

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
ESCUELA DE POSGRADO
SECCIÓN DE POSGRADO EN EDUCACIÓN



**Enfoque design thinking para mejorar los talleres de
la guía de valores que promueve la ONG Solimaz,
Lima, 2017**

Tesis para obtener el Grado de Maestro en Educación con
mención en Docencia Universitaria y Gestión Educativa

AUTOR(A): CASTRO SALAZAR, MASSIEL
ASESOR(A): DR. CUEVA VALVERDE, WILLIAM

LIMA – PERÚ
2017

Palabras Clave

Tema	Mejora de Talleres de la Guía de Valores
Especialidad	Design Thinking – Pensamiento del Diseño
Objetivo	Determinar
Método	Descriptivo

**ENFOQUE DESIGN THINKING PARA MEJORAR LOS TALLERES DE
LA GUIA DE VALORES QUE PROMUEVE LA ONG SOLIMAZ, LIMA.
2017.**

**APPROACH DESIGN THINKING TO IMPROVE THE WORKSHOPS OF
THE VALUES GUIDE PROMOTED BY THE ONG SOLIMAZ, LIMA, 2017.**

INDICE

		Pág.
	CARATULA	ii
	PALABRAS CLAVE	iii
	TÍTULO	iv
	ÍNDICE	v
	RESUMEN	vii
	ABSTRACT	viii
I	INTRODUCCIÓN	1
	1.1 Antecedentes y fundamentación científica	2
	1.1. 1. Antecedentes Internacionales	2
	1.1.2. Antecedentes Nacionales	5
	1.2 Justificación de la investigación	9
	1.3 Problema de investigación	11
	1.3.1 Problema General	11
	1.3.2 Problemas Específicos	11
	1.4. Conceptualización de variables	11
	1.4.1. Programa Design Thinking	11
	1.4.1.1. Marco Histórico del Design Thinking	11
	1.4.1.2. Definición del Design Thinking	12
	1.4.1.3. Dimensiones del Diseño Global	13
	1.4.1.4. Perfil Personal de un Design Thinker	13
	1.4.1.5. Proceso del Design Thinking	14
	1.4.2. Valores	25
	1.4.2.1. Evolución Histórica del Valor	25
	1.4.2.2. Definición de los Valores	27
	1.4.2.3. Clasificación de los Valores	28
	1.4.2.4. Valores en la Educación	32
	1.5. Conceptuación y Operacionalización de Variables	40
	1.5.1. Variables	40

	1.5.2. Definición Conceptual y Operacional	41
	1.5.2.1 Definición de variable Independiente	41
	1.5.2.2 Definición de variable Dependiente	42
	1.6 Hipótesis	43
	1.6.1. Hipótesis General	43
	1.6.2. Hipótesis Específicas	43
	1.7 Objetivos	43
	1.7.1 Objetivo general	43
	1.7.2 Objetivos específicos	43
II	METODOLOGIA	44
	2.1 Tipo y diseño	44
	2.2 Población y muestra	44
	2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	45
III	RESULTADOS	47
IV	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	55
	4.1. Análisis de resultados	55
	4.2. Discusión de resultados	56
V	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	59
	5.1. Conclusiones	59
	5.2. Recomendaciones	60
VI	AGRADECIMIENTOS	61
VII	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62
VIII	APENDICES Y ANEXOS	67
	8.1 Anexo N° 1 Matriz de Consistencia Lógica	67
	8.2 Anexo N° 2 Matriz de Consistencia Metodológica	68
	8.3 Anexo N° 3 Matriz Tabulación Pre y Post test	69
	8.4. Anexo N°4 Instrumento que mide variables	70
	8.5. Anexo N°5 Propuesta de Plan de mejora	74

RESUMEN

La investigación tiene por **objetivo** determinar la influencia del enfoque Design Thinking, para mejorar los talleres de la Guía de Valores que promueve la ONG Solimaz, Lima, 2017.

La **metodología** aplicada a la investigación se realizó guiada por un paradigma cuantitativo, diseño cuasi experimental, con un nivel de investigación descriptivo. Se seleccionó una muestra representativa que quedó constituida por 50 participantes y el diseño de investigación que se ha seleccionado es el diseño pre-experimental de un solo grupo, con pre test y post test.

Como parte de la metodología se aplicó y recopiló los resultados a través de un pre test y post test, cuestionarios, de forma independiente para cada variable, instrumentos que han permitido identificar la influencia del enfoque Design Thinking (Pensamiento del diseño) en la mejora de los talleres de la Guía de Valores; después pasamos a presentar los resultados obtenidos en 7 tablas que identifican a cada dimensión de la investigación, cada tabla ha sido analizada e interpretada de acuerdo a los objetivos e hipótesis de investigación planteados.

Los **resultados** ilustran que, el enfoque Design Thinking (Pensamiento del diseño) influye de manera significativa en las dimensiones sobre recursos y métodos de enseñanza, desarrollo de contenidos del taller y valoración global de los estudiantes. Por lo que se concluye que de esta manera se rediseña el enfoque de desarrollo y entrega curricular tradicional, con un nuevo enfoque que promueve el cambio centrado en la mejora de aprendizajes con el trabajo en equipo y promoción de la formación integral en valores.

ABSTRACT

The research aims to determine the influence of the Design Thinking approach to improve the workshops of the Values Guide promoted by the ONG Solimaz, Lima, 2017.

The methodology applied to the research was guided by a quantitative paradigm, quasi-experimental design, with a level of descriptive research. We selected a representative sample that was constituted by 50 participants and the research design that has been selected is the pre-experimental design of a single group, with pre-test and post-test.

As part of the methodology, the results were applied and collected through a pre-test and post-test, questionnaires, independently for each variable, instruments that have allowed to identify the influence of the Design Thinking approach in the improvement of the workshops of the Values; Then, the results obtained are presented in 7 tables, each one with its respective interpretation according to the research objectives and hypotheses.

The results illustrate that the Design Thinking approach has a significant influence on the dimensions of resources and teaching methods, the development of workshop content and the overall assessment of students. So it is concluded that in this way the development approach and traditional curricular delivery is redesigned, with a new approach that promotes change focused on improving learning with teamwork and promotion of comprehensive training in values.

I INTRODUCCIÓN

La investigación, busca generar una propuesta que promueva la mejora de la enseñanza en los talleres de la Guía de Valores; mediante un nuevo enfoque, Design Thinking (Pensamiento del diseño), una metodología innovadora que promueve la generación de ideas a partir de una problemática real, haciendo de la enseñanza un proceso mucho más rápido, dinámico y real. Su éxito o fracaso dependerá de la forma en que sea aplicado y del grado de involucramiento del grupo.

Por esta razón, la investigación se basa en la aplicación de la metodología Design Thinking mediante un framework (marco de referencia), que facilite el procedimiento de la mejora continua. Y tiene como objetivo determinar la influencia del enfoque Design Thinking, en un marco de trabajo elaborado en base a la investigación en profundidad de esta metodología, los elementos que se relacionan con esta y la aplicación experimental en un entorno educativo. Al desarrollar la investigación en los talleres de la Guía de Valores, podemos afirmar que los valores junto con las actitudes, son aspectos importantes a desarrollar a nivel personal, por cuanto contribuyen a conservar un puesto de trabajo con mayor probabilidad de éxito.

En ese marco, para hacer explícita la influencia del enfoque Design Thinking, y trabajar una propuesta de formación en valores y formativa de manera sistematizada, la investigación busca replantear la idea tradicional sobre el desarrollo de los talleres de la Guía de Valores centrada en un manual de orientación, por lo que y con la investigación logra contribuir de alguna manera, desde un nuevo enfoque, como el Design Thinking. Y desde los diferentes ámbitos, en la relación cotidiana de los educadores con sus estudiantes nos llevan a la reflexión de una formación integral en la persona, con la práctica de valores trabajados en diferentes líneas de acción que involucra la metodología Design Thinking.

1.1 Antecedentes y fundamentación científica

1.1.1 Antecedentes internacionales

Castillo, R. (2016), desarrolló la investigación titulada *Design Thinking aplicado a procesos de investigación cualitativa*. El objetivo de la investigación fue determinar los efectos de la metodología Design Thinking (DT) en los procesos de investigación cualitativa en la formación metodológica de estudiantes de Ciencias de la Educación. La metodología se aplicó con 15 estudiantes de doctorado. Se concluyó que la aplicación de la metodología DT permitió facilitar el proceso de identificación del problema inicial, el objeto de estudio, contexto e "insights" motivando la creación de nuevas preguntas de investigación con un enfoque basado en el objeto de investigación (alumnos, profesores e incluso instituciones educativas).

Castillejos, A. (2016) en su investigación titulada "*Integración del design thinking en herramientas aplicadas a lean manufacturing*", presenta como el objetivo principal del proyecto estudiar la posibilidad de utilizar el método Design Thinking con el objetivo de explicar los métodos y combinarlos en el proyecto. Se concluye en base a los resultados obtenidos que el programa puede favorecer a la resolución de problemas completamente diferentes. Aplicado en herramientas Lean Manufacturing como Hoshin o Kanban, contribuye a enfocarse de una nueva manera, comenzando desde una profunda comprensión del factor humano que puede ayudar al cambio a veces duro de la filosofía en algunas culturas occidentales, compañías que desean implementarlas. Todos los usuarios internos deben estar integrados y listos para ese cambio porque el éxito del proceso dependerá de todos ellos, así como de la voluntad de cooperar de los gerentes y propietarios.

Andonegi, A. (2016) realizó una investigación denominada “*Propuesta de intervención sobre el método Thinking Based Learning (TBL) aplicado a los proyectos prácticos de tecnología*” cuyo objetivo fue: Realizar una propuesta de intervención didáctica que sirva como guía para el diseño de Unidades Didácticas sobre los proyectos prácticos que se llevan a cabo en Tecnología de 1º de ESO integrando el pensamiento eficaz. La metodología utilizada es la investigación-acción educativa. Consistente en una serie de actividades realizadas por el profesorado con el fin de mejorar diversos aspectos de la práctica educativa, siendo el punto de partida, las observaciones realizadas en las prácticas desarrolladas en el periodo de práctica, donde detectan problemas en relación al desarrollo del pensamiento eficaz en los alumnos de secundaria. Se concluye que existen varios métodos para evaluación de la capacidad de pensamiento debiendo emplearse los programas educativos como sistema de evaluación equilibrado.

Howard, Z. (2015) realizó una investigación denominada “*Comprender el pensamiento de diseño en la práctica: un estudio cualitativo de profesionales dirigidos por el diseño que trabajan con grandes organizaciones*” El propósito general fue: comprender cómo el "profesional del diseño dirigido" aplica el pensamiento de diseño en la práctica con organizaciones grandes, donde la atención se centra en el diseño de productos intangibles tales como sistemas, servicios y experiencias. Se adoptó un enfoque cualitativa, que involucró métodos etnográficos de entrevistas semiestructuradas, análisis de artefactos y observación participante. Los datos se recogieron en tres estudios: un estudio de entrevista experta, un estudio de caso retrospectivo y un estudio de caso participativo. Sobre esta base, se proponen dos modelos en la conclusión como base para una mayor aplicación y desarrollo. El primero presenta una escala de madurez de pensamiento de diseño basada

en dos perspectivas del pensamiento de diseño como una forma de trabajo y una forma de vida. El segundo modelo mapea la relación interdependiente entre los tres componentes del pensamiento de diseño en la práctica del enfoque, el profesional del diseño y el entorno en el que se lleva a cabo.

Quijano, J. (2015), en su investigación titulada “Design Thinking” y su aplicación en el diseño mecánico” con el objetivo de explicar los resultados de dicha metodología. Se observó a partir de la observación y los datos empíricos a partir de las situaciones recurrentes y patrones de comportamiento dentro de los procesos de diseño llevados por los alumnos involucrados en proyectos con acercamientos centrados en el usuario dentro de la Facultad de Ingeniería de la UNAM. Se aplicaron herramientas de evaluación de los proyectos de diseño, descubriendo patrones en la visión o pensamiento de un equipo de diseño específico, generando así una opción de aplicación de las mismas herramientas para proyectos futuros dentro de la UNAM. Se concluyó que dicho programa presenta un conjunto de herramientas para la investigación, adquisición de información, análisis de conocimiento y posicionamiento de soluciones en los campos del diseño y la planeación. Como un estilo de pensamiento es generalmente, la habilidad de combinar la empatía, la creatividad y la racionalidad para analizar y ubicar soluciones en su contexto.

Pardo, A. (2013), desarrolló la investigación denominada “*Pensamiento de diseño. ¿Puede un concepto de diseño e ingeniería industrial aplicarse a la educación para promover las habilidades del ciudadano del siglo XXI?*”. Cuyo objetivo es la demostración a la comunidad científica la aplicabilidad de “nuevas ideas” y formas “diferentes” de estrategias de enseñanza son importantes en la mejora de los aprendizajes. La metodología inspirada en el sistema militar prusiano

basado en la estandarización Asimismo se presenta la evolución histórica de los conceptos de dicho programa a través de su evolución como sistema educativo Se concluye que dicho sistema educativo tiene sus raíces en hace más de 120 años dentro de la segunda revolución industrial, para mejorar la productividad de los trabajadores y la eficiencia de las industrias., siendo un sistema educativo basado en el ensamblaje en línea.

1.1.2. Antecedentes Nacionales

Vásquez, J. Carlo, E. Zapata, and E. Enrique (2017), en su investigación titulada “*Marco de trabajo en base a Design Thinking y metodologías ágiles de desarrollo de software*”, como principal objetivo se extrae que el involucramiento del usuario con el Design Thinking nos ofrece un proceso para incentivar la creatividad e innovación, integrando factores humanos, empresariales y tecnológicos en el diseño, formulación y resolución de problemas. Su metodología está centrada en un enfoque humano que permite descubrir perspectivas de las personas y usuarios finales. Finalmente, la propuesta se aplica en un proyecto de desarrollo de software de una pyme. Los resultados de la aplicación demuestran que el uso de design thinking es efectivo en la fase de obtención de requerimientos y que permite aumentar, significativamente, el involucramiento del usuario final con el equipo de proyecto. Se concluye que la importancia de las fases de empatizar, definir e idear en los procesos de toma de requerimientos y diseño del software para realizar iteraciones durante las fases de prototipar y probar (testear).

Cervantes, J. Cordero, E., Pretell, D. (2017). En su investigación titulada “*Propuesta de solución educativa con soporte tecnológico para prevenir las lesiones en niños de 4 a 6 años de lima metropolitana mediante la metodología Design Thinking y Lean Startup*”, cuyo objetivo fue:

Desarrollar una propuesta de promoción del hábito de lectura en niños, mediante una metodología de investigación acción. Los resultados obtenidos permiten al lector desarrollar una clara comprensión del texto, con la base fundamental para la adquisición de aprendizajes futuros, pero también en un determinante importante para la generación de relaciones sociales e integración del ser humano en la sociedad. Se concluye que la investigación desarrollada con la metodología Design Thinking a través del enfoque Lean Startup, obtienen como principal aprendizaje la importancia del pensamiento de diseño. Asimismo, la implementación de estos modelos requiere un alto grado de flexibilidad para enfrentar los pivotes que suelen surgir en el proceso, aspectos tales que promueven el cuestionamiento de los paradigmas de los integrantes del equipo. Sin embargo, estas “crisis” son beneficiosas, dado que reducen los riesgos potenciales de las inversiones y logran un posicionamiento más agresivo basado en los insights (aspectos que se encuentran ocultos en la mente del consumidor, los cuales afectan su forma de pensar, actuar o sentir) de los directos involucrados.

Cadenas, J., Valdivieso, A., Vicente, G. (2015) en su investigación denominada “*Propuesta tecnológica para promover la lectura en niñas y niños del nivel primario bajo el modelo del Design Thinking*”. PUCP. propone como objetivo principal realizar una propuesta de solución que ayude a los niños a aprender y prevenir sobre las lesiones existentes en su entorno mediante las metodologías de Design Thinking & Lean Startup. La metodología empleada es desarrollar la base teórica de cada una de las metodologías involucradas. Dentro de este marco se concluye que el uso de la metodología Design Thinking y Lean Startup nos deja como aprendizaje la importancia de emprender y desarrollar soluciones innovadoras a partir de las necesidades reales de los usuarios y la interacción directa y constante con ellos mismos. En ese sentido, se realizaron seis talleres de ideación con padres de familia y especialistas,

lo cual concluyó en diversas iniciativas tecnológicas, juegos de mesa, entre otros; los cuales involucraban al padre como parte de la solución, resaltando su participación en la problemática planteada.

Hilario, M., Huapaya, A. (2015). ejecutaron la investigación “*Propuesta de marco de trabajo en base a design thinking para la mejora continua en empresas de retail*”. (UPC), cuyo objetivo fue implementar un marco de trabajo que permita facilitar el proceso de mejora continua mediante la aplicación de la metodología Design Thinking en el sector de retail. La metodología está basada en un framework que facilite el procedimiento de la mejora continua. El presente trabajo tendrá como objetivo representar los aspectos a tomar en cuenta, de Design Thinking, en un marco de trabajo elaborado en base a la investigación a profundidad de esta metodología, los elementos que se relacionan con esta y la aplicación del marco en una organización peruana del sector retail. Sobre la base de las ideas expuestas recomienda la planificación del proyecto es muy importante puesto que permite definir las actividades necesarias para la gestión del proyecto. Las conclusiones obtenidas del proyecto abarcan las fases de investigación, diseño y aplicación. Las dos fases están comprendidas por la investigación de Design Thinking y modelos para la elaboración del marco para la mejora continua. Durante la ejecución del proyecto, los riesgos definidos se van materializando; cada uno de ellos tiene consecuencias en base al aspecto que impacta. Sin embargo, se deben seguir las acciones correctivas, en caso de no contar con preventivas. Asimismo, es importante realizar el seguimiento al proyecto puesto que cuenta con la parte de investigación y elaboración de un producto final; al no respetar los tiempos, se puede llegar a un retraso que impediría lograr el objetivo general y los específicos del proyecto.

Dávila y Rodríguez (2016), ejecutaron una investigación titulada “*Las características del taller de nivelación y de tecnología de la información*”

y comunicación en la enseñanza de la matemática influyen positivamente en el logro del aprendizaje de los estudiantes del Programa Beca 18 en el Instituto Superior Tecnológico Privado TECSUP de Santa Anita”, cuyo objetivo fue : evaluar la pertinencia del sistema de evaluación en el taller de nivelación y de tecnología de la información y comunicación y su influencia en el logro del aprendizaje de los estudiantes del Programa de Beca 18 Caso: Instituto Superior Tecnológico Privado TECSUP - Santa Anita. Se desarrolló una metodología enmarcada dentro del tipo de investigación explicativa. Los resultados obtenidos proponen que las características del taller de nivelación y de tecnología de la información y comunicación en la enseñanza de la matemática influyen positivamente en el logro del aprendizaje de los estudiantes Se concluye que el promedio general de las características del taller de nivelación y de tecnología de la información y comunicación en la enseñanza de la matemática es de 3.13 y un 62.67% en relación al logro del aprendizaje de los estudiantes del programa de beca 18 en el Instituto Superior Tecnológico Privado TECSUP-Santa Anita; mientras que el promedio general del reconocimiento de temáticas básicas fue de 3.20 y un 64% en relación al logro del aprendizaje de los estudiantes del programa de beca 18 en el Instituto Superior Tecnológico Privado TECSUP-Santa Anita. Con un promedio general de la aplicación de estrategias de resolución de problemas fue de 2.95 con un 59% en relación al logro del aprendizaje de los estudiantes del programa de beca 18 en el Instituto Superior Tecnológico Privado TECSUP-Santa Anita. y el promedio general del sistema de evaluación fue de 3.15 con un 63% en relación al logro del aprendizaje de los estudiantes del programa de beca 18 en el Instituto Superior Tecnológico Privado TECSUP-Santa Anita. Además el promedio general del nivel de accesibilidad a la tecnología fue de 3.25 con un 65% en relación al logro del aprendizaje de los estudiantes del programa de beca 18 en el Instituto Superior Tecnológico Privado TECSUP-Santa Anita.

García, A. (2015). En virtud a su artículo de investigación titulado “*Design Thinking en la educación*”, cuyo objetivo es la innovación y permite desarrollar nuevos productos, servicios, procesos e incluso nuevos modelos de negocios, y es la metodología que está revolucionando los negocios y que se está aplicando en Marketing, Recursos Humanos, Educación, sistemas, entre otros. El Design Thinking, también conocido como “Pensamiento de diseño” emplea el pensamiento convergente y divergente para generar propuestas que generen impacto. Además según el modelo de Standford esta metodología consta de 5 pasos EDIPE: Empatiza, Define, Idea, Prototipa, Evalua. Para tal efecto los resultados del Design Thinking permiten solucionar los problemas) de forma creativa, ágil y barata, centrándose en los alumnos y su entorno. En conclusión el Design Thinking rediseña tu aula de clases para satisfacer mejor las necesidades de mis alumnos, elevando la participación y los resultados académicos de los estudiantes; de igual manera permite ser más proactivo y colaborativo cuando estés diseñando nuevas soluciones para tu colegio, ya que potencia tus habilidades para crear soluciones deseables. Como seguimiento de esta actividad los docentes, director y alumnos pueden aprender para poder trabajar de forma colaborativa, y si tomamos como referencia al caso de éxito a nivel internacional: Innova Schools quienes además de haber empleado el Design Thinking para desarrollar el concepto que los ha llevado a ser considerado dentro de los 13 colegios más innovadores del mundo, también les enseñan sus alumnos esta metodología para que ellos puedan resolver de forma anual y regional.

1.2 Justificación de la investigación

La investigación se justifica por las diversas dificultades con respecto al desarrollo de la Guía de Valores en la ONG Solimaz, manifestándose en la poca creatividad durante el desarrollo de la guía y en algunos casos es tomado

como manual de solo lectura por parte del equipo que aplica la guía de valores.

En lo metodológico la aplicación de enfoque Design Thinking va a permitir que el público objetivo ponga en juego sus conocimientos previos y aprenda mejor, construyendo y validando otros nuevos al permitir que el equipo aplicador (docentes, psicólogas) desarrollen con creatividad e innovación la aplicación de esta guía de valores, con nuevas propuestas de metodología y puntos de referencia que faciliten aprender valores y normas, a partir de estas nuevas propuestas metodológicas innovadoras; favoreciendo de esta manera un mejor logro de aprendizajes y teniendo una mejora en el desarrollo de los objetivos de esta guía de valores con el estudiante. Para llegar así a la calidad de la enseñanza y aprendizaje durante su aplicación.

A nivel teórico, se llevará a cabo actividades que involucren una mejora en la enseñanza de la Guía de Valores con el enfoque Design Thinking; de esta manera se rediseña el enfoque de desarrollo y entrega curricular tradicional, con un nuevo enfoque que promueve el cambio centrado en la mejora de aprendizajes con el trabajo en equipo y promoción de la formación integral en valores.

En lo práctico, la investigación generará la mejora de los aprendizajes en función a una estrategia de enseñanza como propuesta metodológica y de expectativas en el aula, ya que tendrá un gran impacto en el docente y en los estudiantes durante el desarrollo de la Guía de Valores.

El **propósito** es contribuir al mejor desempeño docente que le permita a los profesores desenvolverse de manera que propicien en los educandos aprendizajes significativos y que evolucionen sus estructuras cognitivas.

Finalmente la presente investigación es de gran aporte para los futuros docentes y/o equipo aplicador de la Guía de Valores ya que se propone crear ambientes favorables y formar estudiantes capaces de analizar y enfrentarse a

los problemas de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional; de esta manera se valora la importancia de la promoción de los valores como parte de la formación integral del estudiante.

1.3 Problema de investigación

1.3.1 Problema general

¿Cuál es la influencia del enfoque Design Thinking (pensamiento del diseño), para mejorar los talleres de la Guía de Valores que promueve la ONG SOLIMAZ, Lima, octubre, 2017?

1.3.2 Problemas Específicos

1. ¿Cuál es la influencia que tienen los talleres de la Guía de Valores que promueve la ONG Solimaz?
2. ¿Cuál es la mejora de los talleres de la Guía de Valores al aplicar el enfoque Design Thinking (pensamiento del diseño)?
3. ¿Es necesario comparar estadísticamente, los resultados de la aplicación del enfoque Design Thinking (pensamiento del diseño) como aporte de mejora a los talleres de la Guía de Valores que promueve la ONG Solimaz?

1.4. Conceptualización de variables

1.4.1. Programa Design Thinking

1.4.1.1. Marco histórico del Design Thinking

Design Thinking (DT) es un concepto relativamente nuevo que surgió hace aproximadamente una década. Algo más tarde fue el profesor Tim Brown, de la Escuela de Ingeniería de la Universidad de Stanford y

creador de la consultora Ideo.com, quien explicó por medio de un artículo en Harvard Business Review en Junio 2008 con el nombre: “Design Thinking: Thinking like a designer can transform the way you develop products, services, processes- and even strategy”.

Este concepto ha sido crecientemente requerido y satisfactoriamente aplicado durante los últimos años por compañías globales, tomando ventaja de sus beneficios en diferentes áreas como desarrollo de modelos de negocio, planificación estratégica y desarrollo de ideas. Si bien, a nivel internacional el enfoque Design Thinking se viene desarrollando con gran éxito en el ámbito educativo desplazando a propuestas educativas tradicionales y atrayendo la atención hacia una nueva propuesta de enseñanza. Propuesta con el cual se han producido cambios relevantes, al empezarse a utilizarlo en el aula con una variedad de temas auténticos educativos.

La principal fortaleza de este método es su aplicabilidad y las posibilidades que ofrece con el fin de resolver problemas de distinta naturaleza. Muchos expertos coinciden en que sus límites son aún una incognita.

1.4.1.2. Definición del Design Thinking

Design Thinking es un planteamiento centrado en las personas para la innovación que se nutre de un kit de herramientas del diseñador para integrar las necesidades de las personas, las posibilidades de la tecnología y los requerimientos para el éxito del negocio”. (Brown, 2008)

De esta manera, es importante promover la creatividad a la hora de solucionar problemas, utilizando el aspecto racional y la capacidad de la gente, pero sin perder de vista las prácticas de solución de problemas más convencionales. Por tanto, DT no solo está enfocado en crear productos y servicios, también lo está en la habilidad para: ser intuitivo, reconocer

patrones, construir ideas con significado emocional, significado funcional y cómo expresarlo con más que palabras o símbolos.

Design Thinking cumple varias actividades innovativas desde el punto de vista de un diseñador y centrado en las personas como actor principal. Es necesario entender a todas las personas que toman parte en el proceso completo, conociendo que desean, que necesitan, que les gusta o no les gusta, etc. Desde este importante conocimiento emergerán y crecerán las ideas en el camino correcto para desarrollar el proceso siendo más tarde integrado con áreas tecnológicas y comerciales:

1.4.1.3 Dimensiones del Diseño global

El diseño global tiene tres dimensiones: estética, funcional y estratégica, y un buen diseño debe conseguir un balance entre ellas. De este modo, los usos de DT y la sensibilidad de los diseñadores para combinar las necesidades de la gente con lo que es tecnológicamente viable y con las estrategias de negocio, creando valor para el cliente y una oportunidad para el mercado.

Será necesario involucrar todos los niveles de la compañía, interaccionando entre ellos, ya que sus resultados dependen de los participantes en el proceso, su actitud por la búsqueda, experimentación, curiosidad o empatía. Estos resultados no son únicamente responsabilidad de un departamento o área, sino de la organización al completo.

La razón es básicamente que la metodología para la implementación de DT no es una receta, se trata más bien de una guía para hacer cosas que serán exitosas o no dependiendo de cómo se aplique por las personas involucradas.

1.4.1.4 Perfil personal de un Design thinker

En su artículo, Tim Brown incluye una descripción sobre cómo debería ser y cuál debería ser la actitud de un Design Thinker, que puede ser cualquier persona con la intención de aplicar DT:

a. Empatía.

Puede imaginarse el mundo desde múltiples perspectivas.

b. Pensamiento integral.

No solo dependen de los procesos analíticos, también tienen la habilidad de ver todos los aspectos destacados (aunque parezcan en ocasiones contradictorios) de un problema y crear soluciones novedosas que van más allá y mejoran las alternativas existentes.

c. Optimismo.

No importa cómo de desafiantes sean las dificultades planteadas en un problema.

d. Experimentalismo.

Las innovaciones significativas no provienen de retoques incrementales. Se deben explorar nuevas direcciones.

e. Colaboración.

La complejidad de los productos, servicios y experiencias han reemplazado el mito de un genio creativo solitario. Un Design Thinker trabajara en equipo con gente de distintas disciplinas.

1.4.1.5. Proceso del DesignThinking

El proceso de Design Thinking consiste en 5 pasos que serán explicados a continuación, debiendo explicarse que no es un proceso lineal, en cualquier momento se puede ir hacia adelante o hacia atrás, incluso cabe la posibilidad de omitir un paso. Al principio una gran cantidad de información es acumulada, y será mayor o menor a lo largo de los pasos recorridos, especificando y buscando solución de acuerdo con los requerimientos al final. Habrá varias herramientas, la mayoría útiles en

más de una fase, que ayudarán a resolver el problema, identificando lo que se necesita en cada paso.

El proceso del Design Thinking es un proceso de aprendizaje iterativo, Redefiniendo el problema, buscando necesidades, ideaciones, construyendo prototipos, testeando con el usuario. Los pasos seleccionados son los siguientes:

Paso 1: Empatizar

El proceso empieza con un profundo entendimiento de las necesidades de los usuarios involucrados. El reto para los Design Thinkers será ponerse en su piel para ser capaces de generar soluciones de acuerdo con sus realidades y necesidades, ya que los problemas de los usuarios raramente son los mismos que los de la persona que trata de solucionarlos.

Este paso es importante para enfocar el proceso de diseño centrado en las personas. Las acciones de las que se parte son:

- a. **Observar:** Ver a los usuarios y su comportamiento en el contexto de sus vidas.
- b. **Participar:** Interactuar y entrevistar usuarios.
- c. **Sumergirse:** Experimentar lo que el usuario experimenta. Ir más allá de una simple observación, poniéndose en la medida de lo posible en la piel del usuario, siendo capaces de generar soluciones.

Se trata de recoger información que pueda resultar relevante, capturando manifestaciones físicas de las experiencias del usuario de forma que se puedan interpretar más adelante significados intangibles de esas experiencias con el fin de descubrir insights (percepciones o revelaciones significativas). Estos insights llevarán a soluciones innovativas y desde el resultado de filtrar los más importantes vendrán las mejores alternativas. La dificultad está en la distinción de los mismos, y para ello serán de gran ayuda las herramientas. Algunas de las más importantes son5:

Asumir una mentalidad de principiante

Método aplicado a todo el proceso, con el fin de echar a un lado todos los prejuicios, enfocando el reto de diseño con ojos frescos.

Cómo:

No juzgar.

Cuestionar todo.

Ser realmente curioso.

Encontrar patrones.

Escuchar.

¿Qué? | ¿Cómo? | ¿Por qué?

Conduce a niveles más profundos de observación. Lleva desde observaciones concretas en situaciones particulares a las emociones más abstractas y motivos que intervienen en esa situación. Una técnica especialmente útil analizando fotografías.

Qué:

Establecer: Dividir una hoja en tres secciones: qué, cómo y por qué.

Empezar con observaciones concretas (Qué): ¿Qué está esa persona haciendo? Tomar nota de los detalles.

Desplazamiento hacia el entendimiento (Cómo): ¿Cómo lo hace?

¿Requiere esfuerzo?

Utilizar frases descriptivas con adjetivos que expresen la situación.

Interpretación (Por qué): ¿Por qué lo hace? ¿Por qué de esa forma?

Estudio de usuario con cámara

Un usuario portará una cámara en su equipo, de forma que se podrá observar su experiencia en primera persona. Se podrá tener acceso a entornos inexplorados hasta el momento.

Cómo

Identificar sujetos de cuya perspectiva deseas aprender.

Explicar el propósito del estudio, pidiendo permiso para filmar.

Proveer de cámara adjunta a su ropa o en un lugar en el que no moleste.
Procesar la información recogida y extraer lo importante.

Preparación de entrevistas

El tiempo con los usuarios es valioso, no se llevarán unas preguntas cerradas pero sí un plan para la interacción.

Cómo

Brainstorm: Escribir todas las preguntas potenciales que el equipo puede generar.

Identificar y ordenar temas: Estructurando el flujo de la entrevista.

Perfeccionar preguntas: Encontrar áreas redundantes de conversación o preguntas fuera de lugar. Deben existir suficientes preguntas de “¿por qué...?” o “¿Dime la última vez que...?” y abundantes cuestiones dirigidas a cómo el usuario se siente.

Entrevista para Empatía

El proceso será el descrito a continuación, siguiendo el plan marcado en la preparación previa y siempre siendo flexibles para encontrar los insights que el usuario pueda mostrar, incidiendo en ellos para profundizar en el plano emocional.

Usuarios Extremos

Sus necesidades están amplificadas y su repercusión a su alrededor suele ser notable. Su estudio puede ayudar para extraer necesidades significativas no tenidas en cuenta al considerar usuarios que representan a “la media”.

Cómo

Determinar quién es extremo. Empezar considerando que aspecto se quiere explorar como extremo. Listar un número de facetas en el espacio de diseño, pensando después quién puede ser extremo con ese criterio.

Participación. Observa y entrevista al usuario extremo. Buscar alrededor por otros comportamientos extremos.

Buscar la parte extrema que tienen todas las personas. El patrón del usuario extremo puede aportar inspiración en lo que otros sienten y estimular nuevas ideas. Después, trabajar en el entendimiento de la resonancia que tiene todo ello sobre el usuario primario o el proyecto global para el que se trabaja.

Perfiles de segmentos de clientes

Cada consumidor es diferente, pero se pueden usar parámetros cuantitativos que distingan sus comportamientos, agrupándolos así en una matriz que ilustrará la segmentación de clientes.

Empatía por analogía

La analogía puede ofrecer gran inspiración de aspectos que no son fácilmente observables de forma directa.

Cómo

Identificar aspectos específicos del espacio en el que se está interesado.

Brainstorm de oportunidades para espacios análogos. Hacer una tabla de inspiración basada en la analogía.

Mapa de actores

También llamado mapa de ecología. Se trata de un gráfico representando el sistema de actores con sus relaciones entre ellos que pueden ser útiles para proveer una vista sistemática de la actividad de la compañía y su contexto. El gráfico está construido desde la observación del servicio desde un punto específico que se vuelve el centro de la representación.

Cómo

Preparación. Temas que abordar, preguntas y datos requeridos, tipos de enlaces que estudiar, personas involucradas en las entrevistas para obtener información en la construcción del mapa.

Pre-testing. Discutir la cuestión general que se desea examinar, los enlaces definidos, y las metas con alguien que tenga conocimientos sobre el entorno social que requiere la investigación.

Preparar entrevistas.

Entrevistar.

Temas básicos que se deben abordar: Quién está involucrado, Cómo están conectados, Cómo son de influyentes, cuáles son sus metas.

Debatir el resultado de entrevistas en equipo.

Post-Producción. Para entender y analizarlo después, transformar el mapa en una matriz y cargarlo a un software de análisis de redes sociales.

Mapa de empatía

También útil durante el paso “Definir. Fue creada como una herramienta para ganar entendimiento de una persona objetivo. Por tanto resulta útil para analizar y comprender la experiencia del usuario.

Cómo

Los participantes situarán notas con ideas relativas a experiencias sensoriales del personaje en la sección respectiva del mapa. Se discutirá sobre lo que ha sido observado y lo que se puede inferir de los sentimientos de los grupos de usuarios.

Unpack. Crear cuatro cuadrantes en un papel o pizarra: Decir, Hacer, Pensar y Sentir. En cada parte aparecerá lo apreciado con toda la información recolectada en fases previas (imágenes, vídeos, frases, etc.) que expresen lo siguiente en cada caso:

SAY: Qué citas y palabras clave menciona el usuario interno.

DO: Qué actuaciones y conductas han sido observadas sobre el usuario.

THINK: Qué puede estar pensando el usuario. Qué refleja esto sobre sus creencias.

FEEL: Qué emociones puede estar sintiendo el sujeto.

Identificar necesidades. Representadas normalmente por verbos y escribirlas,

Paso 2: Definir:

Este paso no consiste solo en definir los problemas existentes que deben ser resueltos. La información previamente obtenida debe ser seleccionada, filtrando la parte que aporta valor y ayudará a avanzar en el proceso. Definir tendrá dos pasos principales:

Culminar un profundo entendimiento de los usuarios y el espacio de diseño. Basándose en este entendimiento, elaborar un planteamiento del problema procesable: teniendo un punto de vista, visión para el diseño que se ha concebido basada en los descubrimientos durante el trabajo de Empatizar y esencial para encontrar soluciones más adelante. Herramientas útiles en el proceso:

Componer un perfil del personaje

El objetivo es concentrar observaciones interesantes en un solo y reconocible personaje. Se deben crear con ese fin personajes ficticios, al que le corresponderá una imagen y una descripción textual. Estos personajes ofrecerán una visión clara de los diferentes tipos de usuarios que hay, siendo el centro de las actividades de diseño.

Cómo

El equipo necesita desgranar sus observaciones de campo.

Se pueden realizar entrevistas a usuarios reales para encontrar dimensiones (demográficas, hábitos...) relevantes en común o complementarias entre ellos.

Listar las características del usuario.

Acordar un nombre para el perfil.

Mapa de recorrido

Método para pensar sistemáticamente sobre los pasos del proceso. Puede ser usado para el trabajo de empatía del diseñador o para comunicar los descubrimientos a otros.

Se trata de un gráfico orientado que describe paso a paso el recorrido de un usuario representando los diferentes puntos de contacto que caracterizan su interacción con el servicio.

Stoke

Actividad que ayuda al equipo a relajarse y activarse física y mentalmente. Se trata de simples juegos de no más de 10 minutos que también ayudan a la complicidad entre los Design Thinkers.

Mapa conceptual

Herramienta para estimulación visual de los pensamientos del equipo y sus conexiones.

Cómo

Se comienza con un problema situado en el centro de una pizarra. Después se usan líneas, palabras y dibujos para construir un sistema de pensamientos alrededor de ese punto.

Árbol de problemas

Método visual para el análisis de problemas, profundizando en su identificación haciendo énfasis en sus causas y efectos recorriendo los niveles del árbol para ello.

Cómo

Empezar acordando el problema o tema a analizar, que será escrito en el centro y constituirá el problema central.

Después el grupo identificará las causas del problema central hasta la raíz de la causa, identificando las consecuencias.

El núcleo del ejercicio es el debate para generar las respuestas adecuadas y ramificar el problema. Se debe guardar el resultado del análisis para procesarlo más tarde.

Paso 3: Idear

Idear es la fase del proceso en la cual se pretende generar diseños radicalmente alternativos generando opciones. En esta fase, las actividades promueven pensamientos expansivos y se deben eliminar juicios de valor. Idear es la transición entre la identificación de problemas y la exploración de soluciones para los usuarios.

El principio fundamental consistirá en ser consciente de cuándo el equipo de Design Thinkers están generando ideas y cuándo se están evaluando, manteniendo los dos separados y solo mezclándolos si es intencionadamente.

Algunas de las herramientas que ayudarán en el proceso serán:

Brainstorming

Método ampliamente conocido para generar ideas. La intención es impulsar el pensamiento colectivo del grupo, con la participación de cada uno, escuchando y construyendo sobre las ideas de otros.

Cómo (Dos métodos posibles):

Escriba: Una persona captura legible y visualmente sobre una pizarra las ideas que los miembros del equipo lanzan. Es muy importante capturar todas independientemente de lo que otros puedan pensar sobre ella.

All-in: Cada persona escribirá sus propias ideas tal cual llegan y las compartirá en ese momento verbalmente con el resto. Preferiblemente se usarán post-it para ello.

Selección Brainstorm

Cómo (Dos posibles técnicas):

Votación de post-it: cada miembro tiene un número de votos y marca las ideas por las que más se siente atraído.

El método de las cuatro categorías: El método lleva a cada miembro a elegir entre una de las ideas planteadas. Se elige una o dos ideas para cada una de las siguientes cuatro categorías: la elección racional, la elección que probablemente más deleite, la querida y the long shot.

Tarjetas de Asuntos (Issue Cards)

Estas tarjetas son instrumentos físicos usados para alimentar las dinámicas interactivas dentro del equipo. Cada carta puede contener un insight, una imagen, dibujo o descripción; todo lo que sea capaz de sugerir nuevas interpretaciones del problema e inducir suposiciones desde otro punto de vista. El resultado es la identificación de nuevos puntos críticos y oportunidades en el contexto de referencia.

Paso 4: Prototipar

Prototipar es llevar las ideas y exploraciones desde el pensamiento de los miembros del equipo hasta el mundo físico. Construir prototipos hace las ideas tangibles y ayuda a ver las posibles soluciones, subrayando elementos necesarios para mejorar o refinar antes de alcanzar el resultado final.

La resolución del prototipo debería ser conmensurada con el progreso en el proyecto. En etapas tempranas, los prototipos serán simples y rápidos, para permitir aprender sobre el proceso en poco tiempo e investigar muchas posibilidades diferentes.

Los prototipos tienen más éxito si el equipo puede experimentar e interactuar con ellos. Lo que se aprende de estas interacciones puede conducir a una empatía más profunda, así como dar forma a las soluciones.

Herramientas de Prototipar importantes son:

Prototipado en bruto

Se usará cualquier tipo de material disponible para hacerlo rápidamente y de una forma simple y barata un modelo 3D del producto o servicio. La escala depende de qué se está modelando.

Maqueta

Es un modelo a escala o a tamaño real usado para demostración y evaluación de la funcionalidad de un diseño. Hay varios software que ayudan a diseñar modelos 3D o modelos de Diseño Computacional.

Mapa del sistema

Se trata de una descripción visual del servicio de organización técnica: los diferentes actores involucrados, sus conexiones y los flujos de materiales, energía, información y dinero a través del sistema. Objetos, flechas y acciones serán utilizados de acuerdo a la idea de servicio específico a visualizar.

El uso de los mismos elementos gráficos permite una rápida comparación entre diferentes conceptos y la simplicidad del lenguaje asegura la comprensión también en equipos extensos.

Group Sketching (Grupo de Esbozo)

Está basado en básicos y simples dibujos que tienen el propósito de motivar la participación de todo el grupo. Es una herramienta rápida y económica para desarrollar ideas simultáneamente.

Se utiliza durante sesiones de co-diseño para compartir insights dentro del equipo, ofreciendo puntos en común incluso cuando los participantes tienen diferencias culturales y sociales.

Paso 5: Testear

Testear es la oportunidad de tener feedback de tus soluciones, refinar las soluciones para hacerlas mejores y continuar aprendiendo sobre los usuarios. Es un proceso iterativo en el cuál se ubica el producto en el

contexto de las vidas de los usuarios. Es el momento de comprobar si el equipo estaba o no equivocado. Algunas de las herramientas propuestas son:

Prototype testing

Una vez que el prototipo se ha conseguido, resulta esencial testarlo conforme a las especificaciones iniciales del concepto. Se divide en: Parte no funcional: en la que es necesario obtener feedback de etapas tempranas.

Parte funcional: Cuyo propósito es asegurar que el producto funciona de forma efectiva y segura para el consumidor.

Test de usabilidad

Se trata de observar y preguntar a un número de usuarios sobre el uso de los productos o servicios existentes o futuros en una situación absolutamente normal del día a día.

El evaluador pedirá al usuario realizar una serie de tareas, después de cada tarea hay una pequeña entrevista.

Técnica Mago de Oz

Técnica derivada de las tecnologías de la información que es utilizada con el objetivo de testear un producto o servicio de una forma específica observando la interacción de un potencial usuario con el objeto, sin revelar la presencia del evaluador.

1.4.2. Valores

1.4.2.1 Evolución Histórica del Valor.

Para la axiología la noción de “valor” se encuentra estrechamente ligada al ámbito de la filosofía la cual se ocupa del estudio de la naturaleza de los valores. Aristóteles en su obra Etica a Nicomaco plantea las siguientes facultades como valores, así tenemos: la amabilidad, cordialidad, amistad, autoridad, capacidad, compromiso, fortaleza,

generosidad, honor, humildad, jovialidad o buen humor, justicia, lealtad, libertad, magnanimidad, magnificencia, moderación, paciencia, prudencia, respeto, sabiduría, sinceridad, sobriedad, templanza, valor, veracidad o franqueza. De acuerdo a ello, se plantea que dichos valores éticos son indispensables para el desarrollo ético tanto de las personas, las sociedades y los estados.

Por otra parte según Platón la pasión mueve al hombre a un estado ausente de deliberación, esclavizando al ser humano en contra de su voluntad a través de una fábula denominada el mito de la caverna donde la oscuridad representa la pasión, y la ignorancia en oposición a la luz que representa el conocimiento.

Por otra parte, en relación al tiempo, los valores como el bien, la belleza y la justicia han sido el eje central del pensamiento filosófico. En principio, podría afirmarse que los valores son “cualidades o propiedades” de los objetos, pero no sólo de objetos físicos, ya que este tipo de cualidades también se adhieren a las formas y estados psicológicos.

Se puede afirmar que los valores son de naturaleza humana en tanto que las personas son, debido a su condición antropológica, las únicas capaces de poseer valores, de valorar o asignar valor a los objetos y a los sujetos (Gervilla, 2010; Rincón, 2006).

Cabe mencionar que los valores son el desarrollo armónico de todas las capacidades del ser humano, ligados al desarrollo de la personalidad y se establecen mediante los procesos de socialización (Romero, 2001, Vaillant, 2008, Mínguez, 2012); ello debido a que los valores, poseen las características de “bueno”.

Los aportes de Platón, que concibe los valores como aquellos que dan la verdad a los objetos cognoscibles, resultan fundamentales en materia axiológica. Por su parte, las reflexiones de Aristóteles acerca de la compleja esencia de la virtud ocupan un lugar central en el campo de la axiología.

Durante todo el transcurso de la edad media, el estudio de las virtudes relacionadas con la moral y la teología continuaron ocupando un lugar central en la reflexión filosófica. La *axiología* –del griego *axia*, “valor” y “logos”– o teoría de los valores se establece como disciplina en la segunda mitad del siglo XIX. Desarrollándose así, a lo largo del siglo XX en los principales países de Europa y alcanza su esplendor durante el período de entreguerras (Méndez, 2008; Navarrete, 2006).

1.4.2.2. Definición de los valores

Según Olmeda (2007), los valores proviene del latín *valor oris*, grado de utilidad aptitudes de las cosas que lleva a la personas a satisfacer necesidades o proporciona un bienestar, esto puede ser desde lo individual hasta de forma grupal, que implica tener comunicación constante con otras personas.

El concepto del valor bajo la perspectiva de la ética resulta de difícil conceptualización por la falta de claridad en la determinación de los valores y las actitudes. En la actualidad existen factores que han incrementado conductas que deterioran una formación humana. Es por ello que las instituciones educativas, deben formar en valores, siendo guías en este proceso, la educación debe enfocarse en la promoción de valores para mejorar actitudes y conductas de estudiantes, docentes y personal administrativo, sin embargo los valores se pueden definir a partir de conceptos globales. De acuerdo a ello se puede definir el concepto de valores de acuerdo a varios autores.

Enríquez (2007), define los valores como ideales que buscan perfeccionar y darle vida a las acciones en donde se desenvuelve el ser humano desde su concepción hasta la edad adulta. Estas acciones son posibilidades constantes de ser, pero también de no ser y están íntimamente ligados a la reflexión ética; la axiología, disciplina filosófica que estudia directamente valores y de la reflexión sobre la excelencia humana, tiende a cuestionar y analizar detalladamente fundamentos de los juicios que consideran lo valioso o lo que carece de valor, para darle un cambio ya sea para fortalecer los valores o para eliminar actitudes y conductas que no benefician la formación de la persona.

Peñarada (2004) define los valores, como una serie de actividades que se realizan y están estrechamente relacionadas con actitudes personales y sociales que llevan a la persona a alcanzar la comodidad y la realización según sus ideales. Estos valores se forman en la persona de acuerdo a las prácticas culturales, desde sus comunidades y su forma de expresión verbal como lo es la lengua materna, ideología ancestral, que se determina por sus creencias y prácticas que son antecedentes para determinar la conducta del individuo dentro de la sociedad en que vive.

Finalmente Sánchez, Zambrano y Palacín (2004) comentan que los valores, son creencias o actitudes que son parte del comportamiento humano social. Guían a tomar decisiones desde lo personal hasta las que son de su entorno social, es así que preparan al ser, a crear acciones concretas, que guían a la práctica de normas vistas desde el punto de vista de su cultura, historia y tradiciones.

1.4.2.3. Clasificación de los Valores

a. Valores humanos

Yubero, Larrañaga y Cerrillo (2004) afirman que la psicología concibe los valores humanos como metas futuras que se desarrollan en cada ser, y

que se amplían formando o modelando conductas en los seres humanos, la postura es que el valor es universal y que contribuye a la formación del sistema social. Tal es así que el impacto psicológico que genera por falta de valores genera en el entorno, ha sido más notorio en conductas de adolescentes y jóvenes en proceso de búsqueda de identidad. También pueden enfocarse los valores a lo razonable, encontrar la diferencia entre lo bueno y lo malo; y se van adquiriendo con el paso del tiempo formando una personalidad que le permita al ser elegir, cumplir y perfeccionar actitudes para desarrollar libremente las capacidades.

Fabelo (2004) asocia la psicología y los valores en una esfera volitivoemocional del individuo, a esto se une lo social, por lo tanto se enfoca a la psicología social, una rama de estudio, prestando atención a factores sociales que actúan en la formación de conductas y personalidad. En la psicología se relaciona con la organización y función de valores desde el ángulo de reproducción subjetiva, esto como elemento del proceso de socialización, a lo que se incorporan normas y principios sociales. Bajo este punto de vista psicológico los valores son elementos constitutivos de la conciencia subjetiva humana.

b. Valores morales

Hildebrand (2003) comenta que los valores morales son de cada persona y es el ser humano quien practica humildad, responsabilidad, y actitudes de entrega donde moralmente hace las cosas bien, manifestando interés por lo que tiene valor, son desarrollados y perfeccionados por cada persona a través de la experiencia.

A medida que la persona es capaz de descubrir sus habilidades y virtudes desarrolla la capacidad de descubrir los valores que le permiten conocer actitudes que mejoran la estabilidad personal así como colectiva y que

percibe la plenitud del mundo con una mirada clara y fresca, para ser humilde, puro, veraz, honesto y amable, puede irradiar valores morales.

Cuesta (2007) define valores como bienes racionales, cognitivos que pueden afectar la vida emocional del ser. o son aplicables estos valores, teóricamente, no basta con solo pensarlos o planearlos, también es necesario llevarlos a la práctica; creando así acciones concretas que permitan modificar un estado de conciencia individual y colectivo, a la vez, descubrir actitudes negativas y positivas, esto depende de las acciones y el contexto en que se desarrollen, las personas y debe ser como prioridad guiar para que la práctica del ser sea hacer el bien y evitar el mal en todo momento o circunstancia presentada.

c. Valores heterogéneos

Peñate (2008) explica la diferencia de dos verbos, ser y tener, una suma de valores que se encuentran entre el desarrollo material y existencia cultural. El ser significa identidad cultural, la inclinación es conocer la ignorancia, el tener va encaminado a resultados concretos económicos, que inserta al ser humano al mercado de valores que luego se consolidan en un haber.

Desde el punto de vista filosófico o del psicoanálisis el ser es la esencia lo que por naturaleza le corresponde al ser humano y que nada ni nadie tiene derecho a quitar, esto implica el valor de las persona y lo que posee según sus características.

El tener se refiere a lo que tengo y debo dar ya en un sentido más amplio que es crecer desde el punto de vista material y emocional para mejorar en aspectos de la vida cotidiana que se verán reflejadas en lo cuantitativo y cualitativo.

Vale mencionar el rescate, la conservación y la promoción de valores; debe desarrollarse en el ser humano, desde los primeros años de vida, teniendo así una concepción de lo que es ser y tener, al unirse estos dos verbos se convierten en uno solo “tener ser”, como un desarrollo sustentable directamente de beneficio humano.

d. Valores vitales

Buzali (2004) menciona una serie de valores que detallan a nivel general cada uno de los aspectos del ser humano.

Valores vitales; los que van relacionados específicamente con la salud y que se descuidan por falta de higiene personal, de conciencia física de salud mental y solo se pueden conseguir mediante educación física e higiénica.

Valores hedónicos; los que conducen al placer y al esparcimiento, se fomenta mediante hábitos de la naturaleza y educación moral, que van a ser desde lo individual y conforman una estructura social colectiva.

Valores económicos; estos valores no están aislados, proporcionan una perspectiva económica de los bienes materiales están dentro de un desarrollo de educación integral, son útiles, de uso y de cambio.

Valores morales y jurídicos; van encaminados a hacer el bien y esto conduce a la verdad, veracidad, valentía, justicia y amor, mediante la educación moral y cívica. Se logran procesos de equidad e igualdad para un bien común, social.

Valores estéticos; están en relación con la belleza, obras que expresan, armonía, equilibrio, autenticidad y una forma original de expresión.

Valores psicológicos; generan estabilidad en el ser, incrementa la individualidad y originalidad, con un sentido de pertinencia desde la familia, son útiles a nivel individual para mantener un equilibrio emocional y por consiguiente útiles en la sociedad.

1.4.2.4. Los valores en la educación

En las nuevas corrientes educativas existe un claro sentido de brindar relevancia a la formación de los individuos que difiere del concepto tradicional de instrucción. La educación es el desarrollo de su moralidad autónoma a partir del desarrollo de procesos educativos adecuados. La adecuación no solo debe dar sentido al valor de la educación y la educación en valores es lograr el desarrollo moral e intelectual de cada persona.

Los criterios son referentes para los enfoques educativos una guía para la interpretación de los nuevos de acuerdo a los alcances de la psicología y que tienen una aproximación histórica de acuerdo a las diversas teorías y a la contrastación empírica de dichas teorías. Desde principios del siglo pasado los estudios de la moralidad tienen una dirección más empírica y menos especulativa.

En la Universidad de Yale, en 1930 se realizó un estudio para determinar la aparición de algunos rasgos como la generosidad, la honestidad y el autocontrol que según las investigaciones son consideradas definitorias del carácter moral. Entre los resultados obtenidos, se determinó una relación entre inteligencia y el carácter moral.

a. Teoría Cognitiva - Educativa de Piaget.

Piaget (1974), filósofo, psicólogo y educador plantea una perspectiva del desarrollo moral en su obra "El Juicio moral en el niño". Sus reflexiones plantean la necesidad de promover la autonomía moral en los niños, a

través del ejemplo de los adultos, concepto similar a las aproximaciones que más tarde propondría Bandura (1982) en su teoría del modelamiento. Finalmente para Piaget el proceso final es alcanzar una autonomía moral, producto de una construcción activa del sujeto en interrelación con su medio social. En conclusión "los niños adquieren los valores morales no interiorizándolos o absorbiéndolos del medio, sino construyéndolos desde el interior, a través de la interacción con el medio". (Piaget, 1984, p. 62). En relación con las ideas de Piaget el educador debe de tomar en cuenta que el aprendizaje de valores es una construcción; que proporciona los elementos del medio para que las personas puedan integrarlos a sus propias estructuras. Por ello González (1994) señala que el constructivismo es un "armazón" del pensamiento, un esquema para comprender y explicar ciertos aspectos de la realidad. En segundo lugar, es necesario presentar situaciones problemáticas que produzcan la disonancia cognitiva para que se conviertan en dilemas morales. En conclusión, materiales, ambiente y conflictos, son elementos indispensables para el autodescubrimiento.

b. La Teoría del Desarrollo Moral de Kohlberg

Kohlberg, (1992), influenciado por la teoría de Piaget, plantea como fundamento de su teoría de desarrollo moral una secuencia de niveles para determinar la evolución del juicio moral de jóvenes y adultos basados en un modelo cognitivo-evolutivo. Las ideas de Kohlberg se fundamentan en el razonamiento de las personas enfrentadas a problemas de índole moral. Aristóteles decía que los problemas de la moral se plantean porque los hombres viven en sociedad, juntos con otros; esto lleva a determinar la necesidad de establecer normas para mantener un orden. Este concepto a pesar de su antigüedad tiene una amplia repercusión en el contexto actual, se puede afirmar que las teorías cognitivas de desarrollo moral, en especial las de Kohlberg, son hoy la principal base psicológica para la elaboración de las actuales estructuras

curriculares. Para el desarrollo de su teoría Kohlberg diseñó varios dilemas morales, que utiliza como estrategia didáctica para plantear el desarrollo del análisis de la situación, en función de la adopción de determinadas posturas por parte de los individuos en función de sus características individuales.

En referencia a la formación del juicio moral, Bolívar (1995) expone que el pensamiento moral se estudia a través del juicio moral interesándose sobre todo el carácter formal, empleando la argumentación básica, empleada en el juicio moral, que da lugar a la aparición de un nuevo estadio moral, de rasgos invariantes e irreversibles, universales y diferenciados, que forman integraciones jerárquicas y totalidades estructurales. (p. 141). Por otra parte, Kohlberg establece la necesidad de la participación social que involucra el ponerse en lugar de otro, para evaluaciones de carácter específico. Kohlberg, apoyándose en Dewey, propone tres formas cualitativamente diferentes de razonamiento moral y que el autor mencionado había planteado con anterioridad. Así propone que el desarrollo moral sigue una secuencia ordenada en tres niveles del desarrollo del juicio moral, que se presentan a continuación:

Nivel pre-moral o Preconvencional,

Es aquel estadio donde la conducta es motivada por impulsos del medio social de acuerdo con las consecuencias externas, reglas, leyes.

Nivel Convencional

Es aquel estadio donde se actúa en conformidad con un sistema de normas preestablecidas. En este nivel se otorga gran importancia a las expectativas del individuo como miembro del grupo. c) Nivel Post convencional, es aquel donde se establecen principios y valores morales, la conducta es guiada por el pensamiento del individuo que juzga por sí mismo. No se aceptan las normas como en el nivel anterior.

La teoría del desarrollo moral es un aporte interesante porque permite reconocer la etapa del desarrollo del pensamiento en la que se encuentra una persona y permite determinar su nivel de valoración de las cosas, sin embargo, no se encuentra exenta de críticas, entre las principales se señala que los estadios que el autor propone tal como se plantea que están concebidos de manera separada no suceden en la realidad

En contraposición los críticos a esta teoría afirman requiere mayor profundización por el sesgo positivo hacia la masculinidad de los estadios de Kohlberg, lo cual podría suponer una validez dudosa al generalizar los resultados.

c. La Teoría del Aprendizaje Social.

La teoría del aprendizaje social plantea que es la construcción de determinados hábitos los que determinan la consolidación de determinadas conductas de naturaleza moral. Existen por otra parte dos aspectos relevantes en lo referente al modelaje el primero está relacionado con el rol del educador que de por sí ya señala un criterio ético para su función pedagógica y por otra parte es el poseer las características formativas que dicha función le confiere. No obstante las observaciones hechas, la teoría del aprendizaje social de Bandura, puede ser de gran utilidad.

Araujo y Chadwick (1988) señalan que "todos los fenómenos del aprendizaje que resultan de la experiencia directa pueden tener lugar mediante la observación del comportamiento de otras personas; las consecuencias que ese comportamiento ocasiona en otra persona (o modelo), pueden ser transferidas al aprendizaje". (p. 29). Marín (1986), rescata sobre dicha temática una anécdota de Montessori que declara que no era el material didáctico quien señalaba su éxito, sino que era mi voz

la que los atraía... y los alentaba a que usaran el material didáctico, y con él como instrumento, se educaban a sí mismos...". (p.320).

Por su parte, Bolívar señala que el aprendizaje socioemocional consiste en asumir (por identificación y condicionamiento) aquellas conductas y normas socialmente aceptables, que padres y adultos imponen o transmiten a los niños" (p. 129). Asimismo, el mismo autor expresa que además del refuerzo es el aprendizaje observacional clave en el aprendizaje de actitudes y valores (p.130). Para explicar el aprendizaje observacional Bandura enumera cinco de sus funciones: a. Función Informativa; b. Función motivacional; c. Función del aprendizaje emocional; d. Función de la evaluación; e. Función de la capacidad de ser influido. Como conclusión de lo referido, se observa la gran importancia que puede tener la aplicación de la teoría de aprendizaje social, en la educación en valores para la formación de criterios morales a través de la imitación de modelos.

d. La Psicología Social de Vygotski.

Para la Psicología Social basada en el enfoque de Vygotski, el desarrollo consiste en interiorizar lo que se ha logrado en contacto con los demás. En referencia a este proceso, Álvarez M., (1998), expresa que el individuo va progresando en su capacidad para realizar ciertas actividades, más adelante consigue hacerlas con ayuda de alguien más experto y por último, llegará a realizarlas de forma independiente. (p. 5).

La diferencia entre lo que una persona puede lograr con la presencia de una persona más experta es lo que dicho autor denomino como zona de desarrollo próximo. Esta zona se divide en dos fases o momentos: la primera donde se desarrolla una actividad de manera individual o por sí mismo y la zona denominada de desarrollo efectivo donde una habilidad está en proceso de desarrollo, pero que aún no puede ser desarrollada con

amplitud. Su teoría filosófico-metodológica, está fundamentada en el análisis psicológico a partir de la actividad laboral del hombre, teniendo como base la filosofía de Marx, sosteniendo la actividad práctica y el carácter mediado de los procesos psíquicos como formaciones integrales con una estructura interna de carácter humanista.

Esta visión mentalista no era aceptada por el conductismo americano ni por los hallazgos de la reflexología soviética, por lo que los conceptos revolucionarios que propone Vygotski, guardan cierta similitud con la teoría Gestalt, pero a diferencia de esta que se encuentra centrada en el aquí y el ahora, Vygotski tomaba en cuenta las funciones psíquicas culturales superiores, como formaciones históricas; de ahí su metodología histórico-cultural; introduciendo el método dialéctico de la ciencia psicológica y elaborando su método histórico-genético. Los principios que sustentaban su método eran: a) Relación entre los conceptos científicos y los hechos b) Relación entre los procedimientos metodológicos y las operaciones intelectuales. c) La psicología de la conciencia es opuesta a la del comportamiento. d) La diferencia cualitativa entre las funciones superiores y las elementales, estriba en el carácter mediado de las superiores a través de los instrumentos.

El nexo existente entre ambas, es que las funciones superiores surgen sobre la base de las inferiores. Vygotski, consideraba a las funciones culturales superiores como un gran avance para la ciencia y consideraba a estas funciones culturales superiores, como formaciones históricas. Dos principios se desprenden de la teoría de Vygotski: la globalidad y el historicismo como valor de aceptación.

Se podría establecer aquí la relación escuela-sociedad, para formar lo propio del hombre como ser histórico y adentrarse así en la aplicación teórica. De acuerdo con Vygotski (1982): "el aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso mediante el cual

los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que le rodean". (p. 280). Asimismo, para Vygotski: "el análisis de los signos es el único método apropiado para investigar la conciencia humana". (p. 280). Vygotski, expresa: "Una palabra es un microcosmos de conciencia humana... La conciencia, que es contacto social con uno mismo, tiene una estructura semiótica y el análisis de los signos, es el único método adecuado para investigar la conciencia humana". (p. 278).

Estas ideas sobre el desarrollo de la conciencia y su expresión a través del lenguaje, llevaron a Vygotski a establecer diversas etapas sobre los conceptos que el niño construye. Sin esquematizarlas demasiado, ni asignarles una edad determinada, las presenta en la siguiente secuencia: **Primera Etapa:** Edad preescolar. Es la edad del sincretismo. La palabra no tiene importancia. El niño agrupa las figuras de acuerdo a un rasgo casual.

Segunda Etapa: Los complejos. La generalización-complejo, adopta formas diversas pero tiene en común, que lo hace de acuerdo con nexos objetivos. La característica especial de esta etapa es que durante el proceso de aparición de los complejos, estos nexos, como base de la agrupación, varían constantemente pero mantienen en común, que se manifiestan a través de una operación práctica cualquiera. De acuerdo con Vygotski: "El pseudoconcepto es la forma más difundida del pensamiento complejo del niño en la edad preescolar" (p. 289).

Tercera Etapa: Es el concepto propiamente dicho. Se forma mediante la abstracción de un rasgo común o una serie de rasgos. Vygotski no estudia los fenómenos psicológicos sino analiza la actividad práctica, mediante una analogía. De esta manera, el contenido de la conciencia humana consiste en relaciones interpersonales interiorizadas. La transformación se realiza por instrumentos psicológicos especiales (herramientas). Desde la perspectiva teórica de Vygotski, la educación tiene la gran tarea socializadora de formar la conciencia.

d. Teorías Humanistas

Otros autores han generado aportes en relación a las etapas del desarrollo socio-afectivo y moral de la persona humana. Uno de ellos es Milton Erikson, quien desde la perspectiva psicodinámica contribuye a las etapas del desarrollo socio afectivo del adolescente Maslow, desde la perspectiva humanista ha influenciado la educación en las últimas décadas introduciendo el concepto de la educación como promotora de las necesidades básicas del hombre, para lograr la autorrealización, Maslow (1985), fundamenta su concepto en la superación de las carencias básicas, sustentando el concepto de una psicología positiva y dinámica asumiendo que el hombre auto realizado suprime sus mecanismos de defensa, accediendo a una etapa de expresión creadora, denominada como experiencia cumbre.

En este momento, el hombre es capaz de valorar su vida, desarrollando su máximo potencial de perfección moral, estética e intelectual. Para el proceso de la educación es preciso considerar las necesidades básicas y su ordenación jerárquica. Los supuestos básicos en los que fundamenta sus ideas son varios. La estructura de las necesidades según Maslow permite afirmar que cada uno de nosotros posee una naturaleza interna esencialmente biológica, caracterizada como de naturaleza innata. La naturaleza del hombre no es necesariamente perversa y está constituida por una escala de necesidades que se inician con las necesidades básicas, la seguridad, el afecto y el desarrollo de todas sus potencialidades. Por otra parte, el deseo de destrucción, la crueldad, malicia, no son parte de la naturaleza intrínseca del ser humano, sino reacciones contra la violencia y la frustración de dichas necesidades, con base a ello y asumiendo la naturaleza positiva del ser humano es necesario por ello impulsar sus potencialidades cultivándolas por medio de la educación De esta manera el autor señala que mientras más aprendamos sobre las tendencias naturales del ser humano más sencillo resultará señalarle como es ser

bueno, feliz, provechoso, amado y con la posibilidad de realizar sus más elevadas potencialidades. (Maslow, 1985, p.31). La importancia de la teoría humanista en la educación permite por lo tanto respetar todas las potencialidades del ser humano. Todos estos supuestos llevan al autor a determinar la importancia de la aplicación de esta teoría en la educación, respetando las diferencias individuales. Por ello Bruner (2014) expresa que la ciencia en sus métodos, objetivos y resultados está inexorablemente mezclada con los valores. "Los valores, de la ciencia resultan ser los valores humanos por excelencia". (p. 11). Con estas afirmaciones, se comprende mejor, primero, la importancia científica del estudio de los valores, y segundo, que las teorías desarrolladas anteriormente, son un gran aporte para quien desee educar en valores, a través de una adecuada pedagogía y una acertada didáctica.

1.5 Conceptuación y Operacionalización de variables

1.5.1 Variables

a. Variable Independiente

Enfoque de la metodología Design Thinking (pensamiento del diseño)

b. Variable Dependiente

Valores.

1.5.2 Definición conceptual

1.5.2.1 Definición conceptual de la propuesta basada en el enfoque Design Thinking.

El enfoque Design Thinking (Pensamiento de diseño) permite facilitar el proceso de identificación del tema a desarrollar con el objeto de estudio, contexto e insights (visión interna) motivando la creación de nuevos aprendizajes en los estudiantes (Brown, 2008).

a. Definición operacional de la propuesta enfoque Design Thinking

VARIABLE	DIMENSIONES/ ASPECTOS	INDICADORES
Enfoque Design Thinking	D1 Planificación del taller	1: Evidencia la preparación de clases con anticipación 2: Plantea al inicio de la clase objetivos claros del enfoque Design Thinking.
	D2 Dominio del taller	3: Demuestra dominio del tema que imparte 4: Cumple con el desarrollo de los temas 5: Explica de manera clara y ordenada 6: Enfatiza el orden de ideas clave del tema
	D3 Método y recursos de enseñanza	7: Elabora recursos didácticos del tema 8: Utiliza metodología de enseñanza diversa 9: Emplea variedad ayudas audiovisuales 10: Utiliza recursos de enseñanza diversos 11: Elabora y utiliza materiales de estudio diversos.
	D4 Cumplimiento obligaciones del docente	12: Inicia el taller a la hora que corresponde 13: Termina el taller a la hora indicada 14: Asiste normalmente a los talleres, justificando con anticipación inasistencia.
	D5 Método Evaluativo	15: Elabora evaluaciones según enfoque DT 16: Realiza evaluaciones periódicas en taller 17: Evidencia monitoreo constante del taller 18: Ejecuta la retroalimentación al finalizar las exposiciones de cada taller. 19: Genera la retroalimentación al final de cada taller.

1.5.2.2 Definición conceptual de Guía de Valores.

Documento que incluye los principios o procedimientos con base a un listado con informaciones referidas a la evaluación del desempeño de las personas durante la ejecución de los talleres (Minedu, 2017).

b. Definición operacional de la Guía de Valores.

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES/ ASPECTOS	INDICADORES
GUIA DE VALORES	D6 Motivación e interacción	20 Se mantiene el entusiasmo y dinamismo durante todo el taller. 21 Se utilizan dinámicas para integrar a los estudiantes en los trabajos de quipo. 22 La metodología utilizada facilita la comprensión del taller. 23 Se realizan dinámicas integradoras acorde a los temas del taller. 24 Se propicia la participación de forma crítica y activa, respetando las opiniones de los participantes. 25 Se evidencia la participación activa durante todo el taller.
	D7 Valoración global	26 Prevé la evaluación valorativa del enfoque. 27 Establece expectativas del taller

1.6. Hipótesis general

Existe una mejora significativa con la influencia del enfoque Design Thinking (Pensamiento del Diseño), en los talleres de la Guía de Valores que promueve la ONG Solimaz, Lima, 2017.

1.6.1 Hipótesis específicas

- H1.** Los talleres que se realizan, influyen en la mejora del desarrollo de la Guía de Valores que promueve la ONG Solimaz.
- H2.** La aplicación del enfoque Design Thinking (Pensamiento del Diseño), mejora los talleres de la Guía de Valores que promueve la ONG Solimaz.
- H3.** Es necesario identificar el nivel de participación después de la aplicación del enfoque Design Thinking (Pensamiento del Diseño), como aporte a los talleres de la Guía de Valores que promueve la ONG Solimaz, en búsqueda de una formación integral en los estudiantes.

1.7. Objetivos

1.7.1 Objetivo general

Determinar el nivel de participación bajo la influencia del enfoque Design Thinking (Pensamiento del Diseño), en los talleres de la Guía de Valores que promueve la ONG Solimaz.

1.7.2. Objetivos específicos

1. Identificar el nivel de participación en los talleres de la Guía de Valores al iniciar la investigación, a través de un Pre-Test.
2. Aplicar una propuesta de mejora a los talleres de la Guía de Valores bajo el enfoque Design Thinking (Pensamiento del Diseño).
3. Determinar el nivel de participación después de la aplicación del enfoque Design Thinking (Pensamiento del Diseño), en los talleres de la Guía de Valores, a través de un Post-Test.

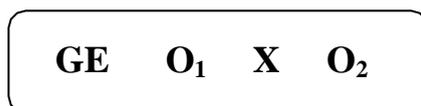
II METODOLOGÍA

2.1 Tipo y diseño

La presente investigación es de tipo aplicada porque compara datos en diferentes oportunidades de una misma población.

El diseño de la investigación es pre-experimental con el propósito de describir a un grupo antes y después de un test. De acuerdo a Hernández (2008) *“es una situación de control en la cual se manipulan, de manera intencional, una o más variables independientes (causas) para analizar las consecuencias de tal manipulación sobre una o más variables dependientes (efectos)”*.

La Representación gráfica del diseño pre-experimental es:



Donde:

GE=Grupo experimental

X= Tratamiento

O₁ = Observación antes

O₂ = Observación después

2.2 Población y muestra

La población se convirtió en una muestra de 50 estudiantes; de la red educativa de Lima, que promueve la ONG Solimaz, seleccionada en forma intencionada.

Para una mejor comprensión se detalla en el siguiente cuadro:

DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN ESTUDIANTIL
Red educativa que promueve la ONG SOLIMAZ, en el 2017

IETP. Sede Lima	ESTUDIANTES		TOTAL	%
Indicador (rango edad)	Varones	Mujeres		
[20-29]	3	15	18	36%
[30-39]	0	17	17	34%
[40-49]	0	10	10	20%
[50-59]	0	5	5	10%
Total	3	47	50	100%

Fuente: Información recogida de la IETP sede Lima – ONG Solimaz

2.3 Técnica e instrumento de recolección de datos

a. Técnica

Técnica de la encuesta con Pre-Post Test.

La investigación de campo se realizó en la sede educativa de Lima, que promueve la ONG Solimaz; a través de un contacto directo de la investigadora con los estudiantes de educación técnica productiva cuyas edades fluctúan entre 20 y 59 años; se utilizó la observación como método, el cual consistía en la utilización de los sentidos, para obtener de forma consiente y dirigida, datos que nos proporcionen elementos para nuestra investigación; luego se elaboró el primer instrumento para la obtención de datos que son las encuestas. Se aplicó un cuestionario de 27 preguntas cerradas a los estudiantes, codificadas con las siguientes alternativas: 1 “nunca”, 2 “a veces”, 3 “casi siempre”, 4 “siempre”; con el fin de evaluar los talleres de la guía de valores en 7 dimensiones: Planificación del taller, dominio del taller, métodos y recursos de enseñanza, cumplimiento de deberes del docente, método evaluativo, motivación e interacción con estudiantes y valoración global de la aplicación de una propuesta de metodológica basada en el enfoque Design Thinking (Pensamiento del Diseño).

Finalmente, se empleó un mismo cuestionario de tipo valorativo aplicado 2 veces, para obtener información de un mismo grupo de estudiantes, antes y después de la aplicación del enfoque Design Thinking; el cual permitió el análisis comparativo de la información a través de un pre y post test (*Anexo N°03*), en el año lectivo 2017.

b. Instrumento

Para el acopio de información se empleó un cuestionario de tipo valorativo, codificados con las siguientes alternativas: 1 “Nunca”, 2 “A Veces”, 3 “Casi Siempre”, 4 “Siempre”.

c. Procesamiento y análisis de la información

El análisis de la investigación y respectivo procesamiento de los resultados fueron a través de las tablas estadísticas, realizando el análisis cuali/cuantitativo y promedios porcentuales de las variables, haciendo uso gratuito del software SPSS 23 y Excel 16.0 que es una aplicación de hojas de cálculo que forma parte de la suite de oficina Microsoft Office, aplicación utilizada en tareas financieras y contables, con fórmulas, gráficos y un lenguaje de programación. Excel permite a los usuarios elaborar tablas y formatos que incluyan cálculos matemáticos mediante fórmulas; las cuales pueden usar “operadores matemáticos” como son: + (suma), - (resta), * (multiplicación), / (división) y ^ (potenciación); además de poder utilizar elementos denominados “funciones” (especie de fórmulas, pre-configuradas) como por ejemplo: Suma, Buscar, Varianza, Media, Contar, Contar Si, etc.

Y para el coeficiente de Alfa de Cron Bach se midió mediante la varianza de los ítems y la varianza del puntaje total, determinando así la confiabilidad del instrumento con un coeficiente de Alfa de Cron Bach mayor de 0.600, Confiable.

Confiabilidad

Para evaluar la confiabilidad de las preguntas se empleó el coeficiente de alfa de Cron Bach, el cual toma valores entre 0 y 1.

Valores de Alpha Criterios:

-1 a 0.53 : No es confiable

0.54 a 0.59: Confiabilidad baja

0.60 a 0.65: Confiable

0.66 a 0.71: Muy confiable

0.72 a 0.99: Excelente confiabilidad

1 : Confiabilidad perfecta

Es decir la confiabilidad será considerable cuando el coeficiente de Alfa de Cron Bach supere a 0.6 y haciendo uso del software SPSS 23.0 se determinó en nuestro instrumento un coeficiente de Alfa de Cron bach mayor de 0.62, por tanto es Confiable.

III RESULTADOS

Dentro de este marco se presentan los resultados de la investigación realizada sobre la influencia del enfoque Design Thinking (Pensamiento del Diseño), en la mejora de los talleres de la Guía de Valores que promueve la ONG Solimaz , en los estudiantes de la red educativa de Lima, 2017. Se aplicaron los instrumentos de investigación para determinar la influencia del enfoque Design Thinking en la mejora de los talleres de la Guía de Valores; posteriormente se tabuló los datos en la versión gratuita del software Excel 16.0 y se elaboró una base de datos para el procesamiento correspondiente utilizando el software estadístico SPSS-23.0. Por último se presentan los resultados obtenidos en tablas estadísticas con la interpretación y síntesis respectiva de acuerdo a los objetivos e hipótesis planteados en la investigación. A continuación presentamos los resultados obtenidos, enfocando a 7 dimensiones relacionadas con el nivel de participación de los estudiantes:

Tabla N° 01 Distribución de los datos según la dimensión 1 sobre planificación del taller.

Dimensión 1	Nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Item 1 pre test	4	8.0%	19	38.0%	22	44.0%	5	10.0%	50	100.0%
Item 1 pos test	0	0.0%	0	0.0%	10	20.0%	40	80.0%	50	100.0%
Item 2 pre test	0	0.0%	11	22.0%	34	68.0%	5	10.0%	50	100.0%
Item 2 pos test	0	0.0%	0	0.0%	13	26.0%	37	74.0%	50	100.0%
Total pre test	4	4.0%	30	30.0%	56	56.0%	10	10.0%	100	100.0%
Total pos test	0	0.0%	0	0.0%	23	23.0%	77	77.0%	100	100.0%

Fuente: Información recogida de la IETP sede Lima – ONG Solimaz.

INTERPRETACIÓN

De la tabla N° 01, referida a la planificación del taller, para el desarrollo de la Guía de Valores con los estudiantes de la red educativa Lima, que promueve la ONG Solimaz, podemos observar que el 44% de estudiantes manifiestan que CASI SIEMPRE el docente evidencia preparar el tema antes de aplicar la propuesta del enfoque Design Thinking y este aumenta en un 80% de aprobación que manifiestan SIEMPRE prepara el tema el docente, ello luego de aplicar la propuesta del enfoque Design Thinking.

En conclusión al comparar los resultados finales del pre y post test de la Tabla N°01, con respecto a la dimensión 1, sobre planificación del taller observamos que el 56% de estudiantes puntuaban CASI SIEMPRE en el pre test; sin embargo, en el post test se llegó a obtener el 77% en la escala SIEMPRE sobre planificación del taller por parte del docente.

Tabla N° 02 Distribución de los datos según la dimensión 2 sobre dominio del tema.

DIMENSIÓN2	Nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Item 3 pre test	0	0.0%	11	22%	31	62%	8	16%	50	100%
Item 3 pos test	0	0.0%	0	0%	11	22%	39	78%	50	100%
Item 4 pre test	0	0.0%	18	36%	25	50%	7	14%	50	100%
Item 4 pos test	0	0.0%	0	0%	8	16%	42	84%	50	100%
Item 5 pre test	0	0.0%	9	18%	33	66%	8	16%	50	100%
Item 5 pos test	0	0.0%	0	0%	7	14%	43	86%	50	100%
Item 6 pre test	1	2%	14	28%	29	58%	6	12%	50	100%
Item 6 pos test	0	0.0%	0	0%	11	22%	39	78%	50	100%
Total pre-test	1	1%	52	33%	118	44%	29	22%	200	100%
Total pos-test	0	0%	0	0	37	18%	163	82%	200	100%

Fuente: Información recogida de la IETP sede Lima – ONG Solimaz.

INTERPRETACIÓN

De la tabla N° 02, referida al dominio del tema, para el desarrollo de la Guía de Valores, podemos observar que el 50% de estudiantes manifiestan que CASI SIEMPRE el docente evidencia dominio y desarrollo de los temas antes de aplicar la propuesta del enfoque Design Thinking y este aumenta significativamente en un 84% de aprobación que manifiestan SIEMPRE evidencia preparar el tema el docente, luego de aplicar la propuesta del enfoque Design Thinking.

En conclusión al comparar los resultados finales del pre y post test de la Tabla N°02, respecto a toda la dimensión 2, sobre dominio del tema en el taller, observamos que el 82% de estudiantes opinan que SIEMPRE los docentes demuestran dominio del tema en sus talleres, frente al 44% que demostraba CASI SIEMPRE antes de aplicar el enfoque Design Thinking.

Tabla N° 03 Distribución de los datos según la dimensión 3, sobre recursos y métodos de enseñanza.

DIMENSIÓN 3	Nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Item 7 pre tes	0	0%	11	22%	35	70%	4	8%	50	100%
Item 7 pos test	0	0%	0	0%	11	22%	39	78%	50	100%
Item 8 pre test	0	0%	10	20%	36	72%	4	8%	50	100%
Item 8 pos test	0	0%	0	0%	12	24%	38	76%	50	100%
Item 9 pre test	1	2%	21	42%	26	52%	2	4%	50	100%
Item 9 pos test	0	0%	0	0%	11	21%	39	79%	50	100%
Item 10 pre test	0	0%	13	26%	33	66%	4	8%	50	100%
Item 10 pos test	0	0%	0	0%	13	26%	37	74%	50	100%
Item 11 pre test	0	0%	40	80%	10	20%	0	0%	50	100%
Item 11 pos test	0	0%	0	0%	13	26%	37	74%	50	100%
Total pre test	1	1%	95	38%	140	56%	14	5%	250	100%
Total post test	0	0%	0	0%	60	24%	190	76%	250	100%

Fuente: Información recogida de la IETP sede Lima – ONG Solimaz.

INTERPRETACIÓN

De la tabla N° 03, referida a los recursos y métodos de enseñanza, para el desarrollo de la Guía de Valores, podemos observar que el 22% de estudiantes manifiestan que A VECES el docente utilizaba materiales de estudio diverso y esto mejora con la propuesta del enfoque Design Thinking donde ahora el 74% de estudiantes manifiesta que el docente SIEMPRE hace uso de materiales diversos. También se observa que en cuanto a recursos audiovisuales en el pre test arroja 52% CASI SIEMPRE, y luego de aplicar la propuesta del enfoque Design Thinking puntúa la escala SIEMPRE 72%.

Para concluir, al comparar los resultados finales del pre y post test de la Tabla N°03 respecto a la dimensión 3, sobre recursos y métodos de enseñanza observamos que el 76% estudiantes opina que SIEMPRE los docentes utilizan metodología de enseñanza diversa con la nueva propuesta, frente al 56% que antes CASI SIEMPRE lo hacía.

Tabla N° 04 Distribución de los datos según la dimensión 4, sobre puntualidad en el desarrollo del taller.

DIMENSIÓN4	Nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Item 12 pre test	0	0%	1	2%	28	56%	21	42%	50	100%
Item 12 pos test	0	0%	0	0%	28	56%	22	44%	50	100%
Item 13 pre test	0	0%	2	4%	38	76%	10	20%	50	100%
Item 13 pos test	0	0%	0	0%	14	28%	36	72%	50	100%
Item 14 pre test	0	0%	5	10%	29	58%	16	32%	50	100%
Item 14 pos test	0	0%	0	0%	5	10%	45	90%	50	100%
Total Pre-test	0	0%	8	5%	95	64%	47	31%	150	100%
Total Post-test	0	0%	0	0%	47	28%	103	72%	150	100%

Fuente: Información recogida de la IETP sede Lima – ONG Solimaz.

INTERPRETACIÓN

De la tabla N° 04, referida al cumplimiento del desarrollo del taller de la Guía de Valores podemos observar que el 56% de estudiantes manifiestan que CASI SIEMPRE el docente evidencia puntualidad al inicio del taller antes y después de aplicar la propuesta del enfoque Design Thinking. Y en cuanto a si el taller termina a la hora indicada, un 76% de estudiantes manifiestan CASI SIEMPRE en el pre test y en el post test la escala SIEMPRE denota el 72% luego de aplicar la propuesta del enfoque Design Thinking.

Para concluir respecto al consolidado total de la dimensión 4, sobre cumplimiento y obligaciones del docente observamos que con la aplicación del enfoque Design Thinking el 72% opina que los docentes SIEMPRE cumplen con sus obligaciones con puntualidad, frente al 64% que antes CASI SIEMPRE lo hacía.

Tabla N° 05 Distribución de los datos según la dimensión 5, sobre métodos y recursos de evaluación.

Dimensión 5	Nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Item 15 pre test	0	0%	6	12%	31	62%	13	26%	50	100%
Item 15 pos test	0	0%	0	0%	18	36%	32	64%	50	100%
Item 16 pre test	0	0%	7	14%	36	72%	7	14%	50	100%
Item 16 pos test	0	0%	0	0%	12	24%	38	76%	50	100%
Item 17 pre test	0	0%	21	42%	26	52%	3	6%	50	100%
Item 17 pos test	0	0%	0	0%	6	12%	44	88%	50	100%
Item 18 pre test	0	0%	2	4%	31	62%	17	34%	50	100%
Item 18 pos test	0	0%	0	0%	11	22%	39	78%	50	100%
Item 19 pre test	1	2%	12	24%	33	66%	4	8%	50	100%
Item 19 pos test	0	0%	0	0%	6	12%	44	88%	50	100%
Pre-test	1	1%	48	19%	157	64%	44	16%	250	100%
Post-test	0	0%	0	0%	53	22%	197	78%	250	100%

Fuente: Información recogida de la IETP sede Lima – ONG Solimaz.

INTERPRETACIÓN

De la tabla N° 05, referida al método evaluativo, podemos observar que en el pre test el 14% de estudiantes manifiestan siempre el docente realiza la evaluación durante el taller y este aumenta significativamente con un 76% favorable que manifiestan SIEMPRE docente realiza la evaluación continua. Y en cuanto a la retroalimentación CASI SIEMPRE con las exposiciones y materiales arroja un 62% y este aumenta a un 78% favorable que manifiestan SIEMPRE el docente genera la retroalimentación con las exposiciones y materiales después de aplicar la propuesta del enfoque Design Thinking Al comparar los resultados totales de la Tabla N°05 respecto a la dimensión 5, sobre método evaluativo, observamos que el 64% de estudiantes manifiesta que CASI SIEMPRE el docente realiza la evaluación durante el taller; sin embargo en el post test se llega a obtener el 78% de la escala SIEMPRE en referencia a la aceptación del método evaluativo que realiza el docente.

Tabla N° 6: Distribución de los datos según la dimensión 6 sobre motivación e interacción con los estudiantes. (**Resultado Variable Dependiente*)

Dimensión 6	Nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Item 20 pre test	0	0%	8	16%	40	80%	2	4%	50	100%
Item 20 pos test	0	0%	0	0%	10	20%	40	80%	50	100%
Item 21 pre test	0	0%	21	42%	29	58%	0	0%	50	100%
Item 21 pos test	0	0%	0	0%	12	24%	38	76%	50	100%
Item 22 pre test	0	0%	7	14%	39	78%	4	8%	50	100%
Item 22 pos test	0	0%	0	0%	21	42%	29	58%	50	100%
Item 23 pre test	0	0%	23	46%	27	54%	0	0%	50	100%
Item 23 pos test	0	0%	0	0%	13	26%	37	74%	50	100%
Item 24 pre test	0	0%	22	44%	25	50%	3	6%	50	100%
Item 24 pos test	0	0%	0	0%	12	24%	38	76%	50	100%
Item 25 pre test	0	0%	17	34%	33	66%	0	0%	50	100%
Item 25 pos test	0	0%	0	0%	10	20%	40	80%	50	100%
Pre-test	0	0%	98	32%	193	65%	9	3%	300	100%
Post-test	0	0%	0	0%	78	26%	222	74%	300	100%

Fuente: Información recogida de la IETP sede Lima – ONG Solimaz.

INTERPRETACIÓN

De la tabla N° 06, referida a la motivación e interacción con los estudiantes, podemos observar que en el pre test el 46% de estudiantes manifiestan que el docente A VECES utilizaba dinámicas para integrar al grupo y esto mejora significativamente luego de aplicar la propuesta del enfoque Design Thinking, ya que ahora 74% de estudiantes manifiesta que SIEMPRE el docente utiliza dinámicas para integrar al grupo.

En conclusión al comparar los resultados totales del pre y post test de la Tabla N°06, respecto a toda la dimensión 6, sobre motivación e interacción con los estudiantes, observamos que el 74% de estudiantes opinan que SIEMPRE los docentes propician la motivación e interacción con los estudiantes, frente al 32% que demostraba A VECES realizar la motivación e interacción con los estudiantes.

Tabla N° 07 Distribución de los datos según la dimensión 7, sobre valoración global del taller. (**Resultado Variable Dependiente*).

Dimensión 7	Nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Item 26 pre test	0	0%	4	8%	38	76%	8	16%	50	100%
Item 26 pos test	0	0%	0	0%	12	24%	38	76%	50	100%
Item 27 pre test	0	0%	23	46%	27	54%	0	0%	50	100%
Item 27 pos test	0	0%	0	0%	10	20%	40	80%	50	100%
Pre-test	0	0%	27	46%	65	42%	8	12%	100	100%
Post-test	0	0%	0	0%	22	22%	78	78%	100	100%

Fuente: Información recogida de la IETP sede Lima – ONG Solimaz.

INTERPRETACIÓN

De la tabla N° 07, sobre la valoración global del taller, se observa que sólo al 16% de estudiantes se logra satisfacer SIEMPRE sus expectativas antes de aplicar la propuesta del enfoque Design Thinking y este aumenta de manera significativa en un 76% de aprobación que manifiestan SIEMPRE los talleres han logrado satisfacer sus expectativas, esto luego de aplicar la propuesta del enfoque Design Thinking.

Por lo tanto se concluye que al comparar los resultados finales del pre y post test de la Tabla N°07 de la dimensión 7, sobre valoración global del taller, observamos que en el post test el 78% de estudiantes opina que SIEMPRE volvería a llevar el taller, frente al sólo 12% que antes opinaba volver a llevar el taller.

IV ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

4.1 Análisis de Resultados

Los hallazgos encontrados en el presente estudio indican que el enfoque Design Thinking contribuirá significativamente en la mejora los talleres de la Guía de Valores que promueve la ONG Solimaz, Lima, 2017.

Estos resultados son concordantes con el análisis estadístico realizado a cada una de las 7 dimensiones que implica el instrumento de evaluación tomado a través de un pre test y post test.

De otro lado al comparar los resultados de la Tabla N°01 del pre test con el post test se concluye con respecto a la dimensión 1, sobre planificación del taller observamos que el 56% de estudiantes puntuaban CASI SIEMPRE en el pre test; sin embargo, en el post test se llegó a obtener el 77% en la escala SIEMPRE sobre planificación del taller por parte del docente.

Aunado a la situación al comparar los resultados de la Tabla N°02 al comparar los resultados finales del pre y post test de la Tabla N°02, respecto a toda la dimensión 2, sobre dominio del tema en el taller, observamos que el 82% de estudiantes opinan que SIEMPRE los docentes demuestran dominio del tema en sus talleres, frente al 44% que demostraba CASI SIEMPRE antes de aplicar el enfoque Design Thinking.

Con respecto a la Tabla N°03, al comparar los resultados totales del pre y post test, respecto a la dimensión 3, sobre recursos y métodos de enseñanza observamos que el 76% estudiantes opina que SIEMPRE los docentes utilizan metodología de enseñanza diversa con la nueva propuesta, frente al 56% que antes CASI SIEMPRE lo hacía.

Por otra parte al comparar los resultados de la Tabla N°04 respecto al consolidado total de la dimensión 4, sobre cumplimiento y obligaciones del docente observamos que con la aplicación del enfoque Design Thinking el 72% de estudiantes opina que los docentes SIEMPRE cumplen con sus obligaciones con puntualidad, frente al 64% que antes CASI SIEMPRE lo hacía.

En torno al comparar los resultados de la Tabla N°05 respecto a la dimensión 5, sobre método evaluativo, observamos que el 64% de estudiantes manifiesta que CASI SIEMPRE el docente realiza la evaluación durante el taller; sin embargo en el post test se llega a obtener el 78% de la escala SIEMPRE en referencia a la aceptación del método evaluativo que realiza el docente.

De estas evidencias al comparar los resultados de la Tabla N°06 al comparar los resultados totales del pre y post test, respecto a la dimensión 6, sobre motivación e interacción con los estudiantes, observamos que el 74% de estudiantes opinan que SIEMPRE los docentes propician la motivación e interacción con los estudiantes, frente al 32% que demostraba anteriormente A VECES realizar la motivación e interacción con los estudiantes.

Finalmente al comparar los resultados totales del pre y post test de la Tabla N°07 de la dimensión 7, sobre valoración global del taller, observamos que en el post test el 78% de estudiantes opina que SIEMPRE volvería a llevar el taller, frente al sólo 12% que antes opinaba volvería a llevar el taller.

4.2 Discusión de Resultados

Finalmente se tiene que discutir los resultados encontrados en el presente estudio con las investigaciones ubicadas en los antecedentes; así por ejemplo **Castillo, R. (2016)** concluye que la aplicación de la metodología Design Thinking permite facilitar el proceso de identificación de un problema inicial, el objeto de estudio, contexto e insights (motivación para la creación de nuevas preguntas de investigación) con un enfoque más centrado en el objeto de investigación: Alumnos, profesores e incluso espacios educativos; **consecuentemente** en la **Tabla N°01** sobre la planificación del taller se evidencia el inicio del taller con los objetivos claros ha mejorado con un 77% evidenciando así la importancia de preparar el tema a desarrollar en el taller (Insight).

Según Castillejos (2016) concluye que la metodología Design Thinking puede favorecer nuevos horizontes al resolver problemas completamente diferentes; contribuye a enfocarse de una nueva manera, comenzando desde una profunda comprensión del factor humano que puede ayudar al cambio a veces duro de la filosofía en algunas culturas occidentales, compañías que desean implementarlas. Todos los usuarios internos deben estar integrados y listos para ese cambio porque el éxito del proceso dependerá de todos ellos, así como de la voluntad de cooperar de los estudiantes y docentes, es por ello que con esta propuesta de la mejora de los aprendizajes **se concluye** que es muy importante para el desarrollo de la Guía de Valores. Los estudiantes están aprendiendo a expresarse, van precisando los nuevos saberes, ampliando el conocimiento del tema, mejorando el aprendizaje. Este crecimiento de trasciende académico y humano se consigue a través de una buena estrategia de enseñanza.

Los resultados de Pardo (2013), en una investigación para Santillana España, concluye que las diferentes sociedades se enfrentan a nuevos retos de aprendizaje cada vez más complejos dentro del ámbito educativo no hay dudas de que la mejora de los aprendizajes es y ha sido siempre de gran importancia para los estudiantes; consecuentemente en la Tabla N°03 que analiza la importancia de los recursos y métodos de enseñanza es importante la aplicación del enfoque Design Thinking en los talleres y/o prácticas educativas ya que dispone al estudiante/usuario potencial a aprender y experimentar una metodología de innovación, aplicando herramientas creativas y procesos experimentales e innovadores para generar ideas y oportunidades de aprendizaje únicas, que generan un verdadero impacto, diferenciación y valor a los temas a desarrollar.

Según Cervantes, Cordero, Pretell (2017) **concluyen** que la importancia de la investigación desarrollada con la metodología Design Thinking y con un enfoque Lean Startup en la práctica, evidencia la tangibilización de la teoría en la vida real. No importa qué tan disciplinado sea un equipo en seguir los pasos de ambas metodologías, ambas constituyen un proceso iterativo y

cíclico de feedback y reformulación, por lo que ninguna persona que desee emprenderlo debería esperar un proceso constante, permanente y seguro; **sobre las bases de las ideas** expuestas y analizadas en la **Tabla N°02** donde uno de los ítems enfatiza el orden de las ideas claves del taller se concluye que el Pensamiento de Diseño o Design Thinking invita a los estudiantes a comprender que todos son creativos. No en el entendimiento tradicional de una creatividad artística sino en la capacidad de crear algo nuevo. De esta forma, rompe con los estigmas tradicionales dentro de las distintas disciplinas involucradas y genera “estudiantes creativos”.

Finalmente **García. (2015)**, concluye que el Design Thinking rediseña tu aula de clases para satisfacer mejor las necesidades de los alumnos, Crea una experiencia moderna en el colegio o centro de estudios, rediseña el enfoque de desarrollo y entrega curricular tradicional para centrarse más en las necesidades y deseos de los profesores y estudiantes. Rediseña el Colegio para elevar la participación y los resultados académicos de los estudiantes; de igual manera permite ser más proactivo y colaborativo cuando estés diseñando nuevas soluciones para tu colegio, ya que potencia tus habilidades para crear soluciones deseables. Como seguimiento de esta actividad los docentes, director y alumnos pueden aprender para poder trabajar de forma colaborativa, y si tomamos como referencia al caso de éxito a nivel internacional: Innova Schools quienes además de haber empleado el Design Thinking para desarrollar el concepto que los ha llevado a ser considerado dentro de los 13 colegios más innovadores del mundo, también les enseñan sus alumnos esta metodología para que ellos puedan resolver problemas basados en un reto; en **consecuencia** en la investigación aplicada la metodología de innovación Design Thinking, puede ayudar a los estudiantes a enfrentar y resolver los retos/desafíos de un tema en particular de manera creativa, e identificar oportunidades ocultas y a desarrollar una propuesta innovadora, diferenciadora y con valor para el estudiante, que permita atraerlo y responder con mayor eficiencia a sus necesidades, partiendo de la comprensión de su propio aprendizaje.

V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Se cumplió con el objetivo principal de este trabajo, que era mejorar el nivel de participación de los estudiantes, durante el desarrollo de la Guía de Valores; se demostró que la aplicación del enfoque Design Thinking sirve como guía para el desarrollo innovador de los temas en Valores, en los estudiantes de la red educativa de Lima que promueve la ONG Solimaz, integrando el pensamiento eficaz.

También se ha cumplido con los objetivos específicos, pues hemos relacionado las características propias de la Guía de Valores con el enfoque Design Thinking, dando lugar a una serie de destrezas de pensamiento concretas que convendría trabajar con el resto de docentes que aplican la Guía de Valores. Además, se ha detectado una serie de carencias en los estudiantes, como falta de trabajo en equipo, falta de planificación temporal, falta de planificación en relación a la organización de un tema y falta de creatividad a la hora de plantear proyectos diferentes, y hemos visto que estas carencias se pueden trabajar con las destrezas de pensamiento y creatividad que propone el enfoque Design Thinking.

Finalmente se ha llegado a desarrollar una propuesta educativa innovadora que favorece la participación activa del estudiante en el desarrollo de la Guía de Valores. Teniendo en cuenta, como hemos visto en el marco referencial, el creciente número de centros educativos que están integrando el Design Thinking en su metodología didáctica, y los informes realizados por numerosos profesores que avalan la eficacia del Design Thinking en relación a la mejora del pensamiento eficaz de los estudiantes; cabe esperar que mediante la aplicación de esta propuesta con la Guía de Valores, esta mejore también en futuras sesiones de otros docentes.

5.2 Recomendaciones

Podemos señalar que el estudio ha tenido resultados significativos que permitieron probar la eficacia de la intervención para mejorar y/o desarrollar la Guía de Valores entre los estudiantes del grupo experimental; es a la luz de estos resultados que se pueden formular las siguientes recomendaciones:

Dados los objetivos que eran demostrar la influencia del enfoque Design Thinking se recomienda, en primer término, conocer la teoría en la que se fundamenta el enfoque Design Thinking, pues en ella subyace el conocimiento declarativo, procedimental y condicional de las estrategias implicadas en la comprensión. En segundo lugar, se propondría llevar a cabo diversas prácticas que apoyen el aprendizaje y el dominio de las estrategias que involucra la aplicación del enfoque Design Thinking.

Convendría, además, aprovechar las jornadas de planificación anual de inicio de año, para la revisión de los programas curriculares, y presentar la propuesta para desarrollar y/o mejorar el desarrollo de la Guía de Valores en las horas de tutoría, buscando con ello intervenir de modo explícito, intencional e integrada al programa formación complementaria, lo que supondría un impacto significativo en el perfil del egresado, dada la importancia de la formación integral en la asimilación del currículo de los estudiantes.

Por último, el estudio aquí descrito abre nuevas posibilidades de investigación para mejorar la formación integral de los estudiantes de la red educativa de Lima, que promueve la ONG Solimaz, particularmente se recomienda continuar con una línea de trabajo que permita abordar las estrategias didácticas innovadoras centradas en el aprendizaje significativo a partir de la Guía de Valores.

VI AGRADECIMIENTOS

A Dios...

A mi familia, mi fuente de energía y constante motivación para esforzarme en mejorar cada día... gracias, por su apoyo y comprensión durante este importante proyecto.

A mis padres, ejemplo de perseverancia y dedicación.

A mi querida abuela, por ser fuente de inspiración y esfuerzo desde la distancia.

A las FMA, y todo el gran equipo humano que conforma la Inspectoría Santa Rosa de Lima, con su obra educativa en Lima bajo el apoyo de la ONG Solimaz, por otorgarme todas las facilidades para ejecutar esta investigación, y sus reflexiones sobre lo que significa enseñar bajo el sistema preventivo.

A la Universidad San Pedro, docentes y compañeros del Grupo 19, por todo lo aprendido en la escuela de postgrado.

Al coordinador de postgrado de Lima, Mg. José Manolo Estrada por su apoyo y dirección; al Dr. William Cueva Valverde, por su paciencia y dedicación en todo momento de su cátedra educativa; al Dr. Palomino, por la asesoría y correcciones profusas con la investigación; al Mg. Félix Núñez por las revisiones finales a la investigación; y, a la Lic. Ivone Castillo por sus orientaciones precisas y soluciones frente a los obstáculos.

VII REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Araujo y Chadwick. (1988). *Tecnología Educativa. Teorías de Instrucción*. España. Paidós Educador.
- Aristóteles (1982). *Política*. Madrid: Aguilar.
- Bandura, A. (1982). *Teoría del Aprendizaje Social*. Madrid, España: Espasa Calpe.
- Bolívar, A. (1992). *Los contenidos actitudinales en el currículo de la reforma*. Problemas y propuestas. España: Escuela Española.
- Bolívar, A. (1995). *La evaluación de valores y actitudes*. Hacer reforma. Madrid: Anaya.
- Brown, T (2008) Design Thinking. Harvard Business Review. América Latina. Recuperado de: https://emprendedoresupa.files.wordpress.com/2010/08/p02_brown-design-thinking.pdf
- Brunner, J. (2014). Transformación de lo público y el reto de la innovación universitaria. *Bordón*, 66 (1), 45-60. Recuperado de: [doi: 10.13042/Bordon.2014.66103](https://doi.org/10.13042/Bordon.2014.66103)
- Buzali, M. (2004). *Valores y Virtudes*. México D.F. (13ª reimpresión.) Panorama Editorial S. A.
- Cadenas, J., Valdivieso, A., Vicente, G. (2015). “Propuesta tecnológica para promover la lectura en niñas y niños del nivel primario bajo el modelo del Design Thinking”. Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). Lima. Perú.
- Castillejos, A. (2016). Integración de Design Thinking en herramientas aplicadas a lean manufacturing”. Universidad Politécnica de Madrid. España.

- Castillo, R. (2016). *Design Thinking aplicado a procesos de investigación cualitativa*. Experiencia con una tesis doctoral en ciencias de la educación. Instituto Universitario Anglo Español, Durango. México.
- Cervantes, J. Cordero, E., Pretell, D. (2017). “Propuesta de solución educativa con soporte tecnológico para prevenir las lesiones en niños de 4 a 6 años de lima metropolitana mediante la metodología Design Thinking y Lean Startup”. Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). Lima. Perú.
- Cuesta, R. (2007). *Escaparse de las prisiones interiores*. Xulonexpress. Estados Unidos de América.
- Enríquez, A. (2007). *Ética y Valores*. Un enfoque constructivista. México Pearson Educación S.A.
- Fabelo, J. (2004). *Los Valores y sus Desafíos Actuales*. Cuba. Editorial Copyright.
- Gervilla, E. (2010). *Educación en la postmodernidad*. Madrid: Dickinson.
- González L. J. (1994). Humanismo personalista trascendencia y valores. *Revista Perspectiva Educativa*. Valparaíso Chile. Universidad Católica Valparaíso.
- Hilario, M., Huapaya, A. (2015). Propuesta de marco de trabajo en base a Design Thinking para la mejora continua en empresas de retail. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Lima. Perú.
- Hildebrand, V. (2003). *Actitudes Morales Fundamentales*. España. Ediciones Palabra S. A. Madrid.
- Marín, R. (1993). Orientación personal y valores. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*. ISSN 1139-7853, ISSN-e 1989-7448, Vol. 4, N° 5
- Maslow, A. (1985). *El hombre autorrealizado*. Barcelona, España. Kairos. 6ta. Edición.
- Méndez, J. (2008). *Cuestiones ontológicas*. Madrid: Estudios de Axiología.
- Mínguez, R. (2012). La responsabilidad educativa en tiempo de crisis. *Edetania*, 42, 107-125.

- Navarrete, A. (2006). *Los griegos y la educación en valores*. Jaén: UNED
- Olmeda, M. (2007). *Ética Profesional en el ejercicio de Derecho*. Baja California. México.(2ª Ed.) Departamento de editorial Universitaria.
- Pardo, A. (2013). *Pensamiento de diseño. ¿Puede un concepto de diseño e ingeniería industrial aplicarse a la educación para promover las habilidades del ciudadano del siglo XXI?*. Santillana. España.
- Peñarada, J. (2004). *Opción de vida Talleres para la Formación de Ética y Valores*. Bogotá, Colombia. Editorial Sociedad de San Pablo.
- Peñate, O. (2008). *Sociología General, Realidad Nacional de Fin de Siglo y principio de Milenio*. (3ª. Ed.) El Salvador. Editora Nueva Enfoque
- Piaget, J. (1984). *El criterio moral en el niño*. Buenos Aires Argentina, Editorial Martínez Roca.
- Quijano, D. (2015). *Percepciones sobre valores en estudiantes universitarios del estado de Yucatán Programa de doctorado investigación educativa para el desarrollo del currículo y de las organizaciones escolares*. México.
- Quijano, J. (2015). *“Design Thinking” (Pensamiento de Diseño) y su aplicación en el diseño mecánico*. Universidad Autónoma de México. México.
- Rincón, J. (2006). *Filosofía de la educación y teoría de los valores: el subjetivismo y el objetivismo en la axiología*. *Educación i Cultura*, 19; 19-
- Romero, E. (2001). *Valores para vivir*. Madrid: CCS.
- Sánchez, A. Zambrano, A. y Palacín, M. (2004). *Psicología Comunitaria Ética y Valores*. España. Editorial Universidad de Barcelona.
- Vaillant, D. (2008). *Educación, socialización y formación de valores cívicos*. San Pablo, Santiago de Chile: IFHC-CIEPLAN.
- Vásquez, J. Carlo, E. Zapata, and E. Enrique (2017), “Marco de trabajo en base a Design Thinking y metodologías ágiles de desarrollo de software”. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Lima. Perú.

Vygotsky (1982). *Obras Escogidas. Problemas Teóricos y Metodológicos de la Psicología*. Edición en lengua castellana, Madrid. España, Centro de publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencias. (M.E.C., 1991)

Yubero, Larrañaga y Cerrillo (2004) *Valores y Lectura*. Estudios Multidisciplinarios. España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha

Webgrafía

Álvarez, Massi (1998). Una educación para desarrollar la democracia. Bogotá, Colombia, Biblioteca Virtual de la O.E.I. Recuperado de: <https://www.oei.es/historico/oeivirt/a.htm>

Andogenesi, A. (2016). “Propuesta de intervención sobre el método Thinking Based Learning (TBL) aplicado a los proyectos prácticos de Tecnología de 1º ESO”. Universidad Internacional de la Rioja. Argentina. Recuperado de: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3988/ANDONEGI%20ANTAMARIA%2C%20ANE.pdf?sequence=1>

Dávila y Rodríguez (2016), Las características del taller de nivelación y de tecnología de la información y comunicación en la enseñanza de la matemática influyen positivamente en el logro del aprendizaje de los estudiantes del Programa Beca 18 en el Instituto Superior Tecnológico Privado TECSUP de Santa Anita. *Tesis para optar el grado de maestría en Investigación y Docencia Universitaria*. Universidad Inca Garcilaso de la Vega. Recuperado de: http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/942/T_MAESTRIA%20EN%20INVESTIGACION%20Y%20DOCENCIA%20UNIVERSITARIA_00000000_DAVILA%20SOLANO_ROY%20LUIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García, A. (2015). Design Thinking en la educación. (04 de febrero del 2015). Diario Gestión. Recuperado de: <http://blogs.gestion.pe/innovar-o-sercambiado/2015/02/design-thinking.html>

- Howard, Z. (2015). “Comprender el pensamiento de diseño en la práctica: un estudio cualitativo de profesionales dirigidos por el diseño que trabajan con grandes organizaciones”. Tesis Doctoral. Recuperado de: <https://translate.google.com.pe/translate?hl=es419&sl=en&u=https://zaanahoward.com/writingandspeaking/phd/&prev=searcho>
- Minedu, (2017). Asesoría a la gestión escolar y CIAG. Orientaciones, Protocolos e instrumentos. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curso-diplomadoysegundaespecialidad-directivos/pdf/mod4/g-ciag-participante-f3.pdf>
- Pardo, A. (2013). “Pensamiento de diseño. ¿Puede un concepto de diseño e ingeniería industrial aplicarse a la educación para promover las habilidades del ciudadano del siglo XXI?”. Santillana. España. Recuperado de: <http://www.santillana.com.co/rutamaestra/edicion-9/pdf/13.pdf>
- Vásquez, J. Carlo, E. Zapata, and E. Enrique (2017), “Marco de trabajo en base a Design Thinking y metodologías ágiles de desarrollo de software”, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Lima-Perú. Recuperado de: <http://repositorioacademico.upc.edu.pe/upc/handle/10757/622507>

VIII APÉNDICES Y ANEXOS

8.1 Anexo N° 1 Matriz de Consistencia Lógica

TÍTULO	PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVO	VARIABLE	MARCO REFERENCIA
Enfoque Design Thinking para mejorar los talleres de la Guía de Valores que promueve la ONG Solimaz, Lima, 2017.	¿En qué medida mejora el nivel de participación bajo la influencia del enfoque Design Thinking, en los talleres de la Guía de Valores que promueve la ONG Solimaz, Lima, octubre, 2017?	<p>Existe una mejora significativa con la influencia del enfoque Design Thinking (Pensamiento del Diseño), en los talleres de la Guía de Valores, que promueve la ONG Solimaz, Lima, 2017.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>H1. Los talleres que se realizan, influyen en la mejora del desarrollo de la Guía de Valores que promueve la ONG Solimaz.</p> <p>H2. La aplicación del enfoque Design Thinking (Pensamiento del Diseño), mejora los talleres de la Guía de Valores que promueve la ONG Solimaz.</p> <p>H3. Es necesario identificar el nivel de participación después de la aplicación del enfoque Design Thinking (Pensamiento del Diseño), como aporte a los talleres de la Guía de Valores que promueve la ONG Solimaz, en búsqueda de una formación integral en los estudiantes.</p>	<p>General: Determinar el nivel de participación bajo la influencia del enfoque Design Thinking, en los talleres de la Guía de Valores que promueve la ONG Solimaz.</p> <p>Específicos :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar el nivel de participación en los talleres de la Guía de Valores al iniciar la investigación, a través de un Pre-Test. 2. Aplicar una propuesta de mejora a los talleres de la Guía de Valores bajo el enfoque Design Thinking. 3. Determinar el nivel de participación después de aplicar el enfoque Design Thinking, en los talleres de la Guía de Valores; a través de un Post-Test. 	<p>- Variable independiente:</p> <p>Design Thinking</p> <p>Empatizar Define Idea Prototipar Evaluar o testear</p> <p>- Variable dependiente:</p> <p>Valores Conocimiento de los propios valores. Solución de conflictos interpersonales. Toma de decisiones.</p>	<p>Design Thinking</p> <p>Valores</p>

8.2 Anexo N° 2 Matriz de Consistencia Metodológica

ENFOQUE INVESTIGACIÓN	TIPO DE LA INVESTIGACIÓN	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DATOS	CRITERIOS DE VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS
Cuantitativo	Cuasi-experimental	Pre-experimental de un solo grupo con pre y post test.	<p>La población quedo constituida por 50 estudiantes de la red educativa de Lima, que promueve la ONG Solimaz.</p> <p>La población se convirtió en muestra ya que fue elegida de forma intencionada.</p>	<p>Técnica: Encuesta Comprende preguntas cerradas con alternativas múltiples.</p> <p>Instrumento: Cuestionario elaborado en base a los objetivos de la investigación y en coherencia con la operacionalización de las variables de estudio. El cuestionario contiene afirmaciones que permitirá al estudiante encuestado marcar una de las 4 alternativas consideradas como respuesta (Tipo escala Likert) según el grado de afinidad a las respuestas.</p>	<p>Validado por tres jueces expertos.</p> <p>La confiabilidad del instrumento fue medido a través del Alfa de Cron Batch.</p>

8.4 Anexo N°4 Instrumento que mide las Variables.

CUESTIONARIO SOBRE PARTICIPACIÓN EN LOS TALLERES DE LA GUIA DE VALORES

Edad: _____ Sexo: _____ Fecha: _____

I. ENFOQUE DESIGN THINKING Y GUÍA DE VALORES.

Instrucciones: A continuación, tiene una serie de preguntas con diferentes alternativas, marque con un aspa (X) la respuesta que usted crea conveniente.

- 1- N **Nunca**
- 2- A V **A veces**
- 3- C S **Casi siempre**
- 4- S **Siempre**

N°	ITEMS	ESCALA			
D1	PLANIFICACIÓN DEL TALLER	N	AV	CS	S
1	Considera innovador la elaboración de los temas de la Guía de Valores				
2	Durante el taller se plantean los objetivos de manera clara y concisa				
D2	DOMINIO DEL TALLER	N	AV	CS	S
3	Solicita siempre la repetición en relación a temas que no entendió.				
4	Está Ud. de acuerdo con el desarrollo de los temas de la Guía de Valores.				
5	La explicación del docente es clara y ordenada según los temas.				
6	Se enfatiza el desarrollo de los temas de acuerdo a casos específicos con estrategias de enseñanza innovadoras.				
D3	MÉTODOS Y RECURSOS DE ENSEÑANZA	N	AV	CS	S
7	Existen recursos didácticos adecuados a la temática				
8	Se utiliza adecuadamente metodología innovadora de enseñanza diversa.				
9	Se emplean diversas ayudas audiovisuales				
10	Se emplean recursos de enseñanza diversos.				

11	Se utilizan diversos materiales de estudio				
D4	CUMPLIMIENTO Y OBLIGACIONES DEL DOCENTE	N	AV	CS	S
12	El taller inicia a la hora indicada.				
13	Finaliza el taller a la hora que corresponde.				
14	Se cuenta con la presencia constante del docente.				
D5	MÉTODO EVALUATIVO	N	AV	CS	S
15	Las evaluaciones son innovadoras según el enfoque Design Thinking.				
16	Se evidencia la evaluación permanente a lo largo del taller.				
17	El docente realiza el monitoreo de manera constante				
18	Existe retroalimentación al final de la exposición grupal				
19	Existe retroalimentación al final de cada taller.				
D6	MOTIVACIÓN E INTERACCIÓN. *	N	AV	CS	S
20	Se mantiene el entusiasmo y dinamismo durante todo el taller.				
21	Se utilizan dinámicas para integrar a los estudiantes en los trabajos de equipo.				
22	La metodología utilizada facilita la comprensión del taller.				
23	Se realizan dinámicas integradoras en relación a la temática del taller.				
24	El taller promueve la participación activa y crítica, respetando opiniones de los participantes.				
25	Se evidencia la participación activa durante el taller.				
D7	VALORACIÓN GLOBAL. *	N	AV	CS	S
26	El Taller logra satisfacer sus expectativas.				
27	Volvería a llevar el taller.				
	TOTAL PARCIAL				
	TOTAL GLOBAL				

***V.D. = Cuestionario Variable dependiente**

***V.D. = Cuestionario Variable dependiente II.**

CUESTIONARIO: INFLUENCIA DE TALLERES DE LA GUIA VALORES

Edad: _____ Sexo: _____ Fecha: _____

Instrucciones:

A continuación, se le propone un conjunto de preguntas, por favor marcar con un aspa (X) **una sola opción** con la cual se identifique. La finalidad de esta encuesta es tener información para mejorar el desarrollo del taller.

1. ¿La práctica de valores es habitual en su día a día para usted?
 - a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Casi Siempre
 - d) Siempre

2. ¿Para usted el valor significa una virtud importante en la persona?
 - a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Casi Siempre
 - d) Siempre

3. Considera que los temas de formación humana y ética son necesarios:
 - a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Casi Siempre
 - d) Siempre

4. ¿Cree que la pena de muerte haría disminuir la delincuencia y/o corrupción?
 - a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Casi siempre
 - d) Siempre

5. Si te encontraras una cantidad de dinero en un sobre sin identificación ¿Lo entregarías a la autoridad?
 - a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Casi Siempre
 - d) Siempre

6. ¿Dejarías de pagar impuestos, si pudieras evitarlo de alguna manera, aunque fuese ilegal?
 - a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Casi Siempre
 - d) Siempre

7. ¿Crees que aunque nos perjudique, la verdad es algo que debe decirse?
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Casi Siempre
 - d) Siempre
8. ¿Cuándo en tu familia se tornan decisiones importantes, participas de ello?
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Casi Siempre
 - d) Siempre
9. ¿El pensar qué quien actualmente devuelve algo que encontró y no es suyo, está en lo correcto?
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Casi Siempre
 - d) Siempre
10. ¿Crees qué es necesario la práctica de los valores en los talleres?
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Casi Siempre
 - d) Siempre

8.5. Anexo N°05 Plan de Mejora

PLAN DE MEJORA DE LA GUIA DE VALORES

TALLERES 2018

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 INSTITUCIÓN: ONG Solimaz - Red Educativa Lima

1.2 GESTIÓN : Convenio

1.3 DOCENTE : Massiel Castro S.

1.4 DURACIÓN : 8 sesiones (1er jueves de cada mes)

1.5 FECHA : (I parte) Grupo 1: Abril – Julio 2018

(II parte) Grupo 2: Septiembre -Diciembre 2018

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ENFOQUE DESIGN THINKING APLICADO A LA GUIA DE VALORES

III. MARCO LEGAL

Ley N° 28044-2003 Ley General Educación.

R.D. N° 520-2011-ED “Procedimiento para el desarrollo de actividades de capacitación, actualización y reconversión laboral en los Centros de

Educación públicos y privados”

IV. JUSTIFICACIÓN

Es importante relacionar las prácticas educativas con experiencias vivenciales que motiven el aprendizaje en los estudiantes y se familiaricen con los nuevos aportes en innovación educativa, como lo es la metodología Design Thinking. Lo que se busca y pretende es que el estudiante pueda hacer frente a los desafíos y dificultades del contexto actual, es por ello que se plantea como imprescindible un proceso formativo en valores y desarrollo de actitudes para la autonomía de estudiantes, que les permita actuar con ética y contribuir en una cultura más solidaria y humana, al margen del ámbito laboral en que se desempeñan.

V. OBJETIVOS

Promover una propuesta formativa bajo diversas líneas de acción para el aprendizaje en valores, utilizando la metodología Design Thinking.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Promover la practica en valores bajo el ejercicio del dialogo y la expresión de sentimientos y actitudes.

Reconocer sus cualidades personales que sintonicen con los valores y la metodología Design Thinking.

Realizar el trabajo orientado a la solución de problemas según enfoque Design Thinking.

VI. DURACION DE LA ACTIVIDAD

I Parte – 4 sesiones, abril –Julio 2018, 1er jueves de cada mes.

II Parte – 4 sesiones, setiembre – diciembre 2018, 1er jueves de cada mes.

VII. METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Metodología

La metodología que se aplicara es el Design Thinking, que se propone como estrategia de enseñanza en los estudiantes, ya que permite realizar análisis y observaciones a través del planteamiento de preguntas orientadas a lograr una mejor identificación del tema durante el desarrollo de la Guía de Valores.

Estrategias

Diálogo

Exposiciones.

Trabajo individual/grupal

Análisis/síntesis Lluvia de Ideas.

Uso de ejemplos, casos.

Demostración

Entrenamiento guiado.

VIII. PROPUESTA Y CRONOGRAMA DESARROLLO DE CONTENIDOS

Para asegurar la adecuada implementación de la presente propuesta de mejora es importante que sea incorporado en el plan de trabajo anual al inicio de año.

Primera Parte – 2018 I

N°	Valores para la convivencia basada en la ética.	CRONOGRAMA					OBS.
		ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	Total	
1	Respeto	2				2	Enfoque D.T.
2	Honestidad		2			2	Enfoque D.T.
3	Solidaridad			2		2	Enfoque D.T.
4	Responsabilidad				2	2	Enfoque D.T.
TOTAL HORAS		2	2	2	2	8*	*Total horas

Segunda Parte – 2018 II

N°	Valores y actitudes para el trabajo responsable	CRONOGRAMA					OBS.
		SET.	OCT.	NOV.	DIC.	Total	
5	Trabajo en equipo	2				2	Enfoque D.T.
6	Calidad en el trabajo		2			2	Enfoque D.T.
7	Adaptabilidad al Cambio			2		2	Enfoque D.T.
8	Innovación				2	2	Enfoque D.T.
TOTAL HORAS		2	2	2	2	8*	*Total horas

IX. REQUISITOS DE ACCESO

Tener las capacidades básicas de lectura y ser mayor de 18 años.

X. NUMERO DE PARTICIPANTES

20 Estudiantes por grupo.

XI. REQUISITOS PARA LA APROBACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tener un 90% de la asistencia y obtener 14 como mínimo en el logro de las capacidades programadas.

XII. CERTIFICACIÓN

El certificado es elaborado por la institución. Se otorgará la certificación a los participantes que han cumplido con los requisitos de aprobación.

XIII. MONITOREO Y EVALUACIÓN

Las acciones de monitoreo y evaluación de la actividad será de responsabilidad de la ONG Solimaz. Se realizará una propuesta de evaluación formativa y para este fin se plantean dos tipos de evaluación:

- Recojo de impresiones y opiniones de los estudiantes sobre el Programa de Formación en Valores basado en la metodología Design Thinking.
- Impacto del programa en las actitudes y comportamientos de los estudiantes, mediante una ficha de medición de actitudes y comportamientos que será medida por los estudiantes.

XIV. INFORME DE LA ACTIVIDAD

- a) Informe del Docentes y/o facilitador: Al término del desarrollo de la actividad, debe presentar a la directora de la ONG Solimaz y un Informe detallado de las acciones realizadas en el desarrollo de la actividad.
- b) La directora de la ONG, para la firma los Certificados según corresponda, a los estudiantes con un 90% de asistencia al taller.

Lima, 28 de diciembre de 2017

Massiel Castro S.

.....

Docente