

Estrategias para Fomentar una Cultura de Emprendimiento e Innovación

AUTOR:
Freddy Suárez Vera

UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN Y NEGOCIOS
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INNOVACIÓN
SAN JOSÉ DE CÚCUTA
2021

**ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR UNA CULTURA DE EMPRENDIMIENTO E
INNOVACIÓN**

**Trabajo de Investigación presentado como requisito para optar título de
Magíster en Administración de Empresas e Innovación**

**Tutor y Cotutor metodológico:
Dr. Mauricio Sotelo Barrios
Dr. Omar Rozo Pérez
Dr. Yan Carlos Ureña Villamizar**

**UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN Y NEGOCIOS
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INNOVACIÓN
SAN JOSÉ DE CÚCUTA
2021**

DEDICATORIA

Dedico de manera especial los últimos logros, a mi Padre Daniel Orlando Suárez, a mi Madre Dioselina Vera, a mis hermanos Nelson, William (QEPD) y Richard, quienes me han dado toda su bendición durante el transcurso de mi vida para llegar a ser la persona que soy el día de hoy.

A mi esposa Morela Cáceres Delgado el amor de mi vida, mi mano derecha y de quien me enamoro todos los días, a mi suegra María Yolanda por su apoyo; ellas me han acompañado en mi desarrollo personal y profesional para ser cada día mejor en beneficio de nuestro hogar.

A mi hijo Andrés Felipe, que con su ternura y amor me inspira a ser mejor cada día y definir metas que con esfuerzo y sacrificio he logrado en honor a su existencia.

AGRADECIMIENTO

A Dios y la santísima Virgen María que iluminan mi camino en cada paso que doy.

A mi familia, mis padres, hermanos, mi esposa e hijo, quienes han estado a mi lado para apoyarme en todo mi desarrollo profesional.

A la Universidad Simón Bolívar quien me brindó la oportunidad de ser parte de la Institución para formarme como Magister.

A mis Maestros que, con su sabiduría, dedicación y responsabilidad, han generado en mi la posibilidad de ver el mundo de una manera más interesante por la cual despertaron mi la curiosidad de la investigación, aprendizaje y creatividad, para aportar grandes cosas en la sociedad.

A mis tutores de tesis, Yan Carlos Ureña Villamizar, Mauricio Sotelo Barrios y Omar Rozo Pérez, quienes me inspiraron en la toma de decisiones para el desarrollo de este proyecto, el cual será parte inicial para el logro de objetivos trazados a mediano y largo plazo.

A la Dra. Paola Milena Mora y el Dr. Jose Eulicer Ortiz Flórez, quienes, por parte de la Secretaría de Educación Municipal y los colegios seleccionados, se obtuvo el desarrollo eficiente de los objetivos planteados en el proyecto de investigación.

A la familia que se elige en el transcurso de la vida y mis amigos de maestría, quienes incondicionalmente me han brindado su confianza, amistad, apoyo y momentos agradables.

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
LISTA DE CUADROS	vii
LISTA DE FIGURAS	viii
LISTA DE TABLAS	ix
RESUMEN	x
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I Planteamiento del Problema.....	3
El problema	3
Descripción del problema	8
Formulación del problema de investigación	9
Preguntas secundarias	9
Objetivos	10
Objetivo General	10
Objetivos específicos.....	¡Error! Marcador no definido.0
Justificación.....	11
Elemento Innovador	12
Delimitación	13
CAPÍTULO II Marco Teórico.....	14
Antecedentes de la Investigación	14
Bases Teóricas.....	20
Cultura de Emprendimiento e Innovación	21
Condiciones para el emprendimiento e innovación	22
Aprendibilidad.....	26
Flexibilidad	28
Aprender de Errores	29
Adaptativas.....	30
Convergentes.....	31
Divergentes	32
Aprendizaje Científico	33
Creativa e Imaginación	35
Pensamiento Crítico	36
Experimentación	37
Prácticas Cotidianas	38
Actividad Reflexiva	39
Resolución de problemas	40
Sistema de Variable.....	41

CAPÍTULO III: Aspectos del Metodo	44
Enfoque y método de investigación	44
Tipo de Investigación	45
Diseño de la Investigación	45
Población y Muestra.....	46
Muestra.....	47
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	48
Instrumento	49
Validez y Confiabilidad del Instrumento	49
Validez	49
Confiabilidad.....	50
Procedimiento para el análisis de los datos.....	50
CAPÍTULO IV:Resultados de la Investigación.....	52
CAPÍTULO V: Estrategias para generar Cultura, Emprendimiento e Innovación.....	66
Presentación de la propuesta	66
Alcance y Justificación de las Estrategias.....	66
Objetivo	67
Acciones para desarrollar.....	67
Conclusiones	69
Recomendaciones.....	71
Referencias Bibliográficas	73
ANEXO.....	78

- A Instrumento para la Validación
- B Instrumento de Recolección de Información
- C Confiabilidad por el Alfa de Cronbach

LISTA DE CUADROS

CUADROS	Pág.
1. Operacionalización de la Variable	43
2. Distribución de la Población	47
3 Baremo de Interpretación del Coeficiente de Alfa Cronbach	50
4. Baremo ponderado para la categorización de los estadísticos	51
5 Oportunidades-Fortaleza Vs. Amenazas -Debilidades.....	63
6. Sinopsis de Estrategias	65

LISTA DE FIGURAS

FIGURA	Pág.
1. Gráfica de Media Aritmética por alternativa de Respuesta de los Encuestados	58
2. Gráfica de medias de respuesta de los encuestado e instituciones participantes	62

LISTA DE TABLAS

TABLA	Pág.
1. Variable: Cultura de Emprendimiento e Innovación.....	52
2. Media Aritmética de Respuesta numérica según la Alternativa de Respuesta	56
3. Sujetos e instituciones participantes en el estudio	42
4 Baremo de Interpretación del Coeficiente de Alfa Cronbach	45
5. Baremo ponderado para la categorización de los estadísticos	46

UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR SEDE CÚCUTA
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INNOVACIÓN
Línea de Investigación: Innovación Educativa

ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR UNA CULTURA DE EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN

Autor: Freddy Suárez Vera

Tutor: Dr. Mauricio Sotelo Barrios

Cotutor Metodológico:

Dr. Omar Rozo Pérez

Dr. Yan Carlos Ureña Villamizar

Fecha: 15 de julio de 2021

RESUMEN

El presente estudio se realizó con el propósito de Proponer estrategias para fomentar la cultura de emprendimiento e innovación en los estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad San José de Cúcuta, del departamento Norte de Santander, Colombia. Se enmarca en la línea de Innovación Educativa, se abordará teóricamente bajo las premisas conceptuales de Manual de Oslo (2018), Baustista (2017), Zambrano Espitia y Hernández (2016), Castillo (2015), De Bono (2014), Hidalgo (2014), entre otros. La investigación se fundamentó bajo el paradigma positivista de finalidad básica, con tipo descriptivo con diseño de campo, no experimental, transeccional; la población estará compuesta por los colegios públicos adscritas en el directorio de la Alcaldía de Cúcuta. Para la recolección de información, se aplicó la encuesta, bajo un instrumento versionado denominado ECEI-Suarez2021, dirigido a directores, docentes y alumnos con escala Likert, sometido a la validez de contenido a través del juicio de 3 expertos, y se mido la confiabilidad a través del coeficiente alfa cronbach obteniendo un valor (0.90). El procesamiento de los datos se diseñó una matriz en la cual se asentarán los datos proporcionados por los encuestados. En este sentido, como resultado de la investigación se establecieron acciones teórico-prácticas para el fortalecimiento de la cultura de emprendimiento como forma de aplicar la innovación en las realidades socioculturales, actividades curriculares que condesciendan a la construcción de habilidades como la crítica, la autocrítica, conllevando a la transferencia y contratransferencia del saber, los colegios debería ser asumida la ludificación cómo posibilidad didáctica para estimular del pensamiento divergente, gestionando la sinergia de los actores con sus intereses e ideas de negocio. Finalmente se recomienda divulgar los resultados de la presente investigación en las instituciones educativas objeto de estudio con el fin de que puedan ser aplicados los correctivos necesarios a las debilidades encontradas y reforzar fortalezas, de manera que se optimice el proceso de creación e incubación de empresas.

Descriptores: *Cultura, Innovación, creatividad, Emprendimiento, Educación*

Introducción

La imaginación, la creatividad, el ingenio son cualidades innatas que posee el ser humano desde su nacimiento, por medio de esto desarrollan competencias comunicativas, capacidades cognitivas y por ende el intelecto, lo que los lleva a mejorar su vida en el entorno que se encuentre adquiriendo conocimiento.

En el proceso educativo el desarrollo de la imaginación y creatividad es uno de los primordiales y mayores retos de los docentes. Puesto que es una de las metas fundamentales en la formación de los estudiantes, procuran que se aproximen progresivamente al desarrollo de sus habilidades artísticas y creativas, sin dejar a un lado y toman como partida el conocimiento innato que posee el estudiante, fomentan en ellos el aprendizaje técnico, metodológico, práctico y personal. En este sentido, el propósito de proponer estrategias para fomentar la cultura de emprendimiento e innovación en los estudiantes de educación media, donde el docente en el aula pueda desarrollar actividades experimentales, donde los estudiantes se desenvuelvan con su entorno a través de explorar e interactuar desde lo cotidiano, asimismo, desarrollen una mejor competencia haciendo uso de sus habilidades sociales para la generación de ideas de negocio y el emprendimiento.

Este proyecto se realizó en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander. Las instituciones atienden los grados decimo y once de bachillerato. La investigación muestra en su contenido la siguiente estructura:

En el capítulo I. *Aproximación al Objeto de Estudio*: el investigador plantea y describe el problema, se formula a través de la interrogante y las preguntas secundarias llevando esto al objetivo tanto integrador como los concretos, luego de cumplir este proceso se hace necesario justificar, brindar el elemento innovador y delimitar la investigación.

En cuanto al capítulo II. *Marco Teórico*, se desarrollan los antecedentes, que permite sustentar el estudio, bases teóricas, donde se sustenta la investigación con postulados de entrada, igualmente se consideran las teorías de apoyo y finalmente se considera los aspectos teóricos a través de postulados de autores reconocidos.

En cuanto al capítulo III. *Aspectos del Método*, explicita el procedimiento investigativo que se aplicó para el desarrollo indagatorio a través del instrumento de recolección que fundamentan el tipo de estudio, la población, muestra y el escenario para la recopilación de información.

En lo que corresponde al capítulo IV, denominado resultados de la investigación se realizó el análisis como la discusión de los datos recolectados en la institución objeto de estudio permitiendo darle un tratamiento estadístico.

En el último capítulo el V se esbozan las estrategias pedagógicas para generar ambientes escolares que estimulen la cultura del emprendimiento e innovación además de las conclusiones y recomendaciones.

Capítulo I

Planteamiento del problema

El problema

En Latinoamérica la educación es vista como un derecho que tienen todas las personas, ya que les permite el desarrollo, así como el crecimiento cognitivo, afectivo y social en cada uno de ellos. Para Ávila y Esquivel (2009), la enseñanza es un derecho humano importante que debería ser identificado como un factor central para el desarrollo personal y social. Ahora bien, en el sistema educativo existen una diversidad de transformaciones que les ayuda a ajustar sus necesidades conllevándolos a tener una mejor calidad educativa de los estudiaste y por ende de los procesos.

De allí nace la necesidad de crear una educación con estrategias que ayuden a los docentes y estudiantes a fomentar la cultura de emprendimiento e innovación en el cual puedan promover la relación de todos los elementos sociales, dejando claro que la confianza y equidad juegan un papel importante en el tema de emprendimiento e innovación, para ello se debe relacionar con los saberes disciplinares, didácticos y pedagógicos, para Urbina (2017). Es indispensable señalar que anteriormente, los docentes eran los únicos que manejaban todo el proceso educativo del estudiante y por ende se rezagaba la creatividad e imaginación de estos en el momento de implementar actividades emprendedoras basadas en sus realidades.

Ahora bien, para que el docente pueda crear o ajustar las estrategias que permite fomentar la cultura de emprendimiento e innovación en los estudiantes se debe tener en cuenta las condiciones donde se desenvuelve esa cultura, es decir que existan los medios para poder obtener el aprendizaje de manera flexible y que a su vez pueda obtener el conocimiento de lo vivencial, ya que allí ellos

comenten errores que hacen que se pueda perfeccionar las acciones y actividades que se quieran emprender, teniendo en cuenta las cualidades emprendedoras de Albornoz-Arias (2018) , Los estudiantes, generalmente se dejan llevar por los preceptos de los docentes enseñándoles a tener pensamientos convergentes y evitando que puedan ver las realidades desde diferentes puntos de vistas.

En el mismo sentido, las condiciones para fomentar la cultura de emprendimiento e innovación deben estar basadas en los avances tecnológicos donde el estudiante pueda desarrollar sus inquietudes y necesidades fundamentales, ya que en la actualidad, los estudiantes, son adictos a la tecnología y no tienen la actitud ni aptitud para enfrentar los cambios, es decir manejan los equipos de una manera que hace que toda la información la busquen en internet, llevándolos a innovar los espacios y ambientes educativos, aunque son los docentes quienes muchas veces, no se adaptan a esos cambios. A pesar de lo expuesto, la tecnología es una parte esencial de la innovación, pero no es su totalidad ya que la misma busca generar conocimiento por la puesta en marcha de un estado creativo, donde se generen nuevos entornos que demuestren la cultura de emprendimiento.

Basado en lo anterior, para Zambrano, Espitia y Hernández (2016), la cultura de emprendimiento e innovación está referida a formar a los individuos para la construcción de novedosas organizaciones, involucra favorecer la construcción de oportunidades laborales que posibilite probablemente robustecer la táctica de integración social implantada por las instituciones de enseñanza preeminente debido a que como visión.

De allí, el emprendimiento e innovación plantea aprendizajes científicos, donde el estudiante pueda desarrollar actividades donde puedan implementar la creatividad e imaginación, además de tener siempre frente a las realidades pensamientos críticos y experimentación, conllevándolos a reflexionar y buscar soluciones a esas realidades, lo que quiere decir que busque satisfacer las

necesidades consideradas indispensables y mitigar las carencias sociales desde una perspectiva dinámica como sostenible en el tiempo.

Con tal objeto, McCraw (2013), refiere la innovación desde el neologismo «destrucción creativa» de Joseph Alois Schumpeter, concepción que constantemente es ignorar por los actores sociales, el verdadero motor de sustentabilidad de los emprendedores es estar en la constante sin cesar de estar innovando y re-innovando sus procesos, productos y servicio, este sistema de reinventar genera sostenibilidad en el tiempo lo cual trae consigo prosperidad.

Es decir, creación de oportunidades en tiempo, espacio y mercado para ser implementarlas en comunidades sociales, de economía perdurable y activamente sostenible como sustentable. La correspondencia las condiciones y aprendizajes científicos dentro del proceso educativo, lo que permitirá es garantizar la ventaja en la calidad de la formación sin importar la estratificación social de los colegiales. Es necesario señalar, según Peña (2005), que los docentes necesitan desarrollar estrategias que permitan fomentar la cultura de emprendimiento e innovación, donde la tecnología tenga un papel fundamental, pero no predominante, ya que se busca desarrollar las actividades educativas basadas en las realidades de cada estudiante, a pesar de lo dicho, los docentes carecen de adiestramiento en TIC, lo que genera que el alumno desaproveche el desarrollo de las actividades educativas, además de estar estrechamente relacionado con la empleabilidad, Mazuera-Arias (2018).

En consecuencia, en Colombia según Yate (2016), el sistema educativo toma en cuenta los avances tecnológico avances tecnológicos para el emprendimiento adecuándolos a las políticas públicas donde manejen programas que ayudan a que se implemente la tecnología, haciendo que tanto los docentes como los estudiantes desarrollen habilidades competitivas para la generación de ideas-valor, en otras palabras, la generación de conocimientos que se encuentra en los requerimientos de cada individuo. Ahora bien, los avances de la cultura de emprendimiento e

innovador como Colombia necesitan consolidar su construcción del conocimiento fundamentado en el desarrollo de su actividad científica y tecnológica. Es necesario señalar que según Ley 1014 de 2006 sobre el fomento de la cultura de emprendimiento e innovación, en el artículo 2 apunta a que la enseñanza debería integrar, en su formación teórico-práctica, lo más evolucionado en lo tecnocientífico, para que el alumno se encuentre en capacidad de generar su propia compañía, ajustarse a las novedosas tecnologías y al desarrollo de la ciencia, así mismo debería actuar como emprendedor a partir de su puesto de trabajo.

Asimismo, Ley 1014 de 2006 señala que en todas las instituciones educativas del país se promueva el espíritu emprendedor, conjuntamente a los valores y principios determinados por la Constitución política y los determinados en ley. En la actualidad las políticas públicas en el área de desarrollo docente utiliza la transformación de la praxis educativa por medio del uso creativo y crítico de las tecnologías se encuentran enmarcadas en el desarrollo de una serie de programas donde se estimula no solo a los estudiantes sino también a los docentes, permitiendo el fomento de la innovación, aunque según Oviedo y Goyes (2012), el problema fomentar la cultura de emprendimiento e innovación en las instituciones educativas ha traído como consecuencia la necesidad de manejar adecuadamente las condiciones para que se desarrollen las actividades innovadoras, en el cual se tome en consideración la aprendibilidad, flexibilidad y aprendizaje de errores, donde el estudiante pueda obtener aprendizajes científicos, es decir que puedan entender el porqué de los resultados.

Estos aprendizajes científicos se deben alcanzar a través de la creatividad e imaginación, el cual los lleve a tener pensamientos críticos. Basado en lo anterior, según el Ministerio de Educación Nacional (2013), los docentes carecen de estrategias que ayuden a los alumnos a perfeccionar sus condiciones innovadoras, lo que genera que no sepan resolver los problemas que se les cruzan en el camino académico. Ahora bien, la educación en Colombia necesita cambios inmediatos donde

se tengan en cuenta las necesidades de cada contexto socio-cultural, por esto se deben crear modelos pedagógicos específicos que atiendan las diferentes necesidades que presenta población colombiana donde la enseñanza-aprendizaje se convierta en elemento partícula para el colectivo e individuos del contexto, y los conceptos teóricos sean necesarios, pero con un énfasis mayor en la práctica (aprender haciendo) para el desarrollo integral del educando; la construcción de un país de progreso igualitario sin discriminar las diferentes clases sociales, donde el sujeto sea libre de experimentar, explorar los diferentes niveles de aprendizajes sin que se le limite a los requisitos teórico-conceptuales.

Por su parte, en el Departamento Norte de Santander en las instituciones educativas, se trata de implementar las políticas públicas en materia de fomentar la innovación en las aulas de clases, específicamente cuando se trata de desarrollar en los estudiantes aprendizajes científicos, Por esto, los docentes obligan a mejorar la práctica de intercambio cognitivo a través de la implementación de estrategias didácticas, donde el estudiante pueda desarrollar condiciones óptimas para adaptar la innovación.

De allí, en la educación media los docentes, según observaciones no sistematizada del investigador, quizás están mostrando desarticulación entre los programas educativos y la realidad del entorno lo cual hace que exista desconocimiento en la existencia de las diferentes políticas públicas en materia de innovación en la educación, evidenciando, las necesidades de desarrollar estrategias didácticas donde se vea reflejada en la práctica cotidiana, desarrollando actividades reflexivas que ayuden a la resolución de dificultades en el aula de clases.

En vista de lo antes planteado, Monsalve y Montes (2017), señalan que los docentes al tener necesidades de realizar o diseñar estrategias didácticas genera la carencia de adaptar los conocimientos utilizando las ideas convergentes y divergentes, es decir ver mucho más allá de lo que se conoce, lo que ayuda a los estudiantes a desarrollar aprendizajes científicos utilizando en su

quehacer educativo la creatividad e imaginación lo que hace que exista un pensamiento crítico recogido de la experimentación. Ahora bien, en la institución educativa los docentes necesitan diseñar estrategias para fomentar en los estudiantes la cultura de innovación, donde puedan desarrollar actividades que les permita obtener un aprendizaje significativo, pero que esas actividades estén ajustadas a las políticas públicas en materia de innovación.

En consecuencia, para Oviedo y Goyes (2012), los programas educativos permiten organizar las acciones de enseñanza-aprendizaje, que condesciendan a orientar al docente en su praxis con relación a los objetivos, las conductas, actividades, contenidos, estrategias y recursos a desarrollar por los estudiantes. Estos programas, en las instituciones educativas objeto de estudio, quizás carezcan de apoyo y ejecución dejando solo el crecimiento de los saberes cotidianos y tradicionales alejándose de la realidad tecnología permitiendo que los estudiantes busquen la interacción de la innovación como una actividad popular y recibida en la calle sin una supervisión. Las instituciones educativas no imaginan lo importante que es para sus educandos desarrollar habilidades blandas, formarían a temprana edad los emprendedores con un gran background en Liderazgo, Inteligencia Emocional como Social, en este sentido la comunicación es una habilidad fundamental para vender y hablar de la idea de negocio en todo momento y tiempo.

Descripción del problema

En el Departamento Norte de Santander en las instituciones educativas, específicamente en la educación media en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander, los programas de descubrimiento necesitan ser implementados permitiéndoles a los docentes fomentar la cultura de innovación, dándole a los estudiantes herramientas para aprender significativamente, indispensablemente en los estudiantes de diez y once grado de secundaria, el cual demuestran necesidades de adaptar los conocimiento en la utilización de estrategias tecnológicas, donde en la actualidad, manejan a la perfección, aunque las instituciones educativas carecen de equipos para el desarrollo de actividades

educativas. Lo antes expuesto demuestra la necesidad de proponer estrategias para fomentar la cultura de emprendimiento e innovación lo que genera una interrelación con lo planteado a nivel nacional y las normativas institucionales. Para Barrios, M. E. S. (2018), es necesario señalar que los colegios públicos, necesita de ayuda para que el docente pueda tener el interés en desarrollar estrategias que hagan que el estudiante pueda obtener la su formación integral a través de la cultura de innovación, es decir manejen herramientas para obtener el aprendizaje significativo para el emprendimiento y sostenibilidad.

Formulación del problema de investigación

Luego de realizado el planteamiento del problema, su delimitación y descripción, se procede a la formulación del problema, con lo cual se busca reducir lo planteado en una pregunta a ser resuelta en el desarrollo del proyecto. Para Baena (2017), “dicha pregunta orientará la investigación, de esta forma está muy relacionada en su redacción con el título del anteproyecto y con el objetivo general”. (p. 77).

La pregunta formulada constituye la articulación, de preferencia por escrito, de las ideas que al menos implican una relación entre variables. ¿Cuáles son las estrategias para fomentar la cultura de emprendimiento e innovación en los estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander?

Preguntas secundarias

¿Cómo se adaptarían las condiciones usadas por directivos y docentes para fomentar la cultura de emprendimiento e innovación en estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander?

¿Se puede formular la ruta del proceso de aprendizaje científico que fomente la cultura de emprendimiento en estudiantes de educación media para mejorar la calidad educativa en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander?

¿Qué pasaría si se aplican los lineamientos teóricos – prácticos basados en estrategias didácticas que fomenten la cultura de emprendimiento e innovación en estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander?

Objetivos

Los fines investigativos permanecen en directa en interacción con el planteamiento y formulación del problema, y paralelamente se relacionan con la metodología y técnicas de recolección, procedimiento y estudio de la información. De esta forma los objetivos se convierten en criterios de evaluación y verificación de los resultados obtenidos en el proceso de desarrollo del proyecto. Para la Hernández, et al. (2014), son el enunciado de los fines de la indagación que expresa lo cual se quiere indagar y conocer de un problema postulado. Son los logros que deseamos conseguir con la ejecución de una acción planificada. Basado en lo anterior, se puede señalar que los objetivos son los fines de conocimiento que diseñó el investigador con la finalidad de realizar un fenómeno del contexto en que se desenvuelve, permitiendo verificación la situación general y específico de ese entorno.

Objetivo General

Proponer estrategias para fomentar la cultura de emprendimiento e innovación en los estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.

Objetivos específicos

Establecer el diagnóstico de las condiciones usadas por directivos y docentes para fomentar la cultura de emprendimiento e innovación en estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.

Idear la ruta del proceso de aprendizaje científico que fomente la cultura de emprendimiento en estudiantes de educación media para mejorar la calidad educativa en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.

Diseñar lineamientos teóricos – prácticos basados en estrategias didácticas que fomenten la cultura de emprendimiento e innovación en estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.

Justificación

La educación actual afronta múltiples retos, específicamente si se trata de fundamentar la cultura de innovación a los estudiantes, el cual les permita dar respuesta a los profundos cambios que hacen que se desarrollen dentro y fuera de las aulas de clases. Ahora bien, para Basogain, et al. (2015), los docentes son los encargados de diseñar estrategias que les permita fomentar la cultura innovadora para el emprendimiento, es decir que puedan investigar, realizar actividades y crear contenido que les ayude a mejorar la calidad educativa. Por su parte, según Monsalve y Montes (2017), con las estrategias puede promover la innovación, como componente esencial para alimentar a la educación, tornando así una prioridad central.

En lo que concierne al modelo de innovación para el emprendimiento, si bien está inevitablemente ligado a las políticas de la nación, no es necesariamente un modelo originado de arriba a abajo, sino que considere las comunidades educativas, en su red de actores, o como construido desde abajo hacia arriba. En vista de lo planteado, se hace obligatorio que los docentes puedan proponer estrategias para fomentar una cultura de innovación en los estudiantes de educación media de Cúcuta, Norte de Santander. En consecuencia, esta investigación tiene su importancia y aporte en los siguientes aspectos:

El aspecto teórico, está referido a la importancia que tiene la investigación, al estar fundamentada en los actuales desarrollos teóricos de las estrategias y la cultura de innovación para el emprendimiento, lo cual le permitirá a la comunidad educativa de Cúcuta, Norte de Santander abordar el problema objeto de estudio. De la misma forma, en el aspecto teórico el investigador

podrá mostrar los hallazgos obtenidos de manera coherente con los intereses del campo científico y produzcan una información a la luz de la base científica.

En cuanto al aspecto metodológico, en esta investigación se diseñará instrumentos como el cuestionario, el cual serán confiables que permitirán recolectar información desde la realidad de los hechos involucrando a los docentes y estudiantes. Estos instrumentos serán validados y determinado su confiabilidad que pueden servir a futuras investigaciones con características similares y que los puedan aplicar a sus realidades. De la misma forma, los resultados aportarán conocimiento a la realidad estudiada, cumpliendo de esta manera con los principios fundamentales de sociedad científica.

Desde el aspecto el práctico, esta investigación se podrá diseñar lineamientos teóricos – prácticos donde se muestren las estrategias que ayuden a los docentes a fomentar una cultura de innovación para el emprendimiento en los estudiantes de educación media de Cúcuta, Norte de Santander. Al diseñar se podrá contar la comunidad de educativa con desarrollos que le permite ver alternativas y soluciones al problema objeto de estudio, permitiendo que los docentes ayuden a los estudiantes a mejorar su calidad académica.

Elemento Innovador

Tener ambientes y entornos propicios para la innovación, es indispensable para generar cambios educativo, donde los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades blandas, para ello, los docentes necesitan desarrollar estrategias basadas en ambientes inclusivos e innovadores, donde la creatividad tenga un papel fundamental, aunque en la actualidad, los docentes carecen de la didáctica necesaria para lograr desarrollar cultura de innovación, lo que genera que el estudiante pierda el interés, sobre todo cuando se trata de la comprensión, la lectura, escritura y otros procesos sistémicos del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Asimismo, los actores educativos (directivos-docentes- alumnos) de manejar esas estrategias para encontrar el motivado e interesado en aprender de manera fluida. Basado en lo anterior, la innovación educativa permite a cada uno de los grupos interesados asimilar, comprender y extraer conclusiones que ayude en las transformaciones en el ecosistema educativo, para lograr ese entendimiento, el docente debe manejar estrategias que los lleven a mantener un proceso constante sistemáticos, proactivos y colaborativos para estimular la actividad intelectual, de esta manera se logra un cambio significativo en la educación conductista y tradicionalista.

Delimitación

Esta investigación se delimitará bajo tres aspectos fundamentales, mostrando el tiempo, lugar y forma, descrita de la siguiente manera: El lugar: Esta investigación se desarrollará en el contexto de educación media, del Departamento de Norte de Santander Colombia. De la misma manera esta investigación abarcó como población a Directivos, y Docentes Estudiantes, Tiempo: Esta investigación se desarrollará en un período temporal desde noviembre de 2019 hasta julio de 2021, aproximadamente, ya que depende del desenvolvimiento de esta en el contexto real.

Capítulo II

Marco Teórico

Permite visualizar el sustento de autores y trabajos realizados sobre la variable en estudio, validando la veracidad de esta en el campo de ciencias. El marco teórico según Creswill (2005, p. 23), es la revisión de la literatura el cual se logra a través de procesos y un producto. Suministra una visión situada en el campo de conocimiento de la investigación. Asiste la documentación en el proceso de investigación añade valor a la literatura sobre el objeto de indagación.

Antecedentes de la Investigación

Los antecedentes de investigación es toda aquella información que se considere importante y que tiene que ver su variable en estudio, es decir información de tesis o de artículos que demuestren la pertinencia del estudio. Para Arias (2012), los antecedentes “son los estudios previos relacionados con el problema planteado, en otras palabras, investigaciones realizadas anteriormente y que guardan relación con el problema de estudio, debe indicarse expresamente dicha relación”. (p. 12). En otras palabras, permiten verificar la pertinencia del tema a estudiar y la misma se logra revisando a nivel internacional, nacional y si es posible regional.

De Perú, Morales y Pariona (2018), en su investigación titulada “El desarrollo de la cultura emprendedora en los egresados y estudiantes del séptimo al décimo ciclo de la carrera de Administración y Gerencia del Emprendimiento modalidad EPE de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC) y su influencia en la visión de sus empresas familiares”, se pudo analizar la influencia de la cultura emprendedora en la visión de las empresas familiares de los egresados y estudiantes del séptimo al décimo ciclo de la carrera de Administración y Gerencia del

Emprendimiento modalidad EPE de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC) en Lima - Perú.

En cuanto a la parte metodológica la investigación es de tipo cualitativa de alcance exploratorio, descriptivo y explicativo, asimismo, el tamaño de muestra mínimo como sugiere Sampieri (2014) con base en la teoría fundamentada será de 20 a 30 entrevistas. Se utilizó la identificación de la estructura de la entrevista o focus, Guía de preguntas además de que el instrumento utilizado para la presente investigación es la entrevista a profundidad.

En base de lo planteado, se concluye que los egresados y estudiantes del séptimo al décimo ciclo de la carrera de Administración y Gerencia del Emprendimiento modalidad EPE de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC) han presentado cambios notorios en el desarrollo de los componentes de la cultura emprendedora: espíritu emprendedor, consideración del riesgo, proactividad y búsqueda de información, que se manifiestan en las acciones que vienen desarrollando, a partir de la identificación nuevas oportunidades de negocios que los han llevado a iniciar emprendimientos o ampliar sus negocios existentes, utilizando las herramientas aprendidas para analizar el entorno, las tendencias, la competencia, así como sus recursos y capacidades para lanzarse al mercado u obtener una mejor posición competitiva.

Ahora bien, de Colombia Contreras y Castellano (2018), en su investigación titulada “Estrategia de formación para el desarrollo y fortalecimiento de emprendimientos rurales que aporta a la construcción de paz desde un enfoque socio-crítico en el parque científico de innovación social de la Universidad Minuto De Dios Para Cundinamarca”, cuyo objetivo fue promover la construcción de paz y fortalecimiento de emprendimientos rurales en Cundinamarca mediante una estrategia de formación desde un enfoque socio-crítico en el Parque Científico de Innovación Social de la Universidad Minuto de Dios. Metodológicamente se basó en un paradigma cualitativo, bajo un método de investigación: Investigación-acción.

Se realiza el proceso con 172 emprendedores de los Municipios de Sopó, La Vega, Girardot, Ubaté y Mosquera con la consolidación de 24 proyectos de emprendimiento. Se realiza una estrategia de formación que involucra las categorías de análisis Desarrollo de habilidades socioemocionales para la construcción de paz, Diseño y fortalecimiento de emprendimientos e Innovación social para la formación de líderes, mediante la modalidad de talleres y acompañamientos (presencial y virtual) a la consolidación de las ideas de negocio. Se evidencia que más del 80% de los participantes manifestaron que la estrategia de formación implementada favoreció su proyecto de vida y la consolidación de los emprendimientos rurales que aprovechan los recursos de sus entornos y aportan a la construcción de paz.

Las conclusiones giran en torno a: La importancia de desarrollar procesos que le aporten a las comunidades rurales, permitiendo generar oportunidades de empleo para ellos y sus comunidades, mejorando sus condiciones de vida y la de sus familias. El proceso fortalece y empodera al emprendedor en competencias como trabajo en equipo, comunicación asertiva, formación de redes de apoyo, innovación en busca de oportunidades, capacidad para asumir riesgos, entre otras, con la finalidad de generar liderazgo social y consolidación de planes de negocio. El favorecimiento organizacional del uso del ciclo PHVA para el desarrollo del trabajo, ya que lo estructura y le proporciona un hilo conductor para cada etapa, desarrollando el proceso investigativo y facilitando el cumplimiento de los objetivos planteados.

En cuanto a Santo Domingo, Baustista (2017). En su investigación titulada “Actitud emprendedora y proyectos de vida en contexto vulnerable: un acercamiento con estudiantes de secundaria en San Juan de la Maguana”, cuyo objetivo es conocer si variables como la esperanza, las actitudes emprendedoras, los valores personales y el autoconcepto son variables protectoras frente a las actitudes violentas en los estudiantes. Estudiar los factores protectores y de riesgo en estudiantes de secundaria de San Juan de la Maguana (República Dominicana) en situación de

vulnerabilidad. Asimismo, metodológicamente se basa en información de dos colectivos, estudiantes y expertos en educación locales (ambos colectivos fueron estudiados con un acercamiento cualitativo, aunque solo los estudiantes se aproximaron por un acercamiento cuantitativo).

La muestra final estuvo constituida por 117 estudiantes de ambos sexos (51 chicos y 66 chicas) de edades comprendidas entre 16 y 19 años (edad media = 17.66; DT = .790); pertenecientes a un único centro de enseñanza escolar de la región de de San Juan de la Maguana (República Dominicana), el Liceo Secundario Pedro Henríquez Ureña. Se utilizó un instrumento de Escala de Conductas Violentas en la Escuela (Little, Henrich, Jones y Hawley, 2003), Escala de Esperanza Disposicional (Snyder et al., 1991), Escala Autoconcepto Forma 5 (AF5; García y Musitu, 1999; Bustos, Oliver y Galiana, en prensa), Escala de Actitudes Emprendedoras para Estudiantes (Oliver y Galiana, 2015) y Cuestionario de Valores Personales (Schwartz y Bilsky, 1990).

Se concluyó que se evidencia tanto en sentido afirmativo como negativo en función de la dimensión concreta bajo estudio. Mientras que el autoconcepto familiar predijo negativamente las conductas violentas de los estudiantes, de forma que, a mayor nivel de autoconcepto familiar, menor nivel de violencia; el autoconcepto social se relacionó de forma positiva, mostrando que aquellos estudiantes con mayor autoconcepto social eran también los más violentos.

Estos resultados indican que, aunque de manera general la autoestima es considerada un factor protector ante problemas emocionales y conductuales, como es el caso de las conductas violentas, las cuales asocian el comportamiento agresivo de los adolescentes con una autoestima más baja, debemos ser cautos y no caer en generalizaciones, prestando atención a matices según las dimensiones.

De España, Sánchez (2017), en su investigación titulada “Las competencias de los emprendedores egresados universitarios, su impacto en las aspiraciones de crecimiento y en el éxito

de sus empresas”, cuyo objetivo fue Identificar las competencias de los emprendedores que son egresados universitarios y su influencia en la creación, crecimiento y exitoso desempeño en las empresas nuevas y de reciente creación. El presente trabajo aporta fundamento teórico y empírico al campo de la economía de la empresa y la educación. Metodológicamente se basa variable dependiente, aspiración de crecimiento en número de empleos y probar las hipótesis antes planteadas, se ha seleccionado el método de regresión jerárquica.

Dicho método resulta ideal para identificar el grupo de factores que, al introducir al modelo, explica la relación entre cada variable y su influencia con nuestra variable dependiente. Los resultados de esta investigación brindan mayor conocimiento en relación con las habilidades, aptitudes y destrezas de los emprendedores. Y sugiere el potencial de las universidades para mejorar el desempeño de sus egresados en la creación de empresas.

Se realiza una revisión de literatura con los trabajos que han relacionado las características de los emprendedores y su efecto en el desempeño del emprendimiento. La teoría basada en los recursos nos proporciona de nuevo un marco teórico óptimo para proponer y contrastar las hipótesis a través de un trabajo empírico, nuevamente con datos de egresados universitarios de México (2013). Finalmente se discuten los resultados para concluir y proponer futuras líneas de investigación.

En cuanto a Colombia, Gualteros y Merchán (2016), en su investigación titulada “Perfil emprendedor de los estudiantes de grado once de los colegios oficiales del municipio de Chiquinquirá, Boyacá”, propuso establecer el perfil emprendedor de los estudiantes del grado 11 de los colegios oficiales del municipio de Chiquinquirá. El diagnóstico se sustentó en un enfoque formativo y social, el cual, determinó el perfil emprendedor de los estudiantes de grado once en los colegios oficiales del municipio de Chiquinquirá. Teniendo en cuenta los factores de un contexto desconocido se decidió realizar un estudio exploratorio-descriptivo, pues con este se pudo indagar

de manera informal los elementos que intervinieron en los contextos de los establecimientos educativos respecto del perfil emprendedor; ello proporciono una serie de información que facilito la investigación.

Se utilizó la metodología-Observación directa, aplicación de encuesta piloto. Se estima que el total de la población que fue objeto de estudio oscila alrededor de 686 alumnos, los cuales se encuentran en edades de 15 a 17 años. Los estudios y acerbos bibliográficos encontrados, respecto a la temática de perfiles emprendedores, fueron acordes con lo que se necesitaba; a partir de ello, se estableció la construcción de los instrumentos, la metodología y los criterios para la posterior aplicación de estos en la caracterización de cada perfil emprendedor. Durante el proceso de validación del instrumento de recolección se encontraron diversas falencias, puesto que no existía un modelo establecido con las características necesarias para el estudio.

Los estudiantes de los colegios oficiales reconocen algunos aspectos de emprendimiento debido al entorno social, familiar, cultural, económico y académico. Puesto que son conscientes de ciertos fenómenos contemporáneos y los asocian con las problemáticas locales. Indudablemente el tipo de perfil emprendedor que corresponde a los estudiantes es el “visionario”, puesto que presentan múltiples particularidades en sus formas de comportamiento; ejemplo de éstas son el trabajo en equipo y el liderazgo que presentan dentro de cada institución enfrentándose y afrontando debilidades y problemáticas. Proyectan y evalúan siempre todas las posibilidades de oportunidad hacia el mejoramiento.

Por su parte de Colombia, Castillo (2015), en su investigación titulada “Emprendimiento y cultura: una aproximación al concepto de disonancia cultural. Aplicación en el sector turístico de la ciudad de Medellín, Colombia, cuyos objetivos son Estudiar la disonancia cultural entre la percepción del emprendedor sobre las prácticas culturales de la sociedad y sobre sus propias prácticas culturales en la misma. Realizar una comparación entre la percepción de las prácticas

culturales de los individuos emprendedores y de los no emprendedores, respecto a las dimensiones culturales relacionadas con el emprendimiento: distancia de poder, control de la incertidumbre, colectivismo I, colectivismo II, y asertividad.

La metodología de investigación desarrollada en el estudio es mixta, cuantitativa y cualitativa, utilizando como herramientas de recolección de datos primarios la encuesta y la entrevista a profundidad, respectivamente. Para la encuesta se identificaron dos grupos muestrales: 1) emprendedores que desarrollan su actividad empresarial en el sector turístico y 2) individuos no emprendedores. Si bien el sector turístico en Colombia es emergente, éste ha demostrado un dinamismo positivo y creciente en los últimos años, donde a través de algunos indicadores, como el flujo de viajeros extranjeros no residentes, se observa el incremento año tras año de los principales indicadores del sector.

Es así como se ha identificado un crecimiento del 22,89% en el citado indicador entre los años 2010 y 2013, según el informe estadístico del Ministerio de Comercio, Industria y Turismo (2013). No obstante, el país requiere un mayor desarrollo turístico, de ahí nace el interés por enfocar el presente estudio en la actividad emprendedora de dicho sector empresarial. Así, siendo uno de los principales propósitos de la investigación estudiar cómo el concepto de disonancia cultural puede ayudar a comprender mejor el comportamiento emprendedor de los individuos, enfocar este interés en un sector determinado y estratégico para el país parecería también oportuno.

Bases Teóricas

Son la columna vertebral de la investigación ya que muestra los sustentos de cada uno de los elementos que se quieren investigar, dándole apoyo a las variables en estudio, es decir muestra la aplicabilidad teórica además de pertinencia del estudio en el área de las ciencias. Para Aria (2012) son los conceptos y proposiciones que conforman un criterio o enfoque definido, dirigido a describir el fenómeno o problema propuesto. Hace referencia al grupo de teorías y enfoques

teóricos que se piensan válidos y coherentes con la problemática planteada y la averiguación que se quiere hacer. Conllevan a la investigadora a la búsqueda de sustentos conceptuales de cada uno de los elementos importantes de la investigación en este caso de la variable Cultura de Emprendimiento e Innovación.

Cultura de Emprendimiento e Innovación

Para poder entender sobre la cultura emprendedora o innovación es necesario señalar que la cultura es las diferentes maneras, costumbres, valores o principios de las cuales las personas se desarrollan en diferentes espacios o ambientes. De allí se puede señalar que cuando se inicia alguna tarea emprendedora, se establecen objetivos claros, pero detrás de esos objetivos existen una serie de estimulaciones o fuerzas intangibles, internas, que hacen iniciar ese andar. Esas fuerzas pueden ser traídas de nuevo a la mente cuando el cansancio se haga presente para hacer, ver y revolar el caminar, denominan fuerzas intrínsecas.

Al respecto, Hidalgo (2014), señala que la cultura de emprendimiento e innovación es el ámbito cultural que beneficia el desarrollo de proyectos emprendedores, comprendidos como procesos de fundación de ocupaciones, proyectos, organizaciones lucrativas o no, de índole económica, social, política, o además tiene relación con renovación o reingenierías de procesos existente. En otras palabras, la búsqueda constante de oportunidades es uno aspecto significativo de los emprendedores. Después de que exploran el contexto el espíritu emprendedor identifica las necesidades del contenido y las asume como ventajas para llegar a ser competitivos desarrollando actividades creativas sujetas a los cambios y permitiendo las transformaciones dentro de las organizaciones.

Por su parte, Zambrano, Espitia y Hernández (2016), señala que la cultura de emprendimiento e innovación está referida a conformar a los individuos para la construcción de novedosas organizaciones, involucra ayudar la construcción de oportunidades laborales que posibilite

probablemente robustecer la táctica de integración social implantada por las instituciones de enseñanza preeminente debido a que como visión. En otras palabras, permita desarrollar estrategias emprendedoras. Esta cultura son aquellas ventajas generadas en el ámbito de la empresa por adecuada gestión humana, es decir son aquellas que permiten que obtener diversas fuerzas que hacen que la persona actúe de manera negativa o positiva, es decir se busca tienen necesidad de logro, afiliación y poder.

Ahora bien, para Hernández y Arano (2015), la cultura de emprendimiento e innovación son “nuevos inventos que permitían que la sociedad satisficiera ciertas necesidades, para esos tiempos se experimentaba y a emprendían en algo nuevo e innovador.” (p. 28). Esto incluye ocupaciones como enunciar una tarea con maneras de desarrollo para la organización y generar una estrategia de negocios bien pensado. Luego de solucionar dichos asuntos de organización el emprendedor debería acomodar la compañía, lo cual significa elegir una forma legal de organización, ocuparse de otras preguntas legales como búsquedas de patentes o propiedad intelectual, y hallar un diseño apropiado de organización para estructurar la manera de hacer el trabajo.

Baso en lo anterior se puede señalar los estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander, necesitan como es esa cultura de emprendimiento e innovación, a pesar de que se enciende como aquellas que vienen desde la parte interna del estudiante que se ven reflejada a través de las necesidades que se van evidenciando en el proceso emprendedor. Los estudiantes deben tener obtener en su valor agregado, la dependencia de sus operaciones que administra en términos de la productividad, competitividad, imagen corporativa junto con el emprendimiento, innovación y desarrollo científico.

Condiciones para el emprendimiento e Innovación

El emprendimiento e innovación es referida como la manera de cómo se desarrolla las personas, vista desde la forma de crear, innovar y generar nuevos entornos donde se vean

beneficiados todos. Se necesita comprender que el emprendedor e innovador es observado como un sistema para producir innovación en las empresas haciendo más fácil en desenvolvimiento de las jornadas laborales y llevando a la misma a un mercado competitivo.

Asimismo, está referido a esos individuos que por sus particulares conductas además de reacciones cumplen un papel importante en el cambio de las empresas, hacia ambientes creativos, con una composición descentralizada y de instantánea capacidad de contestación a los cambios del ámbito y a su configuración.

Ahora bien, cuando se habla de condiciones para el emprendimiento e innovación, según Zambrano, Espitia y Hernández (2016), está referida a la “manera en que las personas pueden desarrollar actividades para accionar una idea, la cual les permite generar nuevos ingresos o retos en la vida.” (p. 67). Igualmente, un emprendedor e innovador es quien hace la acción, cuando él mismo comprende la naturaleza creativa de su iniciativa, puede imaginarse sus creaciones, logrando, tal, dibujar los pasos progresivos necesarios de la iniciativa a la acción. Su perseverancia muchas veces lo aparta de otras preocupaciones, incluyendo muchas veces su propia vida familiar, focaliza nítidamente la posibilidad y se esmera en perseguirla como una meta personal, la que, una vez comprueba su costo para la organización, asume con profundo sentido de logro.

En consecuencia, para Hernández y Arano (2015), “están basada a las situaciones, contexto o ambientes donde se van a desarrollar esos nuevos retos de vida, basados en la creatividad en que desenvuelven las actividades de empresas”. (p. 74). En otros términos, son situaciones particulares, primordialmente, que se fundamentan en diferentes visiones de nuevos escenarios o de creaciones particulares, que serían incorporadas a un proceso y/o producto o servicio, de cuyos resultados podrían derivar superiores beneficios para la organización.

De la misma manera, para Spartz y Weber (2015), las condiciones del emprendimiento e innovación “están basadas a los entornos donde el emprendedor que reside o está dentro de las

fronteras de la organización y es una invención social que permitirá a las personas expresar su propio potencial”. La innovación en las empresas es resultado del atrincheramiento de sus sistemas de estudio y control, justo una vez que las condiciones del ambiente permanecen realizando de la función de innovar una condición capital en ventaja de los resultados, por lo cual no una y otra vez la población más innovadora de la organización siente independencia para desarrollar su potencial, por miedo a resultados inciertos o fracasos seguros.

Tomando en cuenta que las condiciones del emprendimiento e innovación es el contexto o ambiente en que desarrollar la acción creatividad de actividades empresariales, se puede señalar que los estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander, necesitan manejar esos contextos donde se les permite crear espacios empresariales cubriendo así, las necesidades de su entorno y el de los demás. Estas condiciones tienen que favorecer al emprendedor quien es una persona que trae innovación a la organización y que, al ser correcto, este, aprende a superar errores y a manejar el peligro. Su tradicional personalidad fluctúa entre varias capacidades de los gerentes y se complementa con las del emprendedor.

El término innovación etimológicamente es compuesta por diferentes voces latinas: in, “entre o adentro”, y novus, “nuevo”. Esta esencialmente es una constante en la línea de la historia humana, consiste en usar el discernimiento para edificar proceso específico. Irrecusablemente, la magnitud y frecuencia es dependiente de las condiciones que están afectando a el individuo, ejemplificando, la condición socioeconómica. Una particularidad de la innovación es que nunca llega a finalizar, no es gratis, tiene coste, no sólo económico, también de gestión por definición y acción, ya que aborda diversos escenarios futuros; su importancia como herramienta en el desarrollo y la creación de un mayor valor económico de sector local.

Al querer definirla es básico intentar diferenciarla de la Investigación y desarrollo (I+ D), Por esto, precisar qué es la innovación, *la Real Academia Española*, tiene dos acepciones sobre el

concepto, primero es «efecto y acción» de cambio que se introduce por la generación de ideas novedosas, en el segundo ámbito, determinado por lo comercial, «es construcción o modificación de un proceso, producto o servicio y su introducción en un entorno de mercado».

En cuanto a la medición de las Acciones Científicas y Tecnológicas, el Manual de Oslo (2018), entiende por innovación como la concepción e implantación de una acción que requiere promover cambios en beneficio de mejorar una actividad, un proceso, un producto, con el propósito de impactar significativamente el mercado, lo cual permite en el tiempo alcanzar grados de sostenibilidad, en este sentido, la innovación es fuerza transformadora que potencializa la sociedad, presunción de la presente investigación en el contexto de la frontera colombo-venezolana del valle homónimo ubicación territorial de la Ciudad de Cúcuta al noreste del país.

En evidente el contexto nacional requiere con urgencia intervención en el sistema educativo, por ello, en el año 2020, específicamente el día 31 de diciembre, en Colombia se sancionó la Ley 2069 la cual, pretende «impulsar el emprendimiento», cuyo propósito es implantar un marco regulatorio que propicie el emprendimiento y el incremento, consolidación y sostenibilidad de las organizaciones, a fin de incrementar la paz social y producir igualdad.

Incluye el Artículo 75 plantea establecer los programas de formación docente, donde las secretarías regionales de educación, en participación con Instituciones de Educación Superior y el sector socio-productivo, incluir e integrar en el proyecto territorial de formación docente la construcción de competencias en emprendimiento, ahora bien, el Artículo 78, refiere los aspectos de la educación para el emprendimiento y concreta aspectos de la enseñanza cooperativa como marco normativo solidificado en las leyes: 79 de 1988, 454 de 1998 y 1780 de 2016, puntualmente en el artículo 27, todo ello en aras de la enseñanza y el aprendizaje, la introducción de herramientas conceptuales nuevas, con prácticas transformadoras, con la finalidad de actualizarlo, potenciarlo y mejorarlo.

Aprendibilidad

El concepto de aprendibilidad no es nativo de la lengua española, es una expresión inglesa (*learnability*), está en boga de expertos en el sector educativo y de empresarios del glocales. En el aprendizaje es necesario tomar en cuenta la manera en que se desenvuelven los estudiantes, lo que conlleva a mientras más aprendan en un enfoque deductivistas - constructivistas en el aprendizaje, ofrece otra perspectiva que confiere cualidad relacional, consecuente, comprometida e impulsando el saber; buscan desarrollar la lectura de los contextos. Aunado a lo anterior ese aprendizaje los lleva a generar nuevas ideas empresariales lo que genera emprendimientos que ayuden a los contextos sociales, familiares y personales. En el mismo sentido, lo que aprendan puede ayudarlos a desarrollar competencias y cualidades.

Para Buchelli y Gil (2010), establece el aprender, por cuanto refuerza la reacción positiva para que éste se empiece, en el tamaño en que elabora los esquemas actuacionales para afrontar cognoscitivamente el escrito. En otras palabras, permite obtener los aprendizajes de manera colectiva lo cual hace que tengan interacciones entre los miembros, que genere emprendimiento e innovación en el perfeccionamiento de actividades y acciones empresariales.

En el sistema educativo los estudiantes deben estar en aprendizaje permanente ya que les ayuda a forjar las actitudes y aptitudes dándoles las competencias necesarias para desarrollar procesos de creación para las interacciones entre enseñanza, lo educacional para llegar a la aprendibilidad, es decir, enseñar, educar y aprender, estableciendo un campo ignorado por los pedagógicos y didácticos, desde el punto de vista de Alcaráz (2011) el aprender no es mecanicista, debe examinarse como un concepto de la didáctica y la gamificación o ludificación, esto fundamentado en la visión epistemología de Jean William Fritz Piaget y David Paul Ausubel.

El aprendizaje desde la desasimilación y asimilación, en argumento de equilibraciones el educando aprende, con relación a su entorno, propone alternativa al aprendizaje memorístico

indicando un aprendizaje emo-significativo, procede por reconstrucción de los elementos significados en las estructuras preexistentes, el aprendizaje se manifiesta en el aprendiz como un proceso complejo, adquiriendo nuevas habilidades, reforzando las ya adquiridas, exigiendo una dinámica proactiva entre la dialéctica y el aprender, este sentido la aprendibilidad reemprende la actividad cognoscitiva, con el aprendizaje permanente, los docentes pueden distinguir las necesidades que tienen los estudiantes, esto debido a que muestran las deficiencias cognitivas, además de la manera en que deben ser atacadas esas necesidades. Tanto el docente como el estudiante deben mejorar la calidad educativa, entendiendo que es el estudiante la base fundamental del quehacer docente, ese debe ser el foco, llevándolos a obtener el aprendizaje emocional y significativo

Ahora bien, para Sales (2018), señalan que con este aprendizaje los conocimientos se mantienen actualizados y no se registran solamente en el sistema educativo, sino que puede ser en cualquier lugar y en cualquier ambiente ya que facilita la obtención de información sobre diferentes temas, específicamente sobre el emprendimiento e innovación. Para que se lleve a cabo el aprendizaje es ineludible considerar los siguientes elementos:

a) Basado en juegos: Normalmente los aprendizajes, en la actualidad deben estar basado en el desarrollo en aulas gamificadas, desde la alternancia entre lo presencial y virtuales donde el estudiante se mantenga motivado en los temas desarrollo endógeno y exógenos en pro de la sustentabilidad de ideas de negocio, con enfoques teórico-práctico.

b) Actividades Constructivas: En las aulas de clases y fuera de ellas los estudiantes deben desarrollar actividades donde deban construir ideas innovadoras para impactar el entorno social a través del análisis y reflexión. Es necesario entender que las actividades constructivistas hacen que el estudiante con ayuda del docente genere herramientas creativas que permiten el crecimiento cognitivo, mejorando la calidad educativa.

c) **Colaborativo:** los estudiantes deben colaborar con los docentes ya que ambos generan conocimientos concretos y seguros por la transferencia y contratransferencia del saber hacer aplicado a las necesidades locales, regionales y nacionales, ese conocimiento concreto les ayuda a crear o afianzar los esquemas de pensamiento además que les ayuda avanzar el desarrollo de las actividades de emprendimiento sobre ideas de negocio.

Flexibilidad

Esta es otra de las condiciones para el emprendimiento e Innovación donde se permite la fácil captación de los conocimientos y no se ajustan a un solo plan o contenido establecido, sino que les permite adaptar las estrategias a las necesidades de los estudiantes. La flexibilidad esta vista como la manera de ajustar los contenidos a los esquemas mentales de los estudiantes conllevándolos a mejorar su calidad educativa, y así lograr el aprendizaje significativo.

De la misma manera, con la flexibilidad los estudiantes pueden desarrollar actividades ajustadas a las realidades en que se desenvuelven. Aunado a lo anterior, para Zambrano, Espitia y Hernández (2016), tiene una “visión y comprensión para saber que el mundo de los negocios ahora se reinventa a diario; que ya no hace falta esperar años, décadas o siglos para cambiar paradigmas.” (p. 124). Asimismo, permite la comprensión entre las actividades realizadas ya que en la era de los negocios limita sus acciones por su rigidez.

Para, Rosselli, Jurado y Matute (2008), la flexibilidad cognitiva es la capacidad que posibilita a el individuo alternar velozmente de una contestación a otra, respondiendo a las solicitudes variables de una labor o situación. Asimismo, esta capacidad actúa de la mano con otras funcionalidades ejecutivas, como por ejemplo los procesos de inhibición y la memoria de trabajo, permitiendo un procesamiento y desarrollo integral de nuestras propias habilidades.

Un grado bastante bajo de flexibilidad puede llegar a ser patológico y se puede descubrir personas rutinarias, monótonas e inmersas en esquemas ortodoxos de ciclos repetitivos o

estancados. En efecto, la flexibilidad debería ser un aliado esencial en las aulas de clase ya que permite desarrollo del pensamiento divergente. Como lo expresa De Bono (2014) los ejercicios de creatividad buscan desarrollar la neuroplasticidad, uno de los mejores elementos para conocer y ejercitar e idealizar proyecciones es el plan personal de vida a corto, mediano y largo plazo que permite mejorar nuestras acciones diarias, para obtener resultados es requerido que permanente la innovación aplique en los distintos ritmos de vida cotidiana. Tal cual, vamos a poder producir cambios relevantes, adaptarnos sin inconvenientes, regulación emocional y educar nuestras propias funcionalidades ejecutivas obteniendo destrezas cognitivas.

Aprender de Errores

Cuando se desarrolla una cultura de emprendimiento e innovación los estudiantes aprenden de los errores, específicamente si se trata de pensamientos computacionales, el cual cumple con procesos para la obtención de objetivos y fines propuestos. El aprender de los errores fortifica el aprendizaje dinámico y divertido. Es necesario resaltar que los estudiantes por naturaleza aprenden de los errores y en área emprendedora esto les da fortalezas para generar entornos innovadores y creativos en beneficio de las sociedades, familiares o personales.

En vista de lo planteado, Para Bermejo, et al. (2014), señalan que “los estudiantes una vez que fracasa aprende de esos errores llevando a tener un conocimiento verdadero y exacto.” (p. 56). Es necesario señalar que se realiza por ensayo y error, dejando elementos fundamentales para el crecimiento cognitivo del estudiante. Luego que el estudiante reflexione sobre el emprendimiento e innovación utilizando herramientas didácticas para obtener resultados, el estudiante aprende de los errores permitiendo obtener el conocimiento.

La metodología activa del Challenge Based Learning (Aprendizaje Basado en Retos - ABR) permite que el educando asuma una actitud reflexiva, crítica y cívica, las riendas del proceso enseñanza – aprendizaje despliega la curiosidad y el análisis de la realidad del contexto que les

rodea, permitiendo la búsqueda de solución a las problemáticas de su comunidad. Se recomienda a las instituciones educativas que implementan el aprendizaje basado en retos hacerlo de forma gradual, iniciando con desafíos pequeños, para ir ampliando gradualmente la complejidad y duración de los retos.

Según, Díaz Barriga, Romero y Heredia (2012). Se debe plantear temas genéricos que puedan ser analizados desde diferentes perspectivas, que suponga un reto para los alumnos desde el componente social, efecto de económico de la inmigración, del desempleo o la economía naranja, entre otros; motivando la formulación de preguntas en forma de lluvia de ideas (Brainstorming), para llegar a una idea central que refleje el interés de los alumnos, reflejando necesidades sociales de su comunidad, para que surja la propuesta del reto y su respectivo desarrollo. Los beneficios del ABR son la motivación, comprensión profunda y protagónica de la realidad social, el contexto, la comunidad donde están inmersos los estudiantes, por ello, se consolidan competencias transversales desde lo social: cooperación y colaboración con enfoque empático permitiendo aceptar los errores y el fracaso como parte vital del aprendizaje; en este sentido, potencializa significativamente el pensamiento lateral y la creatividad.

Adaptativas

Adaptarse a los entornos empresariales y educativos es una de las condiciones que debe cumplir los estudiantes ya que les permite desarrollar actividades y acciones en pro de la sociedad en general. Cuando un estudiante entiende la cultura del emprendimiento e innovación puede desarrollarse como persona que siempre busca el bien común. Es necesario señalar que lo adaptativo permite que el estudiante se acomode a los diferentes entornos, y pueda apropiarse, así como cubrir no solo sus necesidades sino la del colectivo.

Dentro de esta práctica pedagógica el estudiante y docente deben adaptarse a los ambientes donde se desenvuelve el conocimiento, llevando al análisis, interpretación y razonamiento de cada

uno de la información obtenida. Es necesario señalar según Oliver, Moré y Climent (2011), que la condición del emprendimiento e innovación adaptativa permiten formar las habilidades de los estudiantes en el proceso educativo, ya que se ajustan a los cambios de innovación y creatividad, llevándolos a diferenciar los conocimientos obtenidos.

Conocer las características cognitivas de los emprendedores desde sus capacidades y habilidades intrínsecas sirve para comprender que es proceso de aprendizaje continuo. Según, Radrigán, Davila y Penaglia (2012) el individuo que realiza un emprendimiento debe tener la capacidad de identificar oportunidades desarrollo el espíritu emprendedor de los estudiantes en el contexto educativo a través de competencias empresariales independientemente de sus rasgos de personalidad y recursos, puede incidir significativamente en la mitigación del desempleo.

Para, Sosa, Reyes & López (2014) Los gobiernos tienen que visualizar la ayuda de ocupaciones para el emprendimiento debido a que origina un crecimiento en ocupaciones productivas, con lo que se busca corregir los rezagos y solicitudes que la sociedad pide referente a superiores condiciones de vida, entendiendo que la construcción de empleos atiende dicha necesidad. Esencialmente, se crea riqueza económica junto con costo social para quienes permanecen dispuestos y son capaces de abonar.

Convergentes

El raciocinio convergente es término desarrollado por *Joy Paul Guilford*, psicólogo estadounidense, conocido por el modelo de Estructura de la inteligencia, en contraposición al pensamiento divergente, se basa en la lógica, a la inversa que otros procesos con los que se le frecuente relacionar, se fundamenta en hallar la mejor contestación o solución viable en una situación definida, trata de llegar a conclusiones inequívocas. Gracias a la forma en que funciona, una vez que una persona usa el raciocinio convergente, sus conclusiones fueron alcanzadas siguiendo un proceso deliberado, formal y racional. Por esa razón, si se desarrolla de forma

correcta, el resultado del proceso va a ser innegable, a la inversa de lo cual pasa con otras maneras de pensamiento fomenta la lógica y el raciocinio crítico y puede utilizarse en una enorme proporción de situaciones diversas.

En cuanto a la condición del emprendimiento e innovación, el estudiante busca siempre la solución de los problemas del entorno en que se desenvuelve tomando en cuenta procedimientos y etapas que generen resultados positivos, pero es muy poco lo que consigue soluciones basadas en la creatividad. Con la convergencia los estudiantes siempre conocen para donde ir y cómo actuar porque son estrategia conocida y que no tienen mayor riesgo, además se demuestra que solo hay una sola forma segura de resolver problemas.

En consecuencia, para Oliver, Moré y Climent (2011), la convergencia tiene que ver con los conocimientos que se relacionan entre sí con la teoría y la experiencia llevándolos a los análisis e interpretación de la realidad además de involucrando estrategias como los juegos, los cuales ayudan en el crecimiento cognitivo de los estudiantes relajando. Encuentra los estudiantes habilidades para llevar la teoría a la práctica toma en cuenta lo vivido.

Divergentes

En cuanto a la divergencia se puede señalar que forma parte esencial del proceso de la generación de la cultura del emprendimiento e innovación conllevando a los estudiantes a generar ideas diferentes, que se encuentran fuera de la cotidianidad educativa, lo que ayuda a que puedan resolver situaciones inmediatas. De la misma manera, ver más allá de lo que se presenta en la realidad lleva a los estudiantes a pensar de manera creativa, al punto de que busquen diversidades maneras de solucionar los problemas sin que este se vea desde una misma perspectiva.

Ahora bien, para Oliver, Moré y Climent (2011), en la divergencia los estudiantes pueden comparar las experiencias con lo que observan desde diferentes contextos, permitiendo entender la cultura del emprendimiento e innovación, llevándolos a pensar más allá de lo que observan y

dándole herramientas para afrontar las necesidades cognitivas y educativas. Dependiendo de lo que observa se genera el conocimiento, ya que puede crear las diferentes estrategias para la obtención de soluciones para las diferentes realidades empresariales, personales, familiares y sociales.

Aunque de por sí el pensamiento divergente solamente sea una herramienta utilizada para tomar decisiones, el propio proceso por el cual se lleva a cabo puede servir para desarrollar otras habilidades cognitivas igualmente importantes. Sin embargo, no solamente con desarrollar el raciocinio divergente seremos capaces de mejorar e incrementar nuestra creatividad; es necesario, además, desarrollar una flexibilidad de la mente.

El raciocinio lateral o pensamiento divergente, es el proceso o procedimiento del discernimiento que el encéfalo usa para crear ideas al explorar cada una de las probables resoluciones de cómo confrontar cada situación. Sin embargo, no únicamente con desarrollar el raciocinio divergente seremos capaces de mejorar e incrementar nuestra creatividad; es necesario, además, desarrollar una flexibilidad de la mente. A diferencia del razonamiento divergente, el convergente asegura que la exclusiva forma de resolver o confrontar una dificultad es guiándose por elementos explícitos pasos concluyentes.

Aprendizaje Científico

Las actividades científicas o tipos de razonamientos se utilizan muchas veces en la ciencia, el raciocinio científico es un grupo de procesos cognitivos y capacidades creativas que permiten resolver problemas en lo cotidiano o problemas que se presentan en los contextos empleados, cuando se trabaja con contenidos científicos la calidad del pensamiento mejora de manera que el pensar se ve reflejado en efectos positivos en el aprendizaje y las habilidades de la ciencia en el estudiante. Al respecto, Bermejo, et al. (2014), señalan que el aprendizaje la cultura del emprendimiento e innovación.

Permiten buscar soluciones dentro del contexto de la ciencia a todo tipo de problemas que se presentan y surgen en la vida cotidiana, se tiene presente dentro de las habilidades de este pensamiento el proceso de enseñanza aprendizaje en las disciplinas científico- creativas que se encuentran relacionadas en el ámbito de la ciencia ya que estas habilidades condescienden al proceso cognitivo del estudiante. Dentro del aprendizaje científico se toman en cuenta el pensamiento crítico, didáctica divertida y aprender de los errores. (p. 23).

Impulsar el desarrollo de las habilidades científicas por medio de una escala donde los alumnos son el fines más relevantes de la educación ya que por medio de las tácticas emprendimiento y novedad garantiza la motivación de los educandos quienes observan las practicas experimentales utilizando materiales de bajo precio para aprender de una manera interesante los conceptos de las ciencias, que mayormente son indeterminados y difíciles de comprender; estas ocupaciones promueven además el desarrollo de competencias científicas primordiales. De la misma manera, Bentolila y Clavijo (2009), señala que el aprendizaje científico

Es una interpretación que se asocia a menudo en dos modos opuestos de asumir dentro de la experiencia que se abarca en contacto con el mundo, por un lado la experiencia racional, controlada, repetible y ordenada metodológicamente y, por otro lado, la experiencia de la vida, cambiante, irrepetible y sometida a los efectos de la historia ambas concepciones de la experiencia son nociones correlativas de distanciamiento dentro de la ciencia y por la cual se accede a un mundo de objetos para comprender los límites dentro de la experiencia constitutiva del mundo, accediendo a pensar en el conocimiento científico general y universal. (p. 43)

La enseñanza -aprendizaje como proceso de debe estar orientado de acuerdo con las necesidades que se presentan dentro del aula, así la inclusión de la cultura de emprendimiento e

innovación que es importante para comprender e interpretar el ambiente que los rodea, de manera que le permita al estudiante exprese juicios para indagar sobre lo que genera inquietud y así poder construir aprendizajes que le permitan conocer el entorno y tener saberes o nociones científicas de crítica y reflexiva.

Creativa e Imaginación

La capacidad de la mente de simboliza o generar las imágenes de las objetos reales, ilusorias o perfectas es la imaginación. representando ideas jamás especuladas que podemos alcanzar y hacerlas realidad en nuestras propias mentes. Es la disposición para proyectar e idear cosas novedosas. Ya una vez que la bajas al papel, es otro relato, se hace muchísimo más real, es como si le dieras vida. La imaginación autora o innovadora usa imágenes no percibidas, siendo éstas reales o irreales y en funcionalidad de las imágenes que usa, la imaginación autora podría ser plástica o difluente. Una vez que la labor de la imaginación autora está dirigida a ocupaciones en relación con el arte se denomina imaginación artística. Las técnicas de visualización nos ayudan a producir y a descargar a tierra, todo nuestro mundo imaginario, que está allí, y solo requiere tener una red que recoja y seleccione la que requerimos en un rato definido. Es un instrumento poderoso que bien afinada es capaz de llevarnos a hacer cosas increíbles.

El cambio es lo único permanente, por tal motivo se debe enfrentar para compaginar con lo novedoso e incluso disfrutar de ello. El cual indica, que el campo del conocimiento hay que formar estudiantes emprendedores, innovadores y creativos, que sepan dialogar con la incertidumbre, no con vastos conocimientos, pero mejorando las técnicas y métodos del pasado. Un alumno creativo e imaginativo es aquella que puede descomponer una situación de manera opuesta a la mayor parte y que, a la vez, producto de aquel análisis singular, descubre respuestas o modificaciones nuevas. Esa solución solo se considerará realmente innovadora si resulta eficaz y provechosa, si acarrea más beneficios que los métodos antes utilizados.

En vista de lo planteado, Leal (2009), señala que implica pasión y autoestima; de esta forma estar dispuesto a romper las ortodancias, a someterse a las críticas, a equivocarse y aprender hasta lograr el propósito. Además, que es como la manipulación imaginativa de los hechos observados y la formulación de supuestos o constructor preliminares. Es decir, proviene de un chispazo, intuición contemplada ante la realidad. Asimismo, la forma y tiempo de vida que se lleva, las características, ubicación, lo cual contribuye a despertar un interés por la creatividad e imaginación; esta era dinámica fluye, progresa con mayor velocidad que épocas anteriores.

Pensamiento Crítico

El raciocinio crítico no es un criterio nuevo, por cierto, se remonta en principio a la antigua Grecia: mayéutica de Sócrates, la dialéctica de Platón, la retórica de Aristóteles. su trascendencia actualmente «radica en el quiero de buscar, el estoicismo de la duda, la simpatía en el proceso pensar, la lentitud al asegurar, la habilidad para tener en cuenta, el perfilado para situar en orden y el aborrecimiento por toda clase de suposición». El resentido crítico ayuda a comprender entre demostraciones mediocres y resplandecientes, a diferenciar la información de costo de la prescindible, a desmontar prejuicios, a encontrar conclusiones bien basadas, a crear alternativas, a mejorar la comunicación y, en conclusión, a ser dueños del pensamiento y actuar en consecuencia.

La práctica del pensamiento crítico forma un emprendedor e innovador en el cual los procesos de meditación y creatividad se integran íntimamente al desarrollo de los valores éticos. Los sistemas clásicos de organización del entendimiento, la enseñanza y la indagación académica entre ellos, son refractarios al pensamiento crítico. Esta referido al cuestionamiento constante que se realiza de los conocimientos adquiridos, es decir que no solo se quede con lo que está observando, sino que le permita investigar cada concepto, termino o contenido al que le parezca novedoso. El pensamiento crítico permite al estudiante analizar, reflexionar y razonar ante el entorno en que se desenvuelve su aprendizaje.

Permite al estudiante analizar, interpretar y reflexionar el aprendizaje científico llevándolos a organizar para luego exteriorizarlos, pero siempre buscando la perfección del aprendizaje. Para Bermejo, et al. (2014), es aquel que organiza los conocimientos adquiridos luego de haberlos analizados, interpretados y evaluado su veracidad con la finalidad de tener control de la veracidad de sus significados, llevando a las personas a tener competencias científicas. El pensamiento crítico se encuentra normalmente ligado al análisis, comprensión, interpretación y razonamiento, de espacios de aprendizaje que permitan mejorar la calidad educativa. Muchas veces el pensamiento crítico debe ser tomado en cuenta a través de la estrategia de la neuroeducación, permitiendo que el cerebro aprenda desde los estímulos y creaciones de ambientes.

Experimentación

Permiten llevar a la práctica los conocimientos, estrategias y herramientas que permitan que el estudiante alcance un aprendizaje significativo. Esta interacción didáctica tiene que ver con la manera y estrategias que utiliza el estudiante para buscar e investigar sobre los contenidos curriculares, llevando a estudiar a experimentar con realidades y contextos diferentes basados en una cultura de emprendimiento e innovación.

Se entiende por experimentación a los procedimientos empleados por los estudiosos para colocar a prueba sus teorías y asunciones en relación con sus objetos de análisis, por medio de la repetición de determinados fenómenos vigilados en la naturaleza, en el ambiente controlado del laboratorio. En otros términos, para que un científico logre mostrar que comprende cómo ocurren determinados fenómenos naturales a cuyo análisis se dedica, debería explicar estos fenómenos en su laboratorio, controlando cada una de las cambiantes la situación para de esta forma enseñar que no hablamos de algo producto del azar, irrepitable, sino de una ley mundial. La experimentación es la primordial vía de comprobación del entendimiento hipotético de los científicos, o sea, es el procedimiento primordial para discernir las teorías válidas de las inválidas.

Ahora bien, para Camacho, Florés, Gaibo, Aguirre, Castellano y Murcia (2012), los experimentos “son aquellas pruebas que se realizan de las ideas previas desarrolladas en ambientes educativos, con la finalidad de obtener el aprendizaje significativo en el estudiante, utilizando muchas veces las bases de la cultura de emprendimiento e innovación.” (p. 123). Asimismo, es la búsqueda de información, así como estrategias que permitan desenvolver el pensamiento lógico matemático en los alumnos, llevándolos a obtener razonamiento.

Prácticas Cotidianas

Las prácticas cotidianas permiten que el estudiante tenga comprensión de los contenidos o conocimientos adquiridos sobre todo en cuanto a la cultura de emprendimiento e innovación, esto lo conlleva a manejar estrategias para obtener el aprendizaje. Asimismo, en la utilización de diferentes herramientas, las prácticas cotidianas permiten el desarrollo permanente de conocimiento utilizando la innovación como base de las actividades de emprendimiento. Asimismo, las prácticas cotidianas llevan al estudiante desarrollarse a través de la experiencia evidencia lo referente a un tópico ya que toda experiencia deja un conocimiento sustancial.

Basado en lo anterior, para Villalta, Martinic y Guzmán (2011), las prácticas cotidianas “son aquellas que permiten desarrollar las actividades cotidianas a través de entornos virtuales donde se generen juegos, permitiendo involucrar a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.” (p. 45). De la misma manera, las prácticas cotidianas refieren el desenvolvimiento de las actividades diarias, como desarrollo de la cultura de emprendimiento e innovación, llevando a los estudiantes a reflexionar, analizar, contextualizar e interpretar los entornos educativos, así como empresariales.

Para, Hidalgo (2014), El reto de las instituciones educativas es poder expandir las prácticas situadas fuera del aula. Si bien una vez que se habla del criterio de desarrollo emprendedor, es clave hacer alusión al parentesco con el medio para comprender el entorno, para conocer las necesidades y la demanda para lograr pensar ideas para emprender. Las prácticas idóneas referente a

metodologías didácticas, los programas de formación tienen que contemplar sesiones de formación teórico-prácticas combinadas con charlas y talleres, en sesiones grupales impartidas por expertos en activo, que proceden de diferentes espacios empresariales, y con vivencia en innovación como en emprendimiento. La orientación personalizada por un mentor de la red de empresarios, que guíe al emprendedor a lo largo de todo el proceso y ejecuta un seguimiento del plan.

Actividad Reflexiva

Las actividades reflexivas permiten que los estudiantes desarrollen tareas con análisis e interpretaciones de la vida real, llevándolos a obtener un aprendizaje significativo, es decir a comparar lo teórico – práctico de los contenidos educativos, específicamente si se trata de estudiar la cultura de emprendimiento e innovación. Tiene referencia a la manera en que el estudiante obtiene los conocimientos donde participa activamente en esa obtención de conocimiento llegando al aprendizaje significativo.

Basado en lo anterior, Quinquer, et al. (2008), afirman que las actividades reflexivas “son la manera de formar a los estudiantes a través de la interpretación, análisis y desglose de la información llevándolos a crear esquemas de pensamiento lo que genera la realización de las tareas de manera fácil y entendible.” (245). Se necesita señalar que el profesor juega un papel fundamental en la ejecución de ocupaciones reflexivas debido a que es él, quien se encarga de hacer que los estudiantes juzguen la adquisición de conocimiento hasta lograr a unificar la información, generando definiciones propias.

Está comprobado que una vez que se poseen instantes de recreación en los múltiples ambiente académico, gremial y familiar se consiguen superiores resultados en la generación de ideas. Si a esto le sumamos que en aquellos instantes se apliquen juegos que de alguna forma apoyen a solucionar inconvenientes, entonces poseemos la conjunción perfecta. El juego tiene el fin de localizar al participante en el problema en sí y el entorno de este. Frecuentemente se muestra una

situación desfavorable y el educando no consigue una solución ya que no sabe realmente bien a qué se debería. El juego dejará que todos los copartícipes entiendan el problema y que logren llegar a la raíz de este para lograr solventarlo. En cada Actividad Reflexiva, Se les exige a los competidores que busquen resoluciones a un problema que tomen en cuenta que perjudica su entorno y lo escriban o constituyan con una ilustración innovadora en un espacio donde logre ser visible para todos.

Resolución de problemas

En la actividad científica la resolución de problemas puede ser razonablemente sencilla cuando se trata de decisiones programadas, resultado más complejo cuando se trata de decisiones no programadas, sobre todo si existen limitaciones de tiempo. Asimismo, un intercambio abierto de datos sobre prioridades o preferencias, la puesta en común de las ideas de los estudiantes, la indagación de principios o coincidencias subyacentes a las dos partes, entre otros aspectos importantes. Aunado a lo anterior, Villalta, Martinic y Guzmán (2011), señala que una vez desarrollada la práctica cotidiana de los contenidos en los entornos virtuales de aprendizaje, el estudiante está en la capacidad de resolver problemas cognitivos, específicamente cuando se trata de las ciencias sociales, es decir de utilizar formulas químicas, físicas o elementos esenciales de biología, que muchas veces el estudiante se niega a entender y aprender por las estrategias que utiliza el docente para llevar el conocimiento. La resolución de problemas permite la socialización de los conocimientos permitiendo la aplicación de los procesos en entornos utilizando la cultura del emprendimiento e innovación, allí los entornos tienen su estructura donde permite que el estudiante socialice la correspondencia de las necesidades.

El emprendimiento justamente es una apuesta por producir un cambio sistémico que posibilite solucionar los inconvenientes a partir de su raíz. Mencionamos que es un cambio sistémico ya que consigue generar construcciones sociales y económicas más justas de forma

sustentable en la época por medio de la consolidación de organizaciones, que paralelamente, producen ganancias para sus elaboradas, y como cualquier otra organización, trabajo.

El emprendedor es capaz de resolver problemas de manera diferente, con visión innovadora y creativa, haciéndose cargo de las problemáticas de forma más eficaz, pues se constituye como una forma de repartir y descentralizar la red de soluciones y solucionadores de inconvenientes, esto quiere decir que se permiten ver la oportunidad y ser parte de la solución, no dejan a un lado la responsabilidad de resolverlo las necesidades que no ven los gobiernos locales.

Sistema de Variable

Variable: Cultura de Emprendimiento e Innovación

Definición conceptual: Para el presente estudio se contempla el uso de variable compuesta, en palabras de Hernández, Fernández y Baptista (2014) son aquellas que se descomponen por varios ítems o indicadores (p. 307); para el presente tenemos tres Cultura Emprendimiento e Innovación, por ende, se realizara una definición conceptual de cada aspecto.

De acuerdo con la Ley 1014 de enero 26 de 2006 de fomento a la Cultura del Emprendimiento, busca la formación en competencias primordiales, competencias laborales, competencias ciudadanas y competencias empresariales dentro del sistema educativo formal y no formal y su articulación con el sector productivo. Del mismo modo en el artículo 3°. Principios en general. Los principios por los cuales se administrará toda actividad de emprendimiento son los próximos: En el inciso a) Formación integral en puntos y valores como desarrollo de las personas y su sociedad, autoestima, soberanía, sentido de pertenencia a la sociedad, trabajo en grupo, solidaridad, asociatividad y desarrollo del gusto por la Innovación y estímulo a la indagación y aprendizaje persistente. Según, Salinas y Osorio (2012) "presupone por consiguiente la generación, desarrollo o habituación de una iniciativa nueva que debería ser transformada en una realidad

tangible" e ""Involucra la generación de nuevos comportamientos o de novedosas prácticas, la aparición de novedosas modalidades y oportunidades".

Definición operacional: Cultura emprendedora o innovación es necesario señalar que es las diferentes maneras, costumbres, valores o principios de las cuales las personas se desarrollan en diferentes espacios o ambientes. A pesar de que se enciende como aquellas que vienen desde la parte interna del estudiante que se ven reflejada a través de las necesidades que se van evidenciando en el proceso emprendedor. Los estudiantes deben tener obtener en su valor agregado, la dependencia de sus operaciones que administra en términos de la productividad, competitividad, imagen corporativa junto con el emprendimiento, innovación y desarrollo científico. La variable será medida a través de un cuestionario dirigidos a directivos – Docentes y estudiantes, basándose sus ítems en treinta y seis (36), indicadores.

Cuadro 1
Operacionalización de la Variable

Objetivo General	Proponer estrategias para fomentar la cultura de emprendimiento e innovación en los estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.		
Objetivos Específicos	Variable	Dimensión	Indicadores
Establecer el diagnóstico de las condiciones usadas por directivos y docentes para fomentar la cultura de emprendimiento e innovación en estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.	Cultura de Emprendimiento e Innovación	Condiciones para el emprendimiento e Innovación	Aprendibilidad
Idear la ruta del proceso de aprendizaje científico que fomente la cultura de emprendimiento en estudiantes de educación media para mejorar la calidad educativa en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.			Flexibilidad
			Aprender de Errores
			Adaptativas
			Convergentes
		Divergentes	
Diseñar lineamientos teóricos – prácticos basados en estrategias didácticas que fomenten la cultura de emprendimiento e innovación en estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.		Aprendizaje Científico	Creativa e Imaginación
			Pensamiento Crítico
			Experimentación
			Prácticas Cotidianas
	Actividad Reflexiva		
			Resolución de problemas
		Objetivo para lograr a través del análisis de los resultados	

Fuente: Elaboración propia (2021)

Capítulo III

Aspectos del Método

En este capítulo se presentan los puntos metodológicos del proceso investigativo, detallándose el grupo de procedimientos, técnicas e artefactos, los cuales, permitieran obtener la información solicitada para verificar la variable en análisis. Éste está construido por el enfoque y procedimiento, tipo, diseño de indagación, población y muestra, técnicas e aparatos, validez y fiabilidad de artefactos y procesamiento para el estudio de los datos.

Enfoque y método de investigación

La metodología en el proceso de indagación es un elemento clave para el logro de esta, debido a que se instituyen las instrucciones e instrumentales necesarios para el cumplimiento del objeto bosquejado para fomentar la cultura de emprendimiento e innovación en los estudiantes de educación media en colegios públicos que contribuya a mejorar la calidad educativa en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.

Se necesita señalar, que el estudio está fundamentado bajo paradigma positivista creado por Auguste Comte, según Vieytes (2004), extrínsecamente existe una realidad completamente creada, concluida y completamente externa como objetiva, los humanos somos como un espejo que puede reflejarla. La exploración, busca la esencia de los supuestos conceptuales y práctico que compone el todo sobre la etapa presente de las variables.

De acuerdo con el criterio de finalidad se considera como básica, en palabras de Tamayo y Tamayo (2009) esta se apuntala íntimamente de un contexto teórico y su intención es desarrollar teoría por medio del hallazgo. O sea, se atrae por inconvenientes de entendimiento de cualquier

índole, pretende: conocer, entender y describir el fenómeno aportan recursos importantes al entendimiento directo en un campo concreto de aplicación.

Tipo de investigación

La indagación se consideró de tipo descriptivo. Para, Hernández, Fernández y Baptista (2014), En particular la investigación descriptiva pretende medir o juntar datos de representación autónoma o asociada sobre las concepciones los que se refieren. En esta investigación se obtuvo información sobre la cultura de emprendimiento e innovación en las instituciones de educación media del departamento Norte de Santander, a partir de sus dimensiones e indicadores.

La Investigación, se apoyará en la metodología de campo, puesto que la información es obtenida directamente en los colegios públicos de Cúcuta, Norte de Santander. Aunado a lo anterior, Tamayo y Tamayo (2009), expresa los datos se acumulan concisamente en la realidad; su valía reside en permitir certificar de las indiscutibles circunstancias en que se han derivado los datos, lo cual proporciona su escrutinio o transformación en caso de germinar incertidumbres.

Diseño de la investigación

El diseño de la indagación es de campo, no experimental, transeccional, dichos diseños recogen la información en un solo momento y tiempo exclusivo, siendo su finalidad representar la variable y considerar su incidente en el momento observado. Se discurre de Campo, ya que está expresa para ejecutarse en un contexto conveniente, donde ocurre el fenómeno a evaluarse.

Según, Arias (2012) explica que radica en la recaudación de la información solamente de los investigados o en la realidad, en el cual, acontecen los hechos sin mantener el control de la variable. Los estudios de campo acceden acopiar datos en forma inmediata en los colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander. Desde esta perspectiva, Hernández et al (2014), aseveran que los estudios no experimentales se efectúan sin manipular intencionadamente las variables, la intención es prestar atención a los fenómenos estudiados tal y cual se dan en su argumento natural.

Es el orden para seguir en una investigación a través de observaciones destinadas a encontrar resultados confiables.

De la misma forma, se estima transeccional ya que los datos se recolectarán en un exclusivo instante, Para Hernández, Fernández y Baptista (2014), recolectan la información en un rato y tiempo exclusivo. Su intención es referir cambiantes y aprender su incidente interrelación en un momento dado. Así, el fin es detallar o exponer las propiedades de la variable e indagar como afectan en el entorno de indagación.

Población y Muestra

La población es el acumulado finito de compendios o elementos de análisis que se discurren en el estudio. Según, Hernández, Fernández y Baptista (2014 p. 304), es el contiguo que coinciden con explícitas descripciones, es decir, el universo está formado por el conjunto de unidades que se quiere indagar y que podrían ser estudiadas particularmente en la investigación. Para, Chávez (2007 p.162), la define como... el universo, sobre el cual se procura sistematizar resultados. El cual, se encuentra constituido por características que acceden diferenciar los sujetos, unos de otros.

Aunado a lo anterior, Vieytes (2004) enuncia que es un grupo de recursos, limitado o infinito, determinado por una o más propiedades. Esta indagación, será representada por los estudiantes de educación media adscrito a colegios públicos en la ciudad de Cúcuta. De la misma forma que lo expone la creadora, la población es la integridad de todos los sujetos que muestran los mismos particulares por lo que la conducta de ellos se puede generalizar en los resultados. Bajo la descripción anterior, la población estuvo constituida por los colegios públicos los pertenecientes a las instituciones educativas oficiales adscritas en el directorio la Alcaldía de San José de Cúcuta del Norte de Santander, Colombia.

Cuadro 2
Distribución de la Población

N°	Instituciones Educativas Publicas
01	Colegio Andrés Bello
02	Colegio Antonio Nariño
03	Colegio Eustorgio Colmenares Baptista
04	Colegio Gonzalo Rivera Laguado
05	Instituto Nacional de Enseñanza Media Diversificada INEM “José Eusebio Caro”
06	Instituto Técnico Alejandro Gutiérrez Calderón
07	Instituto Técnico Guaimaral
08	Instituto Técnico Jorge Gaitán Duran
09	Colegio José Aquilino Duran
10	Colegio Julio Pérez Ferrero
11	Colegio La Divina Pastora
12	Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento
13	Colegio Gremios Unidos
14	Colegio Presbítero Daniel Jordán
15	Escuela Rural El Carmen de Tonchalá
16	Instituto Técnico San Francisco de Sales
17	Colegio José Aquilino Duran Sede Pedro Fortoul

Fuente: Directorio de Instituciones Educativas Oficiales Alcaldía San José De Cúcuta (2019)

Muestra

Es un sector de la población que posibilita extender los resultados de la indagación según Hernández, Fernández y Baptista (2014) es un subconjunto poblacional debido a lo cual se indica que la muestra sea representativa poblacional que se estudia. Bajo las descripciones referidas instituciones de fundamentación, carácter público, ubicada en la zona metropolitana, formación integral, con transmisión de los valores; las características de los educandos corresponde a estratos socioeconómicos 3, 4, 5 y 6 del área metropolitana de Cúcuta, que se encuentren en edad escolar de 15 a 16 años sin discriminación de género, con desempeño alto con promedios académicos

eficientes, que muestren disposición al aprendizaje experimental a través de la didáctica, lo vivencial y receptiva de la observación y socialización mediada.

Por lo cual, se indica que la muestra es distintiva de la población en estudio. Tamayo y Tamayo (2009, p. 64), plantea la población censal es el tipo de muestra en la cual permiten que todos los miembros son representativos en los elementos poblacionales. Es necesario recalcar que para la indagación se realizó un censo poblacional en cuanto a la población a ser indagada es dúctil al número de sujetos, lo que implica que el total de individuos puede representar el total en estudio.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Es un método o grupo protocolos, normas y reglas, que poseen como fin obtener resultados explícitos. En la presente indagación se utilizaron como técnicas la observación, y la encuesta. La observación según Hernández, Fernández y Baptista (2014) son técnicas de medición no obstructivas, es decir accede a la realidad de los investigados desde sus escenarios y espacios donde desarrollan sus actividades cotidianas, en otras palabras, simplemente se registran los estímulos por otros factores ajénos al instrumento.

Asimismo, Bernal (2000) expresa que es la técnica más operada en la obtención de información de las personas, abarca diversas dimensiones amplían y verifican el conocimiento científico es la encuesta. Para Bavaresco (2008) es la recolección de datos concretos en un cliché específico y por medio de la utilización de formularios o entrevista con cuestiones y respuestas exactas que permiten hacer una instantánea tabulación y estudio.

Para, Vieytes (2004), es una estrategia general no experimental que permitió contrastar la información; utilizada para la recolección de datos procedimientos estandarizados de interrogación. En tal sentido, se usó como herramienta el cuestionario, para Hernández, Fernández y Baptista (2014), residen en un acumulado de interpelaciones que relaciona una o más variable a calcular, forjando el proceso de recaudación de los datos de carácter conveniente con las metas, el tipo y

diseño de la investigación. Los datos se obtuvieron de fuentes principales ya que será proporcionada en el campo de acción de los colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander. Para ello, la encuesta será dirigida al personal Directivos – Docentes y Estudiantes, que conforma la población objeto de estudio, con el fin de establecer las estrategias para fomentar la cultura de emprendimiento e innovación.

Instrumento

Desde la perspectiva de, Chávez (2007), las herramientas de indagación son los acervos que utilizó el intelectual para computar el atributo de la variable. Ahora bien, para medir las variables se aplicará un cuestionario versionado; para Tamayo y Tamayo (2009), es leído por el encuestado, radica en una serie de interrogaciones estructuradas y formuladas para obtener respuestas de las preguntas planteadas. Se denomina ECEI-Suarez2021, dirigido a Directivos – Docentes y Estudiantes, estuvo ordenado en tres partes: La parte inicial, refirió a la introducción indicando la institución que acredita la investigación y a quien se dirige la misma. El segmento secundario, contiene las concernientes instrucciones para el llenado, y la fracción final, contiene los reactivos para computar los indicadores, dimensiones y variables, de forma versionado.

Validez y confiabilidad de instrumentos

Validez

De manera, una vez escogido el esbozo de la indagación adecuado a la muestra procedente, se diseñará el instrumento que de manera directa deriva de los ítems diseñados. Para Hernández, Fernández y Baptista (2014), la validez hace referencia al nivel con que el instrumento realmente evalúa la variable a medir, o sea el nivel de dominio específico del contenido de lo cual se desea evaluar. En la situación de la presente, la validez de contenido del instrumento se obtendrá por medio del juicio de (3) profesionales en el área de estudio, quienes lo evaluaron y concluyeron que el mismo centra condiciones de validación presentando concordancia y pertinencia.

Confiabilidad

Como afirma, Hernández, Fernández y Baptista (2014), la fiabilidad es un instrumento de medición que se reseña el nivel de aplicación reiterada al mismo entorno, individuo o entidad hace las mismas respuestas. Por otro lado, para decidir la fiabilidad del instrumento de medición como el cuestionario se procederá a utilizar una prueba piloto a sujetos escogidos al azar y que tienen propiedades semejantes a la población de este análisis. Aunado a esto último, para obtener el nivel de fiabilidad del instrumento se usará el Alfa Cronbach, coeficiente elegido por ser el estadístico apropiado, únicamente necesita de una aplicación para establecer el grado de fiabilidad, para eso se va a aplicar la siguiente fórmula:

$$R_{kk} = \frac{K}{K-1} * \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{\sum S_t^2} \right]$$

Dónde: K = N° de Ítems.
 Si = Varianza de cada ítem.
 St² = Varianza de los Puntajes Totales.
 X = Media.

Una vez suministrados los datos se procederá al análisis aplicando la fórmula del Alfa de Cronbach, obteniendo un valor, resultado comparado con la escala de interpretación de Palella y Martins (2012), la cual reitera la pertinencia del instrumento para su aplicación, considerándose el índice de confiabilidad.

Cuadro 3

Baremo de Interpretación del Coeficiente de Alfa Cronbach

Magnitud	Rango
Muy Alta	$0,81 \leq x \leq 1,00$
Alta	$0,61 \leq x \leq 0,80$
Moderada	$0,41 \leq x < 0,60$
Baja	$0,21 \leq x < 0,40$
Muy Baja	$0,01 \leq x < 0,20$

Fuente: Palella y Martins (2012, p 169)

Procesamiento para el análisis de los datos

Para el procesamiento se diseñará una matriz en la cual se asentarán la información proporcionada por los encuestados en atención al procesamiento de datos de la variable. Se

recurrirá la estadística descriptiva en lo referente a distribución percentil de frecuencias como al cálculo de las medias aritméticas, a través del programa estadístico IBM Spss Statistics 20.0-Softonic (Trial Versión). Los datos se decodificarán en paridades de repartición por medio de las magnitudes e indicadores para su estudio. Subsiguientemente, para la controversia de los resultados, se elaborarán tablas de repartición de medias aritméticas para variable por medio de la magnitud e indicadores; las cuales fueron categorizadas según un baremo anteriormente predeterminado por el investigador que se construyó basado en los intervalos que dan las alternativas de contestación planteadas en cada instrumento.

Cuadro 4
Baremo ponderado para la categorización de los estadísticos

	Alternativa	Limites	Categoría
5	Muy Frecuentemente	$4,20 \leq x \leq 5,00$	Muy Adecuada
4	Frecuentemente	$3,40 \leq x < 4,19$	Adecuado
3	Ocasionalmente	$2,60 \leq x < 3,39$	Mediamente Adecuado
2	Raramente	$1,80 \leq x < 2,59$	Inadecuado
1	Nunca	$1,00 \leq x < 1,79$	Muy Inadecuado

Fuente: Elaboración Propia (2020)

Capítulo IV

Resultados de la Investigación

En este apartado se evidencia el procesamiento de los datos obtenidos con el instrumento ECEI-Suarez2021 para analizar la variable Cultura de Emprendimiento e Innovación, la información suministrada por los encuestados se registró en una matriz de doble entrada con distribución frecuencial, que consideró dimensión producto de la condensación de ítems; posteriormente se confronta la media aritmética con las bases teóricas que fundamentan el estudio.

Tabla 1
Variable: Cultura de Emprendimiento e Innovación
Informantes: 19 Directivos, 157 Estudiantes y 592 Estudiantes

Alternativas	Informante	Dimensiones		Promedio
		C.E. I %	A.C %	
Muy Frecuentemente	Director	33,9	24,6	29,3
	Docente	28,4	22,4	25,4
	Estudiante	27,2	25,1	26,1
Frecuentemente	Director	46,5	52,2	49,4
	Docente	58,4	59,3	58,9
	Estudiante	46,0	44,4	45,2
Ocasionalmente	Director	17,3	20,5	18,9
	Docente	11,3	16,1	13,7
	Estudiante	18,4	20,3	19,3
Raramente	Director	2,4	2,6	2,5
	Docente	1,5	2,0	1,7
	Estudiante	6,6	7,9	7,2
Nunca	Director	0,0	0,0	0,0
	Docente	0,4	0,3	0,3
	Estudiante	1,9	2,4	2,2

Leyenda: Condiciones para el emprendimiento e Innovación (CEI) / Aprendizaje Científico (AC)
Fuente: Elaboración Propia (2021)

En la presente tabla, trata el comportamiento de la variable cultura de emprendimiento e innovación y sus dimensiones, en lo concerniente a *Condiciones para el Emprendimiento e*

Innovación, los directivos manifiestan que 46,5% frecuentemente aprenden de los errores, proporcionando un ambiente de aprendizaje que estimule los aspectos biosociales del estudiante y desarrollando su proceso intelectual, e igualmente los docentes se sitúan en las mismas alternativas de respuesta con 58,4% indicando que elaboran actividades académicas para la enseñanza y estimular el logro de objetivos en el proceso pedagógico; en correspondencia a la alternativa antes mencionada, los estudiantes opinan con un 46,0 % que en aula de clase o entorno digital, se elaboran planes de contingencia ante situaciones especiales que consideran cambios en su modelo pedagógico; sin embargo, los contenidos programáticos asiduamente desarrollan cultura de emprendimiento.

Ahora bien, 33,9 % de los directivos encuestados opinaron que muy frecuentemente el sistema educativo del entorno institucional fija metas de aprendizaje con contenidos programáticos centrados en los lineamientos de trabajos tradicionales, los mismos encuestados correspondiente declaran que 17,3 %, 2,4% y 0.0% en las alternativas ocasionalmente, raramente y nunca respectivamente, indicando que no se desenvuelven actividades para el desarrollo del pensamiento lateral o divergente, por lo tanto, no se elaboran contenidos innovadores para generar conocimientos prácticos que permitan la libre expresión del estudiante.

Mientras para los docentes ubican su opinión en un 28,4 % expresando que muy frecuentemente elaboran actividades académicas mecánicas y reiterativas, 13,2% declaran que el requieren espacios y ambiente innovadores que estimule la creatividad, la autoconfianza, la responsabilidad desde el sentido de acción individual determinantes para la consolidación del proyecto productivos desde la academia, valor es el correspondiente a la sumatoria de los 11,3 %, 1,5% y 0,4% resultados de las alternativas ocasionalmente, raramente y nunca respectivamente.

En contraposición el 27,2% de los estudiantes opinan que muy frecuentemente desarrollan trabajos atendiendo a la experiencia mecánica y repetitiva de contenidos curriculares sin llegar a la comprensión de la funcionalidad de los mismos en su desarrollo de proyecto de vida; Mientras que

el 26,9% resultante de la condensación de los percentiles 18,4%,6,6% y el 1,9% de las alternativas ocasionalmente, raramente y nunca, Opinan que la formación académica en los colegios quiere una verdadera transformación; la educación debe fomentar la motivación permitir el desarrollo de ambientes innovadores para la incubación de ideas, por ello, el sector académico y productivo debe fusionarse en elementos académicos-empresariales, para incluir planes, programas y proyectos educativos en los diversos niveles cursos ideación de planes de negocio.

Teóricamente la dimensión refiere a cómo se desarrolla las personas, por ello, el contexto educativo, debe fomentar actividades para crear, innovar y generar nuevas propuestas donde se beneficien todos los grupos de interés, Social, educativo, productivo y gubernamental con una visión glocal; los resultados, coinciden con los postulados de Zambrano et al (2016), la captación, la generación de contenidos curriculares para estimular el pensamiento divergente, aprender de los errores, son las condiciones desarrolla la cultura de emprendimiento e innovación en los estudiantes conllevando a generar ideas diferentes que condescienden en actividades y acciones en pro de la sociedad.

Además, en la tabla 1, se describe la dimensión *Aprendizaje Científico*, los directivos declaran con el 52,2% que frecuentemente, elaboran actividades mediadas por hermanitas tecnológicas, con el propósito de generar en los educandos habilidades técnicas y de gestión comunicacional. De manera semejante el 58,4% de los docentes con ubican su respuesta en la mi alternativa, indicando que en el aula se estimula la práctica de experiencias flexibles e innovadoras que permitan acceder al desarrollo de ideas. Acorde con la alternativa señalada, el 44,4% de los estudiantes discurren su opinión en que el aula pueden dirigir su propio proceso de aprendizaje a través de su experiencia de manera coherente con las situaciones estimulando respuestas creativas.

Acorde con la alternativa de respuesta muy frecuentemente, el 24,6% de los directivos encuestados consideraron que se diseñan actividades que promueven el trabajo cooperativo en el

aula de clases, proporcionalmente, el 20,5%, 2,6% y 0.0% se concentran en las alternativas ocasionalmente, raramente y nunca, las asignaturas buscan en sus contenidos curriculares alternativas de solución a problemas sociales.

El 22,4% de los docentes centran la opinión en la alternativa muy frecuentemente, evidenciando que Toma en cuenta el contexto biosocial del estudiante para elaborar la propuesta de aprendizaje, la sumatoria de las restantes alternativas (16,1% ocasionalmente, 2,0% raramente y 0,3% nunca) tiene un valor de 18,4%, resaltando que escasamente en las instituciones educativas participantes en de estudio se desvían de lo planificado en las asignaturas y su contenido curricular por atender las inquietudes intelectuales de los estudiantes.

Es necesario recalcar que el 25,1% de los estudiantes consideran que muy frecuentemente los docentes no cambian sus metas de aprendizaje, por lo cual Fijan contenidos programáticos ortodoxos en el aula de clase; Mientras que la condensación de las alternativas ocasionalmente, raramente y nunca indica con un 30,6% efecto de la suma de los percentiles 20,3%,7,9% y el 2,4%, lo cual, resalta, el requerimiento de reflexionar sobre el futuro laboral a través desarrollar actividades extra-cátedras que permitan el desarrollar cultura de emprendimiento.

La dimensión Aprendizaje Científico, se conceptualiza desde los postulados de Bermejo, et al. (2014), quienes expresan que permiten llevar a la práctica los conocimientos, tácticas y herramientas que permitan que el alumno alcance un aprendizaje relevante. Lo cual coincide con el comportamiento estadístico de la dimensión antes en mención, por ende, las prácticas diarias enfocadas en elemento que posibiliten el pensamiento creativo permitirán que los educandos tengan comprensión de los contenidos o conocimientos referentes al emprendimiento, esto conlleva a que los docentes manejen estrategias de innovación para estimular el aprendizaje. Las actividades reflexivas permiten desarrollar la comprensión del contexto laboral e interpretar como proyectar su ciclo vida desde un escenario más real.

Tabla 2
Media Aritmética de Respuesta numérica según la Alternativa de Respuesta

Dimensión	Informantes			Estadístico / Ponderación	
	\bar{X} Directivo	\bar{X} Docente	\bar{X} Estudiante	Promedio	Categorización por Dimensión
<i>CEI</i>	4,12	4,13	3,90	3,95	Adecuada
<i>AC</i>	3,99	4,01	3,79	3,84	Adecuada
Categorización de la Variable	4,05	4,07	3,85	3,90	Adecuada

Leyenda: Condiciones para el emprendimiento e Innovación (**CEI**) / Aprendizaje Científico (**AC**)

Fuente: Elaboración Propia (2021)

En la tabla 2 se representan los estadísticos de las opiniones realizadas por los sujetos consultados, al categorizar los constructos teóricos que fundamentan la cultura de emprendimiento e innovación, a través de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento, se procedió confrontar la media aritmética de los puntajes correspondientes a las dimensiones y finalmente la variable, con la finalidad de equiparar los datos con las bases conceptuales que soportan la investigación e igualmente la categorizan según el baremo previamente diseñado por el investigador.

En lo que respecta al primer objetivo específico, establecer el diagnóstico de las condiciones usadas por directivos y docentes para fomentar la cultura de emprendimiento e innovación en estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander., la dimensión Condiciones para el emprendimiento e Innovación (CEI), evidenció un promedio de 3,95, resultante de la condensación de los valores de 4,12 para los directivos, para docentes 4,13 y 3,90 para estudiantes categorizándose las respuestas como adecuada. Por lo que tal resultado coincide con los señalamientos de Hernández y Arano (2015), para ellos, el emprendimiento y la innovación es referida a cómo se desarrolla los individuos, desde esta afirmación, directivos y docentes deben fomentar la actividad creadora, innovando y generar nuevos contenidos curriculares donde se vean beneficiados todos y cada uno de los educandos. Se necesita comprender que el

emprendedor es un observador del contexto, entorno o sistema, lo cual, le permite producir ideas=valores para impactar los mercados y por ende, ser competitivo; competencias (conocimientos, habilidades y Actitudes) transversales se deben desarrollar en el aula de clase. Asimismo, refieren que los individuos desde sus particulares, conductas y reacciones cumplen un papel importante en el cambio social, se requiere ambientes creativos e innovadores en los colegios objeto de estudio.

Seguidamente el segundo objetivo específico, Idear la ruta el proceso de aprendizaje científico fomenta la cultura de emprendimiento en estudiantes de educación media para mejorar la calidad educativa en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander, la dimensión Aprendizaje Científico, mostró un promedio de 3,84, conglomerado de las medias de los directivo, docentes y estudiantes 3,99; 4,01 y 3,79, proporcionalmente, categorizando la dimensión A.C como adecuada, por lo que tal resultado coincide con lo expresado por Bentolila y Clavijo (2009), la práctica de los conocimientos a través de estrategias y herramientas de interacción didáctica desde los contenidos programáticos a ejecutar en el aula de clases, condescienden en el estudiante habilidades de búsqueda, consulta e investigación, llevando los actores educativos a experimentar con realidades y contextos diversos alcanzando un aprendizaje significativo; estas prácticas cotidianas permiten que el estudiante tenga comprensión de la vida real desde lo teórico – práctico implementando n cultura de emprendimiento e innovación.

Posteriormente mostró el comportamiento de la variable: Cultura de Emprendimiento e Innovación, describiendo un 4,05 para los directivos, para los docentes un 4,07, mientras para los alumnos un 3,85, categorizándose según el baremo como adecuada, por lo que dichos resultados coinciden con los señalamientos Hidalgo (2014), quien manifiesta que el desarrollo de proyectos emprendedores beneficia el ámbito cultural para la innovación, si el personal directivo y docentes de los colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander, centra la atención de sus

actividades curriculares y extracurriculares en procesos de fundación de proyectos generaran ventajas de índole socioeconómico, los educandos actuaran de manera positiva, es decir definirán necesidad de logro, afiliación y poder.

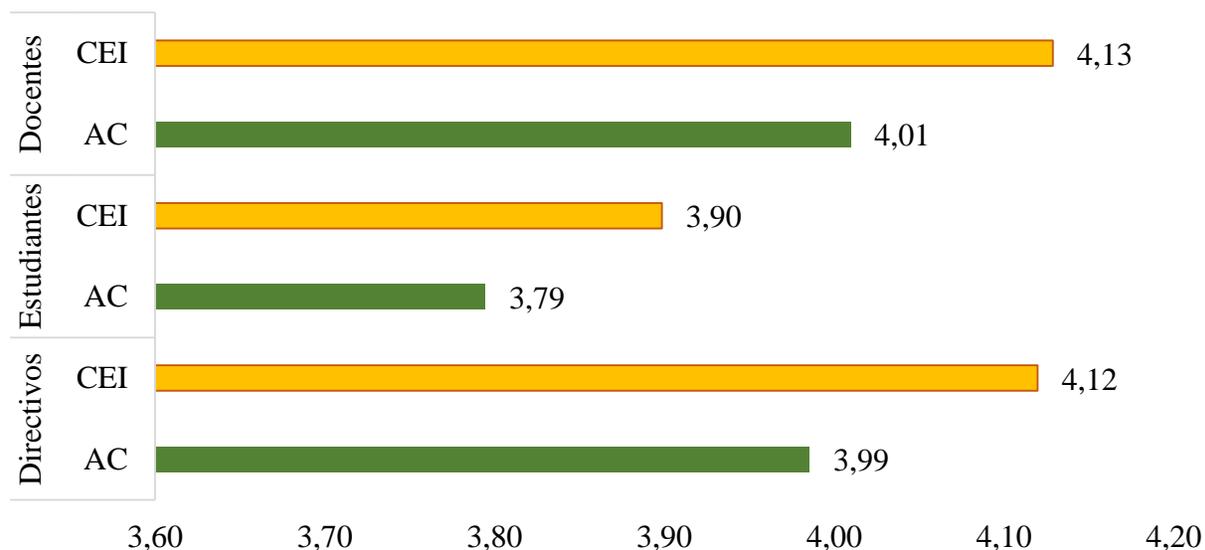


Figura 1: Gráfica de Media Aritmética por alternativa de Respuesta de los Encuestados
Leyenda: Condiciones para el emprendimiento e Innovación (CEI) / Aprendizaje Científico (AC)
Fuente: Elaboración Propia (2021)

En la figura 1, se observa en síntesis el comportamiento de las respuestas emitidas por los sujetos encuestados que resume gráficamente la relación con las dimensiones que componen la variable objeto de estudio. La opinión de los directivos se condensa en un 4,05 obtenidos a partir de la suma de los valores de las medias de las dimensiones condiciones para el emprendimiento e innovación y aprendizaje científico, en correspondencia a la aglomeración de los estadísticos para los docentes es de 4,07 para las dimensiones antes señaladas, ahora bien, para estudiantes la afluencia de la opinión en un 3,85, el total de la variable cultura de emprendimiento e innovación se categoriza como adecuado según el total general promediado de los resultados suministrados por los informantes, obteniendo el valor de la media de 3,90 indicando que la variable en el contexto de estudio se encuentra adecuadamente desarrollada por los grupos de interés y objeto de análisis, es de resaltar que:

- ✓ Expresa sus pensamientos sin infringir en los demás de manera negativa
- ✓ Formula ideas de manera coherente para el desarrollo de situaciones futuras estimulando respuestas creativas
- ✓ Tiene capacidad de animar la reflexión del futuro laboral a través desarrollar actividades extra-cátedras
- ✓ Diseña su trabajo de curso atendiendo a la experiencia adquirida para desarrollar cultura de emprendimiento
- ✓ Pone en escena su trabajo para el desarrollo de procesos innovadores en el aula
- ✓ Revisa los fundamentos teóricos en que basa su praxis pedagógica
- ✓ Asume el papel de facilitador del aprendizaje destacando el desarrollo intelectual de los estudiantes
- ✓ Propicia un ambiente de aprendizaje que estimule la creatividad, ayudándole a construir su propio conocimiento
- ✓ Toma en cuenta el contexto biosocial del estudiante para elaborar la propuesta de aprendizaje
- ✓ Diseña los contenidos de aprendizaje tomando en cuenta los lineamientos dictados para transformar la educación
- ✓ Elabora trabajos para los estudiantes que permita determinar el nivel alcanzado por cada uno de ellos en procesos innovadores
- ✓ Fija metas de aprendizaje para el desarrollo de los contenidos programáticos para desarrollar cultura de emprendimiento
- ✓ Muestra originalidad en la producción de ideas nuevas desde la construcción de actividades académicas
- ✓ Produce respuestas originales ante cualquier situación presentada en el aula de clase

- ✓ Propicia la imaginación en el desarrollo de las actividades académicas
- ✓ Aprovecha las propuestas de los estudiantes para elaborar los contenidos de aprendizaje innovadores
- ✓ Asume el papel de auxiliar del aprendizaje, estimulando el pensamiento creativo del estudiante
- ✓ Suprime cualquier obstáculo que inhiba la libre expresión del estudiante que impida el desarrollo de emprendimientos
- ✓ Fomenta el uso de las redes sociales como facilitador en la transmisión de conocimiento útiles
- ✓ Plantea actividades cuya elaboración necesita del uso de ayudas tecnológicas
- ✓ Plantea situaciones problemas cuya solución involucra el uso del pensamiento creativo de sus estudiantes
- ✓ Desvía de lo planificado por atender las inquietudes intelectuales de los estudiantes
- ✓ El estudiante puede dirigir su propio proceso de aprendizaje a través de su experiencia
- ✓ Fomenta la discusión abierta sobre cualquier tema que los estudiantes propongan
- ✓ Estimula la práctica de experiencias que permitan acceder a prácticas flexibles e innovadoras
- ✓ Diseña ambientes de aprendizaje estimulantes para el desarrollo de la creatividad
- ✓ Plantea los contenidos de aprendizaje tomando en cuenta los intereses del estudiante
- ✓ Diseña actividades que promueven el trabajo cooperativo en el aula de clases
- ✓ Elabora contenidos programáticos a través de proyectos que involucran asignaturas para buscar alternativas de solución a problemas sociales
- ✓ Flexibiliza la actividad académica estimulando la diversidad de roles de sus educandos

A continuación, las tablas resumen de participación de los grupos de interés (personal directivo, docente y alumnos) de los colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander que facilitaron sus opiniones en el instrumento ECEI-Suarez2021 para analizar la variable Cultura de Emprendimiento e Innovación:

Tabla 3
Sujetos e instituciones participantes en el estudio

Institución Educativa	Directivo		Docente		Estudiante		Total	
	CEI	AC	CEI	AC	CEI	AC	CEI	AC
Colegio Andrés Bello	-	-	4,61	4,61	-	-	4,61	4,61
Colegio Antonio Nariño	4,39	4,28	4,27	4,13	3,98	4,01	4,21	4,14
Colegio Eustorgio Colmenares Baptista	4,28	3,5	4,2	4,16	3,98	3,92	4,15	3,86
Colegio Gonzalo Rivera Laguado	-	-	4,56	4,11			4,42	3,81
Instituto Nacional de Enseñanza Media Diversificada INEM “José Eusebio Caro”	-	-	4,09	3,96	3,69	3,55	3,73	3,59
Instituto Técnico Alejandro Gutiérrez Calderón	-	-	3,89	3,65	-	-	3,89	3,65
Instituto Técnico Guaimaral	4,78	4,78	4,28	4,22	-	-	4,44	4,41
Instituto Técnico Jorge Gaitán Duran	4,11	3,5	3,94	3,87	3,87	3,67	3,97	3,68
Colegio José Aquilino Duran	4,14	4,03	4,16	4,06	3,94	3,89	3,98	3,92
Colegio Julio Pérez Ferrero	3,81	3,81	4,32	4,07	4,02	3,9	4,03	3,91
Colegio La Divina Pastora	3,94	3,94	-	-	-	-	3,94	3,94
Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento	4,27	4,13	3,78	3,72	3,87	3,76	3,89	3,78
Colegio Gremios Unidos	3,5	3,5	4	3,82	3,75	3,64	3,78	3,66
Colegio Presbítero Daniel Jordan	3,44	3,5	4,17	4,06	3,9	3,75	4,02	3,89
Escuela Rural El Carmen de Tonchalá	-	-	2,83	2,67	3,76	3,54	3,58	3,37
Instituto Técnico San Francisco de Sales	4,39	4,28	-	-	-	-	4,39	4,28
Colegio Jose Aquilino Duran Sede Pedro Fortoul	-	-	4,61	4,61	-	-	4,61	4,61
Promedio general	2,65	2,54	3,36	3,24	2,28	2,21	3,58	3,68

Leyenda: Condiciones para el emprendimiento e Innovación (CEI) / Aprendizaje Científico (AC)

Fuente: Elaboración Propia (2021)

En la tabla 3 se observa la descripción de los sujetos encuestados y el total de instituciones educativas que participaron en el estudio, igualmente se evidencia que en algunas Instituciones solo brindan información uno o dos de los grupos de informantes representando la institución en un campo específico y sin información de los otros participantes, lo cual incide significativamente en el resultado total de las dimensiones, impactando los mismos ya que se logra evidenciar el cegamiento de los datos como se observa en la figura 2



Figura 2: Gráfica de medias de respuesta de los encuestados e instituciones participantes

Fuente: Elaboración Propia (2021)

A continuación, se presentan el FODA como matriz para la interpretación de los datos, la cual representa elementos significativos para construcción de las estrategias para generar una cultura de emprendimiento e innovación, se constituyó en consideración con las oportunidades-

fortaleza y las amenazas -debilidades evidenciadas en la información suministrada por los encuestados (directivos docentes y alumnos):

Cuadro 5
Oportunidades-Fortaleza Vs. Amenazas -Debilidades

Oportunidades	Fortalezas
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Recursos tecnológicos que brinda el gobierno. ✓ Políticas públicas enfocadas a la innovación y emprendimiento ✓ Complacencia de los stakeholder. ✓ Normativa gubernamental enfocadas para el emprendimiento e innovación. ✓ Apoyo internacional de entidades sin ánimo de lucro. ✓ Entidades con experiencias en emprendimiento e innovación 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ . Aceptación de diseños de aprendizaje tomando en cuenta los lineamientos para transformar la educación. ✓ Realización de actividades académicas para el logro de los objetivos ✓ Adopción de las prácticas asociadas a los procesos de transformación de la educación en emprendimiento e innovación acorde a las políticas públicas. ✓ Apoyo para educación al personal en temas profesionales en emprendimiento e innovación ✓ Proceso contratación de recursos sistematizados
Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Poca flexibilidad curricular cuando se presentan dificultades en el aprendizaje ✓ Los estudiantes no pueden dirigir su propio aprendizaje a través de las experiencias ✓ Escases de proyectos de vida que permitan buscar soluciones sociales ✓ Limitaciones en el uso de nuevas tecnologías para transmitir de conocimientos ✓ Restricciones para la socialización de temas propuestos abiertamente. ✓ Débil desarrollo extracurricular que motiven la reflexión del futuro laboral ✓ Baja recepción en las iniciativas o ideas de los estudiantes para mejorar los contenidos innovadores de aprendizaje. ✓ No se implementa ni se diseñan espacios para el desarrollo a base de experiencias para una cultura de emprendimiento e innovación ✓ Desconocimiento de las normas de emprendimiento e innovación ✓ Recursos económicos para la implementación de nuevos programas o nuevas tecnologías. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Analfabetismo ✓ Costumbres y cultura ✓ Enseñanzas para buscar empleo

Fuente: Elaboración Propia (2021)

Dentro de la matriz, se puede observar a nivel de debilidades y amenazas que, existen diferentes factores que tanto en los directivos, docentes y estudiantes impiden desarrollar condiciones para el emprendimiento e innovación, siguiendo solo parámetros que se establecen desde un plan curricular que limitan su pensamiento creativo e innovador, a buscar más allá de los programas, la exploración de nuevos puntos de vista y propósitos de vida, que permita desarrollar habilidades que a futuro pueden reflejarse en el desarrollo de nuevos empresarios o innovadores en cualquier aspecto, teniendo en cuenta que el desconocimiento de las normas y las costumbres de nuestra ciudad, impiden pensar más allá la educación no crean empresarios, solo están diseñadas para producir empleos. Frecuencia se dice: “ve a la escuela para que puedas obtener un buen empleo”.

No obstante, en la relación de oportunidades y fortalezas, son muchos los aspectos en los cuales se puede sacar ventaja para la implementación de estrategias que permitan generar un cultura de emprendimiento e innovación, teniendo en cuenta los diferentes factores que el gobierno ha implementado mediante la Ley 1014 de 2006 el promover el espíritu emprendedor en todos los estamentos educativos del país, Creando un marco interinstitucional que permita fomentar y desarrollar la cultura del emprendimiento y la creación de empresas, aprovechando a la generación denominada los millennials, que quieren estar informados de todo y tienen la capacidad de utilizar las herramientas tecnológicas que el mundo les está dando para pensar de una manera diferente y buscar nuevas alternativas que permitan salir de lo cotidiano y de esa cultura de prepararse para buscar empleo.

Partiendo del análisis estadístico hay diferentes maneras que se pueden implementar en el cambio o la transformación de la educación, buscando que los estudiantes tengan una visión holística para el desarrollo de habilidades blandas que ayudaran a desarrollar en su ser, un pensamiento emprendedor e innovador, para el desarrollo como persona, como profesional,

apalancando y direccionando el progreso empresarial de la región, con sus experiencias y nuevos conocimientos de educación a un nivel de transformación y avances tecnológicos.

Cuadro 6
Sinopsis de Estrategias

Debilidad -Oportunidad	Debilidad -Amenaza
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fomentar a través de incentivos la capacitación en emprendimiento e innovación para el fortalecer las habilidades y capacidades cognitivas. ✓ Proponer convenios transaccionales de transferencia de conocimiento con entidades gubernamentales avanzadas en emprendimiento e innovación. ✓ Apalancar recursos dentro del plan de desarrollo de la entidad para temas de emprendimiento e innovación ✓ Implementación de un plan de cultura organizacional encaminados al emprendimiento e innovación 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Implementación de un plan de vigilancia tecnológica y asignación de recursos a las necesidades en tecnología requeridas
Fortaleza – Oportunidad	Fortaleza -Amenaza
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Incentivar a través del plan de capacitaciones la inscripción en ofertas académicas de emprendimiento e innovación ✓ Diagnosticar, identificar y proponer propuestas y estrategias de emprendimiento e innovación 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formular propuestas de implementación para generar una cultura de emprendimiento e innovación, desde la educación secundaria

Fuente: Elaboración Propia (2021)

Capítulo V

Estrategias para generar Cultura, Emprendimiento e Innovación

Presentación de la propuesta

En correspondencia a los hallazgos obtenidos con el instrumento denominado ECEI-Suarez2021 para analizar la variable Cultura de emprendimiento e innovación, la información suministrada por los encuestados, así como a la revisión de los postulados teóricos como la perspectiva del investigador se formula las siguientes acciones en función proactiva, las cuales buscan el mejoramiento del ambiente escolar, promoviendo el aumento de actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los educandos y optimizar la calidad, el bienestar de los grupos de interés en el proceso pedagógicos para el desarrollo integral la comunidad educativa, y donde los estudiantes alcancen todo su potencial creativo.

Alcance y Justificación de las Estrategias

Al proponer la consolidación de competencias transversales en los educandos, el personal directivo y docentes de los colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander podrán desarrollar acciones donde adapten las mismas a las necesidades de los estudiantes. Asimismo, el investigador expone las siguientes estrategias con la finalidad de promover la planificación pedagógica para impactar el aprendizaje en entornos innovadoras e instauras la cultura de emprendimiento. A continuación, se describe cada una de ellas:

a) Desarrollo actividades académicas de talleres, charlas de empresario y emprendedores locales, regionales, nacionales que permitan actividades dinámicas, donde los estudiantes puedan representar su proyecto de vida y puedan identificarse con los panelistas.

b) Desarrollar actividades recreativas donde el estudiante puede expresar sus sentimientos a través de libros de construcción, donde el docente guie la construcción de su conocimiento, permitiendo la promoción de la Identidad con las actividades recreativas. Al ludificar el entorno de

aprendizaje se pueden desarrollar se encuentran crucigramas, sopa de letras, entre otros, para abordar problemas socioeconómicos locales, regionales y de frontera

c) Diseñar una actividad centrada en modelos constructivistas de empresarios con perspectivas crítica permitiendo confrontar las indicaciones con el análisis y la búsqueda de nuevas alternativas a problemas Glocles, hasta llegar a la toma de decisiones, permitiendo pensamiento lateral es decir más allá de lo que se le muestra en la teoría.

d) Fomentar alianzas estratégicas interinstitucionales desde la secretaría regional de educación, en participación con el sector socio-productivo y Educación Superior instituciones, para proyectar ciclos formativos para directivos y docentes apoyados en lo referido en el Art. 75 de Ley 2069 del 2020.

Objetivo

La principal finalidad de las estrategias se diseña para la transferencia del conocimiento derivado en la praxis de la presente investigación en el campo de estudio, con el propósito de producir una guía que origine el fortalecimiento de la cultura de emprendimiento e innovación en el Norte de Santander, Colombia

Acciones para desarrollar

Creación de redes o nodos que ayudaran a directivos y docentes a dedicar esfuerzo a mejorar la calidad de las actividades asignadas en la organización con la construcción de conocimientos creativos y lucidos que permitan la innovación, y estas sean una constante en los ciclos formativos de los educandos de las intuiciones públicas de la ciudad de Cúcuta.

Desarrollar programas de reconocimiento de buenas prácticas, el cual se centre en la honestidad, justicia, equidad, solidaridad, multiculturalidad, tolerancia, como recursos necesarios para preservar el control y la influencia ejercida en el ámbito académico, lo cual indica, que tanto estudiantes como docentes sean capaces de potenciar sus recursos para lograr mayor control de los procesos que debe protagonizar.

Crear espacios de participación donde se involucren los estudiantes permitiendo visualizar el manejo de los principios, estrategias y procesos de transferencias de conocimiento.

Sensibilizar a directivos y docentes sobre el valor educativo y social de la creatividad, así como su valor estratégico para adaptarse a los cambios que exige la integración educativa en el contexto social.

Diseñar material didáctico para darles participación a los grupos de interés en el sistema educativo, apoyado con la cámara de comercio, la secretaria de educación y otras instituciones, generando guías informativas, que se puedan compartir en plataformas educativas, aulas virtuales, juegos de mesa, entre otros.

Promover jornadas de integración donde se considere perseverancia, responsabilidad, igualdad, diálogo y dignidad, el cual permita la interrelación dialéctica, llevando a los estudiantes a generar conciencia con el entorno social y cultural en el que se desenvuelve. Esta acción permitirá que tanto directivos, docentes y estudiantes puedan tomar decisiones correctas, y escoger las opciones adecuadas, para un problema específico.

Desarrollar talleres de capacitación a docentes que permitan sistematizar conocimientos y habilidades de los emprendedores para la aplicación de programas de creatividad en el aula de clase.

Promover los programas de creatividad para los grupos de interés (directivos, docentes educandos) y demás involucrados en el proceso formativo, lo que instaura en el contexto una filosofía para la innovación.

En síntesis, las principales acciones para desarrollar como estrategias para fomentar el emprendimiento e innovación en instituciones educativas que se proponen son: cooperación interinstitucional, generación de material didáctico y lúdico (juegos en formato ABR - Aprendizaje Basado en Retos) para ser usado en medio de alternancia, Objetos virtuales de aprendizaje que permitan gamificar el aula de clases, guía de contenidos, infografías, entre otros.

Conclusiones

Ulterior a los procesos de recolección como del análisis de la información se procede a presentar las conclusiones, en correspondencia a cada uno de los objetivos específicos enunciados, que dan respuesta a la interrogante del estudio.

En correspondencia al En relación con el primer objetivo específico, *Establecer el diagnóstico de las condiciones usadas por directivos y docentes para fomentar la cultura de emprendimiento e innovación en estudiantes de educación media*, se concluye que la aprendibilidad, flexibilidad, aprender de errores, adaptativas, convergentes y divergentes se encuentran adecuadamente desarrollados, sin embargo, es necesario resaltar que raramente el tren directivo confía en las capacidades docentes para desarrollar actividades académicas, el PEI que apunten medianamente al mejoramiento de los procesos de enseñanza – aprendizaje; los docentes escasamente aprovechan la interacción con sus educandos para formular y desarrollar estrategias de enseñanza, por lo tanto, se requiere promover actividades lúdicas para satisfacer necesidades educativas en lo aprendices incrementando las oportunidades de colaboración de manera eficiente.

En relación con el segundo objetivo específico, *Idear la ruta del proceso de aprendizaje científico que fomente la cultura de emprendimiento en estudiantes de educación media para mejorar la calidad educativa*, se concluye que la creativa e imaginación, pensamiento crítico, experimentación, prácticas cotidianas, actividad reflexiva y resolución de problemas; son perfeccionados apropiadamente por los sujetos encuestados, es de resaltar que tanto directivos como docentes requiere implementar cambios en el proceso de enseñanza, la principal actividad en ser reajustada es la evaluación de los aprendizajes, así mismo, es imperioso vincular los medios digitales (redes sociales) con los métodos tradicionales para consolidar el saber hacer de manera

práctica y vivencial, para ello cada actor educativo de consolidar conocimientos básicos de la usabilidad de los nodo o redes virtuales para la individualización de los procesos académicos.

Por último, en relación con el tercer objetivo, se procedió a *Diseñar lineamientos teóricos – prácticos basados en estrategias didácticas que fomenten la cultura de emprendimiento e innovación en estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander*, los cuales, permite el mejoramiento de los espacios formativos en las Instituciones Educativas, señalando el alcance de las estrategias, su objetivo y la acciones a desarrollar, así como, la sinopsis estratégica.

Recomendaciones

Realizar cursos creativos de emprendimiento relacionados con los procesos comunicacionales de ideas donde el trinomio relacionar director / docente – estudiante, desde la realidad de acción estudiante -estudiante; estudiante – docente, estudiante – director y sus diferentes interrelaciones, creen habilidades para transferir competencias conocimiento, habilidades y actitudes en diferentes contextos, generando tantas opciones e ideas como sean posibles para abordar los problemas sociales, con esto, lo que se busca el procedimiento adecuado para resolver dificultades a los que el ser humano se puede enfrentar, acertando el empleo de la comunicación, para así favorecer al progreso de las relaciones interpersonales.

Fomentar la cultura de la innovación donde se desplieguen las competencias específicas y claves para facilitar la integral de la pluralidad director / docente – estudiante – entorno, y viceversa, mediante métodos nuevos que accedan a enfoques, acrecentando la creatividad, transformando la percepción paradigmática tradicional, formando ideas por medio de la astucia e ingenio, connota la dinámica creativa; proyectar es imaginar, el conjeturar es crear y el crear es materializar, en derivación es correcto aseverar que el saber hacer es el instrumento fundamental para diseñar nuestro futuro.

Se sugiere, recodificar las distribuciones de los comités académicos para fortalecer contenidos programáticos en pro de la cultura de emprendimiento, conformar equipos multidisciplinarios y multi interinstitucionales para consolidar el pensamiento crítico del proceso de aprendizaje e incorpora la lógica del innovador y emprendedor para el análisis de acciones para desarrollar complejidad en el proceso de creación de ideas de negocio.

Desarrollar actividades de innovación para cambiar ordenamientos institucionales para el ciclo de desaprender y aprender para educar a la psique desde la realidad del contexto, por ello la

comprensión cognitiva apertura un mayor grado de conocimiento confrontando las estructuras del saber científico para el emprendimiento en el entorno social, a través de sensibilizar la práctica de la innovación por medio de círculos para el aprendizaje asertivo esgrimiendo metodologías acertadas para desenvolver unidades de alto desempeño en pro del emprendimiento.

Se insta a incentivar la actitud crítico reflexiva, apoyada en la representación que el aprendizaje debe desarrollar el pensamiento lateral, así como liberar en los actores educativos que realiza innovación con una fuerte inclinación hacia la resolución de problemas igualmente a la búsqueda de soluciones fuera de los patrones habituales y naturales del pensamiento ortodoxo para el emprendimiento sostenible de ideas= valor.

Diseñar espacios que posibiliten el dialogo activo, dinámico, fluido inter e intradisciplinario propiciando ambientes vitales fructíferos que inspiren a los grupos de interés (directivos, docentes y estudiantes) a explorar la alquería del conocimiento y compartir su discernimiento así como el saber hacer e incentivando la divulgación de idea innovadores para la consolidación de negocios, con la finalidad de establecer un procedimiento práctico para cooperar en el intercambio de experiencias obtenidas en el proceso o fases de la exploración del conocimiento emprendedor.

Finalmente, toda organización educativa debe establecer cultura, emprendimiento e innovación para gestionar el conocimiento, en donde equipos/personas estén constantemente entusiastas por las premisas del SABER: QUIEN, COMO, POR QUE, y PARA QUE se busca soluciones; desarrollando estrategias encaminadas a robustecer la acción científica y su relevancia en proponer opciones solución a la problemáticas sociales, analizando situaciones, soluciones y aportaciones compatibles con la realidad, con el propósito de afianzar el comportamiento productivo sus actores en el ámbito de la innovación desarrolla competencias con el propósito de modificar conceptos, ampliando nuevos enfoques, acrecentando procesos creativos que generan ideas.

Referencias Bibliográficas

- Albornoz-Arias, N., Contreras-Velásquez, J. C., Espinosa-Castro, J. F., & Barrios, M. E. S. (2018). Cualidades emprendedoras en población de la Base de la Pirámide en Cúcuta, Colombia. *Contaduría y Administración*, 66(1).
- Alcaráz, R. R. (2011). *El emprendedor de éxito*. McGraw Hill. Cuarta edición. México.
- Arias F., (2012). *El Proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme, C.A. Ediciones Oriol. 6ta Edición. Revisión por Carlos Sabino y Jesús Reyes. Caracas – Venezuela.
- Ávila A., y Esquivel V., (2009). *Educación Inclusiva en nuestras Aulas. Coordinación educativa y cultural centroamericana. Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes*. Editorama, S.A. Centroamericanos de Educación Primaria o Básica. 2ª. Edición. Volumen 37. ISBN 978-9968-818-86-5. Recuperado en: <https://bit.ly/2KtJSqo>.
- Baena G., (2017). *Metodología de la investigación. Serie integral por competencias. Tercera edición ebook 2017*. México, D.F. recuperado en: <https://bit.ly/2NifuOu>.
- Basogain X., Olabe J., Rico M., Rodríguez L., y Amórtegui M., (2015). *Pensamiento computacional en las escuelas de Colombia: colaboración internacional de innovación en la educación*. The International Society for Technology in Education (ISTE). Sin más información. Recuperado en: <https://bit.ly/310MwYN>.
- Baustista L., (2017). *Actitud emprendedora y proyectos de vida en contexto vulnerable: un acercamiento con estudiantes de secundaria en San Juan de la Maguana. Doctorado en Psicología de la Educación en Desarrollo Humano en Contextos Multiculturales*. Universidad Autónoma De Santo Domingo.
- Bavaresco A (2008) *Metodología de la investigación educativa*. Universidad del Zulia. Maracaibo. Venezuela.
- Bentolila, S. y Clavijo, P. (2009). *La computadora como mediador simbólico de aprendizajes escolares*. *Revista Fundamentos en Humanidades* 2(3), 77-101.
- Bermejo R., Ruiz M., Ferrándiz C., Soto G., y Sainz M., (2014). *Pensamiento científico-creativo y rendimiento académico*. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*. 2014, Vol. 1, No. 1, 64-72. Murcia, España.
- Bernal, C. (2000). *Metodología de la investigación*. México. Pearson Educación. Segunda edición.
- Buchelli G., y Gil A., (2010). “Aproximación a una propuesta didáctica para la enseñabilidad de la Economía. II parte”. En: *Revista Académica e Institucional*, Páginas de la UCPR, 86: 21-38.
- Camacho T., Florés M., Gaibo D., Aguirre M., Castellano Y., y Murcia G. (2012). *Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo*. Sin más datos. Bogotá, D.C.

- Castillo M., (2015). *Emprendimiento y cultura: una aproximación al concepto de disonancia cultural. Aplicación en el sector turístico de la ciudad de Medellín, Colombia.* Tesis Doctoral. Universidad de las Palmas de Gran Canarias.
- Contreras N., y Castellano E., (2018). *Estrategia de formación para el desarrollo y fortalecimiento de emprendimientos rurales que aporta a la construcción de paz desde un enfoque sociocrítico en el parque científico de innovación social de la Universidad Minuto De Dios Para Cundinamarca.* Magíster en Educación con Énfasis en Gestión Educativa. Universidad Libre. Bogotá - Colombia.
- Creswill, J. (2005). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative Research (2a. Ed.)*. Upper Saddle River: Pearson Education Inc.
- Chávez, N (2007) *Introducción a la Investigación Educativa.* Venezuela: Ars Gráfica S.A.
- De Bono E., (2014), *El pensamiento lateral: Manual de creatividad.* Traducido por Traductores varios. Editor Grupo Planeta Spain. ISBN 8449330947, 9788449330940.
- De fomento a la cultura del emprendimiento. Ley 1014 de 2006. 26 de enero 2006 (Colombia).
- Díaz Barriga, F., Romero, E., y Heredia, A. (2012). *Diseño tecnopedagógico de portafolios electrónicos de aprendizaje: una experiencia con estudiantes universitarios.* Revista Electrónica de Investigación Educativa, 14(2), 103-117.
- Gualteros D., y Merchán L., (2016). *Perfil emprendedor de los estudiantes de grado once de los colegios oficiales del municipio de Chiquinquirá, Boyacá.* Licenciado en Administración De Empresas. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Hernández C., y Arano R., (2015). *El desarrollo de la cultura emprendedora en estudiantes universitarios para el fortalecimiento de la visión empresarial.* Revista de Ciencia Administrativa, 2015-1.
- Hernández R., Fernández C., y Baptista P., (2014). *Metodología de la investigación.* Best Seller. Sexta edición. ISBN: 978-1-4562-2396-0. Mc Graw Hill/Interamericana Editores, S.A. Recuperado en: <https://bit.ly/2KuIRKo>.
- Hidalgo L., (2014). *La Cultura del Emprendimiento y su Formación.* Revista Alternativas UCSG, 2014; 15(1):46-50 ISSN 1390 1915.
- Salinas, Francisco & Osorio, Lourdes (2012), *Emprendimiento y Economía Social, oportunidades y efectos en una sociedad en transformación.* Economía Pública, Social y Cooperativa, 75, 129-151.
- Spartz, J. M., & Weber, R. P. (2015), *Writing Entrepreneurs: A Survey of Attitudes, Habits, Skills, and Genres.* Journal of Business and Technical Communication, 29(4), 428-455. doi:10.1177/1050651915588145.

- Por medio del cual se impulsa el emprendimiento en Colombia. ley 2069 del 31 de diciembre de 2020 (Colombia).
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23a ed.).
- Leal, J. (2009). *La autonomía del sujeto investigador y la metodología de investigación*. Editorial 2da. Edición. Editorial de la Universidad de Carabobo
- Oslo Manual 2018: Guidelines for Collecting, Reporting and Using Data on Innovation, 4th Edition, The Measurement of Scientific, Technological and Innovation Activities, OECD Publishing, Paris/Eurostat, Luxembourg. <https://doi.org/10.1787/9789264304604-en>
- Mazuera-Arias, R., Albornoz-Arias, N., Vivas-García, M., Cuberos, M. A., Carreño-Paredes, M. T., Morffe Peraza, M. Á., ... & Sotelo Barrios, M. E. (2018). Emprendimiento, empleabilidad y política: una mirada globalizadora.
- McCraw, T (2013) Joseph Schumpeter: Innovación y destrucción creativa. N.º 1 edición. Ediciones de Belloch S.L. ISBN-13 : 978-8493616236
- Ministerio de Educación Nacional (2013). La innovación educativa en Colombia. Buenas prácticas para la innovación y las TIC en educación. Recuperado en: <https://bit.ly/32Np3vy>.
- Monsalve S., y Montes J., (2017). Impacto de las políticas públicas de ciencia, tecnología e innovación en la competitividad, como parte de una estrategia para la gestión de la innovación en las empresas sector TIC del Municipio de Medellín (Colombia). *Revista Espacios*. Vol. 38 (Nº 53) Año 2017. Pág. 3. Disponible en: <https://bit.ly/31PZQ3B>.
- Morales N., y Pariona I., (2018), El desarrollo de la cultura emprendedora en los egresados y estudiantes del séptimo al décimo ciclo de la carrera de Administración y Gerencia del Emprendimiento modalidad EPE de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC) y su influencia en la visión de sus empresas familiares. Licenciado en Administración y Gerencia del Emprendimiento. Universidad Peruana De Ciencias Aplicadas.
- Oliver A., Moré J., y Climent S., (2011). Traducción y tecnologías. Volumen 110 de manuales. Primera edición. Barcelona – España. Universidad Oberta de Catalunya. Editorial UOC.
- Oviedo P., y Goyes A., (2012). Innovar la enseñanza. Estrategias derivadas de la investigación. Maestría en docencia. Universidad de La Salle. Bogotá. Recuperado en: <https://bit.ly/2BP7bUU>
- Palella, S. y Martins, F. (2012), *Metodología de la Investigación Cuantitativa. 1a reimpresión*. ISBN: 980-273-445-4. FEDUPELL. Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas – Venezuela. - Recuperado en: <https://bit.ly/3tliVYq>
- Peña M., (2005). El ambiente de aprendizaje inclusivo en el aula. Una mirada a la colaboración entre pares en dos grupos integradores de primaria regular REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, vol. 3, núm. 1, 2005, pp. 817-822 Red

Iberoamericana de Investigación Sobre Cambio y Eficacia Escolar Madrid, España. E-ISSN: 1696-4713. Disponible en: <https://bit.ly/2IuyGrk>.

- Quinquer D, Llena M y París E (2008), Planificación y análisis de la práctica educativa: La secuencia formativa: fundamentos y aplicación. Volumen 191 de Biblioteca de aula. Quinta edición. Contribuciones ArturParcerisa Aran, Núria GinéFreixes. Editor Grao. Barcelona – España.
- Radrigán, Mario, Davila, Ana & Penaglia, Francesco (2012), Gestión y Liderazgos en los Emprendimientos Sociales: El caso del Sector No Lucrativo Chileno. Polis, Revista de la Universidad Bolivariana, 32(2).
- Rosselli, M., Jurado, M. B. y Matute, E., (2008). Las funciones ejecutivas a través de la vida. Revista de Neuropsicología, Neuropsiquiatría y Neurociencias, 8(1), 23- 46.
- Sales, G., (2018), Aprendizaje lúdico constructivista en lectoescritura y alfabetización. Revista científica multidisciplinaria base de conocimiento. Año 03, Ed. 07, vol. 01, págs. 80-92, julio de 2018. ISSN: 2448-0959. Recuperado en: <https://bit.ly/2K7EKGL>
- Sánchez S., (2017). Las competencias de los emprendedores egresados universitarios, su impacto en las aspiraciones de crecimiento y en el éxito de sus empresas. Tesis doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Sosa, R. J. O., Reyes, R. Ó. B., & López, A. N. (2014), The competitiveness of small and medium enterprises in colima. (English), 9(1), 1264-1270.
- Tamayo y Tamayo M., (2009). El Proceso de la Investigación Científica. Casos y Práctica. Quinta edición. México. Editorial Limusa.
- Urbina, C. L., Rodríguez, L. M. R., Mora, S. S. J., & Barrios, M. E. S. (2017). Los saberes disciplinares, didácticos y pedagógicos presentes en la práctica pedagógica de los docentes de matemáticas1. Prácticas pedagógicas, 812.
- Vieytes R (2004), Metodología de la Investigación en Organizaciones, Mercado y Sociedad. Epistemología y Técnicas. Editorial de las Ciencias. 1era Edición. Buenos Aires.
- Villalta M., Martinic S., y Guzmán M., (2011), Elementos de la interacción didáctica en la sala de clase que contribuyen al aprendizaje en contexto social vulnerable. Revista mexicana de investigación educativa. Versión impresa vol.16 no.51 México oct./dic. 2011.
- Yate D., (2016). Análisis de la política pública en ciencia, tecnología e innovación a través del modelo de capital intelectual CICBS y su impacto en el departamento de Cundinamarca desde el año 2000 a 2014. Universidad militar nueva granada. Facultad de ciencias económicas. Maestría en gestión de organizaciones. Bogotá D.C. disponible en: <https://bit.ly/2RuYRAT>.

Zambrano O., Espitia S., y Hernández J., (2016). Cultura del emprendimiento en instituciones de educación superior: estrategia de inclusión social. En *Desarrollo Gerencial Revista de la Facultad de Ciencias Económicas Administrativas y Contables de la Universidad Simón Bolívar – Colombia*. 9 (1).

ANEXOS

ANEXO A

Protocolo propuesto para la validación del instrumento



***ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR UNA CULTURA DE EMPRENDIMIENTO
E INNOVACIÓN***

**AUTOR:
Freddy Suárez Vera
Cód. 2019120118903**

**UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR SEDE CÚCUTA
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INNOVACIÓN
SAN JOSÉ DE CÚCUTA
2020**

***ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR UNA CULTURA DE EMPRENDIMIENTO
E INNOVACIÓN***

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

**Tutor y Cotutor metodológico:
Dr. Mauricio Sotelo Barrios
Dr. Omar Rozo Pérez
Dr. Yan Carlos Ureña Villamizar**

**Universidad Simón Bolívar Sede Cúcuta
Maestría en Administración de Empresas e Innovación
San José de Cúcuta
2020**

San José de Cúcuta, __ de enero de 2021

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Presente.

De mi consideración:

Por medio de la presente me dirijo a usted, con la finalidad de saludarle y solicitarle formalmente su contribución como validador del instrumento de recolección de información que se aplicará para elaborar el trabajo de grado, denominado: **“ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR UNA CULTURA DE EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN”**, como requisito exigido, para optar al título de *Magister en Administración e Innovación*, que otorga la Universidad Simón Bolívar.

De antemano agradezco su atención,

Atentamente,

Freddy Suárez Vera

Se anexa:

- Objetivos de la investigación
- Operacionalización de variables
- Instrumento de medición o encuesta
- Formato para dar constancia de validación

**UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR SEDE CÚCUTA
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INNOVACIÓN
SAN JOSÉ DE CÚCUTA**

Validación Del Instrumento

Datos del evaluador

Nombres y apellidos:	CC:
Nivel académico:	Fecha:
Cargo Actual:	Hora:
Firma:	

Título de la Investigación

***ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR UNA CULTURA DE EMPRENDIMIENTO
E INNOVACIÓN***

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Proponer estrategias para fomentar la cultura de emprendimiento e innovación en los estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.

Objetivos específicos

Establecer el diagnóstico de las condiciones usadas por directivos y docentes para fomentar la cultura de emprendimiento e innovación en estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.

Idear la ruta del proceso de aprendizaje científico que fomente la cultura de emprendimiento en estudiantes de educación media para mejorar la calidad educativa en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.

Diseñar lineamientos teóricos – prácticos basados en estrategias didácticas que fomenten la cultura de emprendimiento e innovación en estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.

4. SISTEMA DE VARIABLE

Cuadro 1
Operacionalización de variables

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítem
Cultura de Emprendimiento e Innovación	Condiciones para el emprendimiento e Innovación	Aprendibilidad	1,2,3
		Flexibilidad	4,5,6
		Aprender de Errores	7,8,9
		Adaptativas	10,11,12
		Convergentes	13,14,15
		Divergentes	16,17,18
	Aprendizaje Científico	Creativa e Imaginación	19,20,21
		Pensamiento Crítico	22,23,24
		Experimentación	25,26,27
		Prácticas Cotidianas	28,29,30
		Actividad Reflexiva	31,32,33
	Resolución de problemas	34,35,36	

Fuente: Propia

**UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR SEDE CÚCUTA
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS E INNOVACIÓN**

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

El presente instrumento busca validar mediante expertos (académicos investigadores) en el campo las ciencias administrativas, la encuesta que se aplicará durante el desarrollo de la investigación titulada “ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR UNA CULTURA DE EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN”. Solicitamos de manera respetuosa leer el instrumento y luego en la matriz de validación que encontrará al final de este, marcar con una equis (x) su criterio en cuanto a la pertinencia de cada uno de los aspectos a evaluar, entendiendo por pertinencia *a la relación estrecha entre la pregunta, los objetivos a lograr y el aspecto o parte del instrumento que se encuentra desarrollado* (Palella y Martins, 2010, p. 162).

En la matriz de validación encontrará tres indicadores de evaluación a cada pregunta: pertinencia, redacción y adecuación. Según Palella y Martins (2010), La pertinencia se refiere a la *relación estrecha entre la pregunta, los objetivos a lograr y el aspecto o parte del instrumento que se encuentra desarrollado. (...) La redacción es la interpretación unívoca del enunciado de la pregunta a través de la claridad y precisión en el uso del vocabulario técnico; la adecuación es la correspondencia entre el contenido de cada pregunta y el nivel de preparación o desempeño del entrevistado*(p:162).

En este sentido, a cada indicador (pertinencia, redacción y adecuación), debe asignarle una *apreciación cualitativa* teniendo en cuenta los códigos Bueno (B), Regular (R) y Deficiente (D). La definición de cada código se presenta en cuadro N° 1.

Cuadro 1: Apreciación cualitativa de los códigos.

Código	Apreciación Cualitativa
B	BUENO: El criterio se presenta en grado igual o ligeramente superior al mínimo aceptable.
R	REGULAR: El criterio no llega al mínimo aceptable, pero se acerca a él.
D	DEFICIENTE: El criterio está lejos de alcanzar el mínimo aceptable.

Fuente: Palella y Martins, 2010, p. 162.

Matriz de Validación

Variable:	Cultura de Emprendimiento e Innovación										
Dimensión:	Condiciones para el emprendimiento e Innovación										
Objetivo Específico:	Establecer el diagnóstico de las condiciones usadas por directivos y docentes para fomentar la cultura de emprendimiento e innovación en estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.										
N	ITEMS Usted como personal docente considera que:	Criterios de Validación									Observaciones
		Pertinencia con el tema en estudio			Redacción			Adecuación con el objetivo			
Aprendibilidad		B	R	D	B	R	D	B	R	D	
1	Elabora actividades académicas que le permitan determinar el logro de objetivos durante el proceso pedagógico.										
2	Reflexiona sobre el proceso de enseñanza reevaluando su práctica para el desarrollo del pensamiento.										
3	Asume en metodología que aplica una variable modificadora del proceso de enseñanza para estimular la creatividad.										
Flexibilidad											
4	Prevé las posibles complicaciones de aprendizaje de sus estudiantes.										
5	Con base en las complicaciones de aprendizaje elabora planes de contingencia para mitigarlas.										
6	Está dispuesto a considerar cambios en su modelo pedagógico atendiendo a situaciones especiales de aprendizaje para lograr el desarrollo del pensamiento.										
Aprender de Errores											
7	Propicia un ambiente de aprendizaje que estimule la creatividad, ayudándole a construir su propio conocimiento.										
8	Toma en cuenta el contexto biosocial del estudiante para elaborar la propuesta de aprendizaje.										
9	Asume el papel de facilitador del aprendizaje destacando el desarrollo intelectual de los estudiantes.										

Fuente: Propia, adaptación a partir de Palella y Martins, 2010, p. 162.

Leyenda: **B:** Bueno; **R:** Regular; **D:** Deficiente

Matriz de Validación

Variable:	Cultura de Emprendimiento e Innovación									
Dimensión:	Condiciones para el emprendimiento e Innovación									
Objetivo Específico:	Establecer el diagnóstico de las condiciones usadas por directivos y docentes para fomentar la cultura de emprendimiento e innovación en estudiantes de educación media en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.									
N	ITEMS Usted como personal docente considera que:	Criterios de Validación								
		Pertinencia con el tema en estudio			Redacción			Adecuación con el objetivo		
Adaptativas		B	R	D	B	R	D	B	R	D
10	Diseña su trabajo de curso atendiendo a la experiencia adquirida para desarrollar cultura de emprendimiento.									
11	Pone en escena su trabajo para el desarrollo de procesos innovadores en el aula.									
12	Está dispuesto a revisar los fundamentos teóricos en que basa su praxis pedagógica.									
Convergentes										
13	Fija metas de aprendizaje para el desarrollo de los contenidos programáticos para desarrollar cultura de emprendimiento.									
14	Elabora trabajos para los estudiantes que permita determinar el nivel alcanzado por cada uno de ellos en procesos innovadores.									
15	Diseña los contenidos de aprendizaje tomando en cuenta los lineamientos dictados para transformar la educación.									
Divergentes										
16	Aprovecha las propuestas de los estudiantes para elaborar los contenidos de aprendizaje innovadores.									
17	Suprime cualquier obstáculo que inhiba la libre expresión del estudiante que impida el desarrollo de emprendimientos.									
18	Asume el papel de auxiliar del aprendizaje, estimulando el pensamiento creativo del estudiante.									

Fuente: Propia, adaptación a partir de Palella y Martins, 2010, p. 162.

Leyenda: **B:** Bueno; **R:** Regular; **D:** Deficiente

Matriz de Validación

Variable:	Cultura de Emprendimiento e Innovación										
Dimensión:	Aprendizaje Científico										
Objetivo Específico:	Idear la ruta del proceso de aprendizaje científico que fomente la cultura de emprendimiento en estudiantes de educación media para mejorar la calidad educativa en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.										
N	ITEMS Usted como personal docente considera que:	Criterios de Validación									Observaciones
		Pertinencia con el tema en estudio			Redacción			Adecuación con el objetivo			
	Creativa e Imaginación	B	R	D	B	R	D	B	R	D	
19	Muestra originalidad en la producción de ideas nuevas desde la construcción de actividades académicas.										
20	Produce respuestas originales ante cualquier situación presentada en el aula de clase.										
21	Propicia la imaginación en el desarrollo de las actividades académicas.										
	Pensamiento Crítico										
22	El estudiante puede dirigir su propio proceso de aprendizaje a través de su experiencia.										
23	Desvía de lo planificado por atender las inquietudes intelectuales de los estudiantes.										
24	Fomenta la discusión abierta sobre cualquier tema que los estudiantes propongan.										
	Experimentación										
25	Plantea actividades cuya elaboración necesita del uso de ayudas tecnológicas.										
26	Fomenta el uso de las redes sociales como facilitador en la transmisión de conocimiento útiles.										
27	Plantea situaciones problemas cuya solución involucra el uso del pensamiento creativo de sus estudiantes.										

Fuente: Propia, adaptación a partir de Palella y Martins, 2010, p. 162.

Leyenda: **B:** Bueno; **R:** Regular; **D:** Deficiente

Matriz de Validación

Variable:	Cultura de Emprendimiento e Innovación										
Dimensión:	Aprendizaje Científico										
Objetivo Específico:	Idear la ruta del proceso de aprendizaje científico que fomente la cultura de emprendimiento en estudiantes de educación media para mejorar la calidad educativa en colegios públicos en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.										
N	ITEMS Usted como personal docente considera que:	Criterios de Validación									Observaciones
		Pertinencia con el tema en estudio			Redacción			Adecuación con el objetivo			
	Prácticas Cotidianas	B	R	D	B	R	D	B	R	D	
28	Estimula la práctica de experiencias que permitan acceder a prácticas flexibles e innovadoras.										
29	Plantea los contenidos de aprendizaje tomando en cuenta los intereses del estudiante.										
30	Diseña ambientes de aprendizaje estimulantes para el desarrollo de la creatividad.										
	Actividad Reflexiva										
31	Tiene capacidad de animar la reflexión del futuro laboral a través desarrollar actividades extra-cátedras.										
32	Formula ideas de manera coherente para el desarrollo de situaciones futuras estimulando respuestas creativas.										
33	Expresa sus pensamientos sin infringir en los demás de manera negativa.										
	Resolución de problemas										
34	Elabora contenidos programáticos a través de proyectos que involucran asignaturas para buscar alternativas de solución a problemas sociales.										
35	Diseña actividades que promueven el trabajo cooperativo en el aula de clases.										
36	Flexibiliza la actividad académica estimulando la diversidad de roles de sus educandos.										

Fuente: Propia, adaptación a partir de Palella y Martins, 2010, p. 162.

Leyenda: **B:** Bueno; **R:** Regular; **D:** Deficiente

UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN E INNOVACIÓN

Constancia de validación del instrumento

Quién suscribe, **Nombre (s) y Apellidos**, a través del presente manifiesto que he validado el instrumento de recolección de información diseñado por Freddy Suárez Vera, Identificado (s) con la cédula N° 13.512.060 de Bucaramanga, estudiante de la Maestría en Administración de Empresas e Innovación en la Universidad Simón Bolívar, cuyo trabajo de grado tiene por objetivo general: *Estrategias para fomentar una Cultura De Emprendimiento e Innovación*

En constancia se forma el día **__ del mes de _____ de 2021**, en la ciudad de San José de Cúcuta.

Nombres y Apellidos:

Cédula:

Lugar y Fecha:

Firma: _____

UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN E INNOVACIÓN

Constancia de validación del instrumento

Quién suscribe, **LUCY THAMARA USECHE COGOLLO**, a través del presente manifiesto que he validado el instrumento de recolección de información diseñado por Freddy Suárez Vera, Identificado (s) con la cédula N° 13.512.060 de Bucaramanga, estudiante de la Maestría en Administración de Empresas e Innovación en la Universidad Simón Bolívar, cuyo trabajo de grado tiene por objetivo general: *Estrategias para fomentar una Cultura De Emprendimiento e Innovación.*

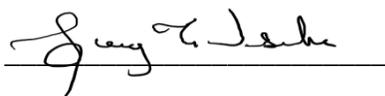
En mi consideración el instrumento Cuestionario tiene los elementos de suficiencia y consistencia interna para su aplicación. Sin embargo, se hacen las recomendaciones oportunas en algunos Ítems para su optimación.

En constancia se firma el día 05 del mes de marzo de 2021, en la ciudad de San José de Cúcuta.

Nombres y Apellidos: Lucy Thamara Useche Cogollo

Cédula: 1093888273

Lugar y Fecha: Cúcuta., 05 de marzo de 2021

Firma: 

UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN E INNOVACIÓN

Constancia de validación del instrumento

Quién suscribe, **Roberto Carlos Ontiveros Cepeda**, a través del presente manifiesto que he validado el instrumento de recolección de información diseñado por Freddy Suárez Vera, Identificado (s) con la cédula N° 13.512.060 de Bucaramanga, estudiante de la Maestría en Administración de Empresas e Innovación en la Universidad Simón Bolívar, cuyo trabajo de grado tiene por objetivo general:
Estrategias para fomentar una Cultura De Emprendimiento e Innovación

En constancia se forma el día 15 del mes de marzo de 2021, en la ciudad de San José de Cúcuta.

Nombres y Apellidos: Roberto Carlos Ontiveros Cepeda

Cédula: 11.108.034

Lugar y Fecha: Rubio, 15 de marzo de 2021

Firma: 

UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN E INNOVACIÓN

Constancia de validación del instrumento

Quién suscribe, **Elkin Ricardo Quiñones Agamez**, Identificado con la cédula N° 10'771.660 de Montería, a través del presente manifiesto que he validado el instrumento de recolección de información diseñado por Freddy Suárez Vera, Identificado (s) con la cédula N° 13.512.060 de Bucaramanga, estudiante de la Maestría en Administración de Empresas e Innovación en la Universidad Simón Bolívar, cuyo trabajo de grado tiene por objetivo general: *Estrategias para fomentar una Cultura De Emprendimiento e Innovación*

En constancia se forma el día 17 del mes de marzo de 2021, en la ciudad de San José de Cúcuta.

Nombres y Apellidos: Elkin Ricardo Quiñones Agamez

Cédula: 10'771.660 de Montería

Lugar y Fecha: Rubio, 17 de marzo de 2021

Firma:



ANEXO B

Instrumento de Recolección de la Información

Instrumento de Recolección de la Información

Dirigido al Personal Directivo

Usted como director considera que:

N	ITEMS	Alternativas				
		MF	F	O	R	N
1	Elabora actividades académicas que le permitan determinar el logro de objetivos durante el proceso pedagógico.					
2	Reflexiona sobre el proceso de enseñanza reevaluando su práctica para el desarrollo del pensamiento.					
3	Asume en metodología que aplica una variable modificadora del proceso de enseñanza para estimular la creatividad.					
4	Prevé las posibles complicaciones de aprendizaje de sus estudiantes.					
5	Con base en las complicaciones de aprendizaje elabora planes de contingencia para mitigarlas.					
6	Atiende a situaciones especiales de aprendizaje para lograr el desarrollo del pensamiento.					
7	Propicia un ambiente de aprendizaje que estimule la creatividad, ayudándole a construir su propio conocimiento.					
8	Toma en cuenta el contexto biosocial del estudiante para elaborar la propuesta de aprendizaje.					
9	Asume el papel de facilitador del aprendizaje destacando el desarrollo intelectual de los estudiantes.					
10	Diseña su trabajo de curso atendiendo a la experiencia adquirida para desarrollar cultura de emprendimiento.					
11	Pone en escena su trabajo para el desarrollo de procesos innovadores en el aula.					
12	Revisa los fundamentos teóricos en que basa su praxis pedagógica.					
13	Fija metas de aprendizaje para el desarrollo de los contenidos programáticos para desarrollar cultura de emprendimiento.					
14	Elabora trabajos para los estudiantes que permita determinar el nivel alcanzado por cada uno de ellos en procesos innovadores.					
15	Diseña los contenidos de aprendizaje tomando en cuenta los lineamientos dictados para transformar la educación.					
16	Aprovecha las propuestas de los estudiantes para elaborar los contenidos de aprendizaje innovadores.					
17	Suprime cualquier obstáculo que inhiba la libre expresión del estudiante que impida el desarrollo de emprendimientos.					

Leyenda: Muy Frecuentemente (MF), Frecuentemente (F), Ocasionalmente (O), Raramente (R) y Nunca (N)

Usted como director considera que:

N	ITEMS	Alternativas				
		MF	F	O	R	N
18	Asume el papel de auxiliar del aprendizaje, estimulando el pensamiento creativo del estudiante.					
19	Muestra originalidad en la producción de ideas nuevas desde la construcción de actividades académicas.					
20	Produce respuestas originales ante cualquier situación presentada en el aula de clase.					
21	Propicia la imaginación en el desarrollo de las actividades académicas.					
22	El estudiante puede dirigir su propio proceso de aprendizaje a través de su experiencia.					
23	Desvía de lo planificado por atender las inquietudes intelectuales de los estudiantes.					
24	Fomenta la discusión abierta sobre cualquier tema que los estudiantes propongan.					
25	Plantea actividades cuya elaboración necesita del uso de ayudas tecnológicas.					
26	Fomenta el uso de las redes sociales como facilitador en la transmisión de conocimiento útiles.					
27	Plantea situaciones problemas cuya solución involucra el uso del pensamiento creativo de sus estudiantes.					
28	Estimula la práctica de experiencias que permitan acceder a prácticas flexibles e innovadoras.					
29	Plantea los contenidos de aprendizaje tomando en cuenta los intereses del estudiante.					
30	Diseña ambientes de aprendizaje estimulantes para el desarrollo de la creatividad.					
31	Tiene capacidad de animar la reflexión del futuro laboral a través desarrollar actividades extra-cátedras.					
32	Formula ideas de manera coherente para el desarrollo de situaciones futuras estimulando respuestas creativas.					
33	Expresa sus pensamientos sin infringir en los demás de manera negativa.					
34	Elabora contenidos programáticos a través de proyectos que involucran asignaturas para buscar alternativas de solución a problemas sociales.					
35	Diseña actividades que promueven el trabajo cooperativo en el aula de clases.					
36	Flexibiliza la actividad académica estimulando la diversidad de roles de sus educandos.					

Leyenda: Muy Frecuentemente (MF), Frecuentemente (F), Ocasionalmente (O), Raramente (R) y Nunca (N)

Instrumento de Recolección de la Información

Dirigido al Personal Docente

Usted como docente considera que:

N	ITEMS	Alternativas				
		MF	F	O	R	N
1	Elabora actividades académicas que le permitan determinar el logro de objetivos durante el proceso pedagógico.					
2	Reflexiona sobre el proceso de enseñanza reevaluando su práctica para el desarrollo del pensamiento.					
3	Asume en metodología que aplica una variable modificadora del proceso de enseñanza para estimular la creatividad.					
4	Prevé las posibles complicaciones de aprendizaje de sus estudiantes.					
5	Con base en las complicaciones de aprendizaje elabora planes de contingencia para mitigarlas.					
6	Atiende a situaciones especiales de aprendizaje para lograr el desarrollo del pensamiento.					
7	Propicia un ambiente de aprendizaje que estimule la creatividad, ayudándole a construir su propio conocimiento.					
8	Toma en cuenta el contexto biosocial del estudiante para elaborar la propuesta de aprendizaje.					
9	Asume el papel de facilitador del aprendizaje destacando el desarrollo intelectual de los estudiantes.					
10	Diseña su trabajo de curso atendiendo a la experiencia adquirida para desarrollar cultura de emprendimiento.					
11	Pone en escena su trabajo para el desarrollo de procesos innovadores en el aula.					
12	Revisa los fundamentos teóricos en que basa su praxis pedagógica.					
13	Fija metas de aprendizaje para el desarrollo de los contenidos programáticos para desarrollar cultura de emprendimiento.					
14	Elabora trabajos para los estudiantes que permita determinar el nivel alcanzado por cada uno de ellos en procesos innovadores.					
15	Diseña los contenidos de aprendizaje tomando en cuenta los lineamientos dictados para transformar la educación.					
16	Aprovecha las propuestas de los estudiantes para elaborar los contenidos de aprendizaje innovadores.					
17	Suprime cualquier obstáculo que inhiba la libre expresión del estudiante que impida el desarrollo de emprendimientos.					

Leyenda: Muy Frecuentemente (MF), Frecuentemente (F), Ocasionalmente (O), Raramente (R) y Nunca (N)

Usted como docente considera que:

N	ITEMS	Alternativas				
		MF	F	O	R	N
18	Asume el papel de auxiliar del aprendizaje, estimulando el pensamiento creativo del estudiante.					
19	Muestra originalidad en la producción de ideas nuevas desde la construcción de actividades académicas.					
20	Produce respuestas originales ante cualquier situación presentada en el aula de clase.					
21	Propicia la imaginación en el desarrollo de las actividades académicas.					
22	El estudiante puede dirigir su propio proceso de aprendizaje a través de su experiencia.					
23	Desvía de lo planificado por atender las inquietudes intelectuales de los estudiantes.					
24	Fomenta la discusión abierta sobre cualquier tema que los estudiantes propongan.					
25	Plantea actividades cuya elaboración necesita del uso de ayudas tecnológicas.					
26	Fomenta el uso de las redes sociales como facilitador en la transmisión de conocimiento útiles.					
27	Plantea situaciones problemas cuya solución involucra el uso del pensamiento creativo de sus estudiantes.					
28	Estimula la práctica de experiencias que permitan acceder a prácticas flexibles e innovadoras.					
29	Plantea los contenidos de aprendizaje tomando en cuenta los intereses del estudiante.					
30	Diseña ambientes de aprendizaje estimulantes para el desarrollo de la creatividad.					
31	Tiene capacidad de animar la reflexión del futuro laboral a través desarrollar actividades extra-cátedras.					
32	Formula ideas de manera coherente para el desarrollo de situaciones futuras estimulando respuestas creativas.					
33	Expresa sus pensamientos sin infringir en los demás de manera negativa.					
34	Elabora contenidos programáticos a través de proyectos que involucran asignaturas para buscar alternativas de solución a problemas sociales.					
35	Diseña actividades que promueven el trabajo cooperativo en el aula de clases.					
36	Flexibiliza la actividad académica estimulando la diversidad de roles de sus educandos.					

Leyenda: Muy Frecuentemente (MF), Frecuentemente (F), Ocasionalmente (O), Raramente (R) y Nunca (N)

Instrumento de Recolección de la Información

Dirigido a Estudiantes

Usted como estudiante considera que el docente:

N	ITEMS	Alternativas				
		MF	F	O	R	N
1	Elabora actividades académicas que le permitan determinar el logro de objetivos durante el proceso pedagógico.					
2	Reflexiona sobre el proceso de enseñanza reevaluando su práctica para el desarrollo del pensamiento.					
3	Asume en metodología que aplica una variable modificadora del proceso de enseñanza para estimular la creatividad.					
4	Prevé las posibles complicaciones de aprendizaje de sus estudiantes.					
5	Con base en las complicaciones de aprendizaje elabora planes de contingencia para mitigarlas.					
6	Atiende a situaciones especiales de aprendizaje para lograr el desarrollo del pensamiento.					
7	Propicia un ambiente de aprendizaje que estimule la creatividad, ayudándole a construir su propio conocimiento.					
8	Toma en cuenta el contexto biosocial del estudiante para elaborar la propuesta de aprendizaje.					
9	Asume el papel de facilitador del aprendizaje destacando el desarrollo intelectual de los estudiantes.					
10	Diseña su trabajo de curso atendiendo a la experiencia adquirida para desarrollar cultura de emprendimiento.					
11	Pone en escena su trabajo para el desarrollo de procesos innovadores en el aula.					
12	Revisa los fundamentos teóricos en que basa su praxis pedagógica.					
13	Fija metas de aprendizaje para el desarrollo de los contenidos programáticos para desarrollar cultura de emprendimiento.					
14	Elabora trabajos para los estudiantes que permita determinar el nivel alcanzado por cada uno de ellos en procesos innovadores.					
15	Diseña los contenidos de aprendizaje tomando en cuenta los lineamientos dictados para transformar la educación.					
16	Aprovecha las propuestas de los estudiantes para elaborar los contenidos de aprendizaje innovadores.					
17	Suprime cualquier obstáculo que inhiba la libre expresión del estudiante que impida el desarrollo de emprendimientos.					

Leyenda: Muy Frecuentemente (MF), Frecuentemente (F), Ocasionalmente (O), Raramente (R) y Nunca (N)

Usted como estudiante considera que el docente:

N	ITEMS	Alternativas				
		MF	F	O	R	N
18	Asume el papel de auxiliar del aprendizaje, estimulando el pensamiento creativo del estudiante.					
19	Muestra originalidad en la producción de ideas nuevas desde la construcción de actividades académicas.					
20	Produce respuestas originales ante cualquier situación presentada en el aula de clase.					
21	Propicia la imaginación en el desarrollo de las actividades académicas.					
22	El estudiante puede dirigir su propio proceso de aprendizaje a través de su experiencia.					
23	Desvía de lo planificado por atender las inquietudes intelectuales de los estudiantes.					
24	Fomenta la discusión abierta sobre cualquier tema que los estudiantes propongan.					
25	Plantea actividades cuya elaboración necesita del uso de ayudas tecnológicas.					
26	Fomenta el uso de las redes sociales como facilitador en la transmisión de conocimiento útiles.					
27	Plantea situaciones problemas cuya solución involucra el uso del pensamiento creativo de sus estudiantes.					
28	Estimula la práctica de experiencias que permitan acceder a prácticas flexibles e innovadoras.					
29	Plantea los contenidos de aprendizaje tomando en cuenta los intereses del estudiante.					
30	Diseña ambientes de aprendizaje estimulantes para el desarrollo de la creatividad.					
31	Tiene capacidad de animar la reflexión del futuro laboral a través desarrollar actividades extra-cátedras.					
32	Formula ideas de manera coherente para el desarrollo de situaciones futuras estimulando respuestas creativas.					
33	Expresa sus pensamientos sin infringir en los demás de manera negativa.					
34	Elabora contenidos programáticos a través de proyectos que involucran asignaturas para buscar alternativas de solución a problemas sociales.					
35	Diseña actividades que promueven el trabajo cooperativo en el aula de clases.					
36	Flexibiliza la actividad académica estimulando la diversidad de roles de sus educandos.					

Leyenda: Muy Frecuentemente (MF), Frecuentemente (F), Ocasionalmente (O), Raramente (R) y Nunca (N)

ANEXO C

Análisis de Escala para la Fiabilidad del Instrumento

ANALISIS DE FIABILIDAD

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	T	
1	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	116
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	41	
3	1	2	2	2	1	3	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	3	53	
4	2	2	3	2	1	3	3	1	1	1	2	2	2	1	1	3	1	1	3	1	1	1	1	2	1	3	2	2	1	3	2	3	2	3	2	3	68	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	41	
6	2	2	2	1	1	1	3	3	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	1	1	1	2	1	1	1	3	4	3	75	
7	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	3	55	
8	2	1	3	1	2	2	4	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	2	2	3	2	1	3	3	4	4	100	
9	2	1	1	1	2	3	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	4	2	2	56	
10	2	4	4	3	2	1	4	4	4	3	3	4	2	4	3	1	4	3	1	4	3	3	4	3	4	1	4	3	3	1	3	3	3	3	3	3	107	
□	18	20	22	19	16	20	26	19	17	19	19	18	19	19	18	17	19	18	17	19	18	18	22	22	22	20	20	17	15	17	21	22	18	27	25	29	712	
X	21	25	27	23	20	22	32	25	23	25	25	25	23	24	22	19	24	21	19	23	21	23	26	27	26	22	24	21	25	27	23	20	22	32	25	23	21	
Si	1,42	2,43	2,25	1,40	1,42	1,86	1,89	2,48	1,62	2,48	2,46	2,24	1,48	1,47	1,43	1,89	2,27	2,29	2,40	2,40	2,75	2,43	1,64	2,14	2,40	2,20	2,49	1,42	2,43	2,25	1,40	1,42	1,86	1,89	2,48	1,62	50,2	
St²	1,96	2,34	2,56	2,12	1,78	2,23	2,26	2,33	2,12	2,85	2,78	3,00	2,73	2,78	3,21	2,34	2,39	2,21	2,35	1,58	2,39	1,83	2,35	2,66	2,04	2,30	1,98	1,96	2,34	2,56	2,12	1,78	2,23	2,26	2,33	2,12	56,7	

RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (ALPHA)

Reliability Coefficients

N° de Casos = 10

N° de Ítems = 36

Alpha = 0,90

Fuente: SPSS (Versión Trial)

Análisis de Fiabilidad

Para obtener el grado de confiabilidad utilizó el coeficiente de Alfa Cronbach, el cual fue elegido por ser el estadístico apropiado, en este sentido, será categorizado según un baremo previamente establecido por Palella y Martins (2012) que se constituyó con base en las magnitudes que ofrecen las alternativas en 5 rangos que van del 0,00 a 1,00.

Baremo de Interpretación del Coeficiente de Alfa Cronbach

Magnitud	Rango
Muy Alta	$0,81 \leq x \leq 1,00$
Alta	$0,61 \leq x \leq 0,80$
Moderada	$0,41 \leq x < 0,60$
Baja	$0,21 \leq x < 0,40$
Muy Baja	$0,01 \leq x < 0,20$

Fuente: Palella y Martins (2012, p 169)

Ahora bien, para determinar la confiabilidad del instrumento de medición se realizó una prueba piloto a 10 sujetos escogidos al azar y que poseen características similares a la población de objeto de estudio, dicha prueba se aplicó en el colegio público del municipio de los patios, norte de Santander. Aunado a lo anterior, sólo requiere de una aplicación determinándose la confiabilidad, a través de la siguiente fórmula:

$$R_{kk} = \frac{K}{K-1} * \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{\sum S_t^2} \right]$$

Dónde:

K = N° de Ítems.

S = Sumatoria.

Si = Varianza de cada ítem.

St² = Varianza de los Puntajes Totales.

Ahora bien, una vez obtenidos los resultados por el software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) usado en las ciencias sociales se procede a la sustitución de los datos:

$$K = 36$$

$$S_i = 50,2$$

$$S_t^2 = 56,7$$

$$r_{KK} = \frac{36}{36-1} * \left[1 - \frac{50,2}{56,7} \right]$$

$$r_{KK} = 1,03 * [49,2] = 1,03 * 0,87 = 0,896 = 0.90$$

$$56,7$$

Una vez suministrados los datos se procedió al análisis ubicando el coeficiente Alfa de Cronbach en la Magnitud Muy alto en atención al baremo establecido, lo que determina la confiabilidad del instrumento, reiterando la pertinencia de este para su aplicación y practica en la población a investigar, el resultado es considerado con un índice Muy Alto.