



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EN EDUCACIÓN Y CREATIVIDAD**



UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

Maestría en Educación

Mención Educación y Creatividad

Título de Investigación

Utilización de estrategias creativas para el desarrollo de competencias del emprendimiento en los estudiantes de la Unidad Educativa San Francisco de Sales

MODALIDAD

Artículos profesionales de alto nivel

Título del Artículo Científico

Estrategias creativas para el desarrollo de competencias de la asignatura de emprendimiento.

Autor

Mera Mendoza Carlos Nahim

Tutor

Ing. Marcos Gallegos Macias, Msc.

Investigación presentada como requisito para la obtención del título de Magister en Educación, mención Educación y Creatividad

Ciudad, fecha

Portoviejo, agosto del 2021

Estrategias creativas para el desarrollo de competencias de la asignatura de emprendimiento.

Creative strategies for the development of entrepreneurial skills in students

Carlos Nahim Mera Mendoza
e.cnmera@sangregorio.edu.ec
ORCID 0000-0002-5326-5817
Marcos Gallegos Macías
mgallegos@sangregorio.edu.ec
ORCID 0000-0002-3651-034X
Universidad San Gregorio de Portoviejo

Resumen:

La enseñanza de la materia de emprendimiento que se dicta en los colegios, necesita de mecanismos motivadores y de una pedagogía innovadora para lograr impulsar en los estudiantes criterios de liderazgo y confianza, en este sentido el presente trabajo analiza las estrategias creativas de aprendizaje en los procesos educativos, para luego identificar aquellas que son aplicables en la enseñanza de la materia de emprendimiento.

La metodología aplicada tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo exploratorio y descriptivo; la investigación basada en evidencias sustentadas en encuestas, entrevistas además de un conglomerados de fuentes de acuerdo con la problemática planteada, las encuestas fueron aplicadas en una muestra de 30 docentes y una autoridad académica; Los resultados obtenidos nos permitió identificar y analizar que los docentes encuestados no utilizaban estrategias creativas en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, la causa en algunos casos era el desconocimiento del manejo de diferentes herramientas digitales y en otros, la falta de tiempo para prepararlas y aplicarlas.

Palabras claves: Estrategias, Creatividad, Estudiantes, Herramientas Digitales.

Abstract

The teaching of entrepreneurship that is taught in schools needs motivating mechanisms and an innovative pedagogy in order to promote leadership and trust criteria in students. In this sense, this work analyzes creative learning strategies in processes. educational, to then identify those that are applicable in teaching the subject of entrepreneurship.

The applied methodology had a quantitative, exploratory and descriptive approach; research based on evidence supported by surveys, interviews as well as a conglomeration of sources according to the problem raised, the surveys were applied to a sample of 30 teachers and an academic authority; The results obtained in some cases were identified and analyzed by the surveyed teachers who did not use creative strategies in the teaching of Entrepreneurship and Management, the cause in cases was the ignorance of the use of different tools and in others, the lack of time to prepare and apply them.

Keywords: Strategies, Creativity, Students, Digital Tools.

I. Introducción.

La presente investigación fortalecerá y permitirá plantear nuevos objetivos educativos, con recomendaciones a los docentes permitiéndoles crear nuevos espacios donde se podrá desarrollar las diferentes capacidades que poseen los estudiantes. Es así que, mediante esta investigación, y los resultados que se obtendrán permitirá identificar aquellas debilidades para transformarlas en fortalezas. El educador creativo no les impone a sus estudiantes el conocimiento de manera vertical. Es sensible a sus necesidades y conoce cómo aprenden. Trabaja con ellos como guía y facilitador. Su finalidad es despertar en ellos el interés por aprender y la sensibilidad para hacerlo de manera creativa

Es así, que se pretende desarrollar y utilizar estrategias creativas, creando espacios para mejorar las relaciones sociales en el proceso educativo, los beneficios que tendrán los docentes en el proceso de inter aprendizaje fortaleciendo el trabajo en equipo.

A pesar de la reconocida importancia que tiene el desarrollo de la creatividad, es fundamental proporcionar un contexto que favorezca el desarrollo de las cualidades personales de los alumnos de forma que exploren sus capacidades e intereses más allá de sistema de evaluaciones estandarizadas en un sistema tradicional (Robinson, 2009). Además del desarrollo de la creatividad individual, cabe resaltar la importancia de la dimensión social de la creatividad en el siglo XXI ya que la mayoría de los grandes proyectos creativos se desarrollan en el trabajo colaborativo (2009).

Mediante la aplicación de estrategias creativas permitirá fortalecer la capacidad que debe tener el y los estudiantes para crear algo de otras ideas que son nuevas e interesantes, es decir, la capacidad para analizar y valorar nuevas ideas, resolviendo problemas.

Estrategias creativas

Previo al análisis de las estrategias creativas, es necesario considerar las estrategias educativas, las cuales, de acuerdo con Díaz y Hernández (2007), son “ayudas que se pueden proporcionar al aprendiz pretendiendo facilitar intencionalmente un procesamiento más profundo de la información nueva” en otras palabras, una estrategia docente es un recurso, método o técnica planificada por el docente basándose en las necesidades o requerimientos de su grupo de estudiantes, y así poder facilitar un aprendizaje significativo, es decir son actividades o procedimientos planificados que emplea el docente para guiar o ayudar al estudiante a un logro placentero de aprendizajes significativos previstos.

Las estrategias creativas como ayuda y fortalecimiento generan la predisposición del estudiante por la materia, quienes se verán involucrados en la utilización de herramientas prácticas, las mismas que serán de utilidad en la vida cotidiana, independientemente de cuál sea el campo de trabajo, esto facilitará contenidos relevantes e importantes dando como resultado un aprendizaje significativo.

Educación en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad e iniciativa, con confianza suficiente para afrontar los obstáculos y problemas que se les vayan presentando en su vida cotidiana. Una educación creativa es una educación desarrolladora y auto realizadora, en la cual no solamente resulta valioso el aprendizaje de nuevas habilidades y estrategias de trabajo, sino también el desaprendizaje de una serie de actitudes que impiden psicológicamente ser creativos o permitir que otros lo sean. (pág. 78)

Como sociedad en constante dinámica y evolución nuestros estudiantes necesitan desarrollar capacidades y habilidades adaptables al mundo contemporáneo. En la actualidad, la educación no es solo contenidos, la escuela se convierte en formadora de seres humanos, es por ello que no solo tenemos el rol de docente, sino más bien de psicopedagogos generando contenidos y preparando a los estudiantes para la vida.

Tipos de Estrategias creativas aplicadas por los docentes.

La enseñanza a través de estrategias creativas, permite que el estudiante se apropie del conocimiento, cuestione el mismo, opine sobre el tema y esté dispuesto a intercambiar el conocimiento adquirido; en palabras de Bain (2007).

La enseñanza aplicando estrategias didácticas y prácticas, no convierte al estudiante en un tipo de “esponja” que absorba todo lo que su docente exponga, al contrario la aplicación de diferentes estrategias creativas permite una mayor participación del estudiante, el mismo que se convierte en creador y descubridor de sus conocimientos e invita a generar incertidumbre lo que resulta en un aumento del grado de auto preparación por el estudiante, a su vez genera una serie de acontecimientos que enriquecen la clase.

A continuación, se presentará una lista de los tipos de estrategias creativas que los docentes pueden aplicar dentro del proceso de formación de los estudiantes y puede servir en cualquier área de estudios:

- ❖ Debate
- ❖ Mapas Conceptuales/ Mapas Mentales
- ❖ Gamificación (Mentimeter)
- ❖ Trabajos fuera del aula
- ❖ Cuadro Sinóptico

Estas estrategias proporcionarán al docente involucrarse de manera creativa e interesante con su alumnado.

Una de las estrategias creativas dentro de una asignatura, es el debate, el mismo que se pone en marcha con un planteamiento que genera de discusión. se puede realizar una clase de debate entre los estudiantes a partir de un tema o situación. A través de este pensamiento, se distingue entre los conocedores del procedimiento, que saben lo que el profesor desea escuchar y se hacen de la disciplina por el mero hecho de presenciar la clase, y los estudiantes que pesan las

ideas de forma crítica para aprender, desarrollando sus formas de pensar y extraer conclusiones que están en permanente transformación.

Las ofertas y ventajas que nos ofrece las estrategias creativas, permiten desarrollar las capacidades del estudiante invitándole a salir de su zona de confort para poder experimentar y descubrir por medio de sus acciones que son generadoras de un nuevo conocimiento. Dentro de estas series de estrategias el docente como beneficiario le permitirá descubrir las inteligencias que principalmente desarrollan sus estudiantes.

Es de interés en este escrito presentar dos herramientas tecnológicas de acceso gratuito como estrategia creativa: los mapas conceptuales y los mapas mentales.

- **Mapas Conceptuales:** Este recurso implica en su confección actitudes de orden, respeto, organización y aceptación de opiniones ajenas cuando se descubre el error propio, reduciendo el aprendizaje memorístico y viabilizando el participar activamente en la construcción de su propio conocimiento.

- Un ejemplo es *CmapsTool*, un software cuya prestación consiste en representar y compartir modelos de conocimiento basados en mapas conceptuales y que explota la conectividad a la web para proveer nuevas posibilidades de aprendizaje y conocimiento en un ambiente cliente/servidor. Así permite a usuarios de todas las edades y disciplinas construir y compartir sus mapas conceptuales (Rosenthal, 2015).

- *Freemind* es al igual que la herramienta anteriormente mencionada, y entre otras, un recurso accesible en términos de comprensión para su aplicación y es de manera gratuita para realizar mapas conceptuales, diagramas, esquemas, cuadros de síntesis (Rosenthal, 2015).

“Un mapa conceptual es una técnica, estrategia, herramienta o recurso para representar y organizar el conocimiento empleando conceptos y frases de enlace entre estos conceptos”. (Novak).

Los mapas conceptuales como herramientas gráficas facilitaran organizar y representar el conocimiento. Así mismo incluiría conceptos, usualmente encerrados en círculos o cajitas de algún tipo, y relaciones entre conceptos indicados por una línea conectiva que enlaza los dos conceptos, para generar una definición de forma eficiente.

- **Mapas Mentales:** Un mapa mental consiste en una palabra o idea principal; en torno a la cual se asocian entre cinco y diez ideas principales relacionadas con este término. De nuevo se toman estas palabras y se les asocian entre cinco y diez palabras principales relacionadas con cada uno de estos términos. A cada una de estas ideas se le pueden asociar muchas más. Cada elemento de un mapa mental puede ser, en efecto, el centro de otro mapa (Buzan, s.f.).

- Un ejemplo es ***ImindMap***, Es un software de mapas mentales que ofrece una variedad de funciones poderosas diseñadas para mejorar sus mapas mentales y estimular su pensamiento creativo. ***Ayoo*** es una herramienta de gestión del trabajo basada en la nube que combina mapas mentales con funciones de gestión de tareas (Buzan, s.f.).

Mediante la utilización de un mapa mental se permitirá expresar, organizar y representar la información de forma lógica y creativa, “cartografiando” las reflexiones sobre un tema. Las mismas que se desarrollaran utilizando líneas, símbolos, palabras, colores e imágenes para ilustrar conceptos sencillos y lógicos.

Las nuevas demandas educativas buscan generar cambios en la forma de transmitir el conocimiento a los estudiantes, por ello se ha dado espacio a nuevas estrategias como la gamificación para hacer de la educación una actividad más divertida.

Los alumnos de hoy ya no aprenden de la misma manera; frente a esta situación los educadores buscan innovar sus clases y crear entornos divertidos e interactivos (Lee & Hammer, 2011). Por otra parte, la gamificación está siendo usada como un instrumento que promueve actitudes y comportamientos de estudio colaborativo (Caponetto, 2014).

Mediante la utilización de la Gamificación como técnica creativa de aprendizaje, traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para impregnar mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas.

Se recomienda utilizar herramientas tecnológicas de acceso gratuito como estrategias creativas, tales como: Mentimeter y Powtoon.

- ***Mentimeter***: Mentimeter es una aplicación web para interactuar y hacer participar a una audiencia. La aplicación permite lanzar diferentes formatos de participación a un público, una clase de alumnos o a los asistentes de una reunión.

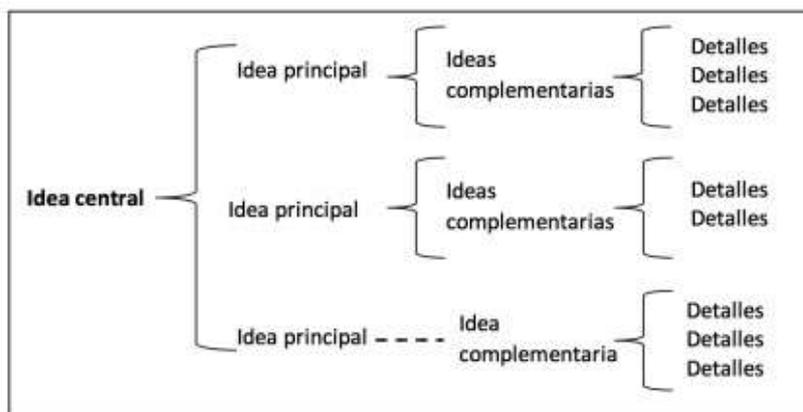
- **Powtoon:** Es una herramienta educativa online para la creación de animaciones y todo tipo de presentaciones en video. La plataforma cuenta con una interfaz en inglés muy intuitiva que nos permite crear presentaciones y vídeos animados personalizados con un resultado de alta calidad.

Mentimeter como herramienta digital, ayudará a obtener resultados de manera simultánea, permitiendo que los docentes puedan realizar una retroalimentación inmediata ante las respuestas dadas por los/as estudiantes, de forma que se puede evidenciar el nivel de aprendizaje alcanzado por ellos/as.

Powtoon centra sus esfuerzos en mostrar al mundo cuán innovador y revolucionario puede ser como herramienta educativa, facilitando la creación de animaciones y todo tipo de presentaciones en video, generando un ambiente armónico lleno de expectativas ante lo que se pueda dar a conocer.

Por otro lado, los cuadros sinópticos son representaciones gráficas de la información y de la relación existente entre los elementos que la componen. De acuerdo a lo expresado por Pimienta (2012), esta estrategia se caracteriza por organizar conceptos que van de lo general a lo particular –de izquierda a derecha y en orden jerárquico–, clasificando la información a través del uso de llaves. Los cuadros sinópticos son utilizados, como indica Díaz y Hernández (2010), para “diseñar la instrucción o como estrategia de enseñanza para textos o su empleo en clase. También, los alumnos pueden aprender a elaborarlos para ser utilizados como estrategias de aprendizaje” (pág. 147). Si bien esta estrategia es propia de las actividades ligadas a la educación, puede resultar muy útil en el ámbito profesional, puesto que permite organizar ideas iniciales para su posterior ejecución.

Cabe señalar también que todas las ideas deben ser conectadas a través de llaves, las que permiten relacionar los diferentes niveles del cuadro sinóptico. Cuando a un nivel se le asocia una sola idea, se recomienda reemplazar la llave por una línea punteada como se ejemplifica en la plantilla.

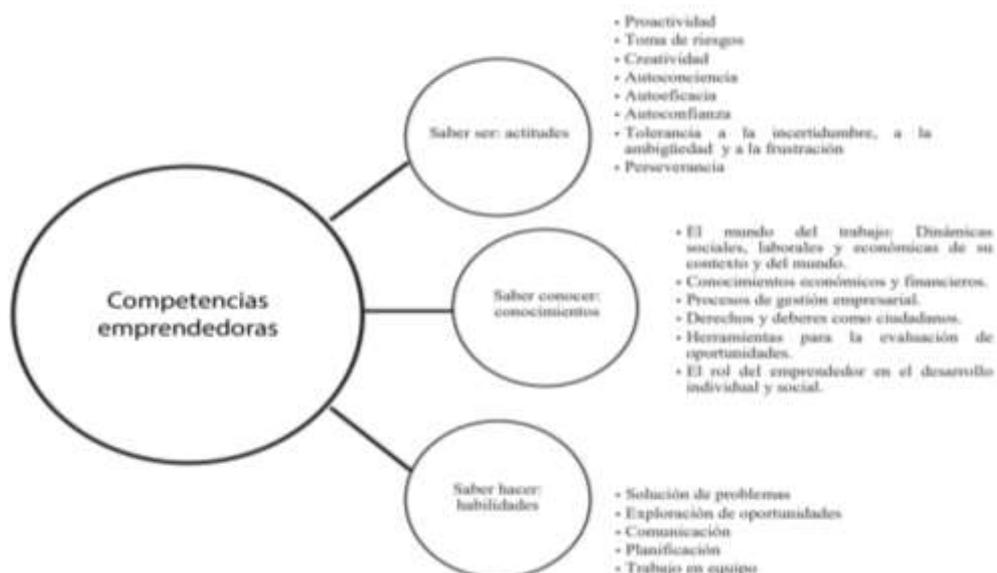


Cuadro elaborado por: (Díaz C. , 2017)

Un cuadro sinóptico es un diagrama o esquema de llaves, es una estrategia visual que permitirá resumir y organizar ideas en temas, subtemas y conceptos. Facilitando para identificar la información más importante de un texto, y así, comprenderlo mejor.

1.1. El desarrollo de las competencias emprendedoras en los estudiantes.

La importancia del reconocer que los docentes no solo estamos formando futuros profesionales si no seres humanos que deberán ser capaces de integrarse a una sociedad laboral donde las competencias humanas deberán ser sobresalientes para adaptarse a los diferentes ámbitos. Identificar la necesidad que presentan y como docentes responsables convertirlas en futuras fortalezas.



Cuadro elaborado: (Gómez Núñez, 2017) *Operacionalización de competencias desde la educación para el emprendimiento*

El desarrollo de las competencias emprendedoras permitirá fomentar el desarrollo de actitudes saberes y habilidades generando mejores profesionales y seres humanos con la capacidad de emprender trabajar en equipo y el desarrollo de sus habilidades blandas.

II. Metodología

La presente investigación se fundamentó mediante el uso y aplicación del método deductivo para encontrar e identificar recursos y definiciones mediante la interpretación. Permitiendo así analizar y sintetizar, como la utilización de estrategias creativas por el grupo de docentes mejoraría el ambiente de aprendizaje- enseñanza significativo.

Por su parte, el método deductivo que en términos de sus raíces lingüísticas significa conducir o extraer está basado en el razonamiento, al igual que inductivo. Sin embargo, su aplicación es totalmente diferente, ya que en este caso la deducción intrínseca del ser humano permite pasar de principios generales a hechos particulares. Lo anterior se traduce esencialmente en el análisis de los principios generales de un tema específico: una vez comprobado y verificado que determinado principio es válido, se procede a aplicarlo a contextos particulares.

Mediante la utilización de este método permitió el estudio y análisis de la problemática identificada, existiendo diferentes fuentes de información, mediante la interpretación de datos y el respectivo análisis de los resultados de nuestro estudio a fin de proponer soluciones a esta problemática.

Aunque la forma clásica de entender el método analítico ha sido la de un procedimiento que descompone un todo en sus elementos básicos y, por tanto, que va de lo general (lo compuesto) a lo específico (lo simple), es posible concebirlo también como un camino que parte de los fenómenos para llegar a las leyes, es decir, de los efectos a las causas. Desde esta perspectiva, puede entenderse como análisis comprensivo (Lopera Echavarría, 2010).

Las técnicas que fueron utilizadas mediante la aplicación de encuestas y entrevistas, con la elaboración del instrumento cuestionario dirigido a los docentes de emprendimiento, donde se obtuvo información relevante de las variables que se investigan, y posteriormente

se realizó una entrevista a la autoridad académica donde se contrastó la presente investigación.

III. Análisis de los resultados y discusión.

En correlación con los datos obtenidos de los instrumentos aplicados en el presente estudio donde se empleó el uso de una encuesta a los docentes y entrevista a las autoridades con la finalidad de poder evidenciar el uso de las estrategias creativas en sus procesos de formación académica obteniendo según la figura 1 que un 83% de los docentes no se encuentra capacitado para la utilización de las estrategias creativas para el desarrollo de sus enseñanzas pero según lo manifestado estaban interesados en una actualización docente que les permita mejorar sus actividades profesionales.

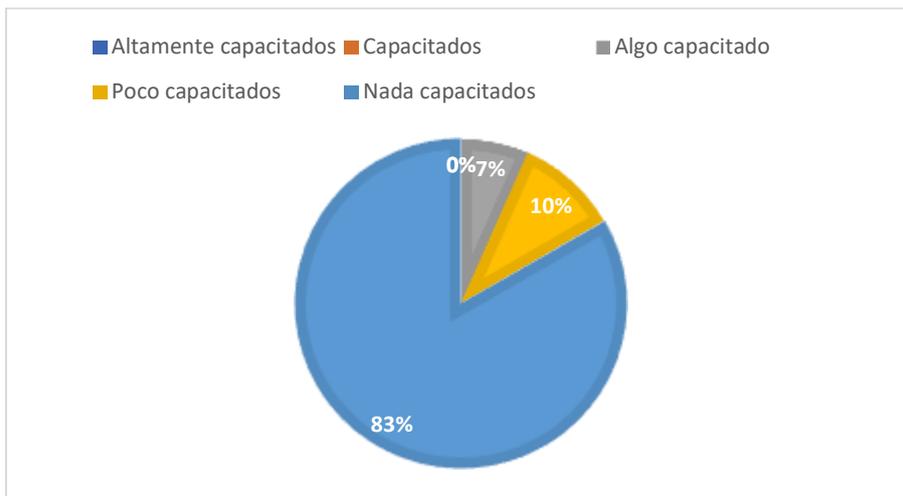
"Las estrategias creativas hace referencia al conocimiento construido con la implicación activa del sujeto, desde su planificación hasta su internalización, caracterizado por la motivación intrínseca, estar centrado en el discente, carácter abierto del proceso y la autoevaluación" (Revilla, 2003)

Según los docentes encuestados se evidenció el desconocimiento y manejo de las estrategias creativas y el desarrollo de las competencias emprendedoras en sus estudiantes, supieron indicar que les gustaría participar de un taller de actualización pedagógica con la finalidad de fortalecerse para el buen desarrollo de sus actividades. Generando mejores capacidades y habilidades en sus estudiantes. El emprendimiento como competencia implica la integración de las dimensiones motivacional, cognitiva y procedimental que se forjan en un individuo como herramientas para el "abordaje de un objeto de estudio, en un contexto específico, y que se evidencia en la actuación de una persona como resultado de un proceso de formación (Sánchez 2011) Según la tabla 5 un 54% considera muy factible la utilización de tecnologías en la aplicación de estrategias creativas, un 27% lo considera factible el apoyo de la tecnología, adicional un 13% lo considera algo factible ya que por los recursos se verían imposibilitados. Y un reducido grupo 3% manifestó no muy factible ya que los estudiantes no presentan interés por la materia y el restante 3% indicó que no es nada factible ya que el tiempo de duración de clases y diseño del currículo les imposibilita. Las estrategias creativas como un proceso intelectual motivado por la curiosidad, la necesidad de resolver un problema o de dar respuesta a una interrogante, cuyo resultado es un producto original que se logra al poner en juego la

fluencia y flexibilidad de las ideas, así como una gran imaginación. (Venanzi, 2000) El uso de la tecnología en la educación permite la reducción de costos ya que no es necesario material físico y todo se puede hacer a través de un programa o app. Los alumnos y docentes pueden buscar y entregar información de calidad de manera rápida y eficaz en tiempo real.

Figura 1.

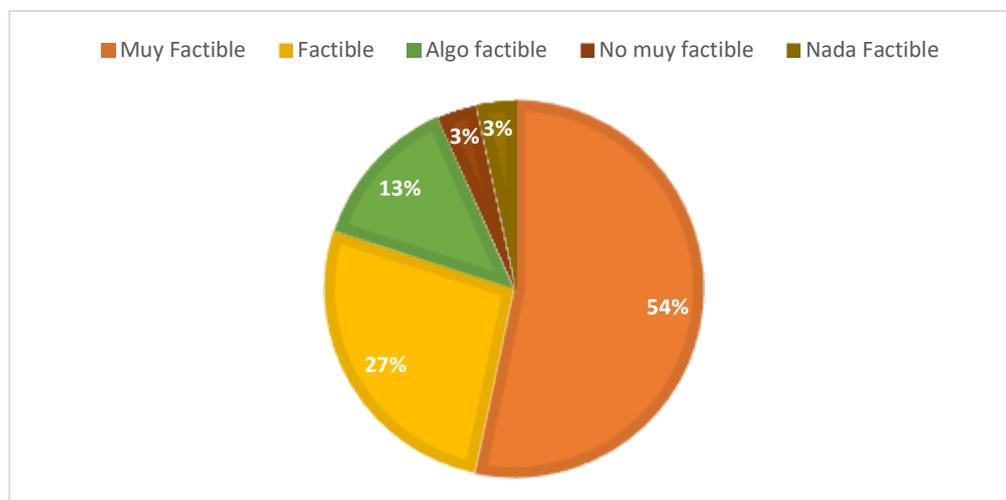
Considera usted ¿Qué los docentes están capacitados para la utilización de estrategias creativas en la enseñanza del emprendimiento?



La tabla 1 nos muestra que el 83% de la población no se encuentra capacitada para la utilización de estrategias creativas las mismas que favorecerían sus procesos de enseñanza, mientras que un 10% se encuentra poco capacitado ya que por iniciativa propia han buscado herramientas que dinamicen sus clases, mientras que un 7% se identificó como algo capacitado ya que es de docente de carrera de computación y en base a la virtualidad también como profesor de emprendimiento y utiliza herramientas digitales en su enseñanza. "Las estrategias creativas hace referencia al conocimiento construido con la implicación activa del sujeto, desde su planificación hasta su internalización, caracterizado por la motivación intrínseca, estar centrado en el discente, carácter abierto del proceso y la autoevaluación" (Revilla, 2003) Se logra evidenciar que la mayoría de los docentes no se encuentran ni conocen sobre la utilización de estrategias creativas, pero existe en ellos la predisposición de aprender y mejorar su proceso de enseñanza.

Figura 5.

De acuerdo a su criterio para los estudiantes ¿sería factible la aplicación de estrategias creativas a través de algún medio tecnológico?



Según lo manifestado en la tabla 5 un 54% considera muy factible la utilización de tecnologías en la aplicación de estrategias creativas, un 27% lo considera factible el apoyo de la tecnología, adicional un 13% lo considera algo factible ya que por los recursos se verían imposibilitados. Y un reducido grupo 3% manifestó no muy factible ya que los estudiantes no presentan interés por la materia y el restante 3% indico que no es nada factible ya que el tiempo de duración de clases y diseño del currículo les imposibilita. Las estrategias creativas como un proceso intelectual motivado por la curiosidad, la necesidad de resolver un problema o de dar respuesta a una interrogante, cuyo resultado es un producto original que se logra al poner en juego la fluencia y flexibilidad de las ideas, así como una gran imaginación. (Venanzi, 2000)

El uso de la tecnología en la educación permite la reducción de costos ya que no es necesario material físico y todo se puede hacer a través de un programa o app. Los alumnos y docentes pueden buscar y entregar información de calidad de manera rápida y eficaz en tiempo real.

Figura 6.

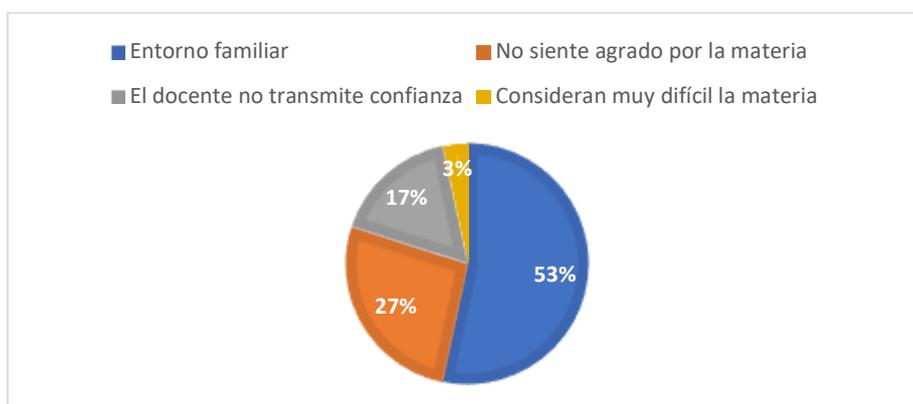
Considera necesaria el desarrollo de las competencias emprendedoras en los estudiantes del bachillerato:



En la tabla 6 podemos evidenciar que un 63% de la población encuestada considera muy necesarias las competencias emprendedoras en los estudiantes, mientras un 27% dijo que, si son necesarias, y así un 7% dijo que las consideraba poca necesaria y un docente representando el 3% dijo que no son nada necesarias. Una competencia emprendedora es una aptitud que se logra con la adquisición y desarrollo de conocimientos, habilidades y capacidades que son expresadas en el saber, el hacer y el saber hacer, como conjunto de propiedades en permanente modificación sometidas a la prueba de resolución de problemas concretos que presentan cierto grado de incertidumbre y complejidad técnica. (Mertens, 2000) La necesidad de desarrollar las competencias emprendedoras en los estudiantes parte de la necesidad de comprender que no solo estamos formando profesionales si no también ciudadanos capaces de insertarse a la sociedad laboral de una forma armónica y participativa.

Figura 8.

Según su opinión ¿Qué factores creen que afectan a los estudiantes en el desarrollo de sus competencias emprendedoras?



Según lo indicado de la tabla 8 manifiestan un 50% de los encuestados que el entorno familiar afecta a los estudiantes en el desarrollo de sus competencias emprendedoras, mientras que representando al 25% manifestó que los estudiantes no sienten agrado por la materia y un 16% se autoevaluó indicando que el docente no trasmite confianza y un 9% final indico que los estudiantes consideran muy difícil la materia. Las competencias emprendedoras es apreciada como una potencialidad o una capacidad para resolver una situación problemática, explicar una solución y controlar y posicionarse en ésta. (Bedoya, 2000) El estudiante en el desarrollo de sus competencias emprendedoras se encuentra con una serie de obstáculos que imposibilitan su autorrealización viéndose principalmente afectado por su entorno familiar siendo el factor económico su principal problema.

IV. Conclusiones

Esto se traduce en una delicada y rigurosa selección de lo que vale la pena enseñar, en plantear las estrategias creativas de aprendizaje, ya que los estudiantes deben aprender y poner en práctica para desarrollar el proceso creativo, en proponer y diseñar retos que conduzcan a experiencias de aprendizaje auténticas conectadas con los rasgos de la creatividad, en prever con anterioridad las dificultades. Se identifica que las estrategias creativas en el área de emprendimiento, permiten al estudiante adquirir un mayor protagonismo que en las metodologías tradicionales, al ir construyendo los conocimientos y desarrollando habilidades

mediante la búsqueda personal orientada por el docente. En tal sentido, resulta un aprendizaje más atrayente y motivador que facilitan la apropiación de las competencias emprendedoras en los estudiantes.

Por lo expuesto es necesario indicar la necesidad por parte de los docentes de una actualización pedagógica, para poder generar clases más interactivas donde el estudiante sienta la necesidad de aprender y emprender. El aprendizaje autónomo refiere al grado de intervención del estudiante en su propio proceso, estableciendo sus objetivos, procedimientos, recursos, evaluación y momentos de aprendizaje, desde el rol activo que debe tener frente a las necesidades actuales de formación. Se identifica que las estrategias creativas Promueve la participación del estudiante al monitorear y evaluar su propio aprendizaje. -Requiere que los estudiantes asuman la responsabilidad de sus aprendizajes. -Provee la oportunidad de conocer actitudes de los estudiantes. Se enfatiza en la necesidad de una actualización docente con la finalidad de innovar y desarrollar nuevos espacios educativos. Es necesario que los docentes puedan entender la necesidad de desarrollar las competencias emprendedoras en sus estudiantes con la finalidad de fortalecer los procesos de aprendizaje y la formación de profesionales con habilidades y destrezas que les permita innovar y crear en el ámbito que deseen destacarse.

V. Referencias Bibliográficas

- Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Barcelona : Universidad de Valencia .
- Bedoya. (2000). Desarrollo de competencias emprendedoras. *Encuentros*, 135.
- Buzan, T. (s.f.). Obtenido de [http:// www.thinkbuzan.com/ar/](http://www.thinkbuzan.com/ar/)
- Díaz, C. (2017). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN CONTEXTOS UNIVERSITARIOS*. Concepción, Chile: ISBN 978-956-9280-27-6.
- Díaz, F., & Hernandez, G. (2007). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill.
- Díaz, F., & Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México: McGraw-Hill.
- Gómez Núñez, L. (2017). *Competencias emprendedoras en Básica Primaria. Hacia una educación para el emprendimeinto*. Barranquilla, Colombia: ISSN:1657-6276.
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). *Gamification in education: What, how, why bother?* https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother: Recuperado en: .
- Lopera Echavarría, J. D. (2010). *EL MÉTODO ANALÍTICO COMO MÉTODO NATURAL*. Colombia: Universidad de Antioquia.
- Mertens. (2000). Las competencias emprendedoras en el departamento de Boyaca. *Revista apuntes del CENES*, 19.
- Novak, J. D. (1998). Conocimiento y aprendizaje: Los mapas conceptuales como herramientas facilitadoras para escuelas y empresas. En S. S. Rosenthal, *Apropiarse del saber en el ámbito académico*. (pág. 122). Madrid: Alianza Editorial Buzan (s/f).
- Palermo, U. (2015). *Reflexión académica en diseño y comunicación*. Buenos Aires : ISSN 1668-1673.
- Pimienta, J. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Docencia universitaria basada en competencias*. México: Person.

Revilla, M. X. (2003). ESTRATEGIAS CREATIVAS EN LA ENSEÑANZA. *Accelerating the world's research.*, 3.

Rosenthal, S. S. (2015). Apropiarse del saber en el ámbito académico. Instrumentos tecnológicos mediadores. En U. d. Palermo, *Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación* (pág. 122). Buenos Aires: ISSN 1668-1673.

Venanzi. (2000). LAS ESTRATEGIAS CREATIVAS COMO FACTOR DE CAMBIO EN LA MATEMATICA. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 19.

ANEXOS



CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor del estudiante **Mera Mendoza Carlos Nahim** que cursa estudios en el programa de Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad, dictado en la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

CERTIFICO:

Que he analizado el informe del trabajo científico en la modalidad **Artículo Profesional de alto nivel** con el título: **Estrategias creativas para el desarrollo de competencias de la asignatura de emprendimiento**, presentado por el/la estudiante **Mera Mendoza Carlos Nahim**, con cédula de ciudadanía **No 1312649807** como requisito previo para optar por el Grado Académico de Magíster en Educación Mención Educación y Creatividad, considero que dicho trabajo investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes necesarios de carácter académico y científico, por lo que lo apruebo.

Tutor: Ing. Marcos Ramón Gallegos Macías

POSTULACIÓN DE ARTÍCULO CIENTÍFICO

DATOS GENERALES:

NOMBRE: Mera Mendoza Carlos Nahim

PROGRAMA DE MAESTRÍA: Maestría En Educación Mención Educación Y Creatividad

TÍTULO DEL ARTÍCULO: Estrategias creativas para el desarrollo de competencias de la asignatura de emprendimiento

DATOS DE LA REVISTA A POSTULAR:

NOMBRE: REVISTA CIENTÍFICA YACHASUN

ISSN: 2697-3456

SITIO WEB: <https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun>

FECHA DE POSTULACIÓN: 16 DE SEPTIEMBRE DEL 2021

