios verdes por toda la infraestructura.

- **Distintivos sociales.**

En su cuadragésimo séptimo año de vida institucional la Unidad Educativa Universitaria “Dr. Francisco Huerta Rendón”, hace renombre a aquellas características sociales que le permiten reconocimiento local e inclusive nacional:

- Labor docente sacrificada y entregada con una disposición al crecimiento.
- Labor inmolada por parte del personal administrativo y de apoyo.
- Estudiantes con disciplina y alto rendimiento académico.
- La población estudiantil sobresale en concursos de oratoria, de matemáticas e inclusive en el ámbito deportivo, los jóvenes colegiales participan cada año demostrando sus destrezas y habilidades, que les permiten obtener ganancias.
- El establecimiento tiene un ingreso de estudiantes formidable, actualmente sobrepasa los mil educandos, muchos de los graduados del plantel tienen su gloria y están desempeñando puestos de trabajo en roles importantes dentro de Guayaquil y de la ciudad de Quito, gracias al trabajo incansable del organismo educativo que busca calidad.

- La Institución cree innegablemente que “Aprender Haciendo”, es de suma importancia es por eso que siempre está presta a colaborar con la realización de las practicas docentes de los egresados de la Facultad de Filosofía.

2.5. Marco Legal

Fundamentación Legal

En la Constitución de la República del Ecuador expedida en Montecristi por la Asamblea Nacional de la República del Ecuador (2008) en cuanto a educación se manda lo siguiente:

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR 2008

Registro oficial 449 de 20 de octubre de 2008

Título II

Derechos

Capítulo Segundo

Derechos del Buen Vivir

Sección Quinta

Educación

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez, impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la

iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional. (pág. 27)

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. (pág. 28)

Capítulo Tercero

Derecho de las personas y grupos de atención prioritaria

Sección Segunda

Jóvenes

Art. 39.- El estado garantizará derechos a las jóvenes y los jóvenes, y promoverá su efectivo ejercicio a través de políticas y programas, instituciones y recursos que aseguren y mantengan de modo permanente su inclusión en todos los ámbitos, en particular en los espacios de poder públicos. El estado reconocerá a las jóvenes y los jóvenes como actores estratégicos del desarrollo del país, y les garantizará la educación, salud, vivienda, recreación, deporte, tiempo libre, libertad de expresión y asociación. El Estado fomentará su incorporación al trabajo en condiciones justas y dignas, con énfasis en la capacitación, la garantía de acceso al primer

**empleo y la promoción de sus habilidades de emprendimiento.
(pág. 32)**

Título VI

Régimen de Desarrollo

Capítulo Primero

Principios Generales

Art. 277.- Para la consecución del buen vivir, serán deberes generales del Estado:

- 6. Promover e impulsar la ciencia, la tecnología, las artes, los saberes ancestrales y en general las actividades de iniciativa creativa comunitaria, asociativa, cooperativa y privada. (pág. 136)**

Capítulo Cuarto

Soberanía Económica

Sección Primera

Sistema económico y política económica

Art. 284. La política económica tendrá los siguientes objetivos:

- 2. Incentivar la producción nacional, la productividad y competitividad sistémicas, la acumulación del conocimiento científico y tecnológico, la inserción estratégica en la economía mundial y las actividades productivas complementarias en la integración regional. (pág. 140)**

Sección Séptima

Política comercial

Art. 304.- La política comercial tendrá los siguientes objetivos:

- 1. Desarrollar, fortalecer y dinamizar los mercados internos a partir del objetivo estratégico establecido en el Plan Nacional de Desarrollo.**
- 2. Regular, promover y ejecutar las acciones correspondientes para impulsar la inserción estratégica del país en la economía mundial.**
- 3. Fortalecer el aparato productivo y la producción nacional.**
(pág. 146)

Título VII

Régimen del Buen Vivir

Capítulo Primero

Inclusión y calidad

Sección Primera

Educación

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. (pág. 160)

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

Por su lado la Ley Orgánica de Educación Intercultural, establecida por la Asamblea Nacional de la República del Ecuador (2011) determina:

Título I

De los principios generales

Capítulo Único

Del Ámbito, principios y fines

Art. 2.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

- b) La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales. (pág. 8)**

Título II

De los derechos y obligaciones

Capítulo Segundo

De las obligaciones del Estado respecto del derecho a la educación

Art. 5.- (...) El Estado garantizará una educación pública de calidad, gratuita y laica. (pág. 12)

Capítulo Tercero

De los derechos y obligaciones de los estudiantes

Art. 7.- Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

- a) Ser actores fundamentales en el proceso educativo.**
- b) Recibir una educación integral científica, que contribuya al pleno desarrollo de sus capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación. (pág. 13)**

LEY ORGÁNICA DE ECONOMÍA POPULAR Y SOLIDARIA Y DEL SECTOR FINANCIERO POPULAR Y SOLIDARIO

La inclusión de la asignatura de Emprendimiento y Gestión se da por la permisividad del artículo de la Ley Orgánica de Economía Popular y Solidaria y del Sector Financiero Popular y Solidario, creada por la Asamblea Nacional de la República del Ecuador (2011) donde se expresa:

Título V

Del Fomento, Promoción e Incentivos

Capítulo I

Del Fomento

Art. 132.- El estado establecerá las siguientes medidas de fomento a favor de las personas y organizaciones amparadas por esta Ley:

- 1. En todos los niveles del sistema educativo del país, se establecerán programas de formación, asignaturas, carreras y programas de capacitación en temas relacionados con los objetivos de la presente Ley, particularmente en áreas de la producción y/o comercialización de bienes o servicios. (pág. 24)**

REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

El Ministerio de Educación del Ecuador [MinEduc] (2017) en materia de metodología educativa manifiesta lo siguiente:

Título I

Del Sistema Nacional de Educación

Capítulo III

Del Currículo Nacional

Art. 9.- Los currículos nacionales, expedidos por el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional, son de aplicación obligatoria en todas las instituciones educativas del país independientemente de su sostenimiento y modalidad. Además, son el referente obligatorio para la elaboración o selección de textos educativos, material didáctico y evaluaciones. (pág. 4)

Art. 10.- Los currículos nacionales pueden complementarse de acuerdo con las especificidades culturales y peculiaridades propias de las diversas instituciones educativas que son parte

del Sistema Nacional de Educación, en función de las particularidades del territorio en el que operan.

Las instituciones educativas pueden realizar propuestas innovadoras y presentar proyectos tendientes al mejoramiento de la calidad de la educación, siempre que tengan como base el currículo nacional; su implementación se realiza con previa aprobación del Consejo Académico del Circuito y la autoridad Zonal correspondiente. (pág. 4)

LINEAMIENTOS CURRICULARES DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN BACHILLERATO

De acuerdo a el Ministerio de Educación del Ecuador [MinEduc] (2015) con enseñanza de esta asignatura se busca que los jóvenes posean:

- **Audacia, determinación y pasión para enfrentar la incertidumbre que produce lo desconocido e ingenio y, resiliencia frente a los desafíos de nuevas construcciones. (pág. 7)**
- **Comunicación creativa y con alto grado de credibilidad para inspirar en el público confianza en su oferta innovadora. (pág. 7)**
- **Capacidad de observación y escucha atenta para detectar oportunidades, potenciarlas y aprovecharlas. (pág. 7)**
- **Apertura y flexibilidad mental para aprender de la experiencia. (pág. 7)**
- **Equilibrio físico, mental y emocional para atraer a otros hacia su proyecto, desde la inspiración que produce el bienestar propio y la búsqueda del bienestar común. (pág. 7)**
- **Reflexión individual y trabajo colaborativo que potencie la investigación, el anhelo de aprender permanentemente y**

**optimizar el uso de los recursos que se tenga a disposición.
(pág. 8)**

- **Compromiso de mejoramiento personal, familiar y comunitario.
(pág. 8)**
- **Integridad, honradez y ética con un profundo sentido de equidad, justicia y respeto por la dignidad y los derechos de las personas para garantizar el éxito de su emprendimiento. (pág. 8)**
- **Pensamiento crítico y creativo al momento de tomar decisiones.
(pág. 8)**
- **Análisis y reflexión para comprender fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas. (pág. 8)**
- **Empatía, sensibilidad, respeto, solidaridad e inclusión para potenciar el radio de incidencia de su emprendimiento. (pág. 8)**

Nuestra Constitución defiende una educación en la que se aprenda en equipo, se escuche y respete las opiniones, dentro de las actividades formativas, de maestros y estudiantes. Pretende formar ciudadanos que analicen y evalúen las decisiones que tomaran, sean observadores, y deseen mejorar positivamente su entorno.

Para la Carta Magna, la educación de los jóvenes es uno de los cimientos primordiales para que el país logre industrializarse y por ende equilibrar el acceso a los servicios básicos, pero para eso se necesita de capital humano capacitado, por ello es un fin del Estado mejorar potencialidades de los individuos que les permita emprender, innovar y colaborar eficientemente en las organizaciones empresariales.

Según nuestras leyes, se deben aplicar modelos que permitan una activa participación de los estudiantes, que contribuyan a que mediante la

asesoría en diversas ramas los jóvenes piensen que emprendimientos les gustaría ejecutar.

Además, se condesciende que los docentes elijan la metodología específica que implementaran en sus clases, siempre y cuando esta sea de calidad y cumpla con los requisitos impuestos por el Ministerio de Educación, que en su caso sugiere métodos interestructurantes que fomenten el conocimiento, las emociones y la práctica. Y manda que los Ecuatorianos tienen derecho a ser educados según sus características culturales.

La incursión del Design Thinking en el proceso educativo tiene respaldo legal porque permite el cumplimiento de todo lo mencionado anteriormente. Es un método que admite que los estudiantes piensen como innovadores, sean el centro del aprendizaje, pongan en práctica lo aprendido, tengan empatía y confianza grupal. La investigación busca sugerirlo de acuerdo a las preferencias de los actores educativos.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Diseño de la investigación

El presente estudio analiza la introducción del Design Thinking en la disciplina de Emprendimiento y Gestión en los alumnos de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”, para ello se identificó las técnicas más usadas por los docentes y las que coinciden con las preferencias de aprendizajes de los estudiantes. Luego se seleccionarán las técnicas más elegidas e idóneas para adaptar el método a la personalidad y cultura de los actores educativos. Todo ello para proponer la aplicación del método mediante un portal educativo.

Para el diseño de esta investigación se incluyeron enfoques cualitativos y cuantitativos, estudio documental, de campo, descriptivo y exploratorio, entre otros. Gómez (2010) considera que el diseño de investigación es: “El plan que se crea para conseguir datos necesarios para el alcance de los objetivos” (pág. 85). Es decir que consiste en plantear y seleccionar, analizando varias opciones, cuáles serán las distintas modalidades que se emplearán para la obtención de toda la información que se requiera para lograr las metas propuestas.

Se compone de puntos detallados y planificados para asegurar el éxito pretendido. De acuerdo a Bastar (2012): “El diseño de investigación consiste en definir acciones inteligentemente constituidas y ordenadas que ayudarán a hacer frente al problema, se incluyen los procedimientos a seguir, los instrumentos y las técnicas para reunir y estudiar la información”. (pág. 22). Por lo tanto, para el literato mencionado, el diseño se refiere al

conjunto de decisiones enfocadas a decidir los pasos secuenciales que se seguirán, además hay que considerar minuciosamente las características de las técnicas y herramientas para implementar las que se ajusten mejor al objetivo general y a los concretos. Todo ello para que el estudio sea lo más objetivo posible.

Luego de un profundo análisis, como medios para la obtención de información primaria se eligieron la entrevista y encuesta, las tipologías de preguntas fueron seleccionadas porque permiten cumplir con los propósitos del estudio. Los procedimientos secuenciales que se decidieron y que sirvieron de guía para conocer, analizar e interpretar las preferencias de las figuras educativas, se detallan ampliamente en los siguientes puntos.

3.2. Modalidad de la investigación

Las modalidades de este trabajo son cualitativa y cuantitativa.

Investigación cualitativa

Esta trata de acercarse al entorno. Para Denzin & Lincoln (2015): “El estudio cualitativo investiga en el ambiente donde se dan los acontecimientos, pretendiendo hacer sus interpretaciones poniendo énfasis en las opiniones de los involucrados” (pág. 3). Por lo expuesto, para que una investigación sea cualitativa debe poseer, entre otras, dos características relevantes: hay que visitar el lugar donde ocurre o permite descubrir lo que se desea saber, y la segunda es que la principal fuente de información y de análisis son los criterios de las personas.

Contribuye a la descripción determinados escenarios. Según Del Río Sadornil (2013): “La investigación cualitativa permite relatar y descifrar sucesos en el mundo, y lograr un entendimiento o modificación del mismo,

mediante la valoración que se otorga a los implicados” (pág. 32). El autor de este libro coincide con el anterior en que los datos que se necesitan se originan de la influencia de los valores y pensamientos de las personas que pertenecen al contexto en donde se desea investigar, y agrega que con esta modalidad de estudio se puede obtener datos de comportamientos y preferencias de las personas, y en base a ello poder planificar las mejoras que se puedan sugerir.

Esta indagación tiene una alineación cualitativa, porque para la obtención de los datos y el análisis de la información se prestó principal atención a las opiniones expresadas por los intervinientes del proceso educativo, y se acudió al lugar donde se encuentran, es decir, a la institución educativa universitaria, lo que nos permitió obtener datos más certeros.

Investigación cuantitativa

Su aplicación no solo se dirige al descubrimiento. Según Rodríguez & Valldeoriola (2009) la investigación cuantitativa: “Trata de entender y describir los acontecimientos para hacer predicciones y para ello utiliza muestras distintivas. Una de sus clasificaciones es la investigación no experimental, que no pretende cambiar el fenómeno, sino reconocer datos de utilidad investigativa” (pág. 33). De acuerdo a lo anterior, se busca detallar singularidades en los escenarios que son de interés para el indagador, identificando para ello el número de personas a investigar mediante fórmulas de muestreo. Una vez detectados los individuos y especificadas las interrogantes se podrá proponer lo que se considere conveniente y necesario. La modalidad de investigación cuantitativa que más se ajusta a la presente inspección, es la que no pone en algún escenario o situación particular a los sondeados para descubrir las consecuencias.

Se siguen varios pasos, todos trascendentales para el alcance de los fines definidos. Méndez (2016) expresa que: “Esta investigación emplea la recopilación, enumeración e interpretación usando tácticas estadísticas para conocer acerca de un fenómeno de manera fragmentada o completa” (pág. 5). Para este autor, el primer paso, después de elaborar los instrumentos, es reunir la información requerida, luego se contabilizan las respuestas, se figuran y finalmente se juzgan. Puede servir para proporcionar datos universales o peculiares.

Este estudio investigativo, tiene además características cuantitativas, debido a que definimos la población para posteriormente calcular y elegir la muestra adecuada, con el fin de identificar las técnicas más usadas por los docentes y las predilectas por los estudiantes, para predecir cuales serían las herramientas idóneas para cada etapa del método. Por lo tanto, fue una investigación cuantitativa no experimental, por lo antes indicado y porque no se modificó la realidad para obtener datos, únicamente se recogió información de los acontecimientos intactos. Los cuestionarios una vez respondidos se tabularon, porcentuaron, representaron gráficamente, analizaron e interpretaron. La entrevista se analizó. En base a todos los pasos antes mencionados se llegó a varias conclusiones y se mencionaron algunas recomendaciones.

Según definiciones anteriormente citadas, ambas investigaciones son útiles para conocer las situaciones, necesidades, o inclinaciones de las personas, además permiten recomendar soluciones o aconsejar aplicaciones de métodos y técnicas adaptadas. Por un lado, la cualitativa fija su atención en los sujetos que pueden suministrar declaraciones verídicas de lo que se quiere averiguar, y la cuantitativa utiliza modelos numéricos para definir a quienes se investigará. El trabajo investigativo presenta cualidades de ambas.

3.3. Tipos de investigación

Las tipologías de investigación para el desarrollo del presente trabajo son las siguientes:

Investigación de Campo

Son ideales para el campo educativo. Para Hernández & Duarte (2015) la investigación de campo: “Se concentra en el análisis y la descripción de las circunstancias innatas sin ningún cambio. Es necesario que los investigadores acudan al lugar para reunir datos contextualizados y relevantes mediante cuestionarios o diálogos con personas claves” (pág. 23). Según las autoras es ineludible localizar un lugar que cumpla con los requerimientos para extraer la información que se necesita, y luego asistir a él para aplicar, de acuerdo a los objetivos, entrevistas o encuestas.

Es utilizada cuando se quiere información inédita, desde el punto de vista de Sabino (2014):

Se adquiere información revelada por las personas de sus comportamientos, y se la considera fuente primaria porque los datos que se consiguen no existían antes de manera documental, por lo tanto, es producto de los esfuerzos investigativos de los autores. (pág. 68)

Para este escritor la investigación de campo posibilita conocer cosas que nadie había descubierto, puesto que los individuos otorgan primicias acerca el tema que se desarrolla y ahí radica su importancia debido a que de no ejecutarse no habría manera de conocerlas.

Se ejecutó una investigación de campo, se acudió a la Institución Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”, donde se congregó información, que ningún examinador anteriormente había reunido, otorgada por maestros, alumnos y el rector del establecimiento, la misma que servirá para la producción de la propuesta.

Investigación Bibliográfica

Llamada también documental permite conocer información desde varias fuentes. Martínez (2018) la define como:

La indagación de datos acerca de alguna temática específica que utiliza distintos documentos o soportes previamente realizados por un autor, como libros, diarios, boletines, estudios estadísticos, imágenes, grabaciones, artículos científicos, documentos de administración gubernamental o privada, que se localizan en bibliotecas estatales, sitios online, o librerías. (pág. 12)

De acuerdo a lo citado se concentra únicamente en la información secundaria, que ha sido comprobada, observada, registrada o estudiada por otros investigadores, pueden encontrarse de forma escrita, visual, auditiva, audiovisual o numérica, uno de los espacios para acceder a este tipo de información es la web sea de forma gratuita o pagada.

Se la utiliza para dar apoyo al estudio. Según Guerrero & Guerrero (2014) la investigación bibliográfica: “Contribuye a la compilación de teorías que son sustento y soporte para el tema investigado y su desarrollo” (pág. 50). El fin de emplear este tipo de investigación es reunir autores que respalden que el estudio tiene bases teóricas que permitirán orientar el cumplimiento de los propósitos.

Empleamos la indagación documental para el desarrollo del marco teórico y como guía para la elaboración de las preguntas de las encuestas y entrevistas, además se usará como sustento para la propuesta.

Los dos tipos de investigaciones se complementaron, se usó la bibliográfica para comprender el método Design Thining y sus herramientas y en la indagación de campo se conocieron las preferencias de las técnicas de enseñanza-aprendizaje de maestros y alumnos, todas las informaciones percibidas se utilizarán para sugerir el método de acuerdo a las inclinaciones tanto del profesorado como del estudiantado y así nos aseguramos que su aplicación tendrá éxito.

Investigación Exploratoria

Se la utiliza para dar una dirección preliminar al estudio. Para la PhD Merino (2015) a la exploratoria:

Se la considera una investigación previa que busca detallar con mayor exactitud el inconveniente o problemática a investigar. Con ella además se pretende dotar, a los autores interesados, de datos parciales o completos para que realicen sus pinitos del tema. (pág. 20)

Para la Doctora citada, esta investigación permite conocer informaciones existentes y la situación inicial del contexto donde se dirige el estudio, todo esto sirve de orientación debido a que se afirma que es el punto de partida para la indagación. Dependiendo de la intensidad de los investigadores con ella se puede descubrir pocos o extensos antecedentes.

Se emplea para hacer un acercamiento al asunto. Benassini (2013) expresa que: “Cuando se empieza a realizar no existen supuestos, estos se crean en el proceso y a medida que se comprenden o descubren las características del fenómeno, se manejan fuentes secundarias internas o externas y también primarias” (pág. 47). Por lo mencionado consiste en recopilar datos que permitan entender a fondo el tema para tener bases que permitan hacer frente a la investigación científica, estos pueden proceder de búsquedas de exámenes anteriormente elaboradas dentro o fuera del establecimiento, así como de levantamientos de testimonios.

Dentro de nuestra investigación exploratoria para el planteamiento del problema se revisaron cifras mundiales y nacionales referentes a la educación, innovación y emprendimiento, se buscaba comprender la situación del país frente a estos aspectos para determinar si sería oportuno para los estudiantes y la economía que se analizara la inserción del Design Thinking en la Institución Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”, debido a que este método permite formar jóvenes emprendedores. Además, se inspeccionaron repositorios de distintas universidades y se comprobó que esta investigación no se había ejecutado antes. Se indagó en artículos científicos y libros para hacer un acercamiento al tema.

Investigación descriptiva

Se dedica a perseguir objetivos concretos. Para Maldonado (2015) esta investigación: “Describe situaciones dentro de contextos y periodos previamente especificados, su fin es detallar ampliamente frecuencias o lo que sucedió” (pág. 36). Según el literato para el estudio descriptivo primero hay que puntualizar el lugar y el ciclo en el que se hará el estudio debido a que es una investigación focalizada, es útil para los autores que quieren descubrir las preferencias de sus investigados y para relatar hechos.

Se diferencia ampliamente de la investigación exploratoria. De acuerdo a Esteban & Molina (2014) en la descriptiva: “Ya se sabe con exactitud el problema que se quiere resolver y por lo tanto la información que se busca” (pág. 34). Para los autores esta tipología se la emplea luego de comprender en su totalidad el tema y de establecer los propósitos y trata de conseguir los datos que permitan cumplirlos.

Este estudio es descriptivo porque para llevar a cabo los objetivos definidos se buscan conocer cuáles son las técnicas educativas preferidas por los docentes y alumnos, además se definió que el lugar de la investigación sería de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón” en el periodo lectivo 2018-2019.

Investigación explicativa

De acuerdo a Maldonado (2015) esta investigación: “Se ocupa de indagar los motivos de los acontecimientos, empleando conexiones entre causas y consecuencias” (pág. 44). Nuestra investigación también estableció las causas y consecuencias de la aplicación del Design Thinking en el proceso educativo, además explicó los beneficios de su uso.

3.4. Métodos de investigación

Método deductivo

Aquí se hace una exploración previa. Para Martínez & González (2014) este método: “Va de un profundo estado del arte del tema para determinar las relevancias de las variables, a la ejecución del estudio primario” (pág. 92). Según los autores, el deductivo parte de una indagación bibliográfica sobre la problemática para saber cuál es la información que posteriormente se deberá averiguar en la investigación de campo.

Este estudio es deductivo porque antes de acudir a ejecutar las encuestas y entrevista, en el establecimiento formativo, primero se definieron y comprendieron ampliamente las variables utilizando para ello autores variados, pertinentes y actualizados de libros, revistas, sitios web, repositorios, entre otros.

Método Inductivo

Permite producir información primaria. De acuerdo a Lara (2013) en el método inductivo: “Se realizan investigaciones por cada especificidad que se desee conocer para hacer conclusiones con lo encontrado, las mismas que servirán de base para el cuarto capítulo” (pág. 63). Por lo expresado, el inductivo consiste en reunir datos concretos que luego de una profunda examinación den respuesta a qué actividades se harán para alcanzar los fines propuestos.

La investigación inductiva se realizó luego de la deductiva, para complementarla y descubrir predilecciones inéditas sobre las técnicas que actualmente son usadas en otros métodos por la institución educativa y que también se aplican en el Design Thinking, se focalizó en conocer cuáles son las permiten al docente hacer mejor su trabajo de enseñanza y a los colegiales sentirse cómodos con las actividades de aprendizaje.

Método analítico-sintético

Son métodos que se complementan, aunque son diferentes. Baena (2014) dice que: “Analizar consiste en desmenuzar para realizar estudios de cada una de las piezas, por otro lado sintetizar es examinar fracciones y buscar vinculaciones entre ellas para unificarlas” (pág. 48). Por lo expuesto son formas de comprender la información que siguen los mismos pasos, pero de manera invertida.

Aplicamos el método analítico-sintético porque los datos, una vez que se los recogieron en la institución educativa, fueron separados para poderlos contabilizar, registrar, graficar e interpretar y luego se usó la síntesis para relacionar los resultados y exponer conclusiones y recomendaciones.

Así tanto el método deductivo, inductivo y analítico-sintético nos ayudaron a saber cómo debe direccionarse la creación del portal educativo, la información precisa que debe ir y la importancia de la aplicación del Design Thinking en la educación y en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

3.5. Técnicas de investigación

Entrevista

Es una técnica muy utilizada en los estudios cualitativos. Para Packer (2013) la entrevista:

Es una técnica de interacción entre dos o más personas, en la que los interesados utilizan preguntas abiertas para que el entrevistado otorgue amplios detalles del tema, debido a que se debe permitir que las ideas fluyan es recomendable utilizar grabadoras de audio. (pág. 58)

Según el autor, en la entrevista es importante no interrumpir al interrogado y dejar que exprese todo lo que piensa sobre la temática ya que generalmente se hacen a autoridades que con su experiencia pueden contribuir significativamente a la investigación.

Para conocer la postura de la institución educativa frente a los métodos activos y las actividades que esta realiza para fomentarlos, además del conocimiento sobre el Design Thinking y las consideraciones de la efectividad del aprendizaje docente mediante portales educativos, se entrevistó en su despacho al MSc. Marcos Yambay Herrera, Rector de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”, para lo cual se realizaron 5 preguntas abiertas, y se usó una grabadora para no interrumpir la conversación.

Encuesta

Es empleada tanto en estudios cualitativos como cuantitativos. De acuerdo a Navarro (2014) la encuesta: “Se centra en conseguir datos de una muestra, utilizando un cuestionario” (pág. 260). Por lo mencionado, para esta técnica se determina a que parte de la población se le solicitará que respondan las interrogantes plasmadas en el documento físico.

Se realizó encuestas físicas, con cuestiones similares a 8 profesores y 282 estudiantes de Tercero de Bachillerato General Unificado, pero enfocadas a las actividades que cada grupo desempeña dentro del proceso formativo. A los docentes orientadas a su práctica de enseñanza y a los colegiales, que reciben la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en su papel de aprendices. Por la necesidad de información requerida se aplicaron dos tipos de preguntas.

3.6. Instrumentos de investigación

Cuestionario

Desde la definición de Díaz de Rada (2015) el cuestionario es: “Un elemento para saber peculiaridades de individuos de interés investigativo,

utilizando preguntas moldeadas a su lenguaje con el propósito de obtener mejores respuestas” (pág. 250)

Para la encuesta se elaboraron 10 preguntas dirigidas a los docentes y 10 a los estudiantes. En ambos casos las 5 primeras cuestiones trataban de la variable dependiente y la propuesta, y las 5 últimas de la independiente. Las preguntas fueron adaptadas al léxico de cada grupo pero los fines eran los mismos. Se decidió que para no distorsionar la investigación se manejaran dos tipos de preguntas la Likert y la de selección múltiple. En el cuestionario de la entrevista se usaron interrogantes abiertas.

Escala de Likert

Es una escala rangos. Según lo expresado por Francés, Alaminos, Penalva, & Santacreu (2014) permite: “Conocer las actitudes y opiniones mediante varios ítems de interrogaciones, sus categorías de respuestas hacen posible saber el nivel de ideología” (pág. 140). Por lo anterior, es una escala se encamina a descubrir las consideraciones que poseen los encuestados, pero permitiéndoles además que expresen la intensidad de sus afirmaciones.

Las categorías de los ítems que permitieron hacer un análisis profundo fueron:

- Definitivamente Sí
- Probablemente Sí
- Indeciso
- Probablemente No
- Definitivamente No

En nuestra investigación, en las encuestas se aplicó la escala de Likert para 5 preguntas de cada cuestionario, con el fin de conocer las opiniones de docentes y alumnos sobre los escenarios necesarios para la aplicación del método Design Thinking, esto ayudará a conocer si es posible introducirlo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, y además contribuirá para hacer recomendaciones a docentes para que preparen los ambientes adecuados en caso de no tenerlos. Además, se estructuró una sobre la propuesta.

Preguntas de selección múltiple

Son adaptables a los propósitos de los encuestadores. Según Dueñas (2015) estas preguntas son: “Las que exigen a los encuestados seleccionar una opción, o según los objetivos investigativos varias, de un grupo de potenciales respuestas” (pág. 34). Para esta escritora al usar este tipo de interrogaciones se les presenta a las personas un listado de alternativas para que elijan aquellas que se ajustan a sus opiniones.

Se hicieron 5 cuestiones de selección múltiple. Cada pregunta correspondía a las técnicas que se usan en cada una de las cinco fases del método Design Thinking, el fin era que profesores y maestros eligieran las que son más empleadas en sus clases, y así de forma analógica y específica, descubrir cuáles son las técnicas del método que les darán mejores resultados cuando lo apliquen.

Preguntas abiertas

Admiten tratar varios puntos de un mismo tema. Para Martínez I (2015) estas preguntas: “Posibilitan que los entrevistados den contestaciones sin restricciones, por lo tanto, no hay puntos en las interrogaciones para hacer elecciones determinadas. (pág. 138). Desde la

perspectiva del autor citado, estas se direccionan a conocer no solo las posiciones sino también las razones.

Se manejaron cinco preguntas abiertas para la entrevista con el Rector del establecimiento educativo, sobre el tema de nuestro trabajo de investigación y acerca de la propuesta del portal educativo dirigido a los docentes.

Grabadora

Facilita la recogida de información. Para Villar (2014) se usa para: “Guardar conversaciones y respuestas de entrevistas, que después se escucharán y transcribirán” (pág. 117). Según lo mencionado, hace posible registrar diálogos por considerables minutos, que luego se reproducen o escriben, para analizarlos con detenimiento.

En la entrevista, utilizamos la grabadora de un smartphone para que la conversación se agilizará, y poder conservar con exactitud la información que nos proporcionó el rector, lo que facilita hacer una interpretación más profunda que contribuya significativamente a la investigación.

3.7. Población y Muestra

Población

De acuerdo con Hernández (2013): “La población son todos aquellos potenciales individuos que pueden ser parte de estudio, los mismos que comparten lugar y período. Esta puede ser infinita o finita”. Según lo citado la población se compone de personas que por conllevar ciertos rasgos tienen la posibilidad de ser encuestados o entrevistados.

Los estratos que forman parte de nuestra población son tres, los cuales son: 1165 estudiantes, 35 docentes y 2 autoridades de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón” del periodo lectivo 2018-2019.

Cuadro No. 2
Población de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes %
1	Estudiantes	1165	96,92%
2	Docentes	35	2,91%
3	Autoridades	2	0,17%
Total		1202	100%

Fuente: (Secretaría de la Unidad Educativa Universitaria "Francisco Huerta Rendón")
Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Fórmula

La población de nuestra investigación es finita porque es menor a 30000 personas, para calcular la muestra representativa estratificada se empleó la fórmula de Martínez (2013), la que se detalla a continuación:

$$n = \frac{Z^2 * P * Q * N}{e^2(N - 1) + Z^2 * P * Q}$$

Z: es una constante que depende del nivel de confianza que asignemos.

El nivel de confianza indica la probabilidad de que los resultados de nuestra investigación sean ciertos.

N =	Población =	1202
P =	Probabilidad de éxito =	0,5
Q =	Probabilidad de fracaso=	0,5
P*Q =	Varianza de la Población=	0,25
E =	Margen de error =	5,00%
NC (1-α) =	Confiabilidad =	95%
Z =	Nivel de Confianza =	1,9%

Cálculo de la muestra en población finita

$$n = \frac{Z^2 * P * Q * N}{e^2(N - 1) + Z^2 * P * Q}$$

$$n = \frac{(1,96)^2 * 0,5 * 0,5 * 1202}{(0,05)^2 (1202 - 1) + (1,96)^2 * 0,5 * 0,5}$$

$$n = \frac{3,4816 * 0,25 * 1202}{(0,0025) (1201) + (3,4816)(0,25)}$$

$$n = \frac{1154,4008}{3,0025 + 0,9604}$$

$$n = \frac{1154,4008}{3,9629}$$

$$n = 291,3020263$$

$$n = 291 \text{ personas}$$

Cálculo de muestra por estrato

Debido a que la población es estratificada se calcula la muestra para cada uno de ellos:

Frecuencia relativa

$$FR = \frac{n}{N}$$

Donde:

N = Población = 1202

n= Muestra = 291,302026

$$FR = \frac{n}{N}$$

$$FR = \frac{291,302026}{1202}$$

$$FR = 0,24234778$$

Frecuencia relativa para estudiantes

$$FR = 0,24234778 * 1165$$

$$FR = 282,335159$$

$$FR = 282 \text{ estudiantes}$$

Frecuencia relativa para docentes

$$FR = 0,24234778 * 35$$

$$FR = 8,482172147$$

$$FR = 8 \text{ docentes}$$

Frecuencia relativa para autoridades

$$FR = 0,24234778 * 2$$

$$FR = 0,484695551$$

$$FR = 1 \text{ autoridad}$$

Cuadro No. 3

Estratos de la muestra de la Unidad Educativa Universitaria "Francisco Huerta Rendón"

Estratos	Población	Muestra
Estudiantes	1165	282
Docentes	35	8
Autoridades	2	1
Total	1202	291

Fuente: Unidad Educativa Universitaria "Francisco Huerta Rendón"

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Muestra

La muestra es una especificación de la población. Según Dieterich (2013) es: "Una parte de la población, que es representativa cuando se seleccionada mediante un cálculo estadístico" (pág. 187). Para este autor es una porción de la población que permite conocer información sobre la temática de interés.

Posee características representativas porque para calcular las cantidades se aplicó la fórmula de muestreo finito, pero una vez que encontramos la muestra de cada estrato, para escoger a quienes

aplicaríamos los cuestionarios se utilizó una selección no representativa. Encuestando así a 282 estudiantes de Terceño de Bachillerato General Unificado, porque nuestro proyecto se trata sobre un método para emplearlo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión que contribuye a generar ideas innovadoras, necesarias para el proyecto que deben realizar en ese nivel educativo, entrevistando al Rector debido a que posee un conocimiento general del establecimiento y encuestando a 8 docentes.

Cuadro No. 4
Muestra de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes %
1	Estudiantes	282	96,91%
2	Docentes	8	2,75%
3	Autoridades	1	0,34%
Total		291	100%

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

3.8. Análisis e interpretación de los resultados

Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”

1.- ¿Los docentes le permiten elegir a usted cómo quiere aprender?

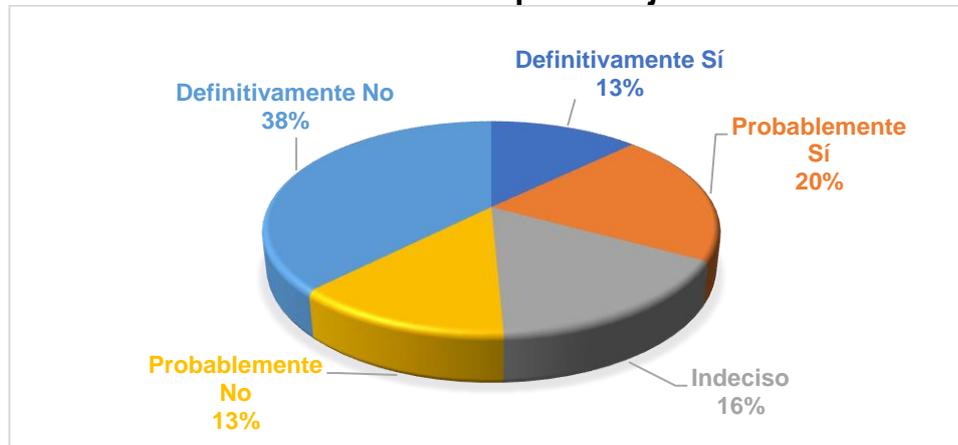
Cuadro No. 5
Elección de aprendizaje

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Definitivamente Sí	36	13%
	Probablemente Sí	57	20%
	Indeciso	46	16%
	Probablemente No	37	13%
	Definitivamente No	106	38%
	TOTAL		282

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 1
Elección de aprendizaje



Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 282 educandos encuestados a través de una encuesta mixta, un 38% respondieron que sus docentes no les permiten elegir como desean aprender, un 20% alegaron que probablemente sí, un 16% se sienten indecisos, un 13% reconocieron que definitivamente sí y el 13% restante manifestó que probablemente no. Los resultados ya mencionados afirman de forma directa que los estudiantes no se desenvuelven en un ambiente de aprendizaje acogedor o inclusivo ya que no les permiten expresar las formas en que ellos desean educarse, todo eso genera descontento y por ende una resistencia a adquirir conocimientos.

2.- ¿Le gustaría participar más en clases?

Cuadro No. 6
Gusto por participación en clases

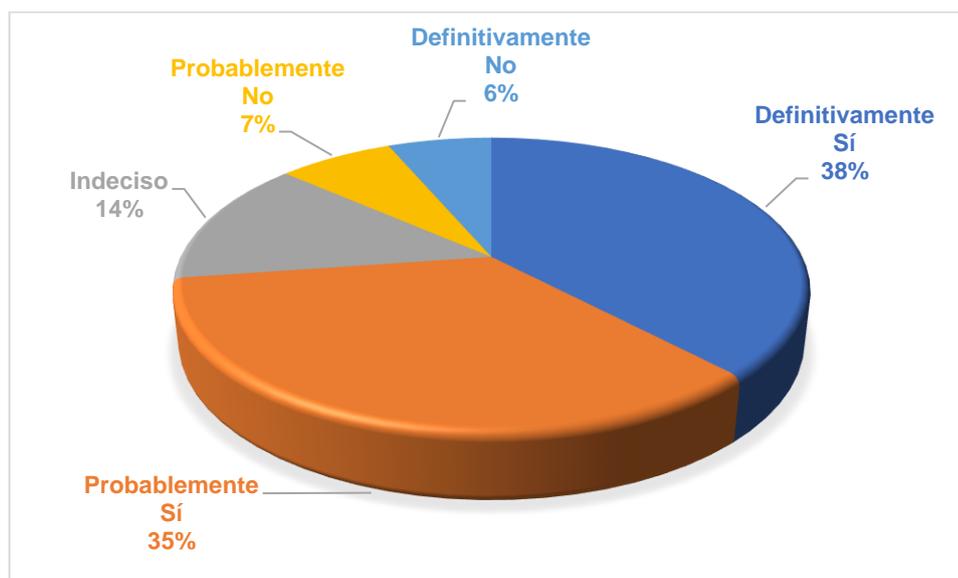
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Definitivamente Sí	107	38%
	Probablemente Sí	98	35%
	Indeciso	39	14%
	Probablemente No	20	7%
	Definitivamente No	18	6%
	TOTAL		282

Fuente: Unidad Educativa Universitaria "Francisco Huerta Rendón"

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 2

Gusto por participación en clases



Fuente: Unidad Educativa Universitaria "Francisco Huerta Rendón"

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 282 educandos encuestados a través de una encuesta mixta, un 35% respondieron que probablemente sí les gustaría participar más en clase, un 38% alegaron que definitivamente sí, un 14% se sienten indecisos, un 7% manifestaron que probablemente no y el 6% restante reconoció que definitivamente no. Los resultados ya señalados aseveran que los estudiantes si desean participar en clase, lo que demuestra que los jóvenes están dispuestos a intercambiar ideas o información es decir interactuar durante el proceso enseñanza aprendizaje.

3.- ¿Considera que el docente le permite participar en las clases?

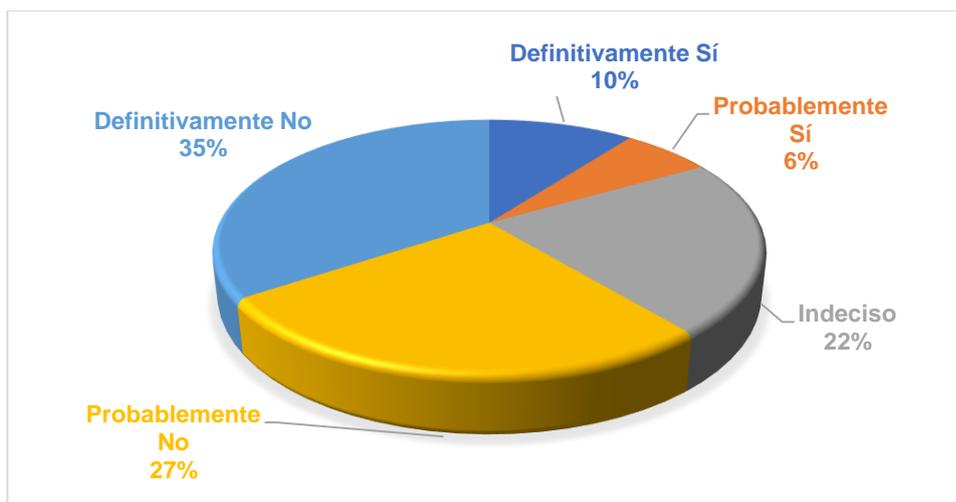
Cuadro No. 7
Acceso a participar en clases

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Definitivamente Sí	29	10%
	Probablemente Sí	18	6%
	Indeciso	63	22%
	Probablemente No	75	27%
	Definitivamente No	97	35%
	TOTAL	282	100%

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 3

Acceso a participar en clases



Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 282 educandos encuestados a través de una encuesta mixta, un 35% consideran que sus docentes definitivamente no les permiten participar en clases, un 6% respondieron que probablemente sí, un 22% se sienten indecisos, un 27% manifestaron que probablemente no y el 10% restantes reconoció que definitivamente sí. Los resultados ya indicados certifican que los educadores no les permiten participar en clase a sus educandos, es decir no les dan la oportunidad de expresar sus conocimientos sobre algún tema o contenido en particular dependiendo de la asignatura en cuestión, lo que no propicia un ambiente de aprendizaje idóneo.

4.- ¿Se siente satisfecho/a con la manera en que sus profesores le enseñan?

Cuadro No. 8
Satisfacción de la enseñanza

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Definitivamente Sí	36	13%
	Probablemente Sí	44	16%
	Indeciso	28	10%
	Probablemente No	74	26%
	Definitivamente No	100	35%
	TOTAL		282

Fuente: Unidad Educativa Universitaria "Francisco Huerta Rendón"
Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 4
Satisfacción de la enseñanza



Fuente: Unidad Educativa Universitaria "Francisco Huerta Rendón"
Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 282 educandos encuestados a través de una encuesta mixta, un 35% respondieron que definitivamente no se sienten satisfechos con la manera en que sus docentes les enseñan, un 26% alegaron que probablemente no, un 10% se sienten indecisos, un 16% reconocieron que probablemente sí y el 13% restantes manifestaron que definitivamente sí. Los resultados alegan que los educandos definitivamente no están satisfechos con la forma en que sus catedráticos les enseñan, lo que demuestra que existe un desconocimiento de metodologías activas por parte del profesor que incentiven a los colegas a educarse en un entorno de aprendizaje genuino.

5.- ¿Cree que los docentes pueden encontrar nuevas ideas para dar sus clases usando el Internet?

Cuadro No. 9
Instrucción de los docentes mediante el Internet

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Definitivamente Sí	195	69%
	Probablemente Sí	62	22%
	Indeciso	13	5%
	Probablemente No	5	2%
	Definitivamente No	7	2%
	TOTAL		282

Fuente: Unidad Educativa Universitaria "Francisco Huerta Rendón"
Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 5

Instrucción de los docentes mediante el Internet



Fuente: Unidad Educativa Universitaria "Francisco Huerta Rendón"
Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 282 educandos encuestados a través de una encuesta mixta, un 69% respondieron que sus docentes definitivamente sí pueden encontrar nuevas ideas para dar sus clases usando el Internet, un 22% reconocieron que probablemente sí, un 5% se siente indeciso, un 2% expresó que probablemente no y el 2% restante alega que definitivamente no. Los resultados afirman de forma inmediata y directa que para sus estudiantes los profesores si pueden encontrar nuevas ideas para impartir sus clases usando el internet, lo que posibilita el uso de portales educativos para adquirir nuevos conocimientos sobre metodologías innovadoras y activas.

6.- ¿Cuál es la técnica que más le sirve para darse cuenta de los problemas que hay en el entorno?

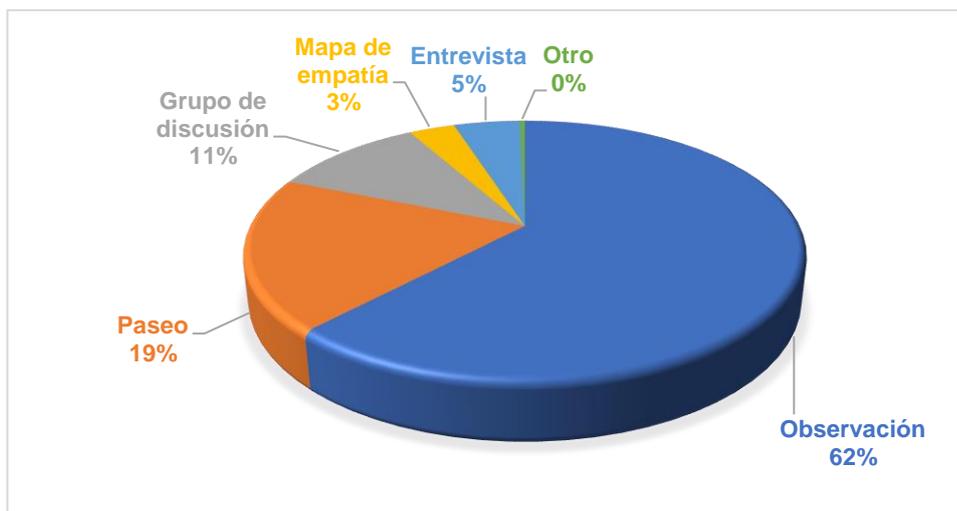
Cuadro No. 10
Técnicas para la etapa sentir elegidas por los estudiantes

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	Observación	175	62%
	Paseo	54	19%
	Grupo de discusión	30	11%
	Mapa de empatía	9	3%
	Entrevista	13	5%
	Otro	1	0%
	TOTAL	282	100%

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 6

Técnicas para la etapa sentir elegidas por los estudiantes



Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 282 educandos encuestados a través de una encuesta mixta, un 62% manifestaron que la técnica que les sirve para darse cuenta de los problemas que hay en el entorno es la observación, un 19% respondieron que, por la participación de un paseo, un 11% indicaron por medio de un grupo de discusión, un 5% alegraron que, mediante una entrevista, un 3% indicaron que por la realización de un mapa de empatía y un 0% (1) confesó que por medio de videos. Los resultados demuestran que la técnica de la observación y el paseo son ideales para que los estudiantes de esa institución detecten problemáticas que existen en el entorno.

7.- En clases ¿Cuál es la técnica que más le gusta para hablar de los problemas que usted identifica en el entorno?

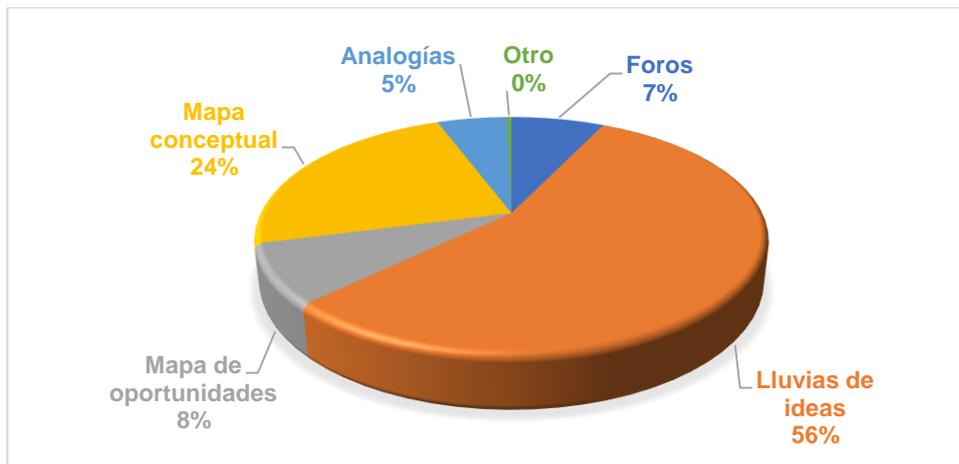
Cuadro No. 11
Técnicas para la etapa imaginar elegidas por los estudiantes

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Foros	20	7%
	Lluvias de ideas	157	56%
	Mapa de oportunidades	23	8%
	Mapa conceptual	66	24%
	Analogías	15	5%
	Otro	1	0%
	TOTAL	282	100%

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
 Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 7

Técnicas para la etapa imaginar elegidas por los estudiantes



Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
 Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 282 educandos encuestados a través de una encuesta mixta, un 56% indicaron que la técnica que más les gusta para hablar de los problemas que identifican en el entorno es la lluvia de ideas, un 24% respondieron que es la realización de un mapa conceptual, un 8% manifestaron que es la creación de un mapa de oportunidades, un 7% expresaron que mediante foros, un 5% enunciaron que mediante analogías y un 0% (1) confesó que por medio de debates. Los resultados ya expuestos señalan que las técnicas de lluvia de ideas y mapa conceptual son las preferidas por los estudiantes al momento de hablar sobre las problemáticas identificadas en el entorno.

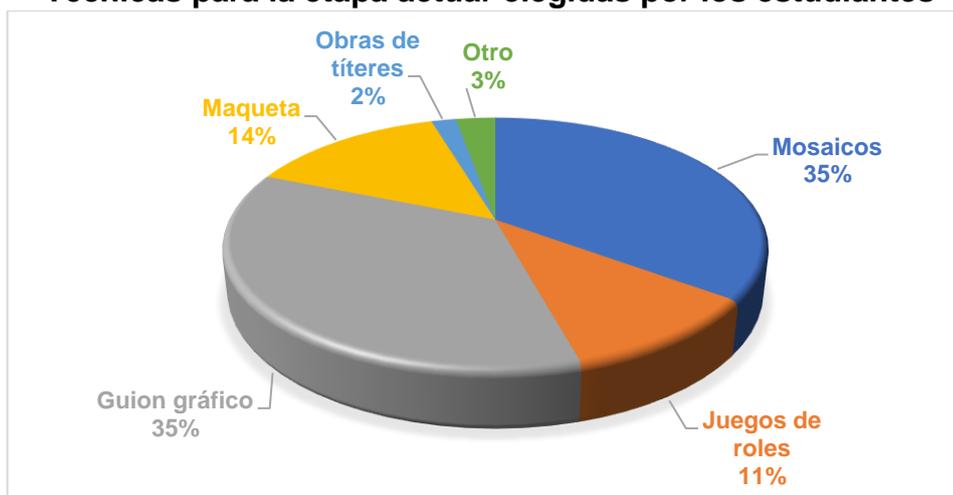
8.- ¿Cuál de estas técnicas de estudio aplica el docente en clases?

Cuadro No. 12
Técnicas para la etapa actuar elegidas por los estudiantes

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Mosaicos	99	35%
	Juegos de roles	30	11%
	Guion gráfico	100	35%
	Maqueta	40	14%
	Obras de títeres	5	2%
	Otro	8	3%
	TOTAL	282	100%

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
 Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 8
Técnicas para la etapa actuar elegidas por los estudiantes



Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
 Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 282 educandos encuestados a través de una encuesta mixta, un 35% manifestaron que la técnica de estudio que aplican sus docentes en clase es la creación de un guion gráfico, un 35% indicaron que por medio de la creación de un mosaico, un 14% respondieron que por medio del uso de maquetas, un 11% realizan juego de roles, un 3% (8) utilización de mapas conceptuales, fotografías/periódicos y presentaciones de diapositivas y un 2% mediante la presentación de obras de títeres. Los resultados ya expuestos demuestran que las técnicas de estudio que aplica el docente en clases son el guion gráfico y los mosaicos, éstas sistemáticas ayudan y facilitan a un correcto desempeño de los colegiales en el proceso enseñanza aprendizaje.

9.- ¿Con cuál técnica usted demuestra mejor lo que ha aprendido?

Cuadro No. 13
Técnicas para la etapa compartir elegidas por los estudiantes

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Grabación de video	15	5%
	Fotografía	32	11%
	Publicación en blog digital	10	4%
	Exposición	179	64%
	Feria	45	16%
	Otro	1	0%
	TOTAL	282	100%

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
 Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 9

Técnicas para la etapa compartir elegidas por los estudiantes



Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
 Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 282 educandos encuestados a través de una encuesta mixta, un 64% respondieron que la técnica con la que mejor demuestran lo aprendido es la exposición, un 16% declararon que es por medio de la realización de ferias, un 11% manifestaron que mediante la exposición de fotografías/imágenes, un 5% indicaron que por medio de la grabación de videos, un 4% expresaron que mediante publicaciones en blogs digitales y un 0% (1) alegó que por medio de creación de diapositivas. Los resultados señalan que las técnicas de exposición y la feria son las que permite a los educandos, de esa institución, demostrar mejor los conocimientos adquiridos en clases.

10.- ¿Cuál de estas técnicas utiliza usted para reconocer si son factibles sus ideas?

Cuadro No. 14
Técnicas para la etapa de evaluación elegidas por los estudiantes

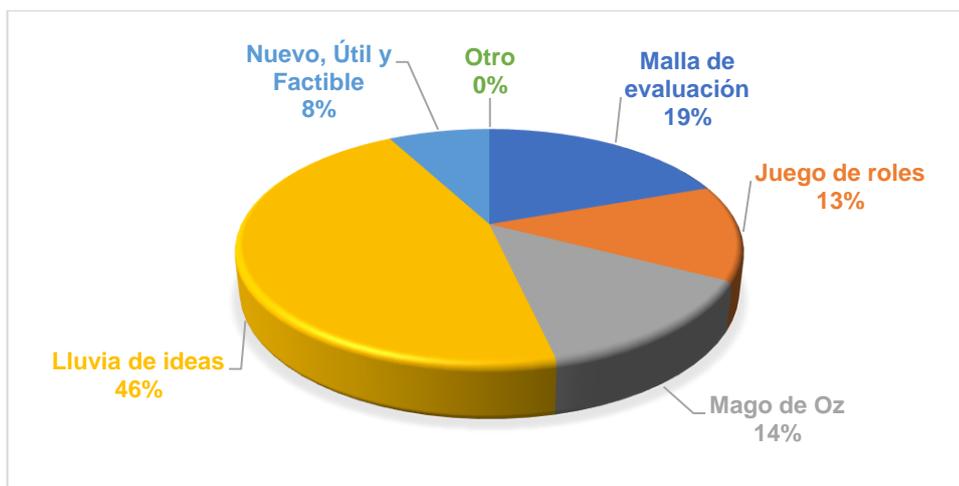
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
10	Malla de evaluación	55	19%
	Juego de roles	37	13%
	Mago de Oz	39	14%
	Lluvia de ideas	129	46%
	Nuevo, Útil y Factible	22	8%
	Otro	0	0%
	TOTAL	282	100%

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 10

Técnicas para la etapa de evaluación elegidas por los estudiantes



Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 282 educandos encuestados a través de una encuesta mixta, un 46% respondieron que las técnicas que utilizan para reconocer si son factibles sus ideas es la lluvia de ideas, un 19% indicaron que por medio de una malla de evaluación, un 14% manifestaron que mediante la realización de la técnica mago de oz, un 13% alegaron que por medio de la realización de juego de roles y un 8% expreso que mediante el uso de la destreza nuevo/útil/factible. Los resultados ya expuestos revelaron que las técnicas lluvia de ideas y malla de evaluación son las oportunas para los estudiantes de esa institución, para reconocer si las ideas fueron factibles.

Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Fiscal “Francisco Huerta Rendón”.

1.- ¿Conoce usted la metodología de enseñanza aprendizaje Design Thinking?

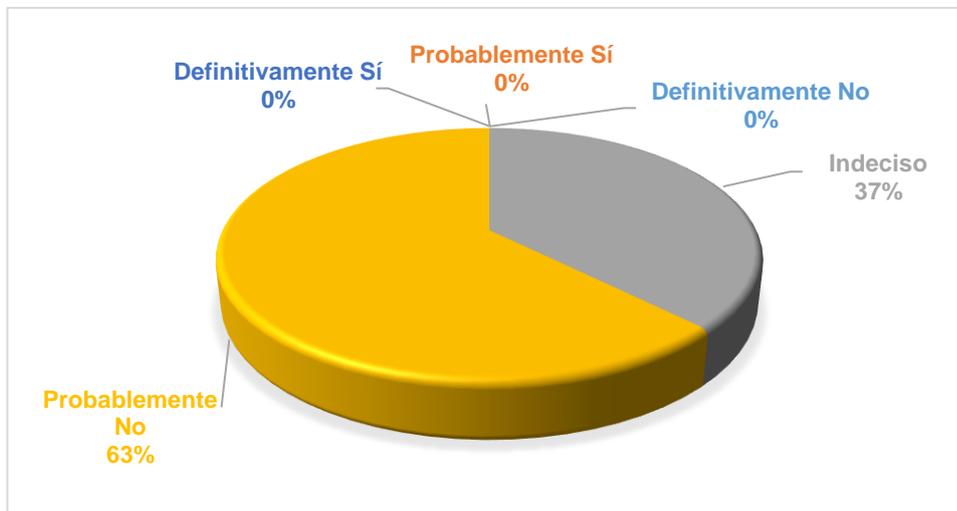
Cuadro No. 15
Conocimiento de la metodología de enseñanza aprendizaje Design Thinking

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Definitivamente Sí	0	0%
	Probablemente Sí	0	0%
	Indeciso	3	37%
	Probablemente No	5	63%
	Definitivamente No	0	0%
	TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 11

Conocimiento de la metodología de enseñanza aprendizaje Design Thinking



Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 8 docentes encuestados a través de una encuesta mixta, un 63% respondieron que probablemente no conocen la metodología de enseñanza aprendizaje Design Thinking mientras que un 37% se siente indeciso. Los resultados son específicos y demuestran un elevado desconocimiento de esta sistemática educativa.

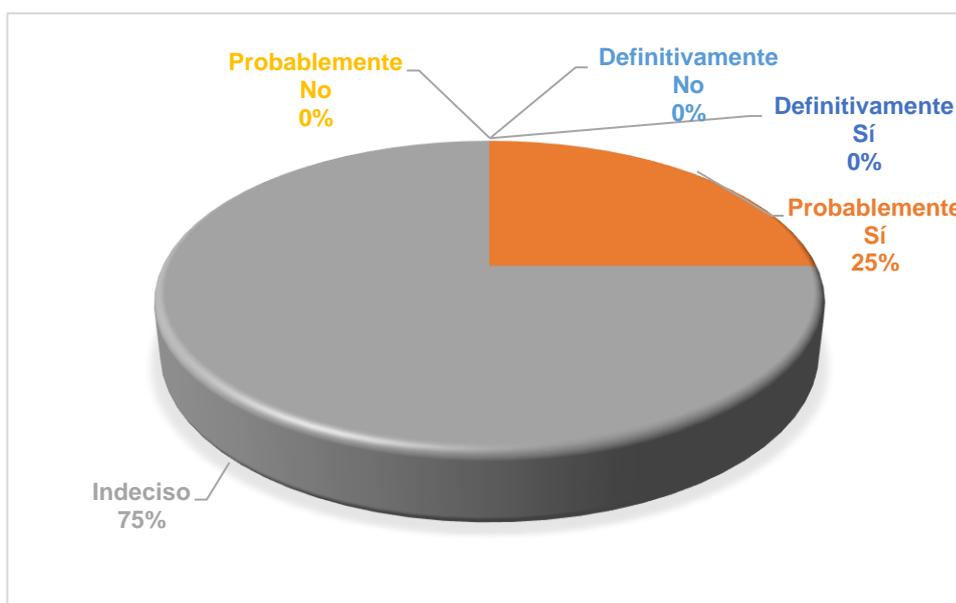
2.- ¿Considera usted que los métodos de enseñanza aprendizaje deben ser adaptados a la personalidad de los alumnos?

Cuadro No. 16
Consideración sobre la adaptación de los métodos de enseñanza aprendizaje

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Definitivamente Sí	0	0%
	Probablemente Sí	2	25%
	Indeciso	6	75%
	Probablemente No	0	0%
	Definitivamente No	0	0%
	TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
 Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 12
Consideración sobre la adaptación de los métodos de enseñanza aprendizaje



Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
 Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 8 docentes encuestados a través de una encuesta mixta, un 25% respondieron que probablemente los métodos de enseñanza aprendizaje sí deben ser adaptados a la personalidad de los alumnos, un 75% se sienten indecisos. Los resultados señalan los docentes no son conscientes de la importancia de usar los métodos de enseñanza aprendizaje según las características de los estudiantes, lo que puede traer un ambiente rutinario y sin motivación para aprender.

3.- ¿Cree usted necesario aplicar métodos de aprendizaje activos?

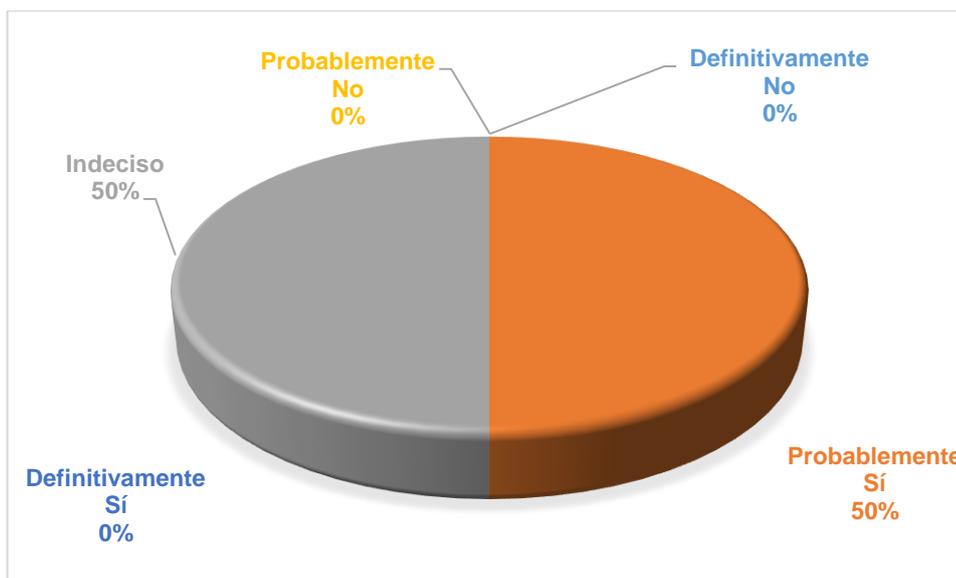
Cuadro No. 17
Importancia de aplicar métodos de aprendizaje activos

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Definitivamente Sí	0	0%
	Probablemente Sí	4	50%
	Indeciso	4	50%
	Probablemente No	0	0%
	Definitivamente No	0	0%
	TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 13

Importancia de aplicar métodos de aprendizaje activos



Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 8 docentes encuestados a través de una encuesta mixta, un 50% respondieron que probablemente sí sea necesario aplicar métodos de aprendizaje activos mientras que un 50% alegan que están indecisos. Los resultados manifiestan la mitad de los docentes están conscientes que la aplicación de metodologías de aprendizaje activas son el camino idóneo hacia la correcta comprensión de los contenidos expuestos por el catedrático y facilita la interacción entre los actores del proceso educativo, además de formar estudiantes solucionadores, mientras que la otra mitad se encuentra indecisa.

4.- ¿Le gustaría aprender a aplicar los métodos educativos actuales?

Cuadro No. 18
Apertura a aprender métodos educativos actuales

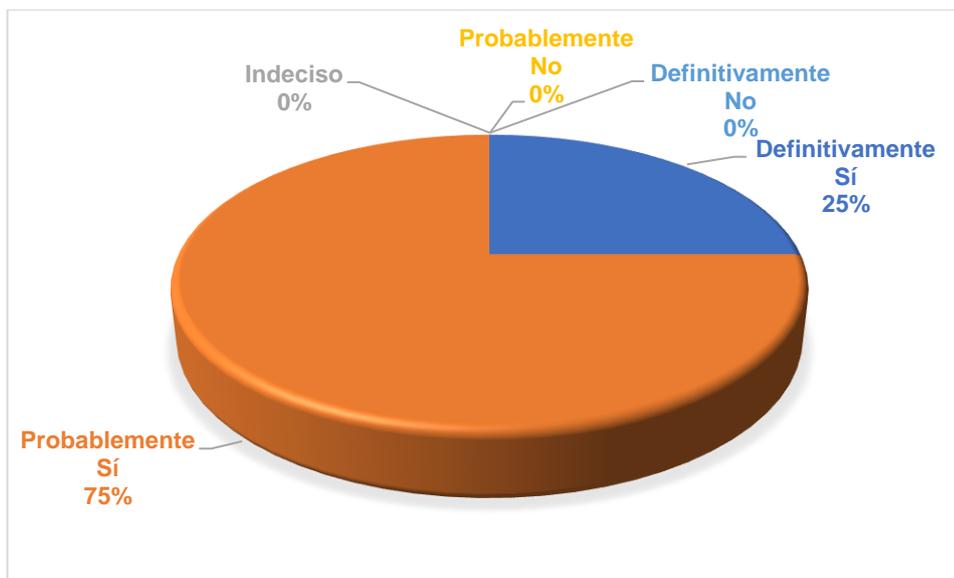
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Definitivamente Sí	2	25%
	Probablemente Sí	6	75%
	Indeciso	0	0%
	Probablemente No	0	0%
	Definitivamente No	0	0%
	TOTAL		8

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 14

Apertura a aprender métodos educativos actuales



Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 8 docentes encuestados a través de una encuesta mixta, un 75% respondieron que probablemente sí les gustaría aprender a aplicar métodos educativos actuales mientras que un 25% señaló que definitivamente sí. Los resultados ya mencionados demuestran que los educadores están dispuestos a aprender sobre métodos educativos actuales y sobretodo que los aplicarían para el desarrollo genuino del proceso enseñanza aprendizaje, mostrando una mentalidad abierta al cambio.

5.- ¿Cree que puede instruirse usted mediante un portal educativo?

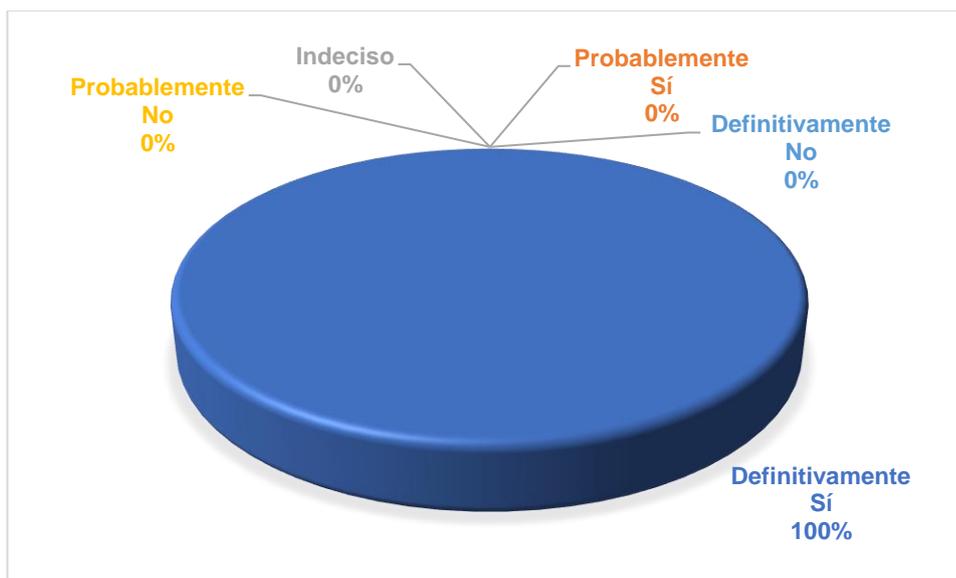
Cuadro No. 19
Apertura a instruirse mediante un portal educativo

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Definitivamente Sí	8	100%
	Probablemente Sí	0	0%
	Indeciso	0	0%
	Probablemente No	0	0%
	Definitivamente No	0	0%
	TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 15

Apertura a instruirse mediante un portal educativo



Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 8 docentes encuestados a través de una encuesta mixta, un 100% reconoció que se pueden instruir mediante un portal educativo. El resultado expuesto es rotundo y demuestra de forma directa que los catedráticos están dispuestos a educarse mediante el uso de un portal educativo digital, lo que demuestra que están preparados para el cambio y la innovación.

6.- En sus clases ¿Cuál es la técnica que más le sirve para que sus estudiantes identifiquen problemas?

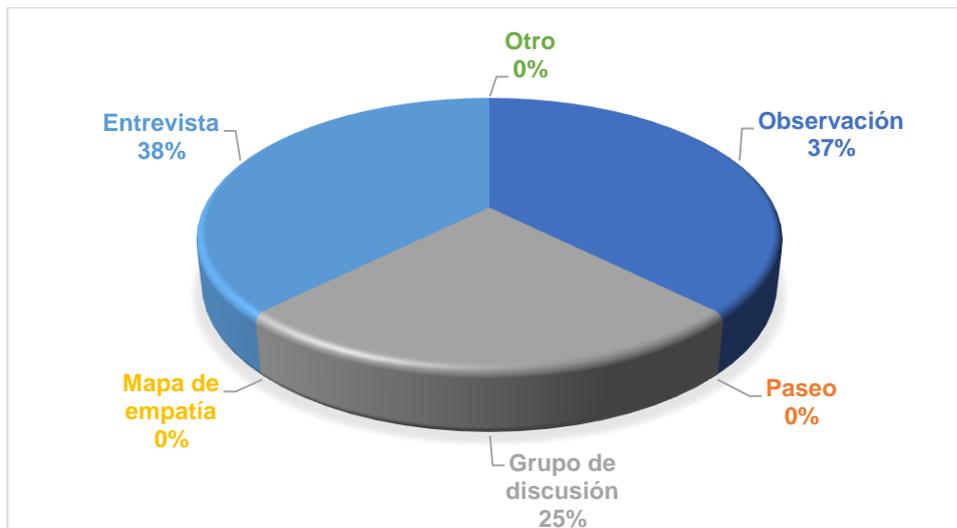
Cuadro No. 20
Técnicas para la etapa sentir elegidas por los docentes

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	Observación	3	37%
	Paseo	0	0%
	Grupo de discusión	2	25%
	Mapa de empatía	0	0%
	Entrevista	3	38%
	Otro	0	0%
	TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
 Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 16

Técnicas para la etapa sentir elegidas por los docentes



Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
 Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 8 docentes encuestados a través de una encuesta mixta, un 38% respondieron que la técnica que les sirve para que los educandos identifiquen problemáticas es la entrevista, un 37% alego que es la observación y un 25% señalo que es mediante un grupo de discusión. Los resultados ya mencionados indican que según los maestros para reconocer problemáticas es más factible que los estudiantes utilicen la herramienta de la entrevista ya que permite indagar y conocer más a fondo el tema de estudio, muy seguida de la técnica de la observación.

7.- En sus clases ¿Cuál es la técnica que permite que sus estudiantes realicen un excelente análisis?

Cuadro No. 21
Técnicas para la etapa imaginar elegidas por los docentes

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Foros	1	12%
	Lluvias de ideas	3	37%
	Mapa de oportunidades	0	0%
	Mapa conceptual	2	25%
	Analogías	1	13%
	Otro	1	13%
	TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 17

Técnicas para la etapa imaginar elegidas por los docentes



Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 8 docentes encuestados a través de una encuesta mixta, un 37% utiliza la técnica de lluvia de ideas para que sus educandos realicen un análisis completo, un 25% utiliza la técnica de crear un mapa conceptual, un 13% aplica las analogías, un 13% más aplica los debates y un 12% señala que por medio de foros. Los resultados indicados demuestran que los docentes utilizan varias técnicas para lograr un análisis profundo, entre ellas la más usada es la lluvia de ideas y el mapa conceptual que permite fluctuar conocimientos entre un diálogo interactivo.

8.- En sus clases ¿Cuál es la mejor técnica para que sus alumnos representen sus ideas?

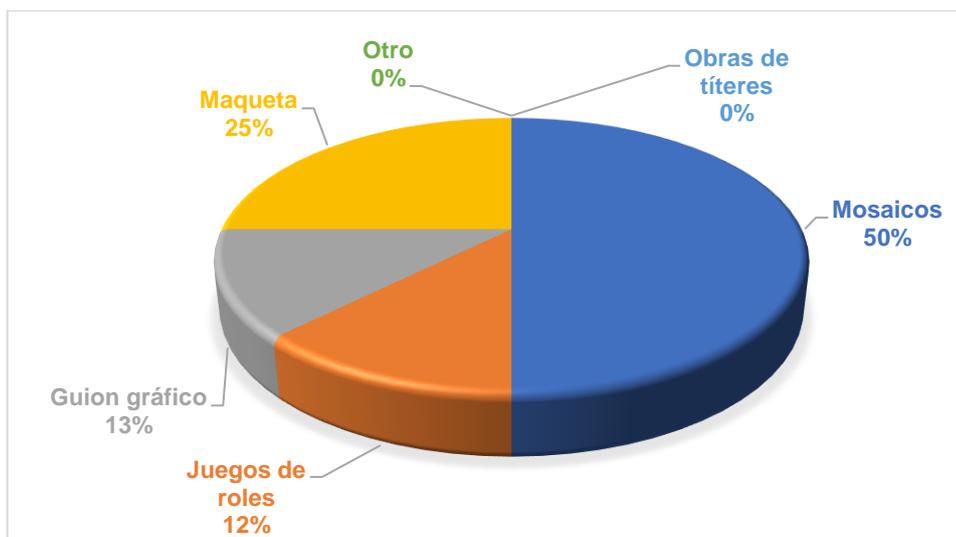
Cuadro No. 22
Técnicas para la etapa actuar elegidas por los docentes

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Mosaicos	4	50%
	Juegos de roles	1	12%
	Guion gráfico	1	13%
	Maqueta	2	25%
	Obras de títeres	0	0%
	Otro	0	0%
	TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 18

Técnicas para la etapa actuar elegidas por los docentes



Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 8 docentes encuestados a través de una encuesta mixta, un 50% respondieron que para que los alumnos representen las ideas usan la técnica de crear mosaicos, un 25% utilizan la técnica de la maqueta, un 13% la de realizar guiones gráficos y un 12% emplea la técnica del juego de roles. Los resultados señalan que la creación de mosaicos es la técnica más aplicada por los catedráticos ya que permite conocer y reunir diversos contenidos e información importante y a partir de eso tomar decisiones para acciones eficaces. En segundo lugar, se encuentra la maqueta.

9.- En sus clases ¿Cuál es la técnica idónea para que sus estudiantes manifiesten lo aprendido?

Cuadro No. 23
Técnicas para la etapa compartir elegida por los docentes

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Grabación de video	0	0%
	Fotografía	0	0%
	Publicación en blog digital	1	12%
	Exposición	3	37%
	Feria	3	38%
	Otro	1	13%
	TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
 Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 19

Técnicas para la etapa compartir elegida por los docentes



Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
 Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 8 docentes encuestados a través de una encuesta mixta, un 38% respondieron que para dar a conocer lo aprendido los profesores aplican la técnica de la creación de ferias, un 37% señalan a la técnica de la exposición, un 13% (otros) manifiestan que es la técnica de identificar personajes reconocidos y un 12% alegó que es la técnica de publicaciones en blogs digitales. Los resultados ya considerados demuestran que los educadores prefieren que los educandos exterioricen sus conocimientos por medio de las ferias estudiantiles. También emplean exposiciones.

10.- En sus clases ¿Cuál es la técnica que le permite evaluar si las ideas de sus alumnos son viables?

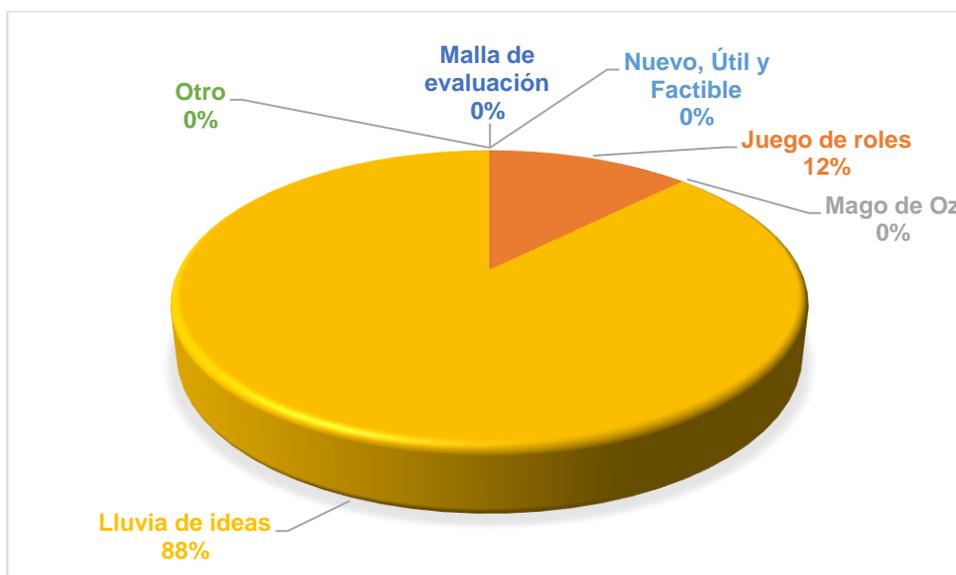
Cuadro No. 24
Técnicas para la etapa de evaluación elegidas por los docentes

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
10	Malla de evaluación	0	0%
	Juego de roles	1	12%
	Mago de Oz	0	0%
	Lluvia de ideas	7	88%
	Nuevo, Útil y Factible	0	0%
	Otro	0	0%
	TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
 Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Gráfico No. 20

Técnicas para la etapa de evaluación elegidas por los docentes



Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
 Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Análisis: De 8 docentes encuestados a través de una encuesta mixta, un 88% respondieron que la técnica que les permite evaluar si las ideas de los estudiantes son viables es la lluvia de ideas, mientras que un 12% alega que es el juego de roles. Los resultados ya examinados demuestran que según los docentes las técnicas de la lluvia de ideas y juego de roles cumplen un rol elemental al momento de reconocer si una idea fue correcta.

**Análisis e interpretación de los resultados de la entrevista aplicada
docentes de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta
Rendón”**

ENTREVISTA

Datos del entrevistado.

Nombre de la autoridad: Lcdo. Marcos Yambay Herrera, MSc.

Cargo: Rector de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta
Rendón”.

Sexo: Masculino. **Edad:** 60
años.

Datos de la entrevista.

Entrevistadoras: Cantos Intriago Clara Inés – Monserrate Yagual Selena
Juliana.

Lugar: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”.

Fecha: 07 de junio de 2018.

Hora: 09:34 AM – 10:00 AM.

Objetivo: Analizar la inserción del Design Thinking en el proceso
enseñanza aprendizaje mediante una investigación documental y de
campo para diseñar un portal educativo y así mejorar la calidad educativa.

- 1. ¿Considera usted que es importante que los docentes de esta
Institución Educativa se actualicen constantemente sobre
técnicas didácticas?**

Es indiscutible que el mejoramiento debe hacerse constantemente,
pero deben de aprender de aquellos maestros que dejaron huellas
en la Institución Educativa.

Análisis: La actualización en metodologías, técnicas o estrategias de estudio que faciliten a los educandos el correcto desarrollo del

proceso enseñanza aprendizaje es la finalidad de los educadores del siglo XXI, de la misma forma se debe respetar e inclusive tener en cuenta aquellas sistemáticas que aplicaron catedráticos que dejaron huellas en la Institución Educativa ya que ellos forjaron conocimientos significativos en diversidad de colegiales y fueron un ejemplo para el mejoramiento educativo de éste Establecimiento lo cual es muy loable e importante.

2. **¿Cree usted necesario aplicar métodos activos que fomenten la participación y por ende el aprendizaje significativo en los colegiales? ¿Por qué?**

Por supuesto, esto ayuda a que el estudiante se sienta motivado, desarrolle mayor capacidad intelectual y un buen desenvolvimiento social.

Análisis: La aplicación de métodos activos que impulsen la participación activa y por ende el aprendizaje significativo en los educandos es relevante para que el colegial se sienta motivado e inmerso en las actividades que se realizan en la clase y fuera de ellas, el desarrollo de su capacidad intelectual en su máximo esplendor sumado al mejoramiento de su inteligencia emocional dan como resultado un alumno consiente del entorno que lo rodea, que aprende a desenvolverse en él y asimila que emprender es innovar.

3. **¿Conoce usted la metodología Desing Thking?**

Es lo que se llamaba antes Desarrollo del Pensamiento o también denominado Desarrollo de la Creatividad, ahora tiene un nuevo nombre, pero el procedimiento es el antiguo, primero se hace el estudio del entorno luego se lo analiza en clase posteriormente se lo aplica y finalmente se evalúa. La metodología es arcaica, quizás se ha renovado o reformulado, pero mantiene la misma y persigue los

mismos objetivos que es crear estudiantes capaces de resolver problemáticas e inclusive de innovar por sí mismos.

Análisis: La metodología Design Thinking es una sistemática educativa que ayuda a desarrollar capacidades, aptitudes y competencias como la creatividad, innovación y cooperación. Se trata de aprender haciendo y ejecutando por medio de un proceso interactivo e inclusivo de cinco etapas. Si bien es cierto el método ya mencionado es similar a otros ya establecidos, pero con la diferencia de que la sistemática Design Thinking reúne todas las características positivas para ser aplicadas dentro del aula clase y así generar educandos con pensamiento lateral y conocimientos significativos que emprenden profesionalmente para la edificación de su futuro y el desarrollo de la colectividad.

4. ¿Considera usted que los docentes pueden aprender a usar el método Design Thinking en un portal educativo? ¿Por qué?

Sí, pero no hay que olvidar que aquellos docentes con experiencia (más de 30 años laborales) tienen muchos métodos que pueden ponerse en práctica, lo que se espera con la innovación de estos portales educativos son docentes creativos e interactivos que tengan conocimientos de metodologías antiguas y actuales para que llegado el momento dependiendo del entorno de la clase puedan articularlas y llegar a un consenso de creación de aprendizaje significativo.

Análisis: Utilizar un portal educativo para auto educarse es en muchas ocasiones una táctica generadora de conocimientos para docentes que buscan contenido digital innovador para impartir sus cátedras, el internet está lleno de páginas o sitios web que pueden presentar información verídica y eficaz si se hace una búsqueda minuciosa en páginas registradas como repositorios o compendios pedagógicos.

Recurrir a una sistemática como el Design Thinking explicada dentro de un portal educativo puede ser una herramienta elemental si lo que desea obtener como resultado son educandos innovadores, creativos, activos y empoderados de seguridad intelectual.

5. ¿La institución realiza capacitaciones de métodos y técnicas activas?

Si, a veces se realizan, pero cabe recalcar que se implementará los famosos círculos de estudio que funcionan de la siguiente manera; a los maestros se los convocara a una reunión en la cual sociabilizaran las problemáticas que presentan sus cursos y a su vez se intercambiaran las posibles soluciones o metodologías aplicables, un mes después se realiza una evaluación del círculo de estudio compartiendo esta vez los resultados obtenidos.

Análisis: La realización de capacitaciones periódicas mantendrá al docente informado de las nuevas metodologías aplicables a sus educandos. Instruir al equipo pedagógico es uno de los deberes por no decir obligaciones de las Instituciones Educativas ya que, por medio de talleres, charlas o inclusive los círculos de estudio se podrá compartir información veraz hasta contenidos disciplinarios, así como doctrinas para impartir clases interactivas y así desarrollar entornos de aprendizajes completos, incluyendo una relación positiva entre los actores del proceso educativo.

Conclusiones

1. El 35% de los estudiantes consideran que los docentes no les permiten participar en clases lo que conlleva a una desmejora en la calidad educativa, el 38% de ellos concuerdan que les gustaría ser actores activos de sus aprendizajes, por otro lado, un 75% de los maestros están dispuestos a aprender a aplicar métodos actuales como el Design Thinking, demostrando madurez profesional, al aceptar sus equivocaciones y buscar soluciones.
2. Los docentes de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”, desconocen el Design Thinking. El 100% de la muestra encuestada a profesores concuerdan en que es posible conocer más acerca de metodologías activas por medio del uso de un portal educativo.
3. Las técnicas que los docentes utilizan para que los estudiantes identifiquen los problemas son la observación y entrevista, las empleadas en la realización de análisis las lluvias de ideas y el mapa conceptual, cuando deben representar sus ideas los mosaicos y maqueta, para la expresión de lo aprendido la exposición y la feria, y en la verificación de resultados el juego de roles y lluvia de ideas. A los estudiantes les agrada más para detectar problemas las técnicas de observación y paseo, en situaciones de compartir y discutir lo descubierto las lluvias de ideas y mapa conceptual, cuando quieren simbolizar sus ideas el guion gráfico y los mosaicos, en la demostración de lo aprendido la exposición y la feria, y en actividades de evaluación de efectos los juegos de roles y lluvias de ideas.
4. Hay ciertas etapas en la que los docentes y estudiantes no concuerdan en las técnicas que les son predilectas.

5. El 75% de los docentes de la institución educativa se sienten indecisos sobre a la adaptación de las técnicas a la personalidad de los estudiantes, y el 35% de los alumnos no están satisfechos con las formas de enseñanza.

6. Todos los docentes no reconocen que la aplicación de estrategias, técnicas o metodologías de enseñanza activas como el Design Thinking, son las ideales si se apunta hacia la calidad y excelencia educativa, lo que contradice a los lineamientos educativos nacionales de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

7. La Institución Educativa no realiza en la actualidad capacitaciones constantes de actualización de metodologías aplicativas a la nueva generación estudiantil, solo tienen planes futuros.

Recomendaciones

1. Se recomienda aplicar el método Design Thinking dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, para asegurar una mayor participación de los estudiantes y a su vez formarlos con una mentalidad innovadora, que sean capaces de detectar y solucionar problemas.
2. Se sugiere a los profesores aprender a aplicar la metodología Design Thinking por medio del portal educativo “Maestro Design” que le permitirá adquirir conocimientos básicos sobre esta sistemática, lo mismo que es viable debido a que los docentes están abiertos a aprender de manera online a utilizar nuevos métodos.
3. Para que los docentes apliquen el método Design Thinking en los estudiantes de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”, se recomienda según la investigación de campo: En la etapa sentir utilizar las técnicas de observación, entrevista o paseo, para la fase de imaginar las lluvias de ideas o mapas conceptuales, para la tercera etapa, denominada actuar, los mosaicos, guiones gráficos o maquetas, en cuanto a la etapa de compartir las exposiciones o las ferias, y en la última etapa de evaluación, la malla de evaluación, juego de roles o lluvia de ideas.
4. En las etapas en las que los docentes y estudiantes no concuerdan se recomienda usar las seleccionadas por ambos, pero dando prioridad a las elegidas por los estudiantes.
5. Los educadores deben propiciar adaptaciones curriculares en donde se tome importancia a las características individuales de los alumnos debido a que así se logrará captar su interés en las actividades

educativas y se podrá obtener resultados positivos durante el desarrollo de su proceso enseñanza aprendizaje.

6. Las autoridades deben hacer supervisiones para verificar si los maestros están usando metodologías activas sugeridas por el Ministerio de Educación en los lineamientos de la materia de Emprendimiento y Gestión, para en base a esos resultados detectar las necesidades de capacitación docente.

7. Las autoridades deben llevar a la práctica sus planes de actualización docente sobre las sistemáticas educativas del siglo XXI.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

6.1. Título de la Propuesta

Portal Educativo “Maestro Design” como herramienta didáctica-tecnológica para educadores.

6.2. Justificación

Maestro Design, es un portal educativo gratuito en donde los docentes de la disciplina de Emprendimiento y Gestión podrán acceder a contenido audiovisual, textual y de hipertexto, que está encaminado a la explicación de las técnicas y de cada etapa del método Design Thinking, con el fin de que adquieran conocimientos que les permitan aplicar dicha sistemática en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La particularidad es que las técnicas que se explican son las que fueron seleccionadas como predilectas por los actores educativos, lo que facilita la adaptación de la enseñanza, con este método, a las características de los colegiales.

Se origina porque los docentes no usan métodos que permitan una elevada participación de los estudiantes, los mismos que se sienten inconformes con las enseñanzas que reciben y desean ser protagonistas activos de sus aprendizajes, y sobre todo porque los docentes a pesar de no conocer al Design Thinking están de acuerdo en conocer nuevas metodologías mediante sitios online.

Los favorecidos serán los profesores de la asignatura de Emprendimiento y Gestión porque podrán instruirse y actualizarse de

manera gratuita en temáticas que necesitan, cumpliéndose así su derecho a la formación pedagógica constante, por otro lado, se beneficiarán los estudiantes debido a que una vez que los docentes aprendan el método podrán aplicarlo posibilitando una mayor participación y la formación de jóvenes con mentes solucionadoras mediante innovaciones.

De esa forma se logrará cumplir con las disposiciones de los lineamientos de la asignatura, dispuestos por el Ministerio de Educación, debido a que la aplicación del Design Thinking cumple con varios de ellos, como la potenciación de la habilidad de observación y audición para descubrir ideas de negocios y el juicio crítico e ingenioso cuando hay que hacer determinaciones, entre otros. Además, es un método interestructurante que incluye la práctica, conocimientos y las emociones.

6.3. Objetivos de la Propuesta

Objetivo General de la propuesta

- Fomentar el uso del método Design Thinking a través del diseño de un portal educativo para los educadores de Emprendimiento y Gestión del Tercer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”, para instruir jóvenes generadores de ideas innovadoras.

Objetivos Específicos de la propuesta

- Crear el portal educativo “Maestro Design” con información relevante que estará a disposición de los educadores para el entendimiento del método Design Thinking.
- Preparar contenido pedagógico – didáctico que formara parte del manual digital “Diseñando el pensamiento”.

- Socializar el uso del portal educativo mediante un diálogo directo con los docentes de la institución formativa.

4.4. Aspectos teóricos de la propuesta

Portal Educativo: Definiciones, tipos, características, componentes de los portales educativos y servicios añadidos.

Definiciones de portal educativo.

La autora Garcés (2016) en su artículo sobre “Tecnologías Educativas” que se halla en el sitio online de la Universidad de los Andes, define al portal educativo como:

Varias páginas web que guardan correspondencia entre sí, que son diseñadas para exhibir información acerca de tópicos específicos o variados que puede ser de interés para el triángulo virtuoso de la educación, uno de sus usos más importantes es la explicación de temáticas para proporcionar el aprendizaje de los visitantes a través de archivos compartidos.

La autora define a los portales educativos como una serie de páginas que guardan relación con un asunto referente a la educación o con una institución formativa, que están dirigidos ya sea a profesores, padres de familia o discentes. Debido a que es posible colocar archivos en diversos formatos como el audiovisual se pueden adquirir conocimientos mediante ellos.

Según la Red Latinoamericana de Portales Educativos citada por Herrera (2016) se define como: “Ambiente que ofrece conocimiento para impulsar el mejoramiento de la educación, y que además busca la calidad e igualdad formativa”. Un portal educativo es un lugar estratégico digital que

permite tener al alcance información y contenidos para desarrollar conocimientos dependiendo de la orientación del mismo, busca el mejoramiento y la calidad porque pueden utilizarlo docentes como guía para conocer nuevos métodos, estudiantes para aprender a aprender autónomamente e inclusive padres de familia para conocer sobre los contenidos que deben desarrollar sus colegas. Permite la igualdad formativa porque generalmente contienen material gratuito.

Para nuestra propuesta realizaremos un portal educativo dirigido a los maestros para que aprendan a aplicar el método Design Thinking, y para ello utilizaremos principalmente videos formativos para explicar cada una de las etapas con sus respectivas técnicas las mismas que fueron seleccionadas mediante la encuesta. Además, se colgará un manual aclaratorio del método.

Tipos de portales educativos.

Para Steinberg (2013) la clasificación de los portales educativos es la siguiente:

- **Informativos**

Estos son visitados para acceder a una serie de datos y se dividen en:

- **Institucionales o de conjuntos formativos**

Estos pertenecen a un establecimiento o colectivo que forman parte del ámbito educativo. Brindan datos sobre el establecimiento que simbolizan tales como actividades, talleres, acontecimientos, autoridades, leyes, oferta académica, etc.

➤ **De recursos educativos**

Generalmente se los incluye dentro de los institucionales, por lo que se complementan, se trata de información mediante links, archivos, etc. Hay distintos como los que están dirigidos a profesores con herramientas de ayuda, ofertas de trabajo o leyes, para estudiantes con datos comprensibles y acondicionados, bitácoras con publicaciones realizadas constantemente donde los visitantes pueden expresar sus puntos de vista, por último, los dirigidos a los padres con publicaciones como consejos para apoyar a sus hijos en sus estudios.

• **Formativos**

Están enfocados directamente a explicar alguna temática específica y entre ellos se encuentran:

➤ **Educación virtual**

Consiste en la comprensión de algún tema mediante la web, la misma que puede darse de dos formas, una la denominada sincrónica que consiste en una interacción directa en el mismo tiempo y la otra con aprendizajes asincrónicos es decir sin interacción entre transmisor y aprendiz en el mismo lapso.

➤ **Webs docentes**

Realizados por los profesores, para brindar información sobre alguna asignatura como noticias, contenido, tareas, que luego son de utilidad para las clases presenciales.

De acuerdo a la autora en un gran número de los casos los portales educativos mezclan diferentes tipologías, nuestro portal será formativo

asincrónico porque no se pretende realizar interacciones con preguntas y respuestas, sino publicar todo el contenido necesario para que los docentes accedan y aprendan a aplicar el método, además será informativo debido a que se publicará el manual descargable como herramienta de ayuda para la comprensión del método.

Características de portales educativos.

La autora Solórzano (2014) en su publicación “Portales Educativos” redacta información eficaz sobre características de los mismos:

- **Poca publicidad**

Al ser sitios webs educativos carecen de publicidad instantánea y posee más espacios para que los usuarios como estudiantes o catedráticos puedan alojarse.

- **Fácil interfaz**

Los visitantes deben tener acceso a información oportuna y de intuitiva entrada, para ello se colocan menús, imágenes, etc., para que el usuario sepa en donde se encuentran los datos por los que ingreso al portal.

- **Acceso a variedad de recursos**

Al ingresar a los portales los usuarios pueden encontrarse con varios beneficios como: canales de comunicación entre figurantes del proceso educativo, asesoramiento que conlleva aprendizaje, enciclopedias, biografías, instrumentos de indagación, etc.

Los rasgos distintivos de los portales educativos ya mencionados otorgan a la colectividad educacional una amplia gama de recursos didácticos – tecnológicos digitales, sin publicidad fachosa, al conservar información general o de una disciplina en particular dentro de un compendio digital de enseñanza o aprendizaje dependiendo de a quien esté dirigido dicho sitio web (educadores, educandos, etc.).

Componentes de los portales educativos.

Para Martínez (2016) los componentes más importantes del portal educativo son los siguientes:

- **Home**

Es la primera página con la que se presentará, por lo que debe ser lo suficientemente interesante y contener los enlaces de mayor interés de forma visible, para satisfacer la búsqueda de los visitantes.

- **Encabezado:**

Se encuentran en la parte superior, se debe colocar la representación gráfica de la institución o el colectivo que crea el portal, para transmitir formalidad ante los usuarios, además también se incluyen los distintos menús que llevarán denominaciones según la información que posean, los mismos que usualmente son horizontales.

- **Secciones o contenido:**

Es la razón por la que los usuarios acceden al portal y por lo tanto es lo más imprescindible, debe encontrarse siempre visible y accesible, algunos pueden ser:

➤ **Asesoría.**

Información que fomenta el aprendizaje de alguna área específica, mediante distintos archivos.

➤ **FAQ's.**

Se colocan posibles interrogantes que tendrán los visitantes, con sus respectivas respuestas.

➤ **Recursos.**

Recursos seleccionados como libros, archivos, videos, imágenes, links de sitios webs educativos, etc.

- **Footer**

Se halla en el fragmento inferior del portal, en donde se colocan los derechos de autor, o enlaces a menús adicionales, en la actualidad se prefiere escribir los medios sociales o los datos de direcciones.

- **Contactos**

Se detalla información para que los visitantes puedan comunicarse con la institución, como emails, teléfonos, direcciones, etc.

El portal educativo está compuesto por una página principal que es la introducción a todo el contenido, un encabezado en donde se colocan los menús y la identificación visual de la institución, los contenidos que se encuentran dentro de cada uno de los menús con información relevante para los usuarios, un footer al final para aspectos secundarios, y datos de contactos. Todo portal educativo debe estar organizado como mínimo con

estos componentes para que las personas puedan encontrar lo que buscan de manera eficiente.

Aspecto Pedagógico

Como aspecto pedagógico de la propuesta señalamos a Adams, et al., (2016) quienes afirman que la era de nuevas tecnologías ha llegado y por esto mencionan lo siguiente:

La evolución en la educación es un fenómeno inevitable que se desarrolla de forma exponencial a nivel mundial, a la par de este progreso se deben aplicar cambios en los prototipos educativos existentes es decir poner en práctica metodologías como el aprendizaje basado en proyectos, en competencias o en soluciones de retos. De la misma forma que las estructuras escolares permitan a los educandos moverse de una actividad de aprendizaje a otra, de manera más práctica y dinámica, eliminando las limitaciones rígidas, presentes en los Establecimientos Educativos. (Rodríguez Y. , 2017, pág. 49)

Educación es la praxis actual de la cultura digital, el no desarrollarse conforme las nuevas oportunidades tecnológicas solo nos otorgan desventajas alado del mundo globalizado en el que vivimos. La única solución frente al crecimiento exponencial de la tecnología es el uso de metodologías innovadoras y creativas que nos otorgan los alojamientos webs, sistemáticas que buscan ser empleadas en procesos de enseñanza aprendizaje de los educandos y es que hay que ser directos, cuando se habla de actualizaciones educativas se menciona al Design Thinking método de enseñanza creado para erigir conocimientos dispersos y convertirlos en significativos por medio del desarrollo autónomo o en

equipos de trabajo con un solo objetivo el crecimiento del potencial académico de los colegiales.

Por otra parte, (Huber, 2008) propone de forma directa:

El uso de metodologías prácticas y activas es imprescindible en la educación para lo cual se necesitan de tecnologías, innovaciones y estrategias formativas, éstos puntos se basan en la participación constante y activa del educando que se conjugan con el desarrollo de un proceso de enseñanza aprendizaje idóneo, por tanto, todo este trabajo en equipo se caracteriza por apuntar hacia el emprendimiento académico. (Cano, 2016, pág. 89)

Para los educadores el aprendizaje a través de las redes conlleva un aprendizaje de interrelaciones en la era digital, en donde el docente es el principal receptor de información relevante sobre la aplicación de metodológicas digitales actualizadas al proceso de enseñanza aprendizaje, generando escenarios de instrucción apropiados para fortalecer las capacidades y habilidades de los estudiantes de una forma eficaz y oportuna.

Finalmente se menciona a George Siemens quien postula el Conectivismo como una guía de aprendizaje para la era digital y que manifiesta que el ser humano percibe diversas formas de educarse y producir conocimiento al interactuar con internet:

El conectivismo se centraliza en prácticas educativas cimentadas en la comunicación no lineal, hipertextual y multimedia entre educadores y educandos. Surge la inteligencia conectiva (noción conforme con las redes) que hace posible el

trabajo colaborativo basado en conexiones. Las nuevas fuentes de información son los alojamientos webs, blogs, buscadores académicos, herramientas Google y medios digitales, etc. (Hernández G. , 2017)

El conectivismo educativo de Siemens se encauza primordialmente en las tecnologías de información y en la producción de conocimientos en bases de datos, fundamentadas en la sociedad de la información podemos afirmar que adquirir conocimientos a través de un portal educativo es posible si el educador está dispuesto a indagar en el sitio web y escoger el contenido pertinente para el desarrollo de su asignatura, inclusive en estos portales formativos se pueden encontrar datos de la aplicación o ejecución de metodologías innovadoras como referencia el Design Thinking con sus cinco etapas adaptables a la diversidad colegial.

Aspecto Psicológico

El sustento psicológico de la creación del portal educativo dirigido a docentes se encuentra en la Teoría del Aprendizaje Autorregulado que según los psicólogos Pintrich y Zusho en el capítulo “El desarrollo de la autorregulación académica” del libro “Desarrollo de la motivación del logro”, la describen de la siguiente manera:

Los humanos son capaces de aprender por sí mismos, este tipo de aprendizaje es un proceso que se lo puede denominar diligente – constructivo, en donde los interesados en la instrucción determinan sus objetivos particulares, y además vigilan, ajustan, y verifican actividades que consideran convenientes para la obtención de saberes. (Maris & Difabio de Anglat, 2015, pág. 97)

Para Pintrich y Zusho las personas pueden adquirir conocimientos sin necesidad de una explicación escolarizada por parte de otra persona, el aprendizaje autodidacta consiste en que los individuos establecen lo que desean saber, se lo llama diligente y constructivo porque son ellos los que buscan la manera de comprender buscando diversas fuentes ya sea en bibliotecas, librerías o en Internet y porque llevan el control del proceso, generalmente hacen verificaciones prácticas.

Por otro lado, tenemos el artículo de Bravo, Loor, & Saldarriaga (2017) en donde explican que según la teoría cognitiva de Brunner: “Los entornos en donde se desenvuelven las personas hacen que estos sientan curiosidad por aprender ciertas cosas y es por ello son capaces de aprender” (pág. 42). De acuerdo a Brunner para que los individuos aprendan debe existir en ellos una motivación o inclinación hacia lo que desconocen.

Según los autores citados, las personas pueden aprender por sus propias iniciativas, pero para ello se necesita de un profundo interés en la temática a desarrollar, mediante el portal educativo “Maestro Design” los docentes van a entender, según el ritmo de aprendizaje de cada uno y de manera autodidacta, cómo aplicar el método Design Thinking para insertarlo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, además cuentan con la motivación necesaria porque según los resultados de la investigación de campo desean instruirse acerca de metodologías activas, lo mismo que se deriva porque son parte de un contexto que requiere estos aprendizajes.

Aspecto Sociológico

Según Talcott Parsons y su enfoque integrado de la teoría sociológica educativa, la educación es un fenómeno inminentemente social y además menciona lo siguiente:

La sociología es una ciencia eje para el estudio de la educación, ya que es aquella que analiza la forma en que se orientan y conducen los objetivos que se deben perseguir educacionalmente. La teoría de sistemas y lo digital se tornaron relevantes al reconocer que la unión de ambos facilitaba el intercambio de contenidos valederos debido a que la evolución social fue quien marco un precedente al ir a la par de la evolución tecnológica mundial es decir los cambios sociales están ligados a los aportes tecnológicos innovadores que brinda la globalización para el desarrollo constante de la educación. (Nieto, 2014)

Al ser la sociología el eje para el estudio de la educación es claro que no puede existir un avance en el ámbito formativo sin un crecimiento de las tecnologías o lo que hoy en día se llama la autopista de la información, espacios webs destinados a ofrecer una red de contenidos que permiten que el usuario del sitio digital pase de tener un papel de receptor pasivo de un mensaje, a tener un papel activo.

Por medio del uso del portal educativo “Maestro Design”, los educadores tendrán la oportunidad de decidir la secuencia de la información y establecer la profundización que desea sobre el contenido y a su vez hacerse acreedor a un aprendizaje significativo sobre una sistemática innovadora y creativa que edifica educandos con conocimientos bases sobre el desarrollo y la solución de proyectos educacionales, de emprendimiento o de cualquier otra índole, contribuyendo así al desarrollo de un alto nivel académico/intelectual de los estudiantes.

Aspecto Legal

El fundamento legal de la sugerencia de la inserción del Design Thinking dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje se encuentra en la Constitución de la República del Ecuador vigente, en título II, capítulo segundo, sección quinta de la educación como derecho del Buen Vivir, artículo 27, que manda que en la educación los alumnos deberán tener una participación activa y que se deberá estimular la criticidad, y la iniciativa propia y colectiva para que sean capaces de producir. El método Design Thinking posibilita una elevada intervención de los estudiantes, los forma para que sean innovadores y pensadores de ideas exitosas, además para que actúen de forma individual y en equipo.

Por otro lado, en la Ley Orgánica de Educación Intercultural, título II, capítulo cuarto de los derechos y obligaciones de las y los docentes, en su artículo 10, establece que los profesores del ámbito público tienen derecho de forma gratuita a mejorar sus pedagogías, capacitarse y actualizarse de acuerdo a las necesidades que posean y a lo que crea conveniente el Sistema Nacional de Educación. Debido a la falta de implementación de metodologías participativas se sugiere a los docentes de Emprendimiento y Gestión que se actualicen y aprendan a aplicar el Design Thinking mediante el portal educativo gratuito “Maestro Design”, además así cumplirán con los lineamientos del Ministerio de Educación.

4.5. Factibilidad de su aplicación

a) Factibilidad Técnica

El presente proyecto educativo se llevará a cabo de forma personal es decir cada docente podrá acceder al portal educativo “Maestro Design”, en donde se pondrán visualizar los videos y descargar el manual, éste sitio web se dará a conocer dentro de las instalaciones de la institución educativa, por medio de un Dialogo entre las autoras del

proyecto de investigación y los educadores de Emprendimiento y Gestión, a los cuales se les hará entrega de un Blog de imágenes impreso, para la explicación se utilizará un infocus y una computadora. Para la producción de los videos se utilizó una cámara profesional y la postproducción la realizaron las autoras en el programa Adobe Premiere Pro.

b) Factibilidad Financiera

El proyecto no demanda de ningún importe económico para la institución formativa, ni para los docentes, ya que el portal educativo es gratuito y se creó por medio de un sitio web que a su vez nos facilitó un alojamiento web gratuito, la sociabilización la realizarán las autoras de la propuesta la mismas que financiarán el alquiler de la cámara profesional, computadora, infocus, el pago de bolígrafos, afiches blocs de imágenes impresos.

Cuadro No. 25

Presupuesto

Descripción	Material / Marca	V. Unit	Cantidad	Total
Alquiler de Cámara Profesional.	Canon.	\$ 50,00	1	\$ 50,00
Alquiler de laptop e infocus.	Laptop Dell – Infocus Epson.	\$ 8,00	1	\$ 16,00
Bolígrafos.	Clic y punta de metal	\$1,50	18	\$ 27,00
Bloc de imágenes impresas. A3	Papel Couche	\$1,10	18	\$ 19,80
Afiche A3 297 x 420 mm.	Cartulina Couche	\$2,10	18	\$ 37,80
TOTAL				\$ 150,60

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”
Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

c) Factibilidad Humana

Este proyecto educativo contará con la participación principal de los educadores de la asignatura de Emprendimiento y Gestión debido a que hacia ellos está dirigido el portal educativo “Maestro Design”, que es una herramienta tecnológica de gran utilidad para conocer sobre el uso y la aplicación de la metodología Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje, fomentando así la utilización de sistemáticas formativas activas dentro del aula de clases. Además, para la sociabilización que estará a cargo de las autoras del portal formativo se necesitará del permiso de las autoridades.

4.6. Descripción de la Propuesta

El objeto de esta propuesta es que los maestros aprendan sobre la metodología Design Thinking mediante el uso del portal educativo “Maestro Design”, el cual permite que los docentes obtengan información oportuna y veraz sobre la sistemática ya nombrada, sintetizada en un manual denominado “Diseñando el pensamiento”, hipervínculos que contienen sitios webs que complementan el contenido propuesto en el manual, así como videos sobre el método, sus etapas, las estrategias o técnicas a aplicar y las habilidades e inteligencias que se potencian al aplicar la metodología en el proceso enseñanza aprendizaje.

Finalmente para hacer la sociabilización del portal educativo “Maestro Design”, haremos uso de afiches tamaño A3 ubicados en puntos estratégicos dentro de la Institución Educativa para que los docentes conozcan el link al que pueden acceder para aprender sobre la metodología Design Thinking y se realizará un dialogo interactivo entre las autoras del proyecto educativo y docentes de Tercero de Bachillerato General Unificado, ese día se entregaran bloc de imágenes impresas sobre como ingresar al portal y a su vez para informar sobre lo que contiene y de la

misma forma se le obsequiara a los educadores material P.O.P como bolígrafos para incentivarlos a tener presente la ayuda pedagógica brindada.

Imagotipo

Imagen No. 1

Imagotipo



Elaborado por: (Cantos & Monserrate , 2018)

- **Descripción:** Maestro Design es el nombre representativo de nuestro portal educativo, la palabra maestro hace referencia al principal actor del proceso formativo es decir el docente, el mismo al que va dirigida la propuesta, mientras que la palabra design (diseño) es el distintivo particular de la metodología Desing Thinking (pensamiento de diseño). Por lo tanto “Maestro Design” hace referencia a lo que se convertirán los profesores al aplicar esta sistemática, es decir en diseñadores de pensamientos críticos y creativos en los estudiantes.

Al realizar la fusión de estas dos palabras se puede exteriorizar en la red del portal educativo las ideas bases de nuestro proyecto

investigativo y como complemento se ha trabajado en la sintonización de iconos visuales que nos simbolicen; en la parte superior se encuentra la palabra MAESTRO, la letra O se eliminó y se la suplantó por un foco que figura las ideas y sus pequeñas rayas cursivas personifican lo creativas que pueden ser las ideas, de la misma forma cuenta con aspecto formal en la parte baja, incluyéndose una corbata y un terno, todo esto con el afán de representar la figura de un docente innovador; en la parte inferior donde se encuentra la palabra DESIGN, se eliminó la letra I y se la suplantó por una flecha cursiva que muestra la flexibilidad de las ideas y la punta hacia arriba representa el impulso de estas ideas hacia el éxito.

- **Fuente:** La tipología de letra aplicada fue “Megrim” debido a que su forma de simbolización es creativa y totalmente diferente a lo monotonamente visto, es decir, esta fuente representa de forma total nuestra idea de figurar a maestros innovadores.

Slogan

Imagen No. 2

Slogan

Metodología didáctica para emprendedores

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

- **Descripción:** Se eligió “Metodología didáctica para emprendedores” debido a que el portal educativo “Maestro Design” como tal, está dirigido a docentes ya que el Design Thinking es una metodología

educativa didáctica conducente a su aplicación en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje, ¿Por qué para emprendedores?, esta sistemática innovadora se ejecuta especialmente en ámbitos empresariales por lo que es ideal para la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

- **Fuente:** La tipología de letra aplicada fue “Lucida Bright” debido a que es muy versátil y su calidad gráfica es muy alta, en este caso fue propicia para el slogan ya que le da el toque formal a la definición simbólica de nuestra propuesta.

Colores del imago tipo y del slogan

Código de colores

RGB es el lenguaje de colores digitales

- **Verde olivo:** 46-86-94
- **Dorado:** 204-192-2
- **Morado:** 65-22-85

CMYK es el lenguaje para impresiones

- **Verde olivo:** 77-35-40-42
- **Dorado:** 15-19-96-6
- **Morado:** 86-96-27-23

Para la elaboración del imago tipo de eligieron tres colores.

Imagen No. 3

Biblioteca de color Pantone 5473 C



Fuente: Adobe Photoshop

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

El primero color escogido fue “Pantone 5473 C”, porque esta emana tranquilidad (claridad en ideas), disciplina (orden en el desarrollo de los pensamientos creativos) y seguridad; cuando de aprender se trata, el verde oliva transmite constancia, confort y confianza, así como armonía y estabilidad por cual será mucho más pertinente al momento de crear una aureola de adquisición de aprendizaje.

Imagen No. 4

Biblioteca de color Pantone 611 C



Fuente: Adobe Photoshop

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

El segundo color fue “Pantone 611 C”, porque esta connota mérito, luminosidad pacífica (ideal para esclarecer ideas dispersas o confusas) y lo valioso (aquellos conocimientos nuevos por adquirir); de la misma forma representa la relevancia (ligado al grado de profesionalismo del docente y al importante rol que cumple un maestro en la vida del educando).

Imagen No. 5

Biblioteca de color Pantone 2695 C



Fuente: Adobe Photoshop

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

El último color fue “Pantone 2695 C”, porque esta emana creatividad (alude al desarrollo del pensamiento divergente, la aceptación y explotación de las inteligencias múltiples e innovación en el entorno en el que nos desenvolvemos), y la intelectualidad (representación de los procesos de enseñanza aprendizaje y del proceso de pensamiento con tendencia al desenvolvimiento académico de excelencia).

Plan de trabajo

Para la realización de la sociabilización del portal educativo “Maestro Design” se ha planificado lo siguiente:

Cuadro No. 26

Plan de trabajo

Actividades	Julio				Octubre
	S1	S2	S3	S4	S1
Fase No. 1					
Solicitud a la autoridad para la socialización del Portal Educativo.	X				
Fase No. 2					
Elección y búsqueda de información de las estrategias del Método Design Thinking	X				
Creación de guiones para los videos.	X				
Producción de los videos	X				
Posproducción de los videos		X			
Búsqueda de información para manual		X			
Creación del manual		X			
Búsqueda de links informativos		X			
Creación y publicación del Portal Educativo.			X		
Fase No. 3					
Diseño de los afiches			X		
Diseño de los blocs			X		
Encargo de los esferos					X
Fase No. 4					
Socialización del portal educativo en la sala de profesores.					X
Colocación de afiches en lugares estratégicos					X

Fuente: Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Políticas del portal educativo “Maestro Design”

- La visualización de los videos del portal educativo “Maestro Design es gratis.
- El portal educativo “Maestro Design es para docentes de la asignatura de emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”, pero está abierto también para estudiantes y profesores de otras áreas e instituciones.
- Se prohíbe el uso de algún material del portal para uso comercial.
- Se prohíbe el uso de algún material del portal sin otorgar créditos de referencia.
- La descarga del manual “Diseñando el pensamiento es gratis.

Objetivo General del Portal Educativo

Proporcionar información veraz sobre el método Design Thinking para que los maestros de Emprendimiento y Gestión aprendan a aplicarlo en el proceso enseñanza aprendizaje mediante la producción de contenido audio visual, y textual.

Objetivos Específicos del Portal Educativo

1. Producir material audiovisual útil para el desarrollo idóneo del proceso de enseñanza.
2. Exteriorizar el manual digital “Diseñando el pensamiento”, para el uso de educadores de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
3. Proveer hipervínculos satisfactorios para aportar al complemento de información necesario sobre la sistemática Design Thinking.

INTRODUCCIÓN

“Para aprender algo nuevo, debes experimentar sistemáticas nuevas y no tener miedo a romper esquemas educativos.” Roy T. Bennett. (Araujo, 2017)

Maestro Design es una ayuda pedagógica digital de fácil y rápido acceso para los docentes que pretende proporcionar información veraz sobre la metodología Design Thinking, este sitio web permite el acceso a contenido digital pedagógico/didáctico para emplearlo en el proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

El presente portal educativo denominado “Maestro Design” forma parte de nuestro proyecto educativo, contiene de forma organizada material audiovisual introductorio así como de las cinco etapas del método y sus estrategias, un manual digital nombrado “Diseñando el pensamiento”, en el cual se detalla la definición, etapas, estrategias del método Design Thinking así como inteligencias y habilidades que se pueden adquirir a través del uso de la sistemática, e hipervínculos de sitios webs educativos de la metodología.

Finalmente, cabe recalcar que el sitio web diseñado contiene diversos materiales audiovisuales y textuales que facilitan la comprensión del docente acerca de la metodología Design Thinking, todo esto como parte del trabajo investigativo para fortalecer y potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos, en este sentido sirve para edificar estudiantes innovadores, creativos, entusiastas, cooperativos, dinámicos, equitativos, emprendedores y autónomos pero a su vez que sepan trabajar en equipos.

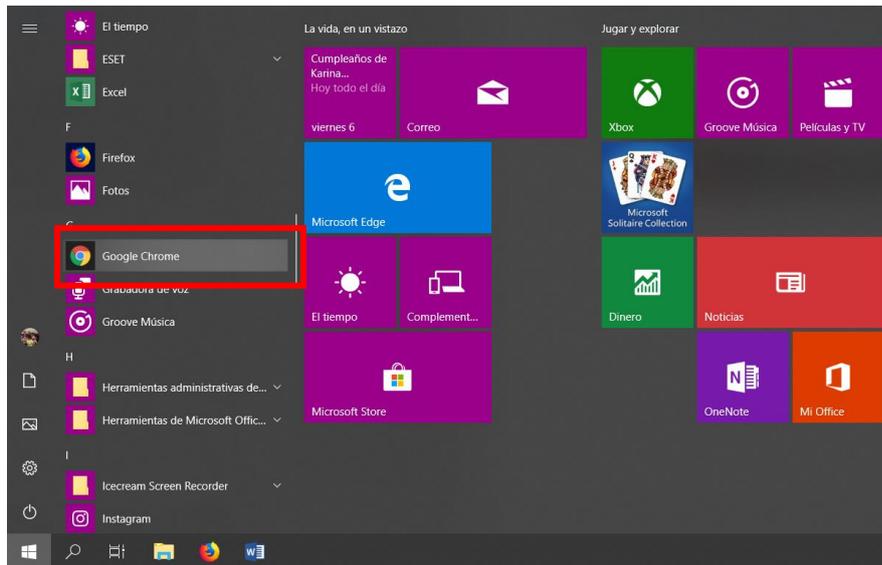
DESARROLLO DEL CONTENIDO

ACCESO AL PORTAL EDUCATIVO

1. En la barra de tareas dar clic en inicio, que se encuentra en la parte inferior izquierda de la pantalla.



2. En el menú despegable dar clic en Google Chrome o en el navegador de su preferencia.



3. En la barra de direcciones que se encuentra en la parte superior izquierda escribir [www. maestrodeshuerta.wixsite.com/huerta](http://www.maestrodeshuerta.wixsite.com/huerta) y presionar la tecla “Enter”.

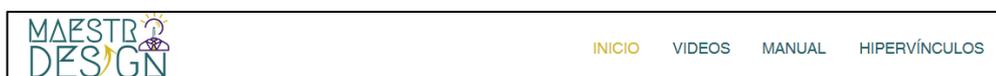


Páginas webs que pertenecen al portal educativo “Maestro Design”

PARTES DEL PORTAL EDUCATIVO

Encabezado

En parte superior está el encabezado, en donde se encuentra el imagotipo (clic para ingresar a inicio, desde cualquier lugar del portal) y los menús, los mismos que son inicio, videos, manual, hipervínculos.



Footer

En el Footer se halla el año de creación del portal, las autoras y sus correos electrónicos. Se localiza en el inferior de la pantalla.



Contactos

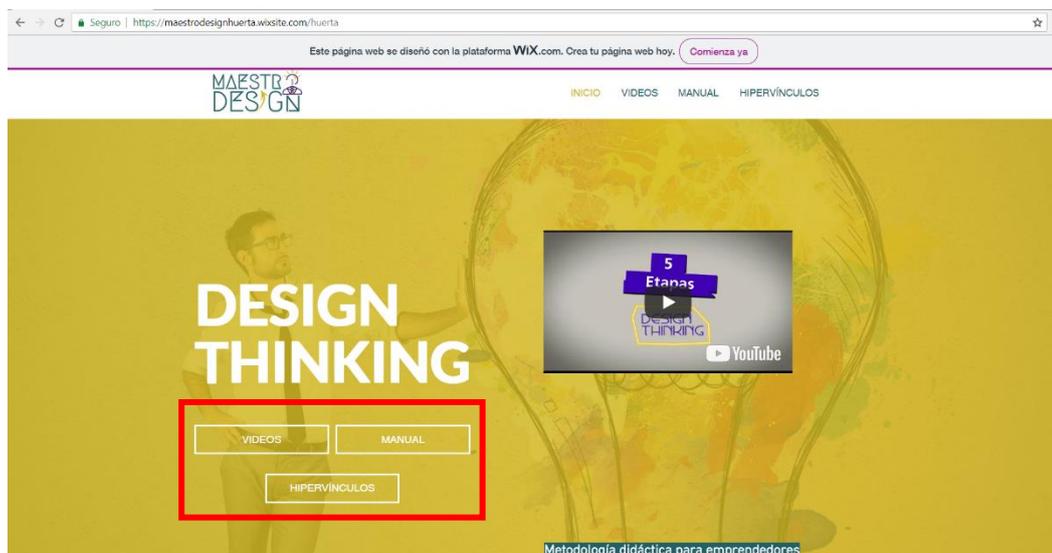
En el inferior del portal educativo están los contactos, se han incluido los correos electrónicos de las autoras, la ciudad y el país de creación.



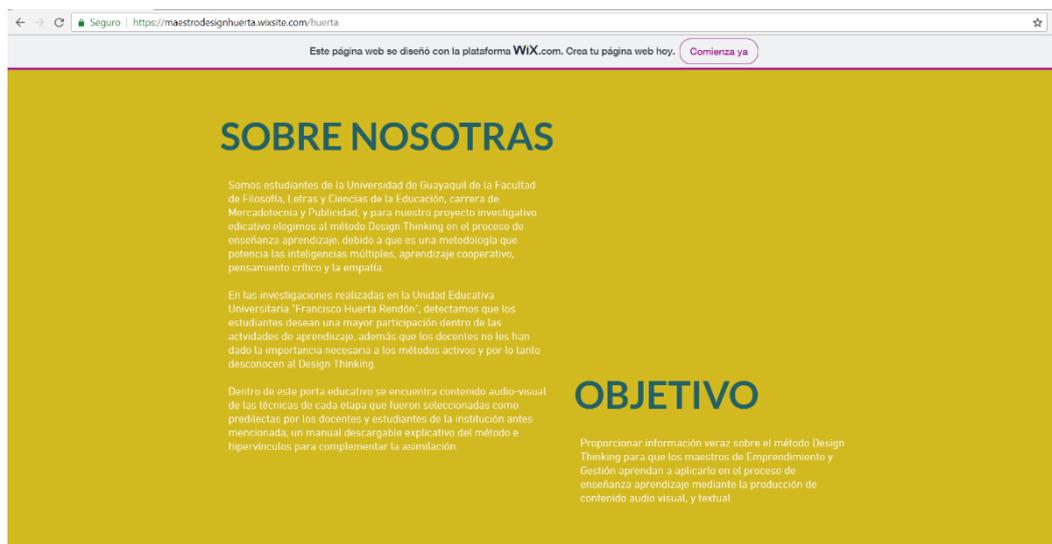
Secciones

Página de Inicio

La página de inicio posee una bienvenida al portal educativo, se ha situado el nombre del método y debajo tres botones que al darles clic sirven de acceso a los videos, manual e hipervínculos. En la parte derecha hay un video introductorio y al final el slogan.



Si se sigue bajando en la misma página aparece una explicación de quiénes son las autoras y el objetivo de la existencia del portal.

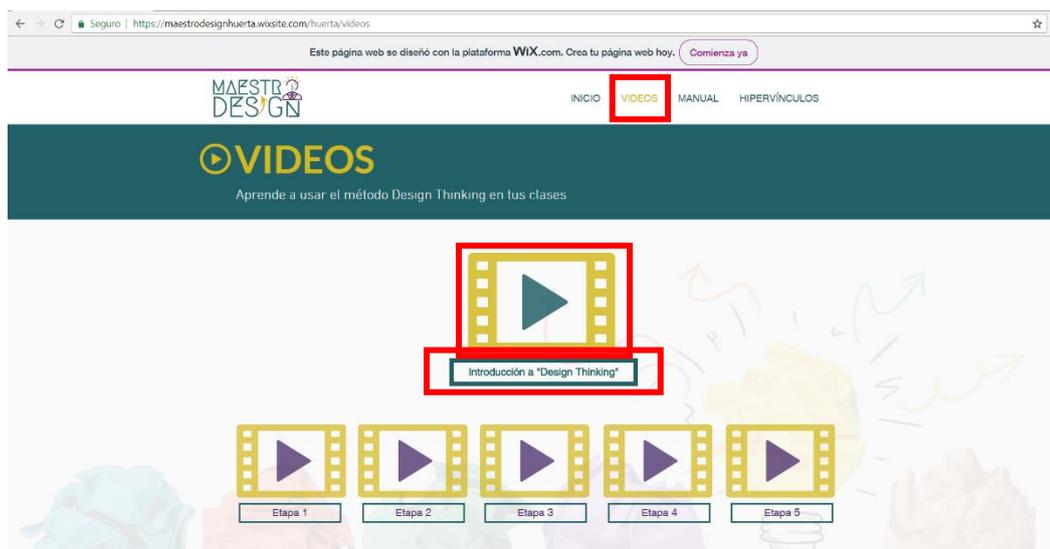


PÁGINA DE VIDEOS

La página de videos posee un menú despegable, que contiene subpágnas con videos explicativos de técnicas de cada etapa y uno introductorio. Esta información enseña las técnicas del método Desing Thinking seleccionadas según las preferencias de los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón” para la asignatura de Emprendimiento y Gestión”.



Al dar clic únicamente en la palabra “Videos” aparecerá una página donde está un video introductorio a la metodología Design Thinking y al portal educativo, y enlaces para acceder a las subpáginas de cada etapa. Dar clic izquierdo en las letras o el icono según lo que se desee visualizar.

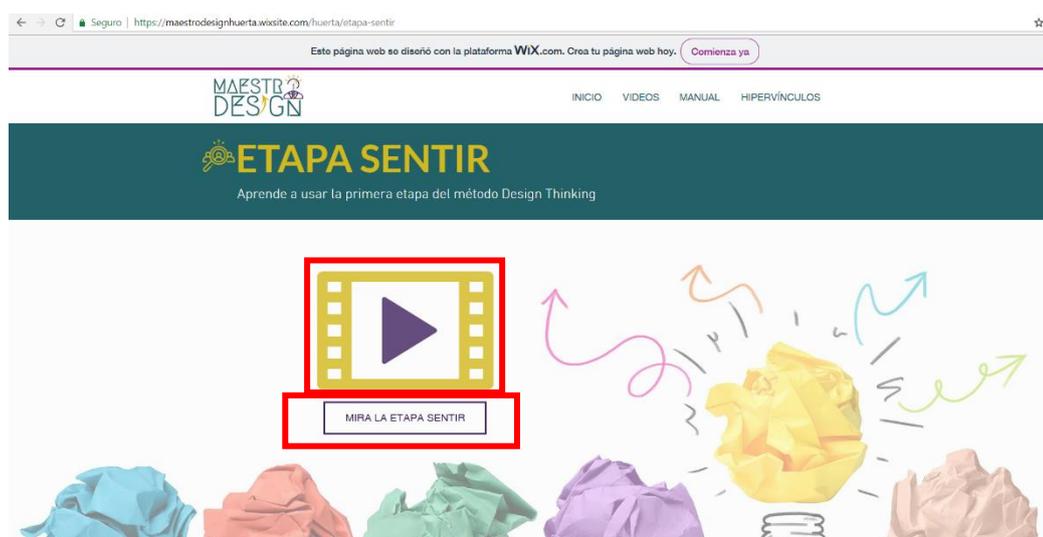


Subpágina de la Etapa 1 Sentir

Para observar el contenido audiovisual de la primera etapa sentir, se debe hacer clic en “Videos” que se encuentra en el menú, y luego en “Etapa sentir”.



Aparecerá una subpágina donde se encuentra un ícono de video y un botón denominado “Mira la etapa sentir”, ambos sirven para acceder al contenido.



Al hacer clic izquierdo el ícono de video o en el botón “Mira la etapa sentir” se despliega una ventana donde está el nombre de la etapa, un recuadro “Descarga el manual” de enlace a la página para la descarga del manual, y el video. En la parte inferior hay botones de enlaces rápidos a las otras etapas.



Para reproducir la primera etapa sentir, dar clic izquierdo en cualquier área del recuadro del video. Si no se desea dar clic en los enlaces rápidos para ver las otras etapas, para salir dar clic en cualquier lugar del área verde olivo o en la “X” color dorado que se encuentra en la parte superior.

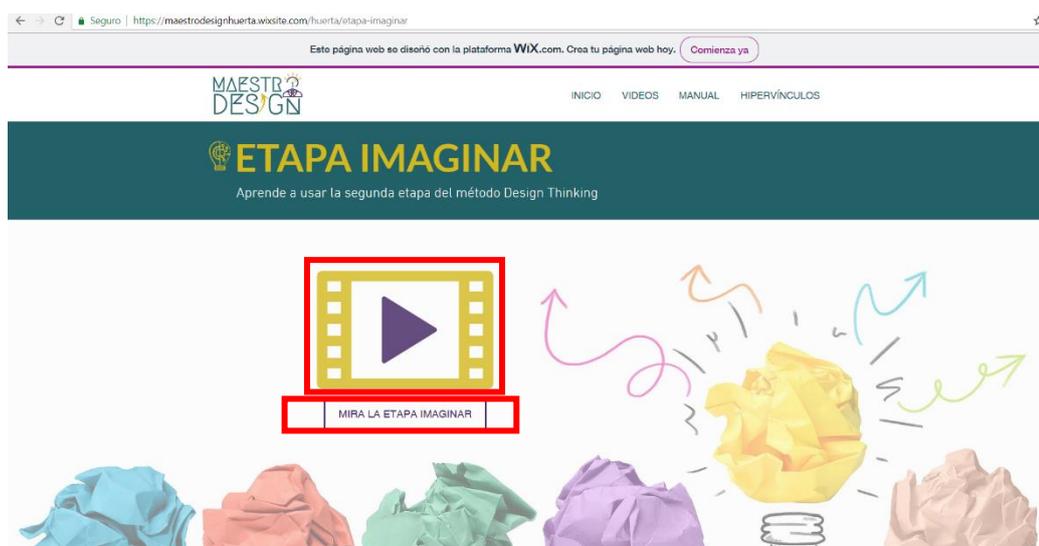


Subpágina de la Etapa 2 Imaginar

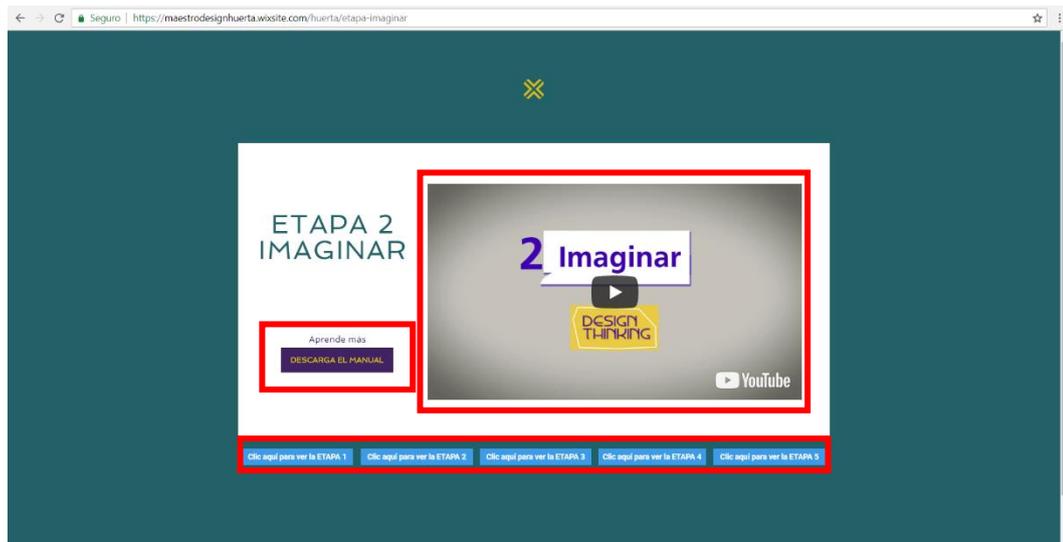
Para mirar la segunda etapa imaginar, hay que hacer clic en “Videos” que se localiza en el menú, y después en “Etapa Imaginar”.



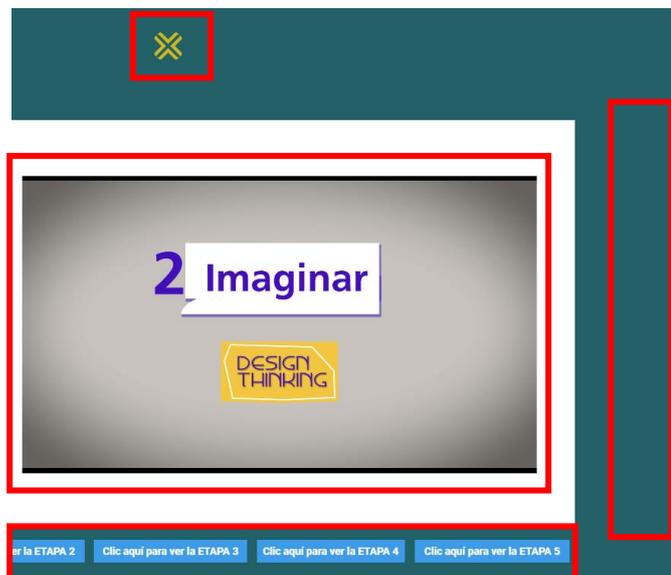
Surgirá una subpágina donde hay un ícono de video y un botón nombrado “Mira la etapa imaginar”, los dos permiten el acceso al contenido.



Cuando se da clic izquierdo el ícono de video o en el botón “Mira la etapa imaginar” se abre una ventana donde está la denominación de la etapa, una casilla “Descarga el manual” que sirve de vínculo a la página para la descarga del manual, y el video. En el inferior hay enlaces rápidos hacia las demás fases del método.



Para la reproducción de la segunda etapa imaginar, hacer clic izquierdo en cualquier lugar del área del recuadro del video. Si no quiere dar clic en los vínculos para visualizar las otras etapas, para salir hacer clic en cualquier área verde olivo o en la “X” color dorado que está en la parte superior.

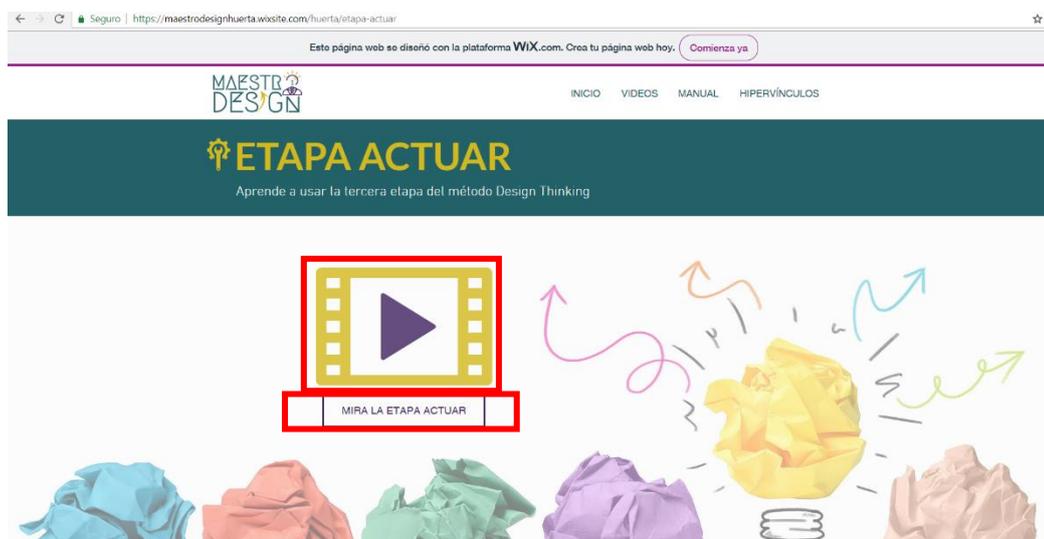


Subpágina de la Etapa 3 Actuar

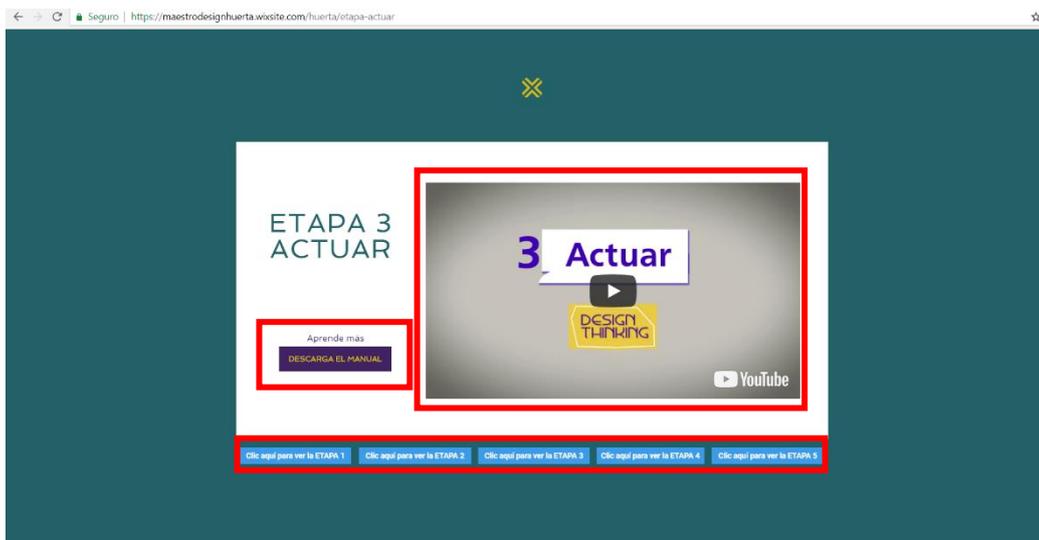
Para visualizar la tercera fase actuar, se debe hacer clic en el menú, en la sección de “Videos” y luego en “Etapa Actuar”.



De desplegará la subpágina en donde aparece un ícono en forma de video y un botón “Mira la etapa actuar”, para mirar esta fase se puede dar clic izquierdo en cualquiera de los dos.



Una vez que se da clic en el símbolo de video o en las letras “Mira la etapa actuar” se aparece una ventana que contiene el nombre de la fase, “Descarga el manual” que aterrizará en la página de descarga del texto dirigido a docentes, el recuadro del video, y debajo botones para visualizar las otras etapas.



Para observar la tercera etapa actuar, llevar el cursor hasta el área del video y dar clic. Cuando no se desee ingresar a las otras etapas mediante los botones de la parte inferior y se quiera salir se puede hacer clic en cualquier área verde olivo o en la “X” color dorado que está en la parte de arriba.



Subpágina de la Etapa 4 Compartir

Para acceder al cuarto proceso compartir, se debe hacer clic en “Videos” localizado en el menú, y posteriormente en “Etapa Compartir”.



Inmediatamente se visualiza la subpágina con un símbolo de video y letras “Mira la etapa compartir”, para observar el video dar clic en cualquiera de ellos.



Cuando se ha ingresado al video ya sea dando clic en el ícono de video o en el botón “Mira la etapa compartir” se encuentra un recuadro que contiene el título de la etapa, un enlace para aterrizar en la página de descarga del manual, íconos en la parte inferior para observar las demás fases y en el centro izquierdo el video.



Después para la visualización del contenido audiovisual dar clic en algún lugar del espacio del video. Para salir dar clic en la “X” de coloración dorado que está en la parte superior o en el área del verde olivo.

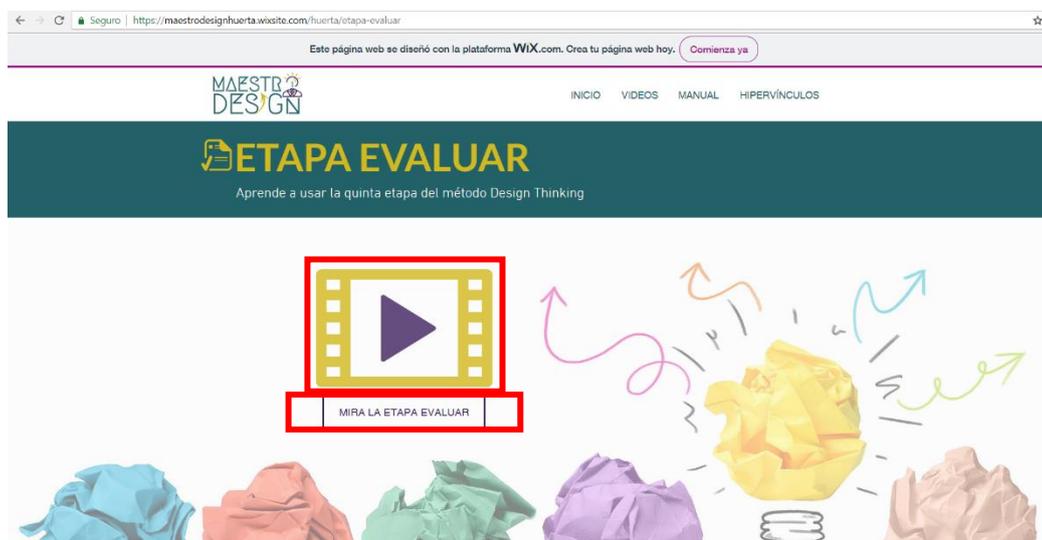


Subpágina de la Etapa 5 Evaluar

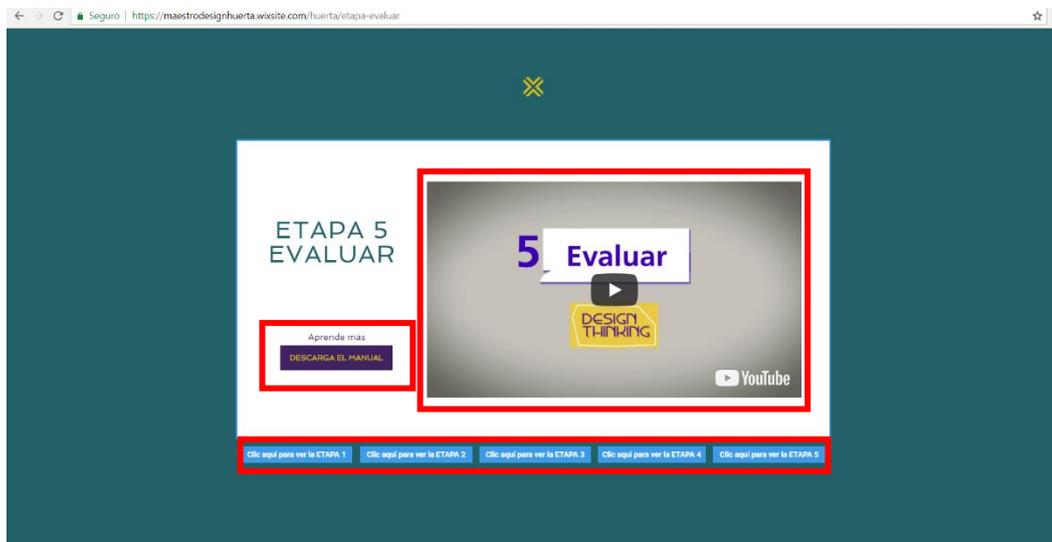
Para reproducir la quinta etapa evaluar, hay que ubicar la barra de menú y dar clic en “Videos”, consecutivamente en “Etapa Evaluar”.



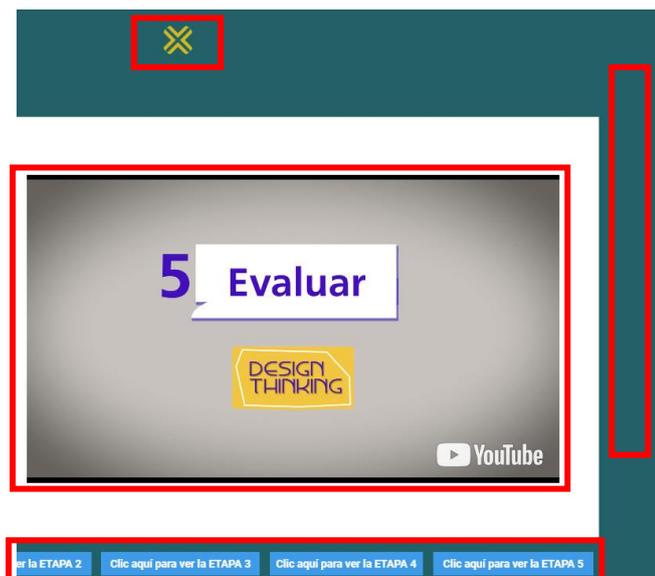
Posteriormente aparece la subpágina en donde se visualiza una figura de video y un botón “Mira la etapa evaluar” que permitirán acceder al video dando clic en cualquiera de ellos.



Una vez que se ha accedido al video mediante el ícono o el botón mencionados anteriormente, se observa el nombre de la etapa, un botón para ingresar a la sección de descarga del manual, íconos de acceso rápido a las otras fases, y un recuadro con el video.



Por último, para reproducir el video hacer clic en algún lugar del recuadro del video. Para salir dar clic cualquier área del verde olivo o en la "X" de coloración dorado que está en la parte superior.

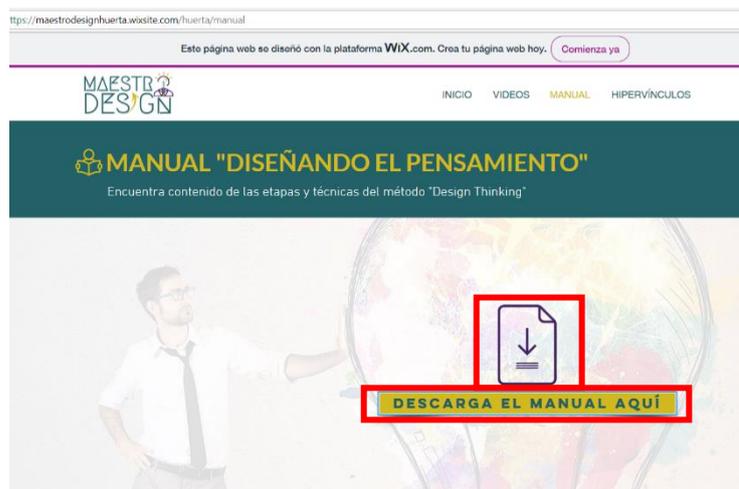


PÁGINA DE MANUAL

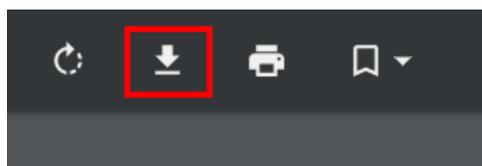
Esta página permite la descarga del manual “Diseñando el pensamiento”, donde se detallan todas las técnicas seleccionadas tanto las que fueron explicadas en los videos y las que no, para acceder se debe localizar el menú que se encuentra en la parte superior derecha del portal educativo y dar clic en “Manual”.



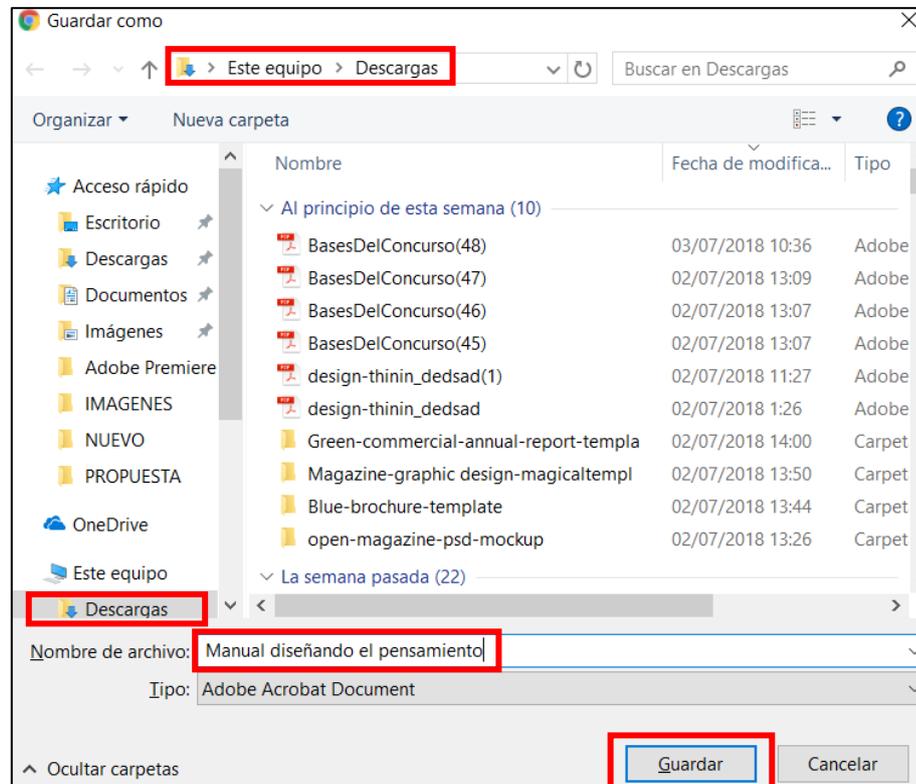
Luego aparecerá la página “Manual”, para descargar el archivo dar clic en el botón “Descarga el manual aquí” o en el ícono de descarga de color morado.



Se abrirá una ventana para visualizar el pdf, buscar la barra de tareas del visualizador que está en la parte superior y dar clic en la flecha para abajo.



Se abrirá una ventana en la sección de descargas de la computadora, colocar el nombre con el que se desea guardar el archivo, por ejemplo “Manual diseñando el pensamiento” y dar clic en guardar.

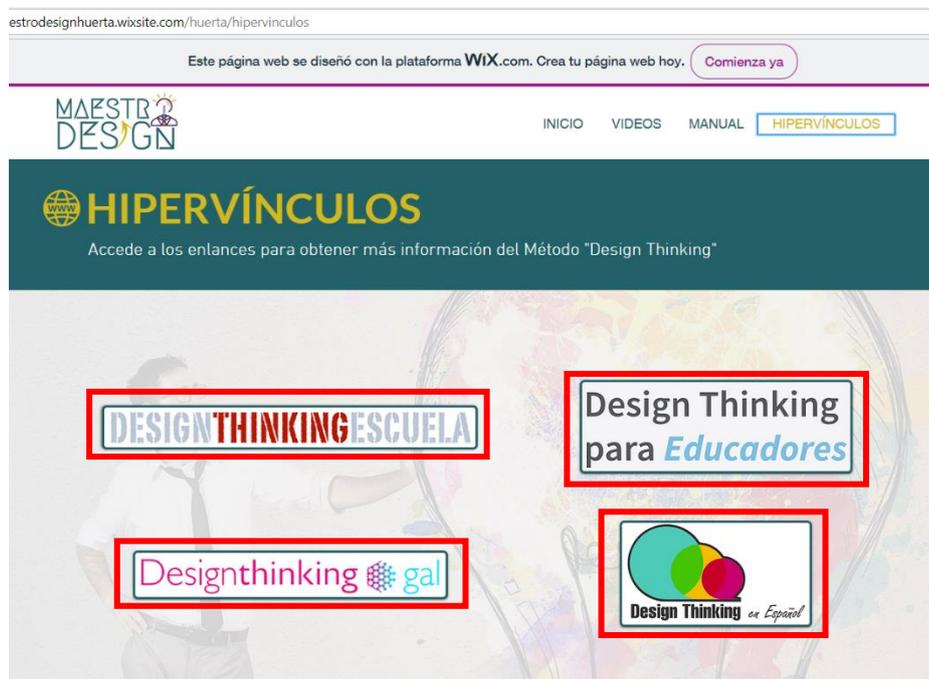


PÁGINA DE HIPERVÍNCULOS

En esta página se han colocado imágenes de enlaces a sitios webs y archivos online para complementar el aprendizaje de la metodología “Design Thinking”. Para ingresar hay que ubicar el menú que está en la parte superior derecha del portal y dar clic en “Hipervínculos”.



A continuación, aparecerá la página “Hipervínculos”, donde se encuentran identificadores visuales que contienen links a los que se puede acceder.



Elegir al que se desea ingresar y dar clic sobre la imagen. Por ejemplo:



A continuación, aparecerá el sitio web que se seleccionó anteriormente.



El mismo procedimiento se debe realizar para acceder a los otros sitios o archivos, con la diferencia que se debe dar clic sobre la imagen escogida.

GUIONES DE LOS VIDEOS Y PARA LA SOCIALIZACIÓN

GUION LITERARIO # 1

METODO DESIGN THINKING

Cuadro No. 27

Guion de la Introducción al portal educativo

PALABRAS	VIDEO
Inicio Texto: Slogan de la propuesta.	Fondo blanco – Logotipo.
Bienvenida Selena: Hola, saludos a todos. Clara: Es un gusto tenerlos aquí, sean bienvenidos a este Portal Educativo denominado “Maestro Design”.	Autoras del proyecto educativo dando la bienvenida.
Presentación Selena: Nos presentamos mi nombre es Selena Monserrate y mi compañera es. Clara: Inés Cantos, somos compañeras en la realización de nuestro proyecto educativo universitario.	Autoras del proyecto educativo realizando su presentación.
Desarrollo Selena: “Maestro Design” nace como una ayuda pedagógica digital para los docentes que pretende proporcionar información veraz sobre la metodología Design	Autora del proyecto educativo exponiendo una introducción del portal.

<p>Thinking, y se da debido a que de acuerdo a nuestra investigación los estudiantes desean una mayor participación en el proceso de enseñanza aprendizaje y sobre todo por cumplir con los lineamientos impuestos por el Ministerio de Educación del Ecuador en la asignatura Emprendimiento y Gestión.</p>	
<p>Voz en off Selena: Desing Thinking es una metodología educativa innovadora que busca instruir la mente de los educandos para que puedan imaginar, reflexionar, decidir y suponer para poder planificar proyectos.</p>	<p>Imágenes y videos interactivos sobre la sistemática educativa.</p>
<p>Voz en off Selena: Las etapas del método Design Thinking son cinco; primera etapa sentir, segunda etapa imaginar, tercera etapa actuar, cuarta etapa compartir y quinta etapa evaluar.</p>	<p>Imágenes y videos interactivos sobre las etapas de la sistemática educativa.</p>
<p>Voz en off Selena: El método Design Thinking abarca la inteligencia emocional y autoestima, inteligencia integral e inteligencia experimental.</p>	<p>Imágenes diferenciando las diversas inteligencias que desarrolla la sistemática educativa.</p>
<p>Voz en off Selena: De igual forma el método Design Thinking proporciona habilidades como el</p>	<p>Imágenes diferenciando las distintas habilidades que proporciona la sistemática educativa.</p>

<p>aprendizaje autodidacta, cooperativo e inteligencia servicial.</p>	
<p>Voz en off Selena: El portal educativo Maestro Design permite un fácil y rápido acceso, en él se incluye un manual denominado “Diseñando el pensamiento”, para aprender a ejecutar el método Design Thinking e hipervínculos de sitios webs educativos.</p>	<p>Video demostrativo de un docente tradicionalista rompiendo los esquemas impuestos por la educación del pasado, convirtiéndose en un nuevo educador que apunta hacia la innovación y el emprendimiento.</p>
<p>Conclusión</p> <p>Selena: Esperamos que la información proporcionada en este pequeño video sea de su agrado.</p> <p>Clara: Próximamente colgaremos más videos en el portal sobre cada etapa, agradecemos su visita, sea usted bienvenido a.</p> <p>Selena: “Maestro Design”.</p>	<p>Autoras del proyecto educativo ofreciendo una bienvenida al portal.</p>
<p>Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)</p>	

GUIÓN LITERARIO # 2

ETAPA 1 “SENTIR” - METODO DESIGN THINKING

Cuadro No. 28

Guion de la etapa 1

PALABRAS	VIDEO
Inicio Texto: Slogan de la propuesta.	Fondo blanco – Logotipo.
Presentación Clara: Saludos a todos, sean ustedes bienvenidos al portal educativo “Maestro Design”, si quieren conocer un poco más sobre las etapas del método Design Thinking acompañemos.	Autora del proyecto educativo realizando la presentación del video.
Introducción Voz en off Selena: La primera etapa “sentir” del método Design Thinking se basa en la búsqueda de problemáticas existentes en el ambiente en el que se desarrollan los estudiantes.	Imágenes y videos interactivos sobre el método.
Desarrollo Voz en off Selena: Las estrategias que puedes aplicar en la primera etapa del método Design Thinking según nuestra investigación en la Institución Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón” son: la	Imágenes y videos interactivos sobre ejemplos de las diversas estrategias a aplicar.

<p>observación, el paseo o la entrevista.</p> <p>Explicaremos la técnica de la observación, pero pueden encontrar más información sobre las otras estrategias mencionadas en el manual descargable “Diseñando el pensamiento”.</p> <p>Para la observación:</p> <p>Los materiales a usar son;</p> <ul style="list-style-type: none">-Cámaras de celulares.-Hojas A4.-Lápices y borradores.-Esferos de varios colores. <p>Las cantidades de los materiales dependen del tamaño del grupo y de la organización del mismo.</p> <p>El objetivo es:</p> <ul style="list-style-type: none">-Reunir datos sobre un contexto o persona convirtiéndose en “la sombra de quien desea investigar” sin que estos se den cuenta y registrando cada habito, para comprender necesidades. <p>Se potencia:</p>	
--	--

-Aprendizaje en cooperativo, las inteligencias múltiples, inteligencia servicial, pensamiento crítico y tolerancia.

Aplicación:

1.- Antes de comenzar, los estudiantes deben definir a quien se observará y para que, qué se utilizara y el día en que se acudiría.

2.- Luego indicarles que se deben dividir roles.

Se recomienda que los roles se asignen dependiendo de las habilidades de los estudiantes.

3.- Después los estudiantes deben acudir al lugar y cada uno ejecutara lo que se le ha determinado. Entre las actividades que deben desempeñar están: Grabar videos, realizar fotografías, escuchar conversaciones y transcribirlas, dibujar lo observado o experimentar como si fueran usuarios, cada uno de ellos tendrá un asistente para que registre todo de manera textual. En cada actividad los estudiantes deben reflexionar el porqué de los observado o escuchado.

<p>No estrictamente se deben realizar todas las actividades, estas dependen de la decisión de los estudiantes.</p> <p>4.- Para finalizar se les pide que realicen un informe de los hábitos observados, en donde se deben incluir las imágenes, dibujos y capturas de los videos con sus descripciones y conclusiones.</p>	
<p>Conclusión.</p> <p>Selena: Esperamos que la información proporcionada sea de su agrado.</p> <p>Clara: Próximamente colgaremos más videos en el portal sobre las etapas, agradecemos su visita, sea usted bienvenido a.</p> <p>Selena: “Maestro Design”.</p>	<p>Autoras del proyecto educativo ofreciendo una bienvenida al portal.</p>
<p>Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)</p>	

GUIÓN LITERARIO # 3

ETAPA 2 “IMAGINAR” - METODO DESIGN THINKING

Cuadro No. 29

Guion de la etapa 2

PALABRAS	VIDEO
Inicio Texto: Slogan de la propuesta.	Fondo blanco – Logotipo.
Presentación Clara: Saludos a todos, sean ustedes bienvenidos al portal educativo “Maestro Design”, si quieren conocer un poco más sobre las etapas del método Design Thinking acompañemos.	Autora del proyecto educativo realizando la presentación del video.
Introducción Voz en off Selena: La segunda etapa “imaginar” del método Design Thinking se basa en dejar volar la imaginación de los educandos para proponer soluciones a problemáticas percibidas en la etapa anterior, esta etapa tiene dos fases en la primera se aplica el pensamiento divergente y en la segunda se aplica el pensamiento convergente.	Imágenes y videos interactivos sobre el método.
Desarrollo Voz en off Selena: Las estrategias que puedes aplicar en la segunda	Imágenes y videos interactivos sobre ejemplos de las diversas estrategias a aplicar.

etapa del método Design Thinking según nuestra investigación en la Institución Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón” son: lluvias de ideas y mapas conceptuales.

Explicaremos la técnica de la lluvia de ideas, pero pueden encontrar más información sobre la otra estrategia mencionada en el manual descargable “Diseñando el pensamiento”.

Para la lluvia de ideas:

Los materiales a usar son;

- Notas adhesivas de varios colores.
- Marcadores finos de varios colores.
- Marcador de pizarra o tiza.
- Pizarra o pared.

Las cantidades de los materiales dependen del tamaño del grupo y de la organización del mismo.

El objetivo es:

- Idear alternativas mediante la expresión y registro de opiniones, para decidir el emprendimiento que solucionara la necesidad.

Se potencia:

- Aprendizaje cooperativo, las inteligencias múltiples, inteligencia servicial, pensamiento crítico y tolerancia.

Aplicación:

Los estudiantes debieron realizar anteriormente el informe de la etapa sentir.

1.- El profesor debe escribir en la pizarra ¿De qué forma le podemos dar solución a...?

2.- Dar cinco minutos para que los estudiantes piensen y escriban en las notas sus propuestas de ideas solucionadoras.

3.- Pedir voluntarios para que expliquen sus ideas y peguen sus notas en la pizarra, repetir este paso hasta que no haya voluntarios y sin criticar las opiniones.

4.- Después se analizan las ideas y se realizan las más factibles e innovadoras.

5.- Se procede a una votación para selección la opción ganadora.

6.- Se finaliza pidiendo que elaboren un plan de negocio.

<p>Conclusión</p> <p>Selena: Esperamos que la información proporcionada en este pequeño video sea de su agrado.</p> <p>Clara: Próximamente colgaremos más videos en el portal, agradecemos su visita, sea usted bienvenido a.</p> <p>Selena: “Maestro Design”.</p>	<p>Autoras del proyecto educativo ofreciendo una bienvenida al portal.</p>
<p>Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)</p>	

GUIÓN LITERARIO # 4

ETAPA 3 “ACTUAR” - METODO DESIGN THINKING

Cuadro No. 30

Guion de la etapa 3

PALABRAS	VIDEO
Inicio Texto: Slogan de la propuesta.	Fondo blanco – Logotipo.
Presentación Clara: Saludos a todos, sean ustedes bienvenidos al portal educativo “Maestro Design”, si quieren conocer un poco más sobre las etapas del método Design Thinking acompañemos.	Autora del proyecto educativo realizando la presentación del video.
Introducción Voz en off Selena: La tercera etapa “actuar” del método Design Thinking se basa en ejecutar lo proyectado, pero antes de aquello se deben realizar pruebas para afirmar que lo que se va a aplicar de resultados positivos posterior a este proceso los estudiantes hacen realizad sus ideas.	Imágenes y videos interactivos sobre el método.
Desarrollo Voz en off Selena: Las estrategias que puedes aplicar en la tercera	Imágenes y videos interactivos sobre ejemplos de las diversas estrategias a aplicar.

etapa del método Design Thinking según nuestra investigación en la Institución Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón” son: la creación de mosaicos, la realización de guiones gráficos o maquetas.

Explicaremos la técnica de la maqueta, pero pueden encontrar más información sobre las otras estrategias mencionadas en el manual descargable “Diseñando el pensamiento”.

Para la maqueta:

-Los materiales a utilizar son de libre elección y dependen de la creatividad de los estudiantes.

El objetivo es:

-Representar la idea del negocio mediante materiales de libre elección para corregir errores de los planes.

Se potencia:

-Aprendizaje cooperativo, la consideración de oportunidades, las inteligencias múltiples, la inteligencia emocional y

experimental y el aprendizaje autodidacta.

Aplicación:

Los estudiantes debieron haber investigado como elaborar de manera real un negocio.

1.- Pedir a los alumnos que definan como van a representar la idea de solución o de negocio y los materiales que necesitaran.

2.- Comunicar que deben repartirse los roles que cada uno desempeñara.

3.- Los estudiantes deben armar su maqueta según deseen.

4.- Los jóvenes tendrán que hacer un stand para presentar la maqueta.

5.- El maestro deberá pedirles a estudiantes de otros cursos o profesores que acudan a ver, hacer preguntas y criticar los prototipos.

6.- Los alumnos deberán responder a todas las preguntas y regostar todas las críticas escuchadas para luego mejorar el producto o servicio.

7.- Crear de manera real la idea del negocio, de acuerdo a lo previamente investigado y a las mejoras.

<p>Esta técnica no obliga a realizar todo el mismo día, debido a que hay que evitar pedagogía por asfixia.</p>	
<p>Conclusión</p> <p>Selena: Esperamos que la información proporcionada en este pequeño video sea de su agrado.</p> <p>Clara: Próximamente colgaremos más videos en el portal, agradecemos su visita, sea usted bienvenido a.</p> <p>Selena: “Maestro Design”.</p>	<p>Autoras del proyecto educativo ofreciendo una bienvenida al portal.</p>
<p>Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)</p>	

GUIÓN LITERARIO # 5

ETAPA 4 “COMPARTIR” - METODO DESIGN THINKING

Cuadro No. 31

Guion de la etapa 4

PALABRAS	VIDEO
Inicio Texto: Slogan de la propuesta.	Fondo blanco – Logotipo.
Presentación Clara: Saludos a todos, sean ustedes bienvenidos al portal educativo “Maestro Design”, si quieren conocer un poco más sobre las etapas del método Design Thinking acompañemos.	Autora del proyecto educativo realizando la presentación del video.
Introducción Voz en off Selena: La cuarta etapa “compartir” del método Design Thinking se basa en dar a conocer la idea negocio ejecutada.	Imágenes y videos interactivos sobre el método.
Desarrollo Voz en off Selena: Las estrategias que puedes aplicar en la cuarta etapa del método Design Thinking según nuestra investigación en la Institución Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón” son: las exposiciones o la presentación de ferias.	Imágenes y videos interactivos sobre ejemplos de las diversas estrategias a aplicar.

Explicaremos la técnica de la feria, pero pueden encontrar más información sobre la otra estrategia mencionada en el manual descargable “Diseñando el pensamiento”.

Para la feria:

Los materiales a usar son;

-Los materiales a utilizar son de libre elección y dependen de la creatividad de los estudiantes.

Las cantidades de los materiales dependen del tamaño del grupo y de la organización del mismo.

El objetivo es:

-Presentar la idea de negocio ejecutada para comprobar su funcionalidad y escuchar sugerencias.

Se potencia:

- La creatividad.
- La inteligencia emocional.
- La inteligencia experimental.
- Las inteligencias múltiples.
- Aprendizaje cooperativo.
- La consideración de oportunidades.

<p>Aplicación:</p> <p>Los alumnos debieron haber ejecutado la idea de negocio.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Solicitar a los estudiantes que definan como van a dar a conocer la solución o negocio y los materiales que necesitaran. 2.- Notificar que deben dividirse los roles que cada uno desempeñara, entre los que se encuentran los presentadores de la feria, los que se encargaran de registrar las críticas y sugerencias y los organizadores 3.- Cada uno debe ejecutar los roles asignados en el día de la feria. 4.- Se termina con un informe de las críticas y sugerencias del producto o servicio real. <p>Los roles deberán ser divididos según la voluntad de los estudiantes.</p>	
<p>Conclusión</p> <p>Selena: Esperamos que la información proporcionada en este pequeño video sea de su agrado.</p> <p>Clara: Próximamente colgaremos más videos en el portal, agradecemos su visita, sea usted bienvenido a.</p> <p>Selena: “Maestro Design”.</p>	<p>Autoras del proyecto educativo ofreciendo una bienvenida al portal.</p>
<p>Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)</p>	

GUIÓN LITERARIO # 6

ETAPA 5 “EVALUAR” - METODO DESIGN THINKING

Cuadro No. 32

Guion de la etapa 5.

PALABRAS	VIDEO
Inicio Texto: Slogan de la propuesta.	Fondo blanco – Logotipo.
Presentación Clara: Saludos a todos, sean ustedes bienvenidos al portal educativo “Maestro Design”, si quieren conocer un poco más sobre las etapas del método Design Thinking acompañemos.	Autora del proyecto educativo realizando la presentación del video.
Introducción Voz en off Selena: La última etapa “evaluar” del método Design Thinking se basa en realizar una evaluación de las actividades efectuadas en todas las etapas que componen al método, se tiene como objetivo reflexionar tanto como de los conocimientos adquiridos como de los errores cometidos.	Imágenes y videos interactivos sobre el método.
Desarrollo Voz en off Selena: Las estrategias que puedes aplicar en la quinta etapa del método Design Thinking	Imágenes y videos interactivos sobre ejemplos de las diversas estrategias a aplicar.

según nuestra investigación en la Institución Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón” son: malla de evaluación, juego de roles y lluvia de ideas.

Explicaremos la técnica de malla de evaluación, pero pueden encontrar más información sobre las otras estrategias mencionadas en el manual descargable “Diseñando el pensamiento”.

Para la malla de evaluación:

Los materiales a usar son;

- Pizarra.
- Marcador de pizarra liquido o tiza.
- Notas adhesivas de varios colores.

Las cantidades dependen del número de estudiantes.

El objetivo es:

- Reconocer los aspectos positivos y negativos de la ejecución del plan de negocios e idear soluciones para las falencias.

Se potencia:

- Aprendizaje cooperativo.
- Inteligencia servicial.

- Consideración de posibilidades.
- Pensamiento crítico.

Aplicación:

Los estudiantes debieron haber socializado el informe de la etapa anterior.

1.- El maestro debe fraccionar el espacio de la pizarra en cuatro partes, en la porción de arriba de la izquierda debe dibujar un signo más, en la porción de arriba de la derecha un triángulo, en la porción de debajo de la brecha un foco, y en la de la izquierda un signo de interrogación.

2.- Explicar que tienen 5 minutos para escribir en las notas adhesivas los aspectos positivos y negativos del emprendimiento.

3.- Solicitar voluntarios para que expliquen sus opiniones y coloquen las cosas positivas en el signo más y las negativas en el triángulo.

4.- Comunicarles a los estudiantes que tienen 5 minutos para formular interrogantes de las fallas y las ideas de las nuevas soluciones.

5.- Pedir voluntarios para que expresen las cuestiones y las peguen en el signo de interrogación

<p>y las respuestas de soluciones en el foco.</p> <p>6.- Analizar las propuestas y elegir mediante votación a la más factible. Se finaliza solicitando que hagan una planificación de las mejoras.</p>	
<p>Conclusión</p> <p>Selena: Esperamos que la información proporcionada en este pequeño video sea de su agrado.</p> <p>Clara: Próximamente colgaremos más videos en el portal, agradecemos su visita, sea usted bienvenido a.</p> <p>Selena: “Maestro Design”.</p>	<p>Autoras del proyecto educativo ofreciendo una bienvenida al portal.</p>
<p>Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)</p>	

SIPNOSIS “MAESTRO DESIGN”.

DIÁLOGO POR AUTORAS DEL PROYECTO EDUCATIVO DIRIGIDO A DOCENTES DEL TERCERO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA UNIVERSITARIA “FRANCISCO HUERTA RENDÓN”.

Cuadro No. 33

Guion de la socialización

Presentadoras:	Autoras del proyecto educativo.
Participantes:	Docentes del Tercero Bachillerato General Unificado y autoridad invitada del plantel formativo.
Fecha y hora:	05 de octubre de 2018 – 2pm a 3pm.
Lugar:	Sala de profesores de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón.”
Presentación. - Inés: Buenas tardes, es un agrado para nosotras compartir éste dialogo con docentes de tan prestigiosa Institución Educativa. Selena: Mi nombre es Selena Monserrate Yagual y mi compañera es Inés Cantos Intriago, ambas somos egresadas de la Carrera Mercadotecnia y Publicidad, de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, de la Universidad de Guayaquil. Desarrollo. - ¿Qué es la metodología educativa Design Thinking? La sistemática Design Thinking es un método educativo innovador que busca la creación de educandos con una visión de acción, busca a través de cinco fases ser guía para los emprendimientos de los educandos y se enfoca en comprender las necesidades del mundo exterior para idear soluciones exitosas y eficaces. Maestro Design.-	

Maestro Design es una ayuda pedagógica digital de fácil y rápido acceso para los docentes que pretende proporcionar información veraz sobre la metodología Design Thinking, este sitio web permite el acceso a contenido digital pedagógico/didáctico para emplearlo en el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

Contenido digital pedagógico/didáctico del portal educativo. -

Material audiovisual introductorio y de las cinco etapas del método y sus estrategias, un manual digital nombrado “Diseñando el pensamiento”, es un compendio de información oportuna sobre el método educativo Design Thinking, dentro de este prontuario digital de fácil descarga permite a docentes adquirir contenido visual y textual sobre el manejo y la aplicación de la metodología de forma interactiva y dinámica para usarla como sistemática habitual dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Conclusión. -

El prontuario digital diseñado para el uso de maestros contiene material textual y visual elaborado como parte de nuestro trabajo investigativo para facilitar contenido de la sistemática Design Thinking a aquellos docentes que buscan innovar dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, así mismo hacia los demás actores del proceso educativo que deseen aprender sobre nuevas formas de impartir su cátedra para lograr fortalecer y potenciar las habilidades y capacidades de los estudiantes.

Aspirar un sistema educativo de calidad depende de ti también, podemos empezar con un pequeño peldaño que al potenciarse se convierte en cimiento de crecimiento, empoderamiento y emprendimiento educacional.

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Contenido del manual “Diseñando el pensamiento”

Objetivo General del Manual.

Describir el método Design Thinking por medio de una investigación documental y de campo para reforzar el contenido audiovisual del portal educativo.

Objetivos Específicos del Manual.

1. Definir el Design Thinking y explicar las cinco etapas correspondientes, para introducir e interesar a los docentes a esta metodología.
2. Especificar las técnicas de cada fase seleccionando las predilectas por docentes y estudiantes, para que puedan ser aplicadas de manera adaptiva en las actividades de aprendizaje.
3. Caracterizar las habilidades e inteligencias que potencia la aplicación del método Design Thinking, para que los docentes y estudiantes reconozcan el plus formativo que les brinda la aplicación de la sistemática.

INTRODUCCIÓN

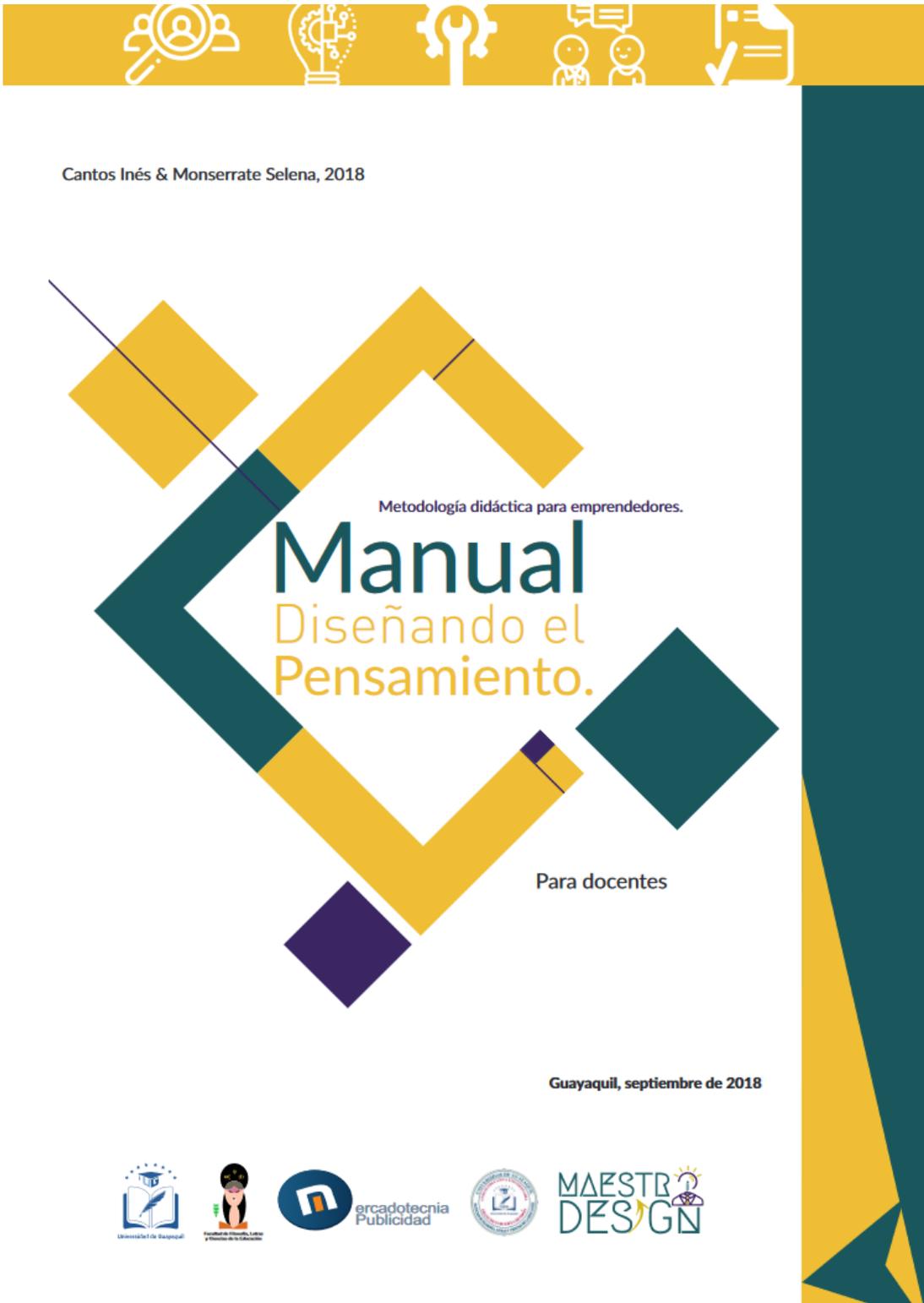
“La mente que le da apertura a una nueva idea, jamás volverá a cerrarse.”
(Albert Einstein)

Diseñando el pensamiento es un compendio de información veraz y oportuna sobre el método educativo Design Thinking, este prontuario digital de fácil descarga permite a docentes adquirir contenido visual y textual sobre el manejo y la aplicación de la metodología, sus etapas y técnicas o estrategias de una forma interactiva y dinámica para usarla como sistemática habitual dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Éste manual está dirigido para docentes y demás actores del proceso educativo que deseen aprender sobre nuevas formas de impartir su cátedra y no solo eso más bien, para aquellas personas que anhelan firmemente hacer un cambio en sus educandos y dejar de brindarles una clase monótona y convencional para pasar a ser los desarrolladores máximos de conocimientos significativos y dejar huellas en la colectividad en la que se desenvuelve el colegial.

Aspirar un sistema educativo de calidad depende de ti también, podemos empezar con un pequeño peldaño que al potenciarse se convierte en cimiento de crecimiento, empoderamiento y emprendimiento educacional.

Desarrollo del contenido del manual “Diseñando el pensamiento”







Objetivos

Objetivo General del Manual.

Describir el método Design Thinking por medio de una investigación documental y de campo para reforzar el contenido audiovisual del portal educativo.

Objetivo Específicos del Manual.

-Definir el Design Thinking y explicar las cinco etapas correspondientes, para introducir e interesar a los docentes a esta metodología.

-Especificar las técnicas de cada fase seleccionando las predilectas por docentes y estudiantes, para que puedan ser aplicadas de manera adaptiva en las actividades de aprendizaje.

-Caracterizar las habilidades e inteligencias que potencia la aplicación del método Design Thinking, para que los docentes y estudiantes reconozcan el plus formativo que les brinda la aplicación de la sistemática.



Introducción

“La ventaja competitiva de una colectividad no vendrá de lo bien que se eduque, sino de lo bien que se sepa estimular la imaginación y la creatividad.” Walter Isaacson. (Araujo, 2017)

Diseñando el pensamiento es un compendio de información veraz y oportuna sobre el método educativo Design Thinking, dentro de este prontuario digital de fácil descarga se permite preferentemente a docentes de Emprendimiento y Gestión adquirir contenido visual y textual sobre el manejo y la aplicación de la metodología de forma interactiva y dinámica para usarla como sistemática habitual dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

El presente manual para la enseñanza del método Design Thinking forma parte de nuestro proyecto educativo, comprende de forma detallada y organizada conceptos sobre la metodología, sus etapas, las estrategias a utilizar en cada etapa, así como las habilidades e inteligencias que los estudiantes pueden adquirir a través de la aplicación de la sistemática por parte de los educadores, y a su vez éste compendio usará visualización por medio de imágenes del desarrollo de todos lo especificado.

Aquellos docentes que buscan innovar dentro del proceso enseñanza aprendizaje deben aplicar la sistemática Design Thinking, de esa forma fortalecerán y potenciarán las habilidades y capacidades de los estudiantes.

Las herramientas que se detallan en este manual se incluyeron como resultado de una investigación de campo en la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón” en donde los profesores y estudiantes seleccionaron las estrategias para cada etapa.

Índice



Objetivos	iii
Introducción	iv
índice	v
DESIGN THINKING	1
Método Design Thinking	2
¿Qué es la metodología Design Thinking?	3
ETAPAS DEL MÉTODO "DESIGN THINKING"	4
¿Cuáles son las etapas del Método Design Thinking?	5
Etapa 1 Sentir	6
Etapa 2 Imaginar	7
Etapa 3 Actuar	8
Etapa 4 Compartir	9
Etapa 5 Evaluar	10
¿ESTRATEGIAS DE CADA ETAPA DEL MÉTODO DESIGN THINKING?	11
¿Cuáles son las estrategias de cada etapa del Método Design Thinking?	12
ESTRATEGIAS DE LA ETAPA 1 SENTIR	13
Observación	14
Paseo	15
Entrevista	16
ESTRATEGIAS DE LA ETAPA 2 IMAGINAR	17
Lluvia de ideas	18
Mapas conceptuales	19
ESTRATEGIAS DE LA ETAPA 3 ACTUAR	20
Mosaicos	21
Guiones gráficos	22
Maquetas	23
ESTRATEGIAS DE LA ETAPA 4 COMPARTIR	24
Exposiciones	25
Ferías	26
ESTRATEGIAS DE LA ETAPA 5 EVALUAR	27
Malla de evaluación	28
Juego de roles	29
Lluvia de ideas	30
INTELIGENCIAS Y HABILIDADES QUE ABARCA EL MÉTODO DESIGN THINKING	31
Inteligencias de abarca el Método Design Thinking	33
Habilidades que el método posibilita	35
Bibliografía	37

DESIGN THINKING

1



MÉTODO DESIGN THINKING

¿Qué es método?

Es un procedimiento concreto y preciso que se utiliza, de acuerdo con el objetivo o el fin de la indagación, para propiciar resultados coherentes. Es una sucesión de pasos que conducen a una meta o fin.



¿Qué es Design?

La palabra “design” en el idioma español se traduce como “diseño” y consiste en elegir inteligentemente cada uno de los pasos que se seguirán y los recursos precisos que se manejarán para ejecutar proyectos de emprendimiento o innovación, el fin es que se obtengan óptimos resultados, y que se aprovechen todos los instrumentos y el tiempo, llegando así a la eficiencia.

¿Qué es Thinking?

La palabra “thinking” en el idioma español se traduce como “pensamiento” y se basa en que el pensamiento posibilita que se actué en base al razonamiento. Y hace que podamos por medio de la mente planificar cuales serían las formas idóneas de proceder, además de detectar las inconsistencias y corregirlas.





¿QUÉ ES LA METODOLOGÍA DESIGN THINKING?

La sistemática Design Thinking es un método educativo innovador que busca la creación de educandos con una visión de acción.



Busca a través de cinco fases ser guía para los emprendimientos de los educandos y se enfoca en comprender las necesidades del mundo exterior para idear soluciones exitosas y eficaces.

¿Por qué es importante utilizarlo?

- 1 -Edifica estudiantes que comprenden que para las problemáticas en su entorno hay diversidad de soluciones productivas.
- 2 -Facilita una formación permanente, significativa, creativa y audaz.
- 3 -Permite crear educadores generadores de innovación.
- 4 -Genera la aplicación de trabajo en equipos lo que conlleva a un aprendizaje cooperativo.

ETAPAS

del Método "Design Thinking"



¿CUÁLES SON LAS ETAPAS DEL MÉTODO DESIGN THINKING?



El método Design Thinking está compuesto por cinco fases, cada una posee distintas técnicas o estrategias. Se recomienda usar todos los procesos, aunque el orden puede variar siempre y cuando este guarde coherencia y sea necesario para alcanzar los fines del emprendimiento.





¿En qué consiste?

En ésta etapa se identifica el problema a resolver es decir aquella problemática que existe en el entorno en el que se desenvuelve el educando, es una fase sustancial, un denominado ciclo de cimiento.

Sus ciclos son:

1
Búsqueda de información.

2
Descubrimiento de:
a.- Carencias.
b.- Motivaciones.
c.- Problemáticas.
d.- Necesidades de las personas o el entorno.

3
Informe de lo observado.



RECUERDA

Identificar problemáticas o necesidades en el ambiente en el que nos desarrollamos requiere de un total desarrollo del pensamiento.





Etapa 2 Imaginar



¿En qué consiste?

En ésta etapa se dan las posibles soluciones, pensando en ideas no básicas ni comunes sin descartar ninguna ya que todas pueden ser realizables para luego de un proceso de pensamiento, elegir las innovadoras, creativas y factibles.



Sus fases son:

1

Pensamiento Divergente.

Expresión libre de ideas sin ser juzgadas.

2

Pensamiento Convergente.

Selección de soluciones realizables, posibles y viables.

3

Elaboración de un plan de acción detallado.



RECUERDA

La aplicación del pensamiento divergente (es un pensamiento sin limitaciones que indaga y abre caminos) y pensamiento convergente (se usa para solucionar problemas concretos cuya especialidad es una solución única), es de suma relevancia dentro de esta etapa.



Etapa 3 Actuar



¿En qué consiste?

En ésta etapa los educandos van a aplicar todo lo proyectado, representaran sus ideas y las trasladarán a la realidad. Aunque la sistemática Design Thinking establece la creatividad como punto principal también enseña a no tomar decisiones sin antes comprobar si se tendrá o no éxito.

1

Realizar pruebas que permitan un acercamiento para saber cómo será el plan si estaría aplicado.

Sus periodos son:

2

Comprobar que cuenta con todos los recursos, y realmente satisfará al público.

3

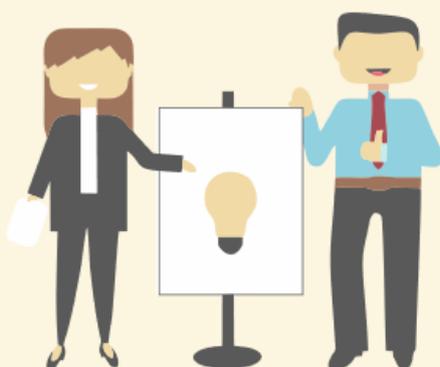
Proceder a la ejecución si es una acción social o elaboración si es comercial.



RECUERDA

Si hay errores se puede regresar a las etapas anteriores, una vez realizadas todas las correcciones se puede proseguir con las demás fases.

¿En qué consiste?



En esta etapa se hace conocer el proyecto ya efectuado, puesto que, si no se lo da a conocer a la comunidad, ellos no se enterarán y no valdrá todo esfuerzo, por lo que nadie se beneficiará.

Etapa 4 Compartir

Sus puntos relevantes son:

1 Reconocer si se desea dejar una huella educativa o generar ingresos con el emprendimiento estudiantil.

2 Elegir la forma en que se desea compartir los emprendimientos ya sea por medio de:

- Ferias.
- Exposiciones.
- Publicaciones en Internet.
- Etc.

RECUERDA

La ejecución de ésta fase tiene doble beneficio, el primero es que la colectividad se informe y la segunda es que los jóvenes puedan optimizar ciertas habilidades porque tendrán que hablar ante un público desconocido.



¿En qué consiste?

Esta etapa es la final y por consiguiente la concluyente, es por eso que en ella se hace una profunda reflexión, entre los compañeros y el maestro, sobre los aprendizajes que ha dejado la experiencia de proyecto educacional y la aplicación del Design Thinking en el proceso de enseñanza aprendizaje, además de interpretar si se han alcanzado los objetivos trazados.



Sus puntos selectos son:

- Realizar una evaluación de las actividades de las etapas anteriores.
- Deliberar acerca de los aprendizajes y si fueron o no significativos.
- Reconocer los errores para cultivarse de ellos, y no volverlos a cometer.

Características positivas:

- Aumenta la autoestima entre estudiantes debido a que se resaltarán profundamente los logros autónomos y en equipo.
- Mejora de la relación entre los actores principales del proceso educativo.

RECUERDA



La correcta evaluación del emprendimiento educacional en el aula de clases es de suma importancia ya que esto motivará a los educandos a interesarse mucho más por el proceso de enseñanza aprendizaje e inclusive a mejorar su rendimiento académico.

Etapa 5 Evaluar



ESTRATEGIAS DE CADA ETAPA

del Método “Design Thinking”

¿CUÁLES SON LAS ESTRATEGIAS DE CADA ETAPA DEL MÉTODO DESIGN THINKING?



La sistemática Design Thinking hace posible que se puedan utilizar varias herramientas de enseñanza y aprendizaje para llevar a la práctica cada una de las etapas, éstas técnicas están direccionadas a cumplir con los objetivos de las fases y desarrollar múltiples capacidades, las mismas que deben ser escogidas por los docentes según las características de aprendizaje de los estudiantes.



ESTRATEGIAS
DE LA ETAPA 1
SENTIR



OBSERVACIÓN

Consiste en observar detenidamente a un grupo, acudiendo a donde están para registrar sus conductas y luego analizarlas.



Las cantidades de los materiales dependen del tamaño del grupo y de la organización del mismo.

Materiales a utilizar:

- » Cámaras de celulares.
- » Hojas A4.
- » Lápices y borradores.
- » Esferos de varios colores.

Objetivo:

Reunir datos sobre un contexto o persona convirtiéndose en "la sombra de quien desea investigar" sin que estos se den cuenta y registrando cada hábito, para comprender necesidades.

Potencia:

- » Aprendizaje cooperativo.
- » Las inteligencias múltiples.
- » La inteligencia servicial.
- » El pensamiento crítico y tolerancia.

Aplicación

1.- Antes de comenzar, los estudiantes deben definir a quién se observará y para que, qué se utilizará y el día en qué se acudirá.

2.- Luego indicarles que se deben dividir roles.

Se recomienda que los roles se asignen dependiendo de las habilidades de los estudiantes.

3.- Después los estudiantes deben acudir al lugar y cada uno ejecutará lo que se le ha determinado. Entre las actividades que deben desempeñar están: Grabar videos, realizar fotografías, escuchar conversaciones y trans-

cribirlas, dibujar lo observado o experimentar como si fueran usuarios, cada uno de ellos tendrá un asistente para que registre todo de manera textual. En cada actividad los estudiantes deben reflexionar el porque de lo observado o escuchado.

4.- Para finalizar se les pide que realicen un informe de los hábitos observados, en donde se deben incluir las imágenes, dibujos y capturas de los videos con sus descripciones y conclusiones.



PASEO

Salir de la institución a un lugar trascendental y observar carencias presentes.

Materiales a utilizar:

Los materiales a utilizar son de libre elección y dependen de la creatividad de los estudiantes.



Objetivo:

Reclutar datos sobre lo que se va a investigar por medio de materiales de libre elección para obtener información veraz y detallada sobre la necesidad o carencia.

Potencia:

- » Aprendizaje cooperativo.
- » Las inteligencias múltiples.
- » La inteligencia servicial.
- » El pensamiento crítico y tolerancia.

Aplicación

- 1.- Los estudiantes deben decidir a qué lugar acudirán.
- 2.- Después los estudiantes deben asistir al lugar y disfrutar el paseo a la vez que detectan necesidades ya sea observando o preguntando.
- 3.- Por último, el docente pide a sus estudiantes que realicen un informe de los hábitos detectados.



ENTREVISTA

Se trata de elegir a personas que puedan brindar información relevante para detectar necesidades, hay que cuidar no intimidar a los entrevistados y crear una conversación fluida.

Materiales a utilizar:

- » Cámaras de teléfonos celulares.
- » Grabadoras de teléfonos celulares.
- » Lápiz o esfero.
- » Libreta de anotaciones.



Otros materiales a utilizar son de libre elección y dependen de la creatividad de los estudiantes.

Objetivo:

Recopilar la información necesaria sobre las problemáticas que se desarrollan en el entorno mediante materiales de libre elección para obtener contenido veraz sobre las necesidades del ambiente.

Potencia:

- » Aprendizaje cooperativo.
- » La consideración de oportunidades
- » La inteligencia emocional.
- » La inteligencia experimental.

Aplicación

- 1.- Pedir a los alumnos que definan los materiales a utilizar para obtener la información necesaria para iniciar con el emprendimiento.
- 2.- Antes de comenzar, los estudiantes deben definir a quién se entrevistará y para qué, qué se utilizará y el día en que se acudirá.
- 3.- Solicitar permiso a la persona que se entrevistará.
- 4.- Indicarles a los estudiantes que se deben dividir roles, dependiendo de sus habilidades.
- 5.- Plantear las temáticas y posibles preguntas a realizar.
- 6.- Después los estudiantes deben visitar al entrevistado y cada uno ejecutará lo que se le ha determinado. Entre las actividades están: Realizar las preguntas, activar la grabadora, tomar fotos, prestar atención a las conversaciones y transcribir los puntos más importantes.
- 7.- Para finalizar se les pide que realicen un informe de las respuestas de la entrevista, en donde se deben incluir las imágenes tomadas y conclusiones.

ESTRATEGIAS
DE LA ETAPA 2
IMAGINAR

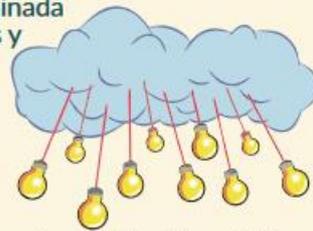


LLUVIA DE IDEAS

Consiste en expresar ideas en notas adhesivas sobre posibles soluciones a una determinada temática, valorando todas las opiniones y seleccionando la más adecuada.

Materiales a utilizar:

- » Notas adhesivas de varios colores.
- » Marcadores finos de varios colores.
- » Pizarra o pared.
- » Marcador de pizarra o tiza.
- » Hoja A4.
- » Esferos de varios colores.



Las cantidades de los materiales dependen del tamaño del grupo y de la organización del mismo.

Objetivo:

Idear alternativas mediante la expresión y registro de opiniones, para decidir el emprendimiento que solucionará la necesidad.

Potencia:

- » Aprendizaje cooperativo.
- » Las inteligencias múltiples.
- » La inteligencia servicial.
- » La inteligencia emocional.
- » El pensamiento crítico y tolerancia.

Aplicación

Los estudiantes debieron realizar anteriormente el informe de la etapa sentir.

- 1.-El profesor debe escribir en la pizarra ¿De qué forma le podemos dar solución a...?.
- 2.-Dar cinco minutos para que los estudiantes piensen y escriban en las notas sus propuestas de ideas solucionadoras.
- 3.-Pedir voluntarios para que expliquen sus ideas y peguen sus notas en la pizarra, repetir este paso hasta que no haya voluntarios y sin criticar las opiniones.

4.-Después se analizan las ideas y se realizan las más factibles e innovadoras.

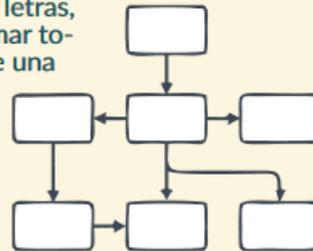
- 5.-Se procede a una votación para selección la opción ganadora.
- 6.-Se finaliza pidiendo que elaboren un plan de negocio.





MAPAS CONCEPTUALES

Representación gráfica que emplea letras, líneas, flechas o círculos. Para plasmar todo lo necesario para la ejecución de una idea de emprendimiento.



-Las cantidades de los materiales dependen del tamaño del grupo y de la organización del mismo.

-Otros materiales a utilizar son de libre elección.

Materiales a utilizar:

- » Lápiz.
- » Borrador.
- » Esferos.
- » Lápices de colores.
- » Marcadores finos de varios colores.
- » Regla.
- » Hojas A4.

Objetivo:

Representar las posibles soluciones a la problemática en contrada mediante materiales didácticos o de libre elección para organizar las ideas de lo general a lo particular y así llegar a un consenso.

Potencia:

- » La consideración de oportunidades.
- » Las inteligencias múltiples.
- » La inteligencia experimental.
- » El aprendizaje autodidacta.

Aplicación

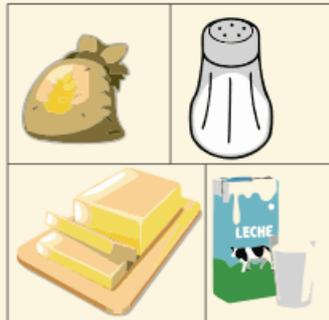
Los estudiantes debieron haber investigado las problemáticas en su entorno.

- 1.-El maestro debe guiar con motivación a su clase para integrarlos en la realización de mapas conceptuales.
- 2.-Los estudiantes deben tener claro que no existe una simetría para la creación de éstos mapas conceptuales ya que no hay ni uno idéntico o similar a otro.
- 3.-Los educandos deben identificar las ideas o soluciones principales a la problemática.

- 4.-Explicar a la clase las ideas.
- 5.-Los estudiantes deben ordenar desde las ideas más innovadoras hasta aquellas que crean menos importantes.
- 6.-A continuación, se eligen las mejores y se las plasma en el mapa conceptual con líneas, flechas o círculos y escribiendo los distintos aspectos necesarios para alcanzar la idea.
- 7.-Se finaliza pidiendo que elaboren un plan de negocio.

ESTRATEGIAS
DE LA ETAPA 3
ACTUAR

MOSAICOS



Materiales a utilizar:

- » Hojas A4, cartulina o foamix.
 - » Lápices y borradores.
 - » Esferos de varios colores.
 - » Cinta adhesiva.
 - » Recortes de imágenes.
 - » Tijeras. » Goma.
- » Aprendizaje cooperativo.
 - » Las inteligencias múltiples.

Consiste en reunir varias imágenes de un mismo emprendimiento, para plantear visualmente todo lo que se necesita para llevarlo a cabo.

Objetivo:

Permitir que el educador y el educando manejen el mismo lenguaje visual y busquen elementos de inspiración, expresión y concreción de los conceptos que desean compartir al comunicar las problemáticas y soluciones ya pensadas.

Potencia:

- » La inteligencia experimental.
- » El aprendizaje autodidacta.

Aplicación

Los estudiantes debieron haber investigado como elaborar de manera real un negocio.

- 1.-El estudiante debe cortar imágenes u objetos.
- 2.-Se debe comunicar a la clase que deben seleccionar los elementos que trasladarán a la cartulina, foamix u hoja.
- 3.-Recomendar a los alumnos que apliquen herramientas del pensamiento visual.
- 4.-El maestro deberá revisar perso-

nalmente el trabajo de los colegas para revisar si lleva concordancia con el emprendimiento.

- 5.-Los jóvenes tendrán que reconocer como aportar al mosaico.
- 6.-Los docentes y estudiantes deben analizar la información, recortes, imágenes u objetos que contiene el mosaico y se irá re forzando mientras se contemplan elementos faltantes que completen el fin.
- 7.-Ejecutar el emprendimiento.



GUIONES GRÁFICOS



Dibujos en secuencias para representar los pasos a seguir de un emprendimiento.

Materiales a utilizar:

- » Esfero o lápiz.
- » Borrador.
- » Lápices de colores.
- » Marcadores de colores.
- » Hojas A4

Objetivo:

Graficar ideas o soluciones asociadas a la problemática y solución dada a partir de secuencias.

Potencia:

- » Aprendizaje cooperativo.
- » Las inteligencias múltiples.
- » La inteligencia experimental.
- » El aprendizaje autodidacta.

Aplicación

Los estudiantes debieron haber investigado como elaborar de manera real un negocio.

- 1.-Especificar a los educandos que como primer paso deben tener claro un pequeño guion literario mental sobre la solución propuesta.
- 2.-Pedir a los alumnos que decidan sobre que material aplicarán el guion representativo.
- 3.-El maestro debe describir que los colegas deben diferenciar las ideas primarias de las secundarias.
- 4.-Reconocer la secuencia de las posibles soluciones a la solución ya planteada.

5.-Revisar las delimitaciones de las secuencias que han creado los estudiantes.

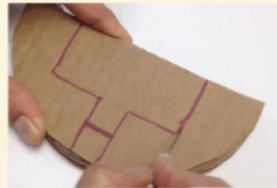
6.-El docente debe dar a conocer técnicas básicas de dibujo o ilustración.

7.-Los educadores deben reflexionar sobre el enfoque que se le está dando a la resolución de la problemática hallada en el entorno.



MAQUETAS

Expresión de las ideas con materiales que no son los reales y en tamaño reducido, para detectar puntos positivos y negativos del emprendimiento.



Materiales a utilizar:

- » Los materiales a utilizar son de libre elección y dependen de la creatividad de los estudiantes.

Objetivo:

Representar la idea del negocio mediante materiales de libre elección para corregir errores de los planes.

Potencia:

- » Aprendizaje cooperativo.
- » La consideración de oportunidades.
- » Las inteligencias múltiples.
- » La inteligencia emocional.
- » La inteligencia experimental.
- » El aprendizaje autodidacta.

Aplicación

Los estudiantes debieron haber investigado como elaborar de manera real un negocio.

- 1.-Pedir a los alumnos que definan como van a representar la idea de solución o de negocio y los materiales que necesitarán.
- 2.-Comunicar que deben repartirse los roles que cada uno desempeñará.
- 3.-Los estudiantes deben armar su maqueta según deseen.
- 4.-Los jóvenes tendrán que hacer un stand para presentar la maqueta.
- 5.-El maestro deberá pedirles a estudiantes de otros cursos o profesores

que acudan a ver, hacer preguntas y criticar los prototipos.

6.-Los alumnos deberán responder a todas las preguntas y registrar todas las críticas escuchadas para luego mejorar el producto o servicio.

7.-Crear de manera real la idea del negocio, de acuerdo a lo previamente investigado y a las mejoras.

Esta técnica no obliga a realizar todo el mismo día, debido a que hay que evitar pedagogía por asfixia.



**ESTRATEGIAS
DE LA ETAPA 4
COMPARTIR**

EXPOSICIONES

Explicación verbal dentro de aula, de un solo expositor en donde se habla de la propuesta de emprendimiento, para que sea conocida por personas que pueden financiar la idea.



Otros materiales a utilizar son de libre elección.

Materiales a utilizar:

- » Paleógrafos.
- » Imágenes.
- » Marcadores de pizarra.
- » Goma.

Objetivo:

Exponer la idea del emprendimiento mediante materiales de libre elección para dar a conocer información veraz sobre las posibles soluciones a la problemática.

Potencia:

- » Aprendizaje cooperativo.
- » La consideración de oportunidades.
- » Las inteligencias múltiples.
- » La inteligencia emocional.
- » La inteligencia experimental.
- » El aprendizaje autodidacta.

Aplicación

Los estudiantes debieron haber ejecutado la idea de negocio.

El docente y alumnos deben definir a qué personas relevantes invitarán.

1.-Solicitar a los estudiantes que definan cómo van a dar a conocer la solución o negocio y los materiales que necesitarán.

2.-Notificar que deben dividirse los roles que cada uno desempeñará, entre los que se encuentran los expositores, los que se encargarán de

registrar las críticas y sugerencias y los organizadores.

3.-Cada uno debe ejecutar los roles asignados en el día de la exposición.

4.-Se termina con un informe de las críticas y sugerencias del producto o servicio real.

Los roles deberán ser divididos según la voluntad de los estudiantes.



FERIAS

Presentación en el exterior de las aulas o fuera de la institución para dar a conocer el emprendimiento.

Materiales a utilizar:

» Los materiales a utilizar son de libre elección y dependen de la creatividad de los estudiantes.



Las cantidades de los materiales dependen del tamaño del grupo y de la organización del mismo.

Objetivo:

Presentar la idea de negocio ejecutada para comprobar su funcionalidad y escuchar sugerencias.

Potencia:

- » La creatividad.
- » La inteligencia emocional.
- » La inteligencia experimental.
- » Las inteligencias múltiples.
- » Aprendizaje cooperativo.
- » La consideración de oportunidades.

Aplicación

Los estudiantes debieron haber ejecutado la idea de negocio.

1.-Solicitar a los estudiantes que definan como van a dar a conocer la solución o negocio y los materiales que necesitarán.

2.-Notificar que deben dividirse los roles que cada uno desempeñara, entre los que se encuentran los presentadores de la feria, los que se encargarán de registrar las críticas y sugerencias y los organizadores.

3.-Cada uno debe ejecutar los roles asignados en el día de la feria.

4.-Se termina con un informe de las críticas y sugerencias del producto o servicio real.

Los roles deberán ser divididos según la voluntad de los estudiantes.



ESTRATEGIAS
DE LA ETAPA 5
EVALUAR

MALLA DE EVALUACIÓN

Sirve para reconocer los aspectos positivos y negativos de la actividad emprendedora, además de identificar qué se debería mejorar e idear resoluciones.



Las cantidades dependen del número de estudiantes.

Materiales a utilizar:

- » Pizarra.
- » Marcador de pizarra líquido o tiza.
- » Notas adhesivas de varios colores.

Objetivo:

Reconocer los aspectos positivos y negativos de la ejecución del plan de negocios e idear soluciones para las falencias.

Potencia:

- » Aprendizaje cooperativo.
- » Inteligencia servicial.
- » Consideración de posibilidades.
- » Pensamiento crítico.

Aplicación

Los estudiantes debieron haber socializado el informe de la etapa anterior.

1.-El maestro debe fraccionar el espacio de la pizarra en cuatro partes, en la porción de arriba de la izquierda debe dibujar un signo más, en la porción de arriba de la derecha un triángulo, en la porción de debajo de la brecha un foco, y en la de la izquierda un signo de interrogación.

2.-Explicar que tienen 5 minutos para escribir en las notas adhesivas los aspectos positivos y negativos del emprendimiento.

3.-Solicitar voluntarios para que expliquen sus opiniones y coloquen las cosas positivas en el signo más y las negativas en el triángulo.

4.-Comunicarles a los estudiantes que tienen 5 minutos para formular interrogantes de las fallas y las ideas de las nuevas soluciones.

5.- Pedir voluntarios para que expresen las cuestiones y las peguen en el signo de interrogación y las respuestas de soluciones en el foco.

6.- Analizar las propuestas y elegir mediante votación a la más factible.

Se finaliza solicitando que hagan una planificación de las mejoras.



JUEGO DE ROLES

Se trata de hacer dramatizaciones de las críticas constructivas escuchadas en la etapa anterior, para analizar si son realizables o no, además de idear nuevas contribuciones.



Materiales a utilizar:

» Los materiales a utilizar son de libre elección y dependen de la creatividad de los estudiantes.

Objetivo:

Dramatizar las críticas de las personas que asistieron a la feria o exposición utilizando la inteligencia kinestésica para corregir las falencias del proyecto.

Potencia:

- » Aprendizaje cooperativo.
- » La consideración de oportunidades.
- » Las inteligencias múltiples.
- » La inteligencia emocional.
- » La inteligencia experimental.
- » El aprendizaje autodidacta.

Aplicación

Los estudiantes debieron haber analizado las críticas y planificado su mejora.

- 1.-Entre equipos de trabajo se debe definir los roles, expresiones y acciones por cada personaje que interviene en la dramatización.
- 2.-El maestro define los tiempos de ejecución del juego de roles.
- 3.-El docente hace la apertura de la ejecución del juego de roles.

- 4.-Los educandos hacen la manifestación de los personajes.
- 5.- El docente y estudiantes analizan las mejoras y deciden si deben aplicarse o realizar más modificaciones.
- 6.- Se finaliza con un informe de las ediciones.



LLUVIA DE IDEAS

Consiste en expresar todas las ideas de mejoras que deben realizarse para el emprendimiento, en donde se descartan las no realizables y se eligen las mejores.



Las cantidades dependen del tamaño del grupo y de la organización del mismo.

Materiales a utilizar:

- » Notas adhesivas de varios colores.
- » Marcadores finos de varios colores.
- » Pizarra o pared.

Objetivo:

Evaluar mediante el análisis de las críticas de la etapa compartir, si el emprendimiento es factible y las mejoras que deben hacerse.

Potencia:

- » Aprendizaje cooperativo.
- » Las inteligencias múltiples.
- » La inteligencia servicial.
- » El pensamiento crítico y tolerancia.

Aplicación

1.-El profesor debe escribir en la pizarra ¿Las soluciones propuestas fueron factibles? ¿Qué mejoras deberían hacerse?

2.-Dar diez minutos para que los estudiantes piensen y escriban sobre las respuestas a las interrogantes planteadas en las notas adhesivas.

3.-Pedir voluntarios de cada grupo para que peguen las notas adhesivas y comenten sus posturas, los demás deben escuchar atentamente y sin criticar las opiniones o dar malos comentarios.

4.-Después se analizan las respuestas para decidir si las modificaciones son idóneas y comprobar si el proyecto es factible.

5.-Los puntos tres y cuatro deben hacerse por cada grupo de emprendimiento.

6.-Se procede a una felicitación por el arduo trabajo colectivo.

7.-Se finaliza pidiendo que conviertan en algo real su emprendimiento.



INTELIGENCIAS Y HABILIDADES

que abarca el Método "Design Thinking"



¿CUÁLES SON LAS INTELIGENCIAS
QUE ABARCA Y HABILIDADES
QUE PROPORCIONA
EL DOCENTE A SUS ESTUDIANTES
DURANTE LA APLICACIÓN DEL
MÉTODO

DESIGN THINKING?



La aplicación de esta metodología hace posible que los estudiantes asimilen y potencien distintas inteligencias que les serán muy útiles para cualquier ámbito. Es importante que se les indique a los alumnos las capacidades que van a adquirir cada vez que vayan a hacer alguna actividad, esto les enseñará a actuar siempre con propósitos.

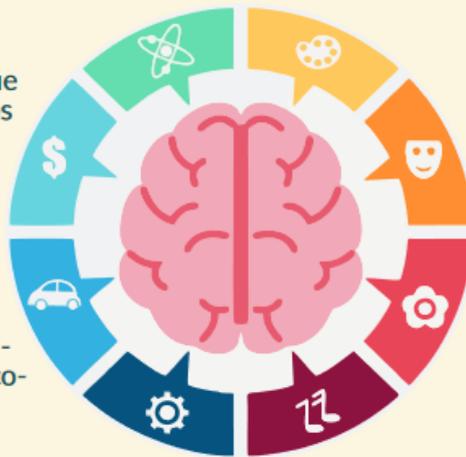


INTELIGENCIAS QUE ABARCA EL MÉTODO DESIGN THINKING.

El método Design Thinking introduce inteligencias en donde se le da énfasis a las emociones como factor para el progreso de las actividades de aprendizaje.

Inteligencia integral

Es una inteligencia que trata de incluir a todos los colegas, aquí se estiman las capacidades diversas, debido a que las actividades se componen de varios aspectos por lo que es necesario unir educandos con disímiles particularidades, como:



Manejo de la expresión escrita y el habla, imaginación, manifestaciones melódicas, preocupación por el cuidado del medio ambiente, etc.



Inteligencia Emocional

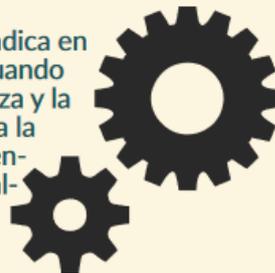
Esta inteligencia se maneja de la siguiente forma:



Dominio para descubrir los sentimientos personales, calmarse ante situaciones negativas que puede producir el entorno como el estrés, nerviosismo, enojo, tristeza, y la creación de la automotivación y la autoestima que permitirán alcanzar un mejor rendimiento académico.

Inteligencia Experimental

La inteligencia experimental radica en los saberes que se obtienen cuando con el fin de descubrir la certeza y la efectividad de algo se lo lleva a la práctica, y se hacen varios intentos, poniendo atención a las faltas para corregirlas y ya no cometerlas.





HABILIDADES QUE EL MÉTODO POSIBILITA

El método Design Thinking hace que los colegas se conviertan en creadores de sus propios conocimientos y aprovechen las disímiles fuentes existentes, no posean una inclinación hacia ni los pensamientos de avaricia sino más bien de ayuda a los desfavorecidos, sean competentes de integrarse y siempre mediten todos los aspectos que pueden cambiar los planes.

Aprendizaje cooperativo

Se potencia la instrucción en donde los educandos forman grupos para juntos convertirse en equipos y así gestionar todo lo necesario para ejecutar actividades:



Se enseña a confiar en los demás y a valorar las habilidades ajenas, además de ser condescendientes y fraternos cuando otros compañeros no comprendan ayudándolos.





Inteligencia Servicial

Al ser una sistemática que fija su esmero en identificar carencias de las personas que generalmente corresponden a un ambiente próximo promueve la servicialidad:

- » No realiza producciones que dañen a la colectividad.
- » No promueve iniquidades, injusticias, contaminaciones.



Aprendizaje autodidacta

No existen límites para el aprendizaje y los educandos de hoy en día lo saben gracias al crecimiento exponencial de la red más grande del mundo "internet", todo esto debido al avance y las nuevas tecnologías, éste aprendizaje inculca la:

- » Indagación e investigación para adquirir nuevas destrezas.
- » Fomenta la instrucción personal digital.





Bibliografía

-Álvarez, B. (25 de 04 de 2017). E-learning en Galileo. Obtenido de <http://elearning.galileo.edu/?p=1141>

-Hernando, A. (2015). Viaje a la escuela del silgo XXI. Madrid: Fundación Telefónica.

-Hernando, A., & Felber, V. (29 de 09 de 2013). Design Thinking Escuela. Madrid y Santiago de Compostela: Pedagogía de la innovación. Obtenido de https://issuu.com/alfredohc/docs/design_thinking_escuela

-Martínez, N. (2014). ProtoThinking, pensamiento de diseño en acción. Bogotá: CreateSpace Independent Publishing Platform.

-Navarro, J. (22 de 06 de 2017). Definición ABC. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/general/pensamiento.php>

-Reimers Design. (20 de 04 de 2015). Los que no. Recuperado el 20 de 06 de 2018, de <http://losqueno.com/wp-content/uploads/2015/04/DICCIONARIO-DISE--O.pdf>

-Serrano, M., & Blázquez, P. (2014). Design Thinking, líder del presente, crea el futuro. Madrid: ESIC EDITORIAL. Obtenido de <https://edoc.site/libro-design-thinking-pdf-free.html>



La mente que le da apertura a una nueva idea, jamás volverá a cerrarse.

Albert Einstein.

Cantos Inés & Monserrate Selena, 2018

MAESTRO
DESIGN

Imagen No 6
Afiche

Universidad de Buenos Aires
Facultad de Ciencias Sociales
Departamento de Marketing y Publicidad

Aprende a aplicar el Método
“Design Thinking”

Ingresando a:

www.maestrodeshignhuerta.wixsite.com/huerta

MAESTRO
DESIGN

Metodología didáctica
para emprendedores

También puedes usar
este código QR con un
lector QR en tú celular.

Autoras: Inés Cantos Intriago
Selena Monserrate Yagual

2018

Imagen No 7
Portada del bloc de imágenes



Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

¿Qué es Maestro Design?

Es un portal educativo en donde se encuentra contenido audio-visual de las técnicas de cada etapa del método “Design Thinking” que fueron seleccionadas como predilectas por los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón”, un manual descargable explicativo del método e hipervínculos para complementar la asimilación.



¿Qué es Design Thinking?

La sistemática Design Thinking es un método educativo innovador que busca la creación de jóvenes con una visión de acción, a través de cinco fases: sentir, imaginar, actuar, compartir y evaluar es una guía para los emprendimientos de los educandos y se enfoca en comprender las necesidades del mundo exterior para idear soluciones exitosas y eficaces.



Imagen No 10
Página de Inicio



La página de inicio posee una bienvenida al portal educativo, se ha situado el nombre del método y debajo tres botones que al darles clic sirven de acceso a los videos, manual e hipervínculos. En la parte derecha hay un video introductorio.

Si se sigue bajando en la misma página aparece una explicación de quiénes son las autoras y el objetivo de la existencia del portal, además de datos de contactos.

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Imagen No 11
Página de Videos

Este página web se diseñó con la plataforma **WIX**.com. Crea tu página web hoy. [Comienza ya](#)

MAESTRO DESIGN

INICIO **VIDEOS** MANUAL HIPERVÍNCULOS

ETAPA SENTIR
ETAPA IMAGINAR
ETAPA ACTUAR
ETAPA COMPARTIR
ETAPA EVALUAR

VIDEOS

Aprende a usar el método Design Thinking en tus clases

Introducción a "Design Thinking"

Etapa 1 Etapa 2 Etapa 3 Etapa 4 Etapa 5

<https://maestrodeshignhuerta.wixsite.com/huerta/videos>

Al dar clic en la página "Videos" aparecen miniaturas de los videos que son parte del portal. Pero además la página de videos posee un menú despegable, que contiene subpáginas con los videos explicativos de técnicas de cada etapa y uno introductorio. Esta información enseña las técnicas del método Desing Thinking seleccionadas según las preferencias de los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Universitaria "Francisco Huerta Rendón" para la asignatura de Emprendimiento y Gestión".

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Imagen No 12
Página de Manual

The image shows a screenshot of a website page. At the top, the word "Manual" is displayed in a large, green, sans-serif font. Below this, a browser address bar shows the URL "https://maestrodeshuerta.wixsite.com/huerta/manual". A navigation menu is visible with the following items: "INICIO", "VIDEOS", "MANUAL" (highlighted in yellow), and "HIPERVINCULOS". The main content area has a dark green header with the text "MANUAL 'DISEÑANDO EL PENSAMIENTO'" and a sub-header "Encuentra contenido de las etapas y técnicas del método 'Design Thinking'". Below this is a large graphic of a lightbulb with a globe inside, and a yellow button that says "DESCARGA EL MANUAL AQUÍ".

Esta página permite la descarga del manual "Diseñando el pensamiento", donde se detallan todas las técnicas seleccionadas tanto las que fueron explicadas en los videos y las que no, para acceder se debe localizar el menú que se encuentra en la parte superior derecha del portal educativo y dar clic en "Manual".

Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Imagen No 13
Página de Hipervínculos



Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

Imagen No 14
Material P.O.P.



Elaborado por: (Cantos & Monserrate, 2018)

4.7. Referencias Bibliográficas

Agencia Central de Inteligencia [CIA]. (02 de 05 de 2018). *Central Intelligence Agency*. Recuperado el 20 de 05 de 2018, de <https://www.cia.gov/library/publications/resources/the-world-factbook/geos/ec.html>

Agencia la nave. (19 de Mayo de 2014). Obtenido de <https://blog.agencialanave.com/el-pensamiento-lateral-de-edward-de-bono/>

Aguilera, A. (09 de Marzo de 2018). *Research Gate* . Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/318458216_El_pensamiento_El_pensamiento_divergente_Que_papel_juega_creatividad

Alejo, J., Nieves, A., & Ruiz, L. (2016). *Repositorio de la Pontificia Universidad Javeriana*. Recuperado el 20 de 06 de 2018, de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/20443/AlejoGutierrezJennifer2016.pdf?sequence=1>

Almendral, J. (16 de 11 de 2015). *Modelo de aprendizaje*. Obtenido de <https://modelodeaprendizaje.wikispaces.com/file/view/Interestructurante.pptx>

Álvarez, B. (25 de 04 de 2017). *E-learning en Galileo*. Obtenido de <http://elearning.galileo.edu/?p=1141>

Amgamarca, D. (24 de Febrero de 2016). *Emprendimiento y Gestión* . Obtenido de <http://emprendimientoygestion300.blogspot.com/>

Araujo, O. (16 de Septiembre de 2017). *Exito y superación personal*. Obtenido de <https://www.exitoysuperacionpersonal.com/frases-sobre-la-educacion/>

Asamblea Nacional de la República del Ecuador. (31 de 03 de 2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito, Ecuador: Editora Nacional. Recuperado el 15 de 06 de 2018, de <http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec023es.pdf>

Asamblea Nacional de la República del Ecuador. (20 de 10 de 2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito, Ecuador. Obtenido de

https://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf

Asamblea Nacional de la República del Ecuador. (10 de 05 de 2011). Ley Orgánica de Economía Popular y Solidaria y del Sector Financiero Popular y Solidario. Quito, Ecuador. Obtenido de http://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_econ.pdf

Baena, G. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Grupo Editorial Patria.

Baldwin, J. (16 de 11 de 1963). *BrainyQuote*. Obtenido de <https://www.brainyquote.com/es/autores/james-a-baldwin?lgm=l>

Banco Central del Ecuador [BCE]. (01 de 2018). *BCE*. Recuperado el 20 de 05 de 2018, de Banco Central del Ecuador: <http://sintesis.bce.ec:8080/BOE/BI/logon/start.do?ivsLogonToken=bceqsappbo01:6400@2530459JH2I4HRPG81fmFkMzW6h3t42530457JEjLOZtF4NA2SKEmQ0vogoV>

Banco Internacional de Reconstrucción y Fomento & Banco Mundial. (2018). *Doing Business 2018, Reforming to Create Jobs*. Washington. Recuperado el 20 de 05 de 2018, de http://espanol.doingbusiness.org/~/_media/WBG/DoingBusiness/Documents/Annual-Reports/English/DB2018-Full-Report.pdf

Bastar, S. (2012). *Metodología de la investigación*. México: Red Tercer Milenio.

Benassini, M. (2013). *Introducción a la investigación de mercados enfoque para América Latina* (Tercera ed.). México: Pearson.

Blázquez, D. (21 de 12 de 2015). *INDE*. Obtenido de http://www.inde.com/files/productos_documentos/4_a-concepciones.pdf

Bravo, G., Loor, M., & Saldarriaga, P. (2017). Las bases psicológicas para el desarrollo del aprendizaje autónomo. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 32-45.

Cáliz, S. (06 de 11 de 2017). *Aprender a pensar*. Recuperado el 22 de 05 de 2018, de <https://aprenderapensar.net/2017/11/06/design-for-change/>

- Camacho, F. (2011). Educación en design thinking para el desarrollo. *Diseño sin fronteras*, (pág. 196). México. Recuperado el 03 de 05 de 2018, de <http://www.dis.iberomexico.mx/conference/2011/LibroMX2011.pdf>
- Cano, D. (30 de Noviembre de 2016). *Rabida*. Obtenido de <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/13146/Metodologia%20colaborativas.pdf?sequence=2>
- Cantos, C., & Monserrate, Y. (2018). *Imagotipo de la propuesta*. Guayaquil.
- Cantos, C., & Monserrate, S. (2018). *Presupuesto de la propuesta "Desin Thinking"*. Guayaquil.
- Cantos, I., & Monserrate, S. (2018). *Afiche para institución*. Guayaquil.
- Cantos, I., & Monserrate, S. (2018). *Biblioteca de color Pantone 2695 C*. Guayaquil.
- Cantos, I., & Monserrate, S. (2018). *Biblioteca de color Pantone 5473 C*. Guayaquil.
- Cantos, I., & Monserrate, S. (2018). *Cuadro de Operacionalización de las variables*. Guayaquil.
- Cantos, I., & Monserrate, S. (2018). *Estratos de la muestra de la Unidad Educativa Universitaria "Francisco Huerta Rendón"*. Guayaquil.
- Cantos, I., & Monserrate, S. (2018). *Guion de la etapa 1*. Guayaquil.
- Cantos, I., & Monserrate, S. (2018). *Guion de la etapa 2*. Guayaquil.
- Cantos, I., & Monserrate, S. (2018). *Guion de la etapa 3*. Guayaquil.
- Cantos, I., & Monserrate, S. (2018). *Guion de la etapa 4*. Guayaquil.
- Cantos, I., & Monserrate, S. (2018). *Guion de la etapa 5*. Guayaquil.
- Cantos, I., & Monserrate, S. (2018). *Guion de la Introducción del portal*. Guayaquil.
- Cantos, I., & Monserrate, S. (2018). *Guion para la socialización*. Guayaquil.
- Cantos, I., & Monserrate, S. (2018). *Material P.O.P*. Guayaquil.
- Cantos, I., & Monserrate, S. (2018). *Muestra de la Unidad Educativa Universitaria "Francisco Huerta Rendón"*. Guayaquil.
- Cantos, I., & Monserrate, S. (2018). *Plan de trabajo de la propuesta*. Guayaquil.
- Cantos, I., & Monserrate, S. (2018). *Tabla de la Población de la Unidad Educativa Universitaria "Francisco Huerta Rendón"*. Guayaquil.

- Cantos, I., & Monserrate, Y. (2018). *Biblioteca de color Pantone 611 C*. Guayaquil.
- Cantos, I., & Monserrate, Y. (2018). *Slogan de la propuesta*. Guayaquil.
- Cantos, I., & Monserrate, S. (2018). *Análisis e interpretación de los resultados*. Guayaquil.
- Cárdenas, J., Coronel, E., & Mezarina, C. (21 de 12 de 2015). *Universidad Continental*. Obtenido de http://ucontinental.edu.pe/recursos-aprendizaje/documentos/boletines/2Proceso_ensenanza.pdf
- Carrizales, O. (2015). Meanings of human relations at university. *Revista Informe de Investigaciones Educativas*, 63-76. Recuperado el 19 de 06 de 2018, de <http://biblo.una.edu.ve/ojs/index.php/IIE/article/viewFile/1693/1736>
- Cas, D. (30 de Marzo de 2013). *Prezi*. Obtenido de https://prezi.com/i1kgqc_uvmj7/modelo-educativo-interestructurante/
- Castillo, M., Álvarez, A., & Cabana, V. (04 de 09 de 2014). Design Thinking: cómo guiar a estudiantes, emprendedores y empresarios en su aplicación. *Revista Científica de Ingeniería Industrial*, 35(3), 301-311. Recuperado el 12 de 05 de 2018, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-59362014000300006
- Castillo, R., & González, D. (11 de 2016). *Research Gate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/309566644_DESIGN_THINKING_APLICADO_A_PROCESOS_DE_INVESTIGACION_CUALITATIVA_EXPERIENCIA_CON_UNA_TESIS_DOCTORAL
- Centro de Perfeccionamiento, Experimentación e Investigaciones Pedagógicas. (07 de Octubre de 2017). *Ministerio de Educación, República de Chile*. Obtenido de <http://www.cpeip.cl/wp-content/uploads/2017/10/MBE.pdf>
- Chila, J. (09 de 2017). *Repositorio Digital de la Universidad de Guayaquil*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/26374/1/BFILO-PMP-17P47.pdf>

- Consultores, A. (30 de Mayo de 2016). *Aiteco*. Obtenido de <https://www.aiteco.com/que-es-un-proceso/>
- Córdova, F. (05 de 2015). *Repositorio Digital de la Pontifica Universidad Católica del Ecuador*. Obtenido de <http://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1394/1/75802.pdf>
- Danel, O. (10 de Abril de 2016). *Research Gate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/300392720_Gestion_del_proceso_de_ensenanza_ensenanza-aprendizaje_en_la_educacion_superior
- Del Pilar, J. (10 de 05 de 2013). *Modelo Educativo Interestructurante*. Bogotá.
- Del Río Sadornil, Dionisio. (2013). *Diccionario-glosario de metodología de la investigación social* (Digital ed.). Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia. Recuperado el 10 de 06 de 2018, de <https://books.google.com.ec/books?id=XtIEAgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=metodologia+de+investigacion+cuantitativa+2013&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwim2dL1xMrbAhXLk1kKHXMpCbUQ6AEISzAG#v=onepage&q&f=false>
- Denzin, N., & Lincoln, Y. (2015). *The Sage Handbook of Qualitative Research*. Inglaterra: Sage Publications.
- Díaz de Rada, V. (2015). *Manual de trabajo de campo de la encuesta: (presencial y telefónica)* (Segunda ed.). Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Dieterich, H. (2013). *Nueva guía para la investigación científica*. México: Grupo Editor Orfilia Valentini, S.A. de C.V.
- Dueñas, J. (2015). *Planificación de la investigación de mercados*. España: Editorial Elearning S.L.
- Escuela Europea de Dirección y Empresa. (24 de Marzo de 2015). *EUDE*. Obtenido de <https://www.eude.es/10-caracteristicas-del-buen-emprendedor/>

- Espinoza, H. (10 de Octubre de 2017). *Infoautònomos*. Obtenido de <https://infoautonomos.eleconomista.es/ser-autonomo-o-no/ventajas-y-desventajas-de-ser-emprendedor/>
- Esquivel, M. (12 de 07 de 2016). Design Thinking para la PYME. (R. d. Chile, Entrevistador) Santiago de Chile, Chile. Recuperado el 23 de 05 de 2018, de <http://docplayer.es/75028806-Design-thinking-31-magazine-innovando-desde-la-observacion-kotler-business-program-el-marketing-al-alcance-de-todos-creatividad-para-innovar.html>
- Esteban, Á., & Molina, A. (2014). *Investigación de Mercados*. Madrid: ESIC Editorial.
- Francés, F., Alaminos, A., Penalva, C., & Santacreu, Ó. (2014). *El proceso de la medición de la realidad social: la investigación a través de encuestas*. Cuenca: PYDLOS Ediciones. Obtenido de https://issuu.com/ucuenca/docs/el_proceso_de_medicio__n_de_la_real
- Garcés, S. (20 de 08 de 2016). *Universidad de los Andes*. Obtenido de <http://www.solegarces.education/2013/04/que-es-un-portal-educativo.html>
- García, M. (26 de Febrero de 2014). *Revista de Ciencias de la Educación, Artes y Humanidades, Nº 28-2014, pp. 147-159*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4925889.pdf>
- Gardner, H. (13 de 11 de 2017). *Design for Change*. Obtenido de <http://www.dfcworld.com/SITE/Research>
- Gaxiola, J. (16 de 11 de 2015). *Academia Edu*. Obtenido de https://www.academia.edu/15692246/Aprendizaje_basado_en_Design_Thinking
- Gómez, M. (2010). *Introducción a la metodología de la investigación científica* (Segunda ed.). Córdoba: Brujas. Recuperado el 10 de 06 de 2018
- Gómez, M. (28 de Septiembre de 2017). *e Learning Masters*. Obtenido de <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>

- González, O., & González, L. (2015). El enfoque epistemológico empirista-inductivo en las investigaciones de campo. *Revista Especializada en Educación*, 186-294. Obtenido de <http://www.produccioncientifica.luz.edu.ve/index.php/encuentro/article/view/21114/20963>
- Guerrero, G., & Guerrero, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Grupo Editorial Patria.
- Herna, J. (2016). *Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo"*. Obtenido de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1243/BC- TES-0076.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, A., & Duarte, I. (2015). *Metodología de la investigación*. México: Colegio de Bachilleres del Estado de Sonora. Recuperado el 06 de 06 de 2018
- Hernández, G. (05 de Febrero de 2017). *El Nacional*. Obtenido de http://www.el-nacional.com/noticias/literatura/aprendizaje-para-era-digital_79253
- Hernández, M. (14 de 04 de 2013). *Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*. Recuperado el 13 de 06 de 2018, de https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/maestria/documentos/LECT86.pdf
- Hernando, A. (2015). *Viaje a la escuela del siglo XXI*. Madrid: Fundación Telefónica.
- Hernando, A., & Felber, V. (29 de 09 de 2013). *Design Thinking Escuela*. Madrid y Santiago de Compostela: Pedagogía de la innovación. Obtenido de https://issuu.com/alfredohc/docs/design_thinking_escuela
- Herrera, C. (19 de Enero de 2016). *Compartir Palabra Maestra*. Obtenido de <https://compartirpalabramaestra.org/recursos/herramientas-tic/red-latinoamericana-de-portales-educativos-una-comunidad-de-intercambio-y-colaboracion>
- Korn, J. (12 de 07 de 2016). El rol del diseño en la sociedad. (R. d. Chile, Entrevistador) Santiago de Chile, Chile. Recuperado el 23 de 05 de 2018, de <http://docplayer.es/75028806-Design-thinking-31->

magazine-innovando-desde-la-observacion-kotler-business-program-el-marketing-al-alcance-de-todos-creatividad-para-innovar.html

Kotler, & Armstrong. (2013). *Fundamentos del Marketing*. (A. Mues, Trad.) México: Pearson Educación. Recuperado el 2018 de 05 de 27

Lara, E. (2013). *Fundamentos de investigación - Un enfoque por competencias* (Segunda ed.). México: Alfaomega Grupo Editor S.A. Recuperado el 12 de 06 de 2018

Lcdo. Stenio Martínez Cruz. (1996). Yo quiero ser Maestro. En *25 Años Boda de Plata del Colegio Universitario Francisco Huerta Rendón*. Guayaquil.

Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2016). Designing for Growth. *Revista de la Asociación de Marketing Directo y digital de Chile*. Recuperado el 23 de 05 de 2018, de <http://docplayer.es/75028806-Design-thinking-31-magazine-innovando-desde-la-observacion-kotler-business-program-el-marketing-al-alcance-de-todos-creatividad-para-innovar.html>

Maldonado, J. (06 de 09 de 2015). *Issuu*. Recuperado el 11 de 06 de 2018, de https://issuu.com/joseangelmaldonado8/docs/la_metodologia_de_la_investigacion

Maris, S., & Difabio de Anglat, H. (2015). Los Modelos Teóricos del aprendizaje auto-regulado y la concepción de persona. *Revista de Orientación Educativa*, 95-110.

Martín, O. (08 de 05 de 2016). *Innedu*. Obtenido de <https://www.innedu.es/design-thinking-en-educacion-infografia/>

Martínez, A. (21 de 06 de 2016). *Lagahe*. Obtenido de <https://lagahe.com/partes-sitio-web/>

Martínez, C., & González, G. (2014). *Técnicas e instrumentos de recogida y análisis de datos*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Martínez, H. (2018). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México: Cengage Learning Editores S.A. Obtenido de

https://issuu.com/cengagelatam/docs/metodologia_de_la_investigacion

- Martínez, I. (2015). *Diseño de encuestas y cuestionarios de investigación*. España: Editorial Elearning S.L.
- Martínez, N. (2014). *ProtoThinking, pensamiento de diseño en acción*. Bogotá: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Martínez, S. (1996). *Colegio Universitario Francisco Huerta Rendón - 25 años, Boda de Plata*. Guayaquil: Colegio Universitario Francisco Huerta Rendón.
- Martínez, S. (2013). *Investigación y recogida de información de mercados*. Málaga: IC Editorial.
- McIntosh, E. (2016). *Pensamiento de diseño en la escuela*. (S. Cáliz, Ed.) España: Ediciones SM. Recuperado el 24 de 05 de 2018, de https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2016/05/pensamiento_dise%C3%B1o_in_174112.pdf
- Méndez, J. (04 de 02 de 2016). *Issu*. Recuperado el 06 de 11 de 2018, de <https://issuu.com/abemen/docs/investigacion>
- Merino, M. (2015). *Introducción a la investigación de mercados* (Segunda ed.). Madrid: ESIC.
- Mestre, V. (16 de 11 de 2014). *Galaxia*. Obtenido de <https://galakia.com/la-teoria-del-conocimiento-de-john-locke/>
- Ministerio de Educación. (09 de 2015). CURRÍCULO DE BACHILLERATO EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN. Quito, Ecuador. Recuperado el 15 de 06 de 2018, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/09/Emprendimiento-Gestion.pdf>
- Ministerio de Educación. (01 de 03 de 2017). Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Quito, Ecuador. Obtenido de http://www.sipi.siteal.iipe.unesco.org/sites/default/files/sipi_normativa/reglamento-general-ley-organica-educacion-intercultural_ecuador.pdf
- Ministerio de Educación del Ecuador (MinEduc). (09 de 09 de 2015). *Ministerio de Educación del Ecuador*. Obtenido de CURRÍCULO DE

BACHILLERATO EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN:

[https://educacion.gob.ec/wp-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/09/Emprendimiento-Gestion.pdf)

[content/uploads/downloads/2015/09/Emprendimiento-Gestion.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/09/Emprendimiento-Gestion.pdf)

Moore, J. G. (17 de Diciembre de 2017). *Medium en español*. Obtenido de

[https://medium.com/espanol/design-thinking-de-que-me-estan-](https://medium.com/espanol/design-thinking-de-que-me-estan-hablando-8a36b0c1ef33)

[hablando-8a36b0c1ef33](https://medium.com/espanol/design-thinking-de-que-me-estan-hablando-8a36b0c1ef33)

Nachieli, A. (30 de Abril de 2014). *Web Creativa*. Obtenido de

[http://www.mentesana.es/psicologia/educacion/teoria-inteligencias-](http://www.mentesana.es/psicologia/educacion/teoria-inteligencias-multiples-howard-gardner_1012)

[multiples-howard-gardner_1012](http://www.mentesana.es/psicologia/educacion/teoria-inteligencias-multiples-howard-gardner_1012)

Navarro, C. (2014). *Epistemología y Metodología de la Investigación*.

México: Editorial Grupo Patria.

Navarro, J. (22 de 06 de 2017). *Definición ABC*. Obtenido de

<https://www.definicionabc.com/general/pensamiento.php>

Nieto, A. (07 de Septiembre de 2014). *Sociólogos*. Obtenido de

[https://sociologos.com/2014/09/07/los-planteamientos-teoricos-de-](https://sociologos.com/2014/09/07/los-planteamientos-teoricos-de-durkheim-weber-y-parsons-dentro-de-la-sociologia-de-la-educacion/)

[durkheim-weber-y-parsons-dentro-de-la-sociologia-de-la-](https://sociologos.com/2014/09/07/los-planteamientos-teoricos-de-durkheim-weber-y-parsons-dentro-de-la-sociologia-de-la-educacion/)

[educacion/](https://sociologos.com/2014/09/07/los-planteamientos-teoricos-de-durkheim-weber-y-parsons-dentro-de-la-sociologia-de-la-educacion/)

Obra Social "la Caixa". (14 de 04 de 2016). *Fundación Bancaria Caixa*

d'Estalvis i Pensions de Barcelona. Obtenido de

[https://www.educaixa.com/documents/10180/16967379/Introducir_](https://www.educaixa.com/documents/10180/16967379/Introducir_el_Design_Thinking_en_el_aula.pdf/8c1891a0-8cf0-4b26-ba25-5401fbbda647)

[el_Design_Thinking_en_el_aula.pdf/8c1891a0-8cf0-4b26-ba25-](https://www.educaixa.com/documents/10180/16967379/Introducir_el_Design_Thinking_en_el_aula.pdf/8c1891a0-8cf0-4b26-ba25-5401fbbda647)

[5401fbbda647](https://www.educaixa.com/documents/10180/16967379/Introducir_el_Design_Thinking_en_el_aula.pdf/8c1891a0-8cf0-4b26-ba25-5401fbbda647)

Obra Social "La Caixa". (14 de 04 de 2016). *Fundación Bancaria Caixa*

d'Estalvis i Pensions de Barcelona. Recuperado el 20 de 05 de 2018,

de [https://www.educaixa.com/-/introducir-el-design-thinking-en-el-](https://www.educaixa.com/-/introducir-el-design-thinking-en-el-aula)

[aula](https://www.educaixa.com/-/introducir-el-design-thinking-en-el-aula)

Olivé, A. (03 de Septiembre de 2015). *IQS - Persona, Ciencia, Empresa*.

Obtenido

de

https://www.iqs.edu/sites/default/files/mei_80830_emprend_cast.pdf

f

Ordoñez, R. (20 de Abril de 2017). *Cybertesis*. Obtenido de

[http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/6255/1/Ordoñez](http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/6255/1/Ordoñez_vr.pdf)

[z_vr.pdf](http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/6255/1/Ordoñez_vr.pdf)

- Packer, M. (2013). *La ciencia de la investigación cualitativa*. Bogotá: Ediciones Uniandes. Recuperado el 13 de 06 de 2018
- Pardo, A. (2014). Pensamiento de Diseño. *Ruta Maestra, Nro 9*, 72-81. Obtenido de <http://studylib.es/doc/8739951/descargar>
- Pons, R. (14 de 06 de 2014). Actualidad el pragmatismo de Jhon Dewey. 1-18. Palma, España: Universitat de les Illes Balears. Recuperado el 18 de 06 de 2018, de http://www.revistafactotum.com/revista/f_12/articulos/Factotum_12_1_Sara_Barrena.pdf
- Regader, B. (24 de Enero de 2017). *Mente Sana*. Obtenido de http://www.mentesana.es/psicologia/educacion/teoria-inteligencias-multiples-howard-gardner_1012
- Reimers Design. (20 de 04 de 2015). *Los que no*. Recuperado el 20 de 06 de 2018, de <http://losqueno.com/wp-content/uploads/2015/04/DICCIONARIO-DISE--O.pdf>
- Revista de Investigación Psicológica. (20 de Diciembre de 2016). *SciELO*. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322016000200005
- Rodríguez, D., & Valldeoriola, J. (2009). *Metodología de la investigación*. Barcelona: Universidad Abierta de Cataluña.
- Rodríguez, Y. (2017). *E-spacio Uned*. Obtenido de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:ED-Pg-CyEED-Ymrodriguez/RODRIGUEZ_GARCIA_YeldiMilena_Tesis.pdf
- Rojas, A. (2014). Aportes de la sociología al estudio de la educación (Autores clásicos). *Revista Educación*, 33-58.
- Sabino, C. (2014). *El proceso de Investigación*. Guatemala: Episteme. Recuperado el 10 de 06 de 2018
- Sánchez, M. (2015). Actas de Diseño N° 20. Diseño en Palermo. X Encuentro Latinoamericano de Diseño 2015. *Actas de Diseño N° 10. Diseño en Palermo. X Encuentro Latinoamericano de Diseño 2015* (págs. 237-240). Argentina: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Obtenido de

[http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/588
_libro.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/588_libro.pdf)

Secretaría de la Unidad Educativa Universitaria "Francisco Huerta Rendón". (2018). *Número de estudiantes, docentes y autoridades del periodo lectivo 2018-2019*. Guayaquil.

Serrano, M., & Blázquez, P. (2014). *Design Thinking, lidera el presente, crea el futuro*. Madrid: ESIC EDITORIAL. Obtenido de <https://edoc.site/libro-design-thinking-pdf-free.html>

Solórzano, J. (09 de 11 de 2014). *ISSUU*. Obtenido de https://issuu.com/negrasy/docs/portales_educativos

Steinberg, C. (2013). *Televisión, Internet y educación básica*. Argentina: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).

Thoilliez, B. (2013). El pensamiento pedagógico de William James: el tactful teacher y la educación moral. *Redalyc*, 83-102.

Torres, T. (11 de 2017). *Repositorio Digital Universidad Casa Grande*. Obtenido de [http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1196
/1/Tesis1393TORm.pdf](http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1196/1/Tesis1393TORm.pdf)

Universidad Cornell, Instituto Europeo de Administración de Empresas & Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2017). *El Índice Global de Innovación 2017: Innovación Alimentando al mundo*. Ítaca, Fontainebleau y Ginebra: Condeferación de la Industria India (CII) y Organización de la Propiedad Intelectual (OMPI). Recuperado el 20 de 05 de 2018, de http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_gii_2017.pdf

Universidad Internacional de Valencia. (09 de Marzo de 2015). Obtenido de <https://www.universidadviu.com/el-aprendizaje-por-descubrimiento-de-bruner/>

Urroz, A. (2018). Diseño y desarrollo: la innovación responsable mediante el Design Thinking. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 69-75. Recuperado el 24 de 05 de 2018, de

http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232018000400015

Villar, A. (2014). *Grabación de datos: Registro de la información en condiciones de seguridad y calidad*. España: Ideas propias Editorial.

Recuperado el 13 de 06 de 2018

A N E X O S



ANEXO 1

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación	Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje. Portal educativo.		
Nombre del estudiante (s)	Cantos Intriago Clara Inés y Monserrate Yagual Selena Juliana.		
Facultad	Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.	Carrera	Mercadotecnia y Publicidad.
Línea de Investigación	Estrategias educativas integradoras e inclusivas.	Sub-línea de investigación	Competencias para la vida.
Fecha de presentación de la propuesta del trabajo de titulación	08/05/2018	Fecha de evaluación de la propuesta del trabajo de titulación	24/05/2018

ASPECTOS A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SÍ	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	✓		
Línea de Investigación / Sublíneas de Investigación	✓		
Planteamiento del Problema	✓		
Justificación e importancia	✓		
Objetivos de la Investigación	✓		
Metodología a emplearse	✓		
Cronograma de actividades	✓		
Presupuesto y financiamiento	✓		

- APROBADO
- APROBADO CON OBSERVACIONES
- NO APROBADO


Docente Tutor



ANEXO 2

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

Guayaquil, 24 de mayo de 2018

SRA.
LCDA. PILAR HUAYAMAVE NAVARRETE, MSc
DIRECTORA DE CARRERA
FACULTAD
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Acuerdo del Plan de Tutoría

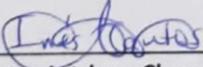
Nosotros, Lcdo. Johnny Morales Roela, MSc., docente tutor del trabajo de titulación y Cantos Intriago Clara Inés y Monserrate Yagual Selena Juliana estudiantes de la Carrera Mercadotecnia y Publicidad, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario 8:00 a 9:00 AM, los días jueves 24 de Mayo – 7,14,21 de Junio y 05 y 12 de Julio del presente año.

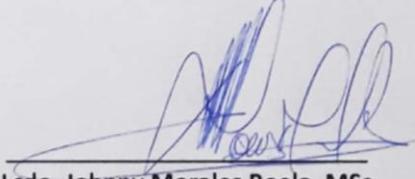
De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

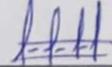
- Realizar un mínimo de 2 tutorías mensuales.
- Elaborar los informes mensuales y el informe final detallando las actividades realizadas en la tutoría.
- Cumplir con el cronograma del proceso de titulación.

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,


Cantos Intriago Clara Inés
Estudiante (s)


Lcdo. Johnny Morales Roela, MSc.
Docente Tutor


Monserrate Yagual Selena Juliana
Estudiante (s)

Cc: Unidad de Titulación



ANEXO 3

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Msc. Johnny Morales Roela.

Tipo de trabajo de titulación: Proyecto de Investigación - Tercer Nivel, Séptima Unidad de Titulación - I Ciclo.

Título del trabajo: Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje. Portal educativo.

Nombre(s) de Estudiante(s): Cantos Intriago Clara Inés y Monserrate Yagual Selena Juliana.

No. DE SESIÓN	FECHA DE TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA DEL TUTOR	FIRMA DE LOS ESTUDIANTES
			INICIO	FIN			
1	24 de mayo de 2018.	Revisión del capítulo I.	8:00 AM.	9:00 AM.	Realizar las respectivas correcciones.		
2	07 de junio de 2018.	Aprobación del capítulo I y revisión del capítulo II.	8:00 AM.	9:00 AM.	Efectuar correcciones e indagar para las fundamentaciones y el marco teórico.		
3	14 de junio de 2018.	Aprobación del capítulo II y revisión del capítulo III.	8:00 AM.	9:00 AM.	Trabajar en correcciones de análisis y replantar conclusiones y recomendaciones.		
4	21 de junio de 2018.	Revisión de los gráficos, análisis y aprobación del capítulo III.	8:00 AM.	9:00 AM.	Desarrollar el capítulo IV e investigar los aspectos de la propuesta.		
5	05 de julio de 2018.	Revisión del desarrollo del capítulo IV y sugerencias para diseños de propuesta.	8:00 AM.	9:00 AM.	Realizar correcciones en el diseño del portal educativo y del afiche A3.		
6	12 de julio de 2018.	Revisión del desarrollo y diseños de material audio visual, textual de la propuesta.	8:00 AM.	9:00 AM.	Detallar brevemente el contenido del portal y de sus puntos relevantes.		



ANEXO 4

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

Guayaquil, 18 de julio de 2018

MSc.
Pilar Huayamave Navarrete.
DIRECTORA DE LA CARRERA
FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación **Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje. Portal educativo**. De las estudiantes Cantos Intriago Clara Inés y Monserrate Yagual Selena Juliana, indicando han cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que las estudiantes están aptas para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,

Lcdo. Johnny Morales Roela, MSc.
C.I. No. 0914491683.



ANEXO 5

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje. Portal educativo.

Autoras: Cantos Intriago Clara Inés y Monserrate Yagual Selena Juliana.

ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	4.5	4.5
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad / Facultad/ Carrera	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV	1	1
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión	1	1
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0.4	0.4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
RIGOR CIENTÍFICO	4.5	4.5
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	1	1
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	1
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.8
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.7
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	
Pertinencia de la investigación	0.5	0.5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0.5
CALIFICACIÓN TOTAL *	10	10

* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.

Lcdo. Johnny Morales Roela, MSc.
C.I. No. 0914491683.

FECHA: 18 de julio de 2018.



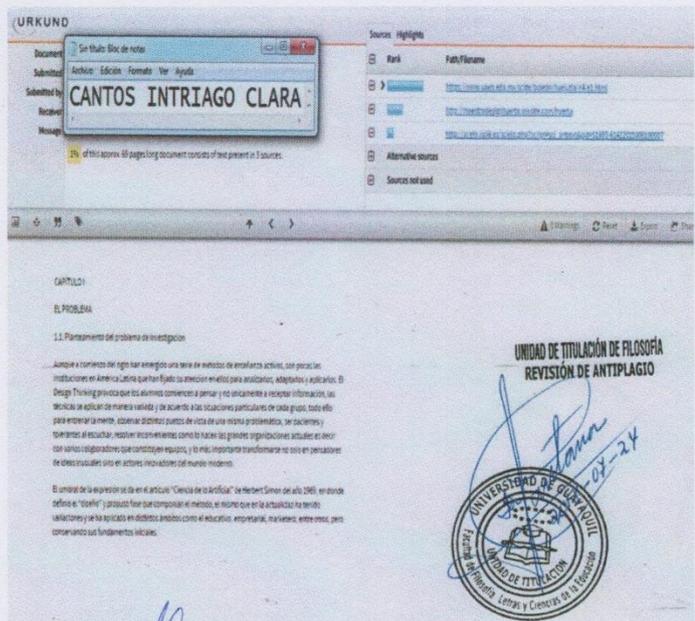
ANEXO 6

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado LCDO. MORALES ROELA JOHNNY, MSC., tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por CANTOS INTRIAGO CLARA INÉS, con C.I. 1314870336 y MONSERRATE YAGUAL SELENA JULIANA, con C.I. 0940810526, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación con Mención en Mercadotecnia y Publicidad.

Se informa que el trabajo de titulación: “DESIGN THINKING EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE. PORTAL EDUCATIVO”, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio (URKUND) quedando el 1% de coincidencia.



Lcdo. Johnny Morales Roela, MSc.
C.I. No. 0914491683.

URKUND

Document: Sin título: Bloc de notas

Submitted: Archivo Edición Formato Ver Ayuda

Submitted by: **CANTOS INTRIAGO CLARA**

Received Message

1% of this approx. 69 pages long document consists of text present in 3 sources.

Rank	Path/Filename
1	https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n4/e1.html
2	http://maestrosdesignhuerta.wikisite.com/huerta
3	http://scielo.zcill.es/scielo.php?script=sci_arttext&id=51695-61412015000100007

Alternative sources

Sources not used

0 Warnings Reset Export Share

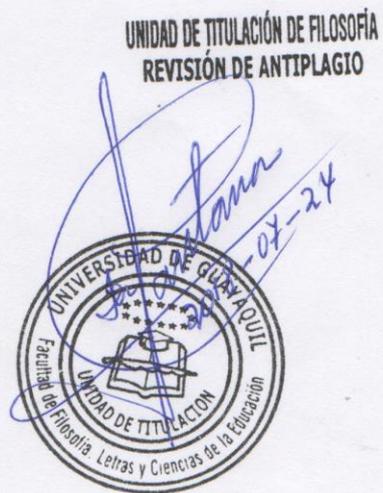
CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema de investigación

Aunque a comienzo del siglo han emergido una serie de métodos de enseñanza activos, son pocas las instituciones en América Latina que han fijado su atención en ellos para analizarlos, adaptarlos y aplicarlos. El Design Thinking provoca que los alumnos comiencen a pensar y no únicamente a receptor información, las técnicas se aplican de manera variada y de acuerdo a las situaciones particulares de cada grupo, todo ello para entrenar la mente, observar distintos puntos de vista de una misma problemática, ser pacientes y tolerantes al escuchar, resolver inconvenientes como lo hacen las grandes organizaciones actuales es decir con varios colaboradores que constituyen equipos, y lo más importante transformarse no solo en pensadores de ideas inusuales sino en actores innovadores del mundo moderno.

El umbral de la expresión se da en el artículo "Ciencia de lo Artificial" de Herbert Simon del año 1969, en donde definió el "diseño" y propuso fase que componían el método, el mismo que en la actualidad ha tenido variaciones y se ha aplicado en distintos ámbitos como el educativo, empresarial, marketero, entre otros, pero conservando sus fundamentos iniciales.





ANEXO 7

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje. Portal educativo.

Autoras: Cantos Intriago Clara Inés y Monserrate Yagual Selena Juliana.

ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.	COMENTARIOS
ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA	3	3	
Formato de presentación acorde a lo solicitado	0.6	0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras	0.6	0.6	
Redacción y ortografía	0.6	0.6	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación	0.6	0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras	0.6	0.6	
RIGOR CIENTÍFICO	6	6	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	0.5	0.5	
La introducción expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece	0.6	0.6	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar	0.7	0.7	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general	0.7	0.7	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación	0.7	0.7	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación	0.7	0.7	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos	0.4	0.4	
Factibilidad de la propuesta	0.4	0.4	
Las conclusiones expresa el cumplimiento de los objetivos específicos	0.4	0.4	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas	0.4	0.4	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.5	0.5	
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta	0.4	0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas / sublíneas de investigación de la Carrera/Escuela	0.3	0.3	
CALIFICACIÓN TOTAL*	10	10	

* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.

FIRMA DEL DOCENTE REVISOR

No. C.I. 0903983906

FECHA: 07/08/2018



ANEXO 8

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD



mercadotecnia
Publicidad



Universidad de Guayaquil

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



UG-FFLCE-MYP-PH-230

Guayaquil, 26 de junio de 2018

Sr. Lic.
Johnny Morales Roela, MSc.
DOCENTE DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA
Presente.-

De mis consideraciones:

Saludos cordiales. Con un atento saludo me es grato comunicarle que, en virtud de sus méritos académicos, profesionales y humanísticos ha sido designado como Consultor Académico de Proyecto Educativo, previo a la obtención del título de Licenciados en Ciencias de la Educación, mención Mercadotecnia y Publicidad, de los siguientes egresados:

No.	CÉDULA DE IDENTIDAD	INTEGRANTES	TEMA DE INVESTIGACIÓN	PROPUESTA
1	0914925524	LLERENA HURTADO JUAN CARLOS	VALORES DEL COMPORTAMIENTO ESTUDIANTIL EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR.	CAMPAÑA EDUCATIVA
	302668827	MAQUILON OCHOA JONATHAN STEVEN		
2	0941008815	ACOSTA FLORES MILTON RAFAEL	ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE PENSAMIENTO CRÍTICO.	TALLERES EDUCATIVOS.
3	0925747883	CORDOVILLA SALAZAR KARLA ELOISA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	GUÍA DE PROCESOS ESTRATÉGICOS.
4	0930193297	AVILÉS JIMÉNEZ GINGER ARIANA	PROMOCIÓN TURÍSTICA DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.	CAMPAÑA PROMOCIONAL.
	0924299274	BARRETO QUINTO LEIDY DIANA		
5	0951560713	GUAILLAZACA CRUZ YALITZA LISBETH	AMBIENTE FAMILIAR EN EL PROYECTO DE VIDA.	CAMPAÑA INFORMATIVA
	0953897949	RAMOS ASCENCIO MARIA LILIBETH		
6	1314870336	CANTOS INTRIAGO CLARA INES	DESIGN THINKING EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.	PORTAL EDUCATIVO
	0940810526	MONSERRATE YAGUAL SELENA JULIANA		
7	0920357977	ALONZO LÓPEZ BLANCA MONSERRATE	LA PARTICIPACIÓN INTERACTIVA DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA EN LA GESTIÓN DEL APRENDIZAJE	TALLERES CON TÉCNICAS COMUNICACIONALES.

Augurando éxitos en su gestión académica, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Pilar Huayamave Navarrete, MSc.
DIRECTORA



ANEXO 9

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UG-FFLCE-MYP-PH-207

Guayaquil, 5 de junio de 2018

Sr. Lic.
Marcos Yambay Herrera, MSc.
Rector del Colegio Universitario
Dr. Francisco Huerta Rendón
Presente. -

De mis consideraciones:

Saludos cordiales, conocedores de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicitamos se sirva permitir que las estudiantes: **Cantos Intriago Clara Inés y Monserrate Yagual Selena Juliana**, realicen el PROYECTO DE TITULACIÓN en su Institución Educativa, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, mención Mercadotecnia y Publicidad.

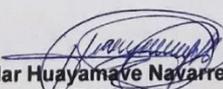
TEMA: Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje.

PROPUESTA: Portal educativo.

La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entrevistas entre otros) es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

Por la acogida que dé a la presente, quedo como su segura servidora.

Atentamente,


Lic. Pilar Huayamave Navarrete, MSc.
DIRECTORA



2-287072 / 2-284505

Cdla. Universitaria Salvador Allende

www.uq.edu.ec



ANEXO 10

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD EDUCATIVA UNIVERSITARIA
FRANCISCO HUERTA RENDÓN
RECTORADO
colqfcohuertarendon@hotmail.com – 2-316346



MYH

Oficio n°0117-RC-2018

Guayaquil, junio 7 de 2018

MSc. Pilar Huayamave Navarrete
Directora de la Carrera de Mercadotecnia y Publicidad
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Reciba un atento y cordial saludo, referente al oficio emitido por Usted, el día 05 de junio del presente año donde se asigna a las señoritas: CANTOS INTRIAGO CLARA INÉS y MONSERRATE YAGUAL SELENA JULIANA realizar su Proyecto Educativo en la Institución, notifico que ha sido aprobado para que las egresadas cumplan con este requisito importante para su incorporación. De nuestra parte las puertas están abiertas para ayudar a los egresados de nuestra Facultad que confían en nosotros para realizar sus proyectos.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

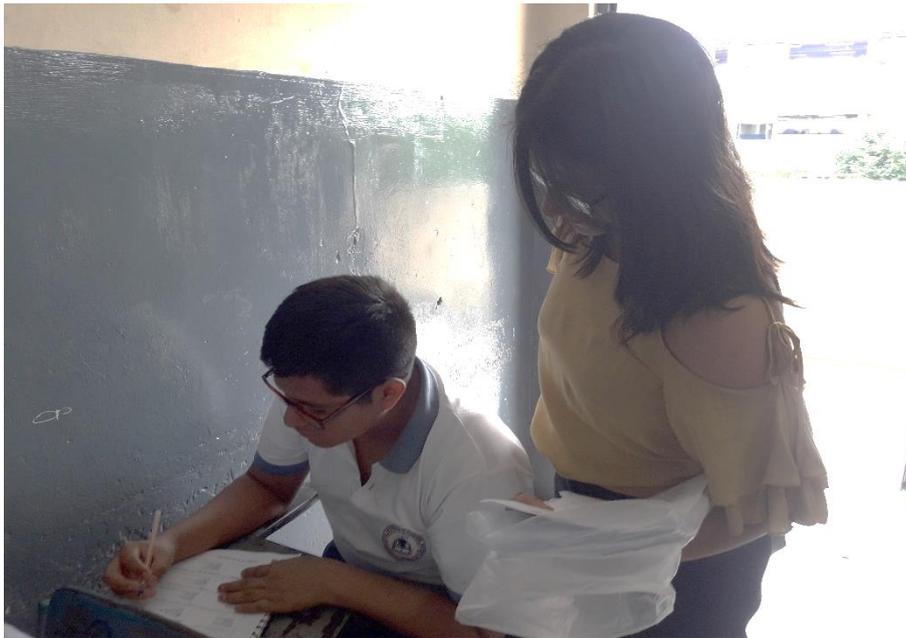
Msc. Marco Yambay Herrera
RECTOR



Elaborado por:	Eva Quinde Moreno – Asistente 2
Revisado y aprobado por:	MSc. Marco Yambay Herrera -Rector

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

Evidencia de las encuestas aplicadas a los educandos de Tercero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”.











**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

Evidencia de las encuestas aplicadas a los educadores Tercero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”.









Universidad de Guayaquil

ANEXO 13

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

**Evidencia de la entrevista realizada al Rector de la Unidad Educativa
“Francisco Huerta Rendón”.**





Universidad de Guayaquil

ANEXO 14

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

Certificados de las Prácticas Pre - Profesionales de las egresadas.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE
"DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"
TELÉFONO: 04-2281146

CERTIFICACIÓN

37

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRACTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el (a) señor (a) (ita) CANTOS INTRIAGO CLARA INES, con documento nacional de identidad N° 1314870336 especialización MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD modalidad PRESENCIAL realizó y aprobó las Practicas Docentes Reglamentaria en el COLEGIO "VICENTE ROCAFUERTE" con la calificación DIEZ (10), bajo la supervisión del(a) MSc. OSCAR GAYREY, correspondiente al periodo lectivo 2017 - 2018. Así consta en los archivos que reposan en la secretaría de la Dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil, 25 de agosto del 2017.

Atentamente,

Yoconda Castro
MSc. YOCONDA CASTRO T.
DIRECTORA GENERAL
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

Elaborado por:	MSc. ZOILA SERNAQUE SANDOYA <i>Zoila Sernaque</i>
Revisado y aprobado:	MSc. YOCONDA CASTRO T.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
 FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE
 "DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"
 TELÉFONO: 04-2281146

CERTIFICACIÓN

36

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRACTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el (a) señor (a) (ita) MONSERRATE YAGUAL SELENA JULIANA, con documento nacional de identidad N° 0940810526 especialización MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD modalidad PRESENCIAL realizó y aprobó las Practicas Docentes Reglamentaria en el COLEGIO "ISMAEL PEREZ PAZMIÑO" con la calificación DIEZ (10), bajo la supervisión del(a) MSc. PILAR HERNANDEZ, correspondiente al periodo lectivo 2017 - 2018. Así consta en los archivos que reposan en la secretaria de la Dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil, 12 de septiembre del 2017.-....-

Atentamente,

Yoconda Castro
 MSc. YOCONDA CASTRO T.
 DIRECTORA GENERAL
 DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

Elaborado por:	MSc. ZOILA SERNAQUE SANDOYA <i>Zoila Sernaque</i>
Revisado y aprobado:	MSc. YOCONDA CASTRO T.



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

Certificados de Vinculación con la Sociedad de las egresadas.

UG Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación Dirección de Vinculación con la Sociedad Colectivas

CERTIFICACIÓN

LA COORDINACIÓN DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, vistas las evidencias correspondientes, el Sr. (a.) (ta.) **CANTOS INTRIAGO CLARA INES**, con C.I. 1314870336, carrera **MERCADOTÈCNIA Y PUBLICIDAD** en la modalidad **PRESENCIAL** realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 27 de junio de 2016.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.-

Validado por: [Signature] 10/07/2018

Atentamente,
Lic. Domingo Tapia Avilés, MSc.
GESTOR GENERAL DE VINCULACIÓN

UG Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación Dirección de Vinculación con la Sociedad Colectivas

Revisado y aprobado por:	Lic. Domingo Tapia Avilés, MSc., Gestor General
Elaborado:	Lic. Angela Yanki A. MSc., Digitadora

Caminemos juntos a la excelencia™ 2712

Calle Universitaria, Av. Kennedy s/n y Av. Della www.biosola.edu.ec



OK

CERTIFICADO

LA COORDINACIÓN DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, vistas las evidencias correspondientes, el Sr. (a.) (ta.) **MONSERRATE YAGUAL SELENA JULIANA**, con C.I. 0940810526, carrera **MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD** en la modalidad **PRESENCIAL** realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 9 de noviembre de 2016.-.-

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.-

*Validado por:
P. Yagual
10/07/2018*

Atentamente,

[Signature]
Lic. Domingo Tapia Avilés, MSc

GESTOR GENERAL DE VINCULACIÓN



Revisado y aprobado por:	Lic. Domingo Tapia Avilés, MSc., Gestor General
Elaborado:	Lic. Angela Yanki A. MSc., Digitadora



Universidad de Guayaquil

ANEXO 16

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

Formato de las encuestas aplicadas a los estudiantes

ENCUESTA A ESTUDIANTES
Dirigido a: Estudiantes de Tercero de Bachillerato General Unificado del Unidad Educativa Universitaria "Francisco Huerta Rendón".
Objetivo: Analizar la introducción del Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje mediante una investigación documental y de campo para diseñar un portal educativo y así mejorar la calidad educativa.
Instrucciones para contestar idóneamente las preguntas: Marque con una (X) la opción correcta de acuerdo su criterio.
Escala de Likert / Elección Múltiple
1. ¿Cree que los profesores le enseñan de forma fácil y eficaz?
2. ¿Le gustaría participar más en las clases?
3. ¿Considera que el docente le permite participar en las clases?
4. ¿Cree que los docentes pueden encontrar nuevas ideas para dar sus clases usando el Internet?
5. ¿Se siente usted satisfecho/a con la manera en que sus profesores le enseñan?
6. ¿Cuál es la técnica que más le sirve para darse cuenta de los problemas que hay en el entorno?
7. En clases ¿Cuál es la técnica que más le gusta para hablar de los problemas que usted identifica en el entorno?
8. ¿Con cuál técnica usted puede representar mejor sus ideas?
9. ¿Con cuál técnica usted demuestra mejor lo que ha aprendido?
10. ¿Cuál es la técnica que a usted le gusta más para darse cuenta si sus ideas se pueden realizar?
GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



Universidad de Guayaquil

ANEXO 17

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

Formato de las encuestas aplicadas a los docentes

ENCUESTA A PROFESORES
Dirigido a: Docentes de Tercero de Bachillerato General Unificado del Unidad Educativa Universitaria "Francisco Huerta Rendón".
Objetivo: Analizar la introducción del Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje mediante una investigación documental y de campo para diseñar un portal educativo y así mejorar la calidad educativa.
Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas: seleccione con una (X) la respuesta correcta según su criterio



Universidad de Guayaquil

ANEXO 18

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

Formato de la entrevista aplicada al Rector



 Facultad de Filosofía
Letras y Ciencias de la
Educación
 
 Mercadotecnia
Publicidad

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
 FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 CARRERA: MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

ENTREVISTA

Datos del entrevistado
 Nombre de la autoridad: Lcdo. Marcos Yambay Herrera, MSc.

Cargo: Rector
 Sexo: Masculino Edad: 60 años.

Datos de la entrevista
 Entrevistadoras: Cantos Intriago Clara Inés y Monserrate Yagual Selena Juliana.
 Lugar: Unidad Educativa Universitaria "Francisco Huerta Rendón".
 Fecha: 07 de Junio del 2018.
 Hora: 09:34 AM – 10:00 AM.

Objetivo: Analizar la introducción del Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje mediante una investigación documental y de campo para diseñar un portal educativo y así mejorar la calidad educativa.

- ¿Considera usted que es importante que los docentes de ésta Institución Educativa se actualicen constantemente sobre las técnicas didácticas? ¿Por qué?

- ¿Cree usted necesario aplicar métodos activos que fomenten la participación y por ende el aprendizaje significativo en los colegiales? ¿Por qué?

- ¿Conoce usted la metodología del Design Thinking?

- ¿Considera usted que los docentes pueden aprender a usar el método Design Thinking en un portal educativo? ¿Por qué?

- ¿Cree usted que los docentes estarían dispuestos a usar un portal educativo para aprender?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



Universidad de Guayaquil

ANEXO 19

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

**Evidencias de Tutorías realizadas durante el proceso de elaboración
del proyecto educativo.**





Universidad de Guayaquil

ANEXO 20

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD



Presidencia de la República del Ecuador



Plan Nacional de Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes



SENESCYT

Secretaría Nacional de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Design Thinking en el proceso enseñanza aprendizaje. Portal educativo.		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Cantos Intriago Clara Inés. Monserrate Yagual Selena Juliana.		
TUTOR(A) (apellidos/nombres):	Lcdo. Johnny Morales Roela, MSc.		
REVISOR(A) (apellidos/nombres):	MSc. Ricardo Suástegui.		
INSTITUCIÓN:	Universidad de Guayaquil.		
UNIDAD/FACULTAD:	Filosofía, Letras y Ciencias De La Educación.		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	Mercadotecnia y Publicidad.		
GRADO OBTENIDO:	Licenciada en Ciencias de la Educación con Mención en Mercadotecnia y Publicidad.		
FECHA DE PUBLICACIÓN:		No. DE PÁGINAS:	334
ÁREAS TEMÁTICAS:	Educación y Marketing.		
PALABRAS CLAVES:	Design, thinking, enseñanza, aprendizaje, portal.		
KEYWORDS:	Design, Thinking, teaching, learning, portal.		

RESUMEN (150-250 palabras):

La presente investigación tiene como objetivo el analizar la inserción del método Desing Thinking en el proceso de enseñanza aprendizaje por lo cual se realizó un estudio de variables de investigación partiendo de un marco contextual, basándose en aspectos teóricos y demás documentos que le den validez a este proyecto. De la misma forma, este estudio tiene un enfoque cualitativo así como cuantitativo, estudio documental y de campo, además se recurrió a métodos como el exploratorio, descriptivo y explicativo, asimismo se aplicó instrumentos de investigación como encuestas y entrevista dirigidas a educandos, educadores y autoridad del establecimiento educativo para identificar la necesidad de introducir una metodología educativa innovadora que permita crear educandos creativos, transformadores, dinámicos y con espíritu emprendedor. Por esta razón se pretende diseñar el portal educativo “Maestro Design”, como una ayuda digital pedagógica para que los docentes puedan desarrollar las capacidades, habilidades, destrezas y potencialidades de los educandos.

ABSTRACT (150-250 palabras):

The purpose of this research is to analyze the introduction of the Desing Thinking method in the teaching-learning process, whence a study of research variables was carried out based on a contextual

framework, based on theoretical fact and other documents that give validity to this project. In the same way, this study has a qualitative as well as a quantitative approach, documentary and field study, likewise, research instruments such as surveys and interviews were applied to student, educators and the authority of the educational establishment to identify the need to introduce an innovative educational methodology that allows creating creative, transformative, dynamic and enterprising students. For this reason the aim is to design the educational portal "Maestro Design", as a digital pedagogical support so that teachers can develop the capacities, abilities, skills and potential of the students.

ADJUNTO CD WORD Y PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR: Cantos Intriago Clara Inés Monserate Yagual Selena Juliana	Teléfono: 0959220082 0996708181	E-mail: cici_596marines@hotmail.com monserrateselena@outlook.es
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	Nombre: FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.	
	Teléfono: 04- MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD.	
	E-mail: mercadotecnia94@gmail.com	

EVIDENCIAS GENERALES





