

**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE NUEVO LEON**

**FACULTAD DE ARTES VISUALES**

**CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO**

**PROPUESTA DE TALLER PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS  
DE CREATIVIDAD, INNOVACION Y EMPRENDIMIENTO DIRIGIDO A NIVELES  
DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR, SUPERIOR Y EDUCACIÓN CONTINUA**

**PRESENTADO POR:**

**LIC. ADRIANA MARTINEZ GARZA**

**ASESOR:**

**DR. JESUS EDUARDO OLIVA ABARCA**

**COMO REQUISITO PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRIA EN**

**ARTES CON ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN**

## **ACTA DE APROBACIÓN DE TESIS DE MAESTRÍA**

(De acuerdo al RGSP aprobado, el 12 de junio de 2012 Art. 107, 115, 116, 118, 119, 120, 121, 126, 146 y 148)

### **PROPUESTA DE TALLER PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS DE CREATIVIDAD, INNOVACION Y EMPRENDIMIENTO DIRIGIDO A NIVELES DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR, SUPERIOR Y EDUCACIÓN CONTINUA**

#### **Comité de evaluación de la Tesis**

**Director:** \_\_\_\_\_

**Secretario:** \_\_\_\_\_

**Vocal:** \_\_\_\_\_

**Monterrey, Nuevo León, a 07 de Octubre del 2022**

**“ALERE FLAMMAM VERITATIS”**

**DR. JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA**

---

**SUBDIRECTOR DEL CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO**

## **Dedicatoria**

Quiero dedicar esta tesis de postgrado primeramente a Dios por permitirme culminar con éxito mi tan anhelada maestría, por darme salud y fortaleza en todo momento y llenarme de ánimo para enfrentar las dificultades. Dedico con todo mi corazón esta tesis a mis padres Lorenzo e Irene pues gracias a ellos recibí el empuje para concluir este proyecto, por eso les ofrezco mi trabajo como ofrenda de su amor de padres.

A mis hijos Roberto y Lorenzo pues ellos son la motivación y el motor de mi vida, la razón por la que tengo fuerza para crecer como persona y profesionalmente.

A mis hermanas Irene y Gabriela por su apoyo y fe en mí, por siempre acompañarme en todo momento, gracias a su cariño sincero he podido ir hacia adelante en mi vida.

A mis cuñados Francisco y Javier por su apoyo pues han jugado un importante papel en mi vida y en mi destino.

A mis sobrinos Bárbara, Marcelo, Eugenio, Dany y Gabriel por su cariño y por compartir sus conocimientos conmigo.

A los Maestros Jose Arturo Salinas Garza, Mauricio Martínez y Graciela Treviño por ser quienes tuvieron fe en mi cuando buscaba volver a empezar en mi vida profesional.

Al Dr. Edgar Armando Cortes García por su cariño y apoyo.

A mis amigas; Gabriela Garza, Ana Isabel Hernández, Alejandra Solís, Mónica Díaz, Mónica Troselly, etc, son muchas, por su cariño y apoyo.

A mi asesor Dr. Eduardo Oliva Abarca por acompañarme en este viaje y aportarme una grandiosa asesoría académica, fue el pilar fundamental en la elaboración de este trabajo de grado, sus conocimientos y enseñanzas tuvieron un gran valor.

## **Agradecimientos**

A Dios.

A mis padres por su fe en mí y apoyo incondicional.

A mis hijos por ser mi motivación y motor para seguir adelante en este proyecto, por ser mi inspiración para convertirme en mi mejor versión.

A mis hermanas, cuñados, sobrinos y amigas.

Al Dr. Edgar Armando Cortés García.

A mi asesor Dr. Eduardo Oliva Abarca

## Tabla de contenido

<b>INTRODUCCION .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Descripción del proyecto .....</b>	<b>9</b>
<b>1.3 Justificación.....</b>	<b>9</b>
<b>1.4 Objetivos .....</b>	<b>13</b>
<b>1.5 Metas .....</b>	<b>14</b>
<b>1.6 Población beneficiada.....</b>	<b>14</b>
<b>CAPITULO 2 Marco Teórico .....</b>	<b>15</b>
<b>2.1 Laboratorios Creativos .....</b>	<b>15</b>
<b>2.2 Inteligencia emocional .....</b>	<b>17</b>
<b>2.3 Aprendizaje por Competencias .....</b>	<b>19</b>
<b>2.4 Educación Artística y Creativa .....</b>	<b>23</b>
<b>2.5 Desarrollo de Mentalidad.....</b>	<b>25</b>
<b>2.5.1 Mentalidad Creativa.....</b>	<b>27</b>
<b>2.5.2 Mentalidad Innovadora .....</b>	<b>30</b>
<b>2.5.3 Mentalidad Emprendedora .....</b>	<b>33</b>
<b>2.6 Trabajo en Equipo .....</b>	<b>36</b>
<b>CAPITULO 3 Metodología .....</b>	<b>39</b>
<b>3.1 Fase I. Exploración, valoración y planeación.....</b>	<b>40</b>
<b>3.2 METODOLOGIA IN SITU .....</b>	<b>45</b>
<b>CAPITULO 4 .....</b>	<b>49</b>
<b>PROPUESTA DE TALLER .....</b>	<b>49</b>
<b>Taller para desarrollar las competencias de creatividad, innovación y emprendimiento .....</b>	<b>49</b>
<b>4.1 Cronograma de actividades.....</b>	<b>49</b>
<b>4.2. Calendarización de actividades.....</b>	<b>54</b>
<b>4.4 Indicadores de evaluación.....</b>	<b>55</b>
<b>4.5 Factores externos condicionantes y plan de contingencia .....</b>	<b>56</b>

<b>1. Mentalidad creativa .....</b>	<b>57</b>
<b>1.1 Sesión 1. Exploración con los sentidos. ....</b>	<b>57</b>
<b>1.2 Sesión 2 Brainstroming y Conexiones forzadas.....</b>	<b>58</b>
<b>1.3. Sesión: Análisis de Casos .....</b>	<b>61</b>
<b>2. Mentalidad Innovadora.....</b>	<b>63</b>
<b>2.1 Sesión 1 Analiza mediante la metodología disign thinking .....</b>	<b>64</b>
<b>2.2 Sesión Actividad de human center disign.....</b>	<b>67</b>
<b>2.3 Sesión 3 Desarrollo sostenible.....</b>	<b>68</b>
<b>3. Mentalidad Emprendedora.....</b>	<b>71</b>
<b>3.1. Sesión: Impulsa; realiza tu prototipo.....</b>	<b>71</b>
<b>3.2. Sesión: Revisar método lean startup. ....</b>	<b>72</b>
<b>3.3. Sesión: Revisar de qué manera podría hacerse un negocio que a la vez sea un emprendimiento social. ....</b>	<b>76</b>
<b>4. Sesión y 5 de cierre .....</b>	<b>78</b>
<b>5. CONCLUSIONES.....</b>	<b>79</b>
<b>6. ANEXOS.....</b>	<b>82</b>
<b>1. Proyecto Hélice: Emprendimiento cultural (6ª edición) .....</b>	<b>82</b>
<b>Existen diversos cursos donde puedes tomarlos y hasta tener una certificación te vamos a hablar de ellos un poco.....</b>	<b>83</b>
<b>2. Incubadora y Aceleradora de Empresas Universidad Autónoma de Nuevo León.....</b>	<b>83</b>
<b>3. Emprendimiento Tecnológico .....</b>	<b>88</b>
<b>7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>94</b>

## INTRODUCCION

El presente proyecto nace de mi experiencia por querer compartir un taller en el que pueda aportar un método a seguir para emprender un proyecto rentable. Hace 7 años a consecuencia de una crisis económica, tuve la necesidad de emprender un negocio para poder generar ingresos y cubrir las necesidades básicas de mi familia. Reconozco que tuve que atravesar emociones complejas tales como; desesperación y angustia. Fue a través de esas emociones que eche mi mente a volar intentado buscar soluciones, y fue entonces cuando recordé un postre que mi mamá hacía para regalar en las temporadas navideñas, decidí pedirle a mi madre me enseñara la receta; mis padres sabían la situación que estaba atravesando, así que me apoyaron con la compra de los ingredientes y fijamos una día para realizar la receta, el entusiasmo de ellos fue contagioso y me hizo sentir optimismo y motivación; fue así que sin saber utilice métodos de emprendimiento que al paso del tiempo me di cuenta que ya existían como el método lean Startup; di a conocer el producto y pedí opiniones a las mamás de los compañeros del colegio de mis hijos y a familiares, recibí comentarios muy positivos y ese primer año de negocio fue muy fructífero lo cual me animó a seguir con el emprendimiento. Emocionalmente fue terapéutico; me dio seguridad, fortaleza, ideas y se sembró en mi la idea de que con buena actitud se puede salir adelante de cualquier adversidad.

Estudié la maestría en artes con especialidad en educación entre el año 2000 y 2003, y por motivos personales



no concluí con mi trámite de titulación, en tres ocasiones me presente en el área de postgrado de la FAV y pedí la oportunidad de realizar mi tesis, sin embargo habían pasado más de 5 años de haber egresado y me comentaron que no era posible titularme... no me di por vencida y al pasar de los años volví a la FAV y para mi sorpresa la administración había dado oportunidad de titularse a los rezagados, inmediatamente, con el dinero del negocio de los dulces artesanales pague el trámite para iniciar con mi proyecto de tesis. Fue entonces cuando me dieron un documento con la información donde venían los temas que podía elegir para desarrollar la investigación y proyecto. Pensando en que me gusta el área educativa y en que ya tenía la experiencia de emprendimiento pensé en crear un taller en el que se desarrollara la mentalidad creativa, innovadora y de emprendimiento, motivo por el cual inicié una investigación informal por medio de google y encontré el tema de los laboratorios creativos donde se exploran los modelos de creación, innovación y emprendimiento que utilizan las empresas de Silicón Valley. No cabe duda de que en materia de creatividad e innovación destaca esta zona por encima de las demás. Situada al sur de San Francisco, este pequeño valle concentra a las empresas más punteras del mundo. Allí se encuentran las más grandes: Google, Apple, Facebook, EBay, Twitter, etc.

Durante mi investigación por google, descubrí que la creatividad por la que se destacan estas empresas nace de su modus operandi, la dinámica de trabajo es muy diferente a lo que estamos acostumbrados, empezando por que a pesar que existen cargos diferentes, las jerarquías se aplanan, cada colaborador se relaciona con los demás con naturalidad, no existe miedo a los cargos superiores y eso hace

que las conversaciones se encuentren llenas de ideas que explorar, es decir que prevalece un ambiente relajado. Otra peculiaridad reside en los espacios compartidos; al contrario del modelo más clásico, los espacios abiertos y de conexión son muy habituales y a ellos se destina el mayor espacio, ya que se entiende que cuanto más tiempo pase la gente allí, más ideas, conexiones y sinergias surgirán. No olvidemos que la creatividad se nutre de todas ellas para aflorar. Algo que seguramente alegrará a los trabajadores y no sea del agrado de los empresarios más tradicionales es que allí todos trabajan por objetivos. Trabajar por objetivos significa prescindir de horarios concretos para centrarse en llegar a las metas propuestas. Se entiende que el trabajador es una persona madura y responsable y no un niño que ha de fichar cuando entra o sale de la oficina.

En base a esta investigación informal y a mi experiencia de emprendimiento surgió en mí el deseo investigar y de explorar las competencias y los procesos que desarrollan la mentalidad creativa, innovadora y emprendedora; investigue metodologías, ejercicios, procesos técnicos, y las motivaciones que facilitan a desarrollar una mentalidad y los contextos donde se inscribe la creación. Por tal motivo decidí realizar un taller dirigido a educación media superior, superior y educación continua enfocado en desarrollar estas competencias. Por ser poblaciones de edades diferentes, implementé la aplicación del test de las 16 personalidades de Mayer Briggs <https://www.16personalities.com/es/test-de-personalidad> para hacer algunas modificaciones al taller de acuerdo a la personalidad de los participantes, así como también es importante destacar que en estudiantes de preparatoria el acercamiento sería más individualizado ya que se

encuentran en una edad en la que es muy útil recibir feedback para afianzar el aprendizaje. Cabe mencionar que el taller es una propuesta que no se llevó a la práctica.

El proyecto consiste en el diseño de un taller basado en las competencias de desarrollo de mentalidad creativa, mentalidad innovadora y mentalidad emprendedora, con la intención de contribuir a la gestión de la educación continua en los niveles medio superior, superior y educación continua. El objetivo es que cada estudiante conozca el paso a paso para desarrollar estas competencias, que ejecute esos pasos para crear un hábito, y que genere una idea innovadora y en base a esta, desarrolle su proyecto de emprendimiento.

Se utilizará una combinación de métodos en el desarrollo del taller como expositivo, socrático, brainstorming en sesiones de creatividad; design thinking, human center design y desarrollo sustentable en las sesiones de innovación, método para realizar su prototipo y utilizarán el método lean startup en las sesiones de emprendimiento. Así como se promoverá el desarrollo sustentable y el emprendimiento social. Al final se hará una sesión de cierre donde se entregarán reconocimientos. El taller consta en total de 11 sesiones.

Durante la investigación, tuve la oportunidad de visitar la Incubadora y Aceleradora de empresas de la Universidad Autónoma de Nuevo León cuyo objetivo principal es crear y desarrollar micro y pequeñas empresas que puedan ser rentables e innovadoras a través de su centro por medio de: asesoría, capacitación y consultoría profesional. Fue muy útil para realizar el taller conocer la forma en la que trabajan y sus modelos de innovación y emprendimiento.

A continuación, explicaré un poco sobre cada capítulo desarrollado en mi tesis.

El primer capítulo consiste en la planeación del proyecto, donde podremos ver la descripción, justificación, objetivos, metas y población beneficiada.

En el segundo capítulo; marco teórico, encontraremos la recopilación de las investigaciones y aportaciones de varios autores como Hernández Jaramillo, Ortigoza, Acevedo, Villa, Gardner, Vera, Carvajal, etc.

Los autores manifiestan que los laboratorios son espacios en donde integrantes de diferentes poblaciones, homogéneas o heterogéneas, presentan sus necesidades y las de sus comunidades para solucionarlas utilizando la creatividad y la innovación, a través de la construcción de prototipos con características de tangibilidad, promoviendo emprendimientos sociales, también indican que es importante contar con espacios de experimentación donde es importante definir a las personas participantes mediante sus habilidades y capacidades, intentando proporcionar un espacio donde puedan sumergirse con facilidad en este modelo alterno de enseñanza y aprendizaje.

Uno de los datos que me pareció muy revelador e interesante es el rol que juega la inteligencia emocional en la habilidad de generar ideas creativas ya que las personas que conservan la capacidad de gestionar sus emociones, (tal como yo lo experimente previamente a mi emprendimiento), de percibir y comprender las emociones de las personas a su alrededor y generar espacios de mutuo beneficio y desarrollo, son aquellas que pueden desarrollar con mayor facilidad ciertas

competencias como trabajo en equipo, liderazgo, productividad, comunicación asertiva, compromiso y responsabilidad.

Respecto a las competencias indican que la construcción de estas es inseparable de la formación de modelos y métodos de movilización de conocimientos de manera adecuada, en tiempo real, al servicio de una acción eficaz, por lo mismo, los modelos de movilización de diversos recursos cognitivos en situación de acción compleja se desarrollan y se estabilizan según la práctica, por tal motivo es necesario crear un programa académico que facilite el desarrollo de estas competencias y con la práctica y resultados hacer modificaciones para mejorar el taller.

En el tercer capítulo se aborda el tema de la metodología y resultados donde revisaremos la fase de exploración y valoración. Se utilizó la metodología generalista para realizar el proyecto y para el taller se implementaron metodologías especializadas para el desarrollo de cada competencia.

Al iniciar el taller aplicaré el test de las 16 personalidades: el indicador Myers-Briggs o inventario tipológico de Myers-Briggs, –MBTI por sus siglas en inglés– es un cuestionario que evalúa cómo las personas perciben el entorno y toman decisiones. La prueba utiliza cuatro escalas, llamadas dicotomías, definidas como pares opuestos entre ocho categorías: introversión-extraversión, sensación-intuición, pensamiento-sentimiento, juicio-percepción. Cada categoría es simbolizada por una letra, de modo que el resultado se muestra con una

combinación de cuatro letras, de entre las dieciséis posibles, que pretende definir la personalidad de los talleristas.

Será empleado en el taller para que el facilitador identifique las fortalezas y áreas de oportunidad de los talleristas.

La creatividad, más que una agudeza intelectual o que una habilidad, es una actitud ante la vida, ante cualquier situación y aspecto de la vida, es por eso que en mi propuesta de taller cobra mucha importancia crear un ambiente relajado. En cada sesión de creatividad se trabajará y se aportaran herramientas para fomentar y adquirir el hábito de relajarse, así como también se buscará crear un ambiente lúdico que fomente la fluidez de ideas sin dejarlas escapar ya que por lo general si no se anotan se olvidan, creando el hábito de escribirlas. Se encargarán tareas que fomenten la práctica de cada competencia.

En las primeras 3 sesiones se realizará una meditación de máximo 10 minutos. Después de cada sesión se encargarán tareas que fomenten la práctica de cada competencia, las cuales se revisarán en las clases posteriores.

En las tres sesiones de creatividad se explorará con los sentidos, para incentivar la imaginación y fluidez de ideas, se trabajará con la técnica de lluvia de ideas y se realizará un ejercicio de conexiones forzadas para incentivar la conexión de ideas con necesidades o intereses diferentes para formar un concepto nuevo. En la tercera sesión se analizará tres casos de creatividad. Se encargará de tarea elegir una idea que tenga potencial de negocio.

En las sesiones de innovación se trabajará con la metodología design thinking en base a preguntas: ¿Qué es?, ¿Qué pasa si?, ¿Qué sorprende?, se trabajará con la tarea y se realizará un análisis usando la metodología de design thinking. En la segunda sesión de innovación utilizará la herramienta de human center design, se realizará una votación de las ideas más viables para después realizar una técnica de teatro para intentar revisar la verdadera motivación de las personas; entender desde el punto de vista de la persona si la idea es viable para ser negocio. En la tercera sesión se verá el tema de desarrollo sostenible y se tratará de revisar si las mejores ideas de negocio pueden adaptarse a los objetivos del desarrollo sostenible.

El tema de emprendimiento se verá en cuatro sesiones donde en la primera sesión se realizará el prototipo de negocio, en la segunda se revisará el método de lean standup, en la tercera se revisará si el negocio se podría adaptar a ser un emprendimiento social y la cuarta sesión será de cierre; los participantes realizarán una presentación completa de su negocio y de realizará la entrega de diplomas.

En el capítulo 4 aportaré mi conclusión de este proyecto donde expondré mis expectativas, aprendizaje y experiencias que surgieron durante la realización de mi tesis.

En los siguientes apartados se revisarán los anexos y por último las referencias bibliográficas.

## **CAPITULO 1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1 Denominación del proyecto**

Laboratorio creativo de educación continua en los niveles medio superior y superior.

### **1.2 Descripción del proyecto**

El proyecto consiste en el diseño y ejecución de talleres basados en las competencias de desarrollo de mentalidad creativa, mentalidad innovadora y mentalidad emprendedora, con la intención de contribuir a la gestión de la educación continua en los niveles medio superior, superior y educación continua.

El presente diseño de intervención profesional surge a raíz del análisis en torno a la serie de experiencias y conocimientos que la humanidad se encuentra acumulando para evolucionar. Conocimientos que, a su vez, son imprescindibles para la innovación y el alcance de los objetivos y aspiraciones de la humanidad, pues durante toda la vida, el ser humano se encuentra en una constante y gradual etapa de absorción de conocimientos en diversos ámbitos.

### **1.3 Justificación**

Educación para todos durante toda la vida, es el objetivo supremo asumido por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura para caracterizar la nueva cualidad que debe estar presente en la educación en la época actual y define la formación permanente, como un proceso dirigido a la



revisión y renovación de conocimientos, actitudes y habilidades previamente adquiridas, determinado por la necesidad de actualizar los conocimientos como consecuencia de los cambios y avances de la tecnología y de las ciencias (Artola et al., 2019, p.365).

En los últimos diez años los organismos internacionales han centrado su atención en la educación media superior, trabajo sumamente complejo, pues ha enfrentado la disyuntiva de preparar para la educación superior o para la vida laboral. De esta manera, la educación media constituye en sí mismo un ciclo formativo, cuyo principal cometido es preparar a los jóvenes para ejercer la ciudadanía y aprender a vivir en sociedad (Reyes et al., 2017, p.6).

El surgimiento acelerado de nuevos conocimientos imprescindibles en todas las profesiones crea la necesidad impostergable de realizar investigaciones que permitan conocer otros sistemas de oferta educativa que respondan oportunamente a la actualización de los profesionistas y de todas aquellas personas insertas en el medio laboral que requieran aumentar sus destrezas y habilidades para el mejor desempeño de su trabajo (Romero et al., 2017, p.2851).

Las instituciones educativas correspondientes a los niveles medio superior y superior tienen como principal función producir y reproducir conocimiento propiciando diversos procesos de reflexión e innovación dirigidos a contribuir al bienestar de la sociedad en sus distintas esferas cotidianas.

Teniendo en cuenta a De la Torre (2020, p.31) La educación no puede ser entendida como indoctrinación o sujeción a una interpretación de las cosas, particularmente en el campo de los asuntos que la filosofía aborda, ha de tener la

forma de un proceso de comunicación y construcción colectiva, de una idea de vida buena, que tenga por base el respeto irrestricto a la libertad individual, a las aptitudes y posibilidades de cada uno, esto es, tiene que asumir una forma democrática.

La educación continua es la actividad docente universitaria que tiene como misión vincularse con el medio, por la vía de programas de formación y capacitación educando de por vida a personas (licenciados, profesionales y no profesionales) que desean o requieran profundizar, mantenerse al día en los conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas que caracterizan a su disciplina, o bien quieren extender su conocimiento hacia áreas complementarias, acceder al manejo de nuevos procedimientos y/o tecnologías, que les permitan lograr un mejor desempeño o posición laboral o bien crecer en su desarrollo personal o espiritual (Artola et al., 2019, p.366).

Con base en dicho aprendizaje, la educación continua radica precisamente como un instrumento clave para impulsar el fortalecimiento de las capacidades humanas de acuerdo con los requerimientos del contexto global. Hoy en día, no se ha documentado la existencia de un modelo de educación continua que facilite la adaptación a las características más sobresalientes de los planes curriculares en el nivel medio superior y superior.

La educación continua en los niveles y medio superiores es de suma relevancia no solo para la comunidad estudiantil sino para la sociedad en general, ya que se encarga de otorgar las herramientas necesarias para capacitar y actualizar a las personas que egresan al campo laboral y que hoy en día requiere

de un proceso de formación constante y evolutivo para sobresalir y mantenerse en él.

De acuerdo con Romero et al. (2017, p.2856) actualmente México carece de un marco normativo que regule la educación continua, lo que ha motivado la proliferación de instrumentos y normas que en conjunto resultan incompatibles y han impedido consolidar proyectos de integralidad.

Por lo tanto, la necesidad por diseñar y ejecutar nuevos modelos de educación continua en estos niveles es imperante y gradual, ya que, actualmente, las demandas en el campo laboral exigen a los profesionistas la adquisición de nuevas habilidades y capacidades, así como el fortalecimiento de sus aptitudes innatas con la intención de apremiar considerablemente el bienestar organizacional y social.

Según Sabido et al. (2018, p.421) al gestionar un curso se deben detallar exhaustivamente las características, necesidades, conocimientos previos y posibilidades de los futuros participantes, para evitar problemas de nivelación o de comprensión. Tener claridad sobre las características de los estudiantes a la hora de planificar el curso permite un diseño adecuado de tareas que estos puedan realizar exitosamente; de esta manera el aprendizaje avanzará coherentemente hasta alcanzar el nivel más alto posible.

No se trataría de apropiarse de unas respuestas a las exigencias de la supervivencia y la convivialidad, sino de valorarlas y criticarlas a la luz de la experiencia individual propia y la de la colectividad, en una dinámica que haga posible su reconstrucción constante; por ello, el mejor modelo que la práctica

educativa puede seguir es de las prácticas de las comunidades científicas: el método de la discusión y la crítica en un espíritu de apertura a las ideas de los otros y de reconocimiento a su valor como experiencia (De la Torre, 2020, p.33).

Finalmente, un estudio realizado por Romero et al. (2017, p.2861) revela que la administración de la educación continua tiene que ser un proceso autoevaluado de manera tal que los indicadores del sistema de autoevaluación contribuyan al perfeccionamiento del trabajo para poder acceder a la acreditación de los programas y a la certificación de los procesos. El sistema de indicadores que se presentan constituye una propuesta viable en las condiciones actuales. Con lo anteriormente se responde a la pregunta ¿para qué?

#### **1.4 Objetivos**

##### **General**

✓ Contribuir a la gestión de la educación continua en los niveles medio superior y superior a través de talleres basados en competencias de desarrollo de la mentalidad.

##### **Específicos**

1. Impulsar el desarrollo de la mentalidad creativa en los niveles educativos medio superior y superior.

2. Incitar al desarrollo de la mentalidad innovadora en los niveles educativos medio superior y superior.

3. Promover el desarrollo de la mentalidad emprendedora en los niveles educativos medio superior y superior.

## 1.5 Metas

- a) Realizar tres sesiones por cada competencia a desarrollar: creatividad, innovación y emprendimiento.
- b) Construir el 70% de practicidad en los talleres implementados.
- c) Lograr la asistencia completa y puntual de un 40% de los estudiantes inscritos a los talleres.

## 1.6 Población beneficiada

**Directa:** estudiantes matriculados en los niveles de educación medio superior y superior.

**Indirecta:** docentes en niveles de educación medio superior y superior, así como la sociedad en general.

**Localización física:** En caso de implementarse en una modalidad presencial o semipresencial, el espacio físico para realizar las sesiones de los talleres se realizará en las instalaciones de la institución que desee co

De lo contrario, las sesiones de los talleres se realizarán a través de la plataforma digital Microsoft Teams en una modalidad digital.

## **CAPITULO 2 Marco Teórico**

### **2.1 Laboratorios Creativos**

En un mundo intervenido por las tecnologías digitales, los procesos pedagógicos requieren ser humanizados a través de diversos espacios, dándole prioridad a la función social en torno a la construcción de nuevos conocimientos de manera colaborativa, articulando el fin de la educación con el reconocimiento del desarrollo humano y económico (Hernández & Jaramillo, 2020).

Actualmente, dentro de los diversos procesos educativos se ha generado una especial apertura a la construcción de laboratorios que buscan aplicar la innovación como solución a problemas en diferentes ámbitos (Hernández & Jaramillo, 2020). Según Acevedo (2016, p.21) los laboratorios de innovación son lugares dinámicos que estimulan la creatividad para el diseño de soluciones de políticas públicas. Estos laboratorios usualmente tienen equipos multisectoriales enfocan cuestiones colaborativamente.

Los laboratorios son espacios en donde integrantes de diferentes poblaciones, homogéneas o heterogéneas, presentan sus necesidades y las de sus comunidades para solucionarlas utilizando la creatividad y la innovación, a través de la construcción de prototipos con características de tangibilidad, promoviendo emprendimientos sociales o nuevos mecanismos para aplicarlos al desarrollo de las ciudades, poblaciones barriales, inclusive grupos familiares (Hernández & Jaramillo, 2020, p.9).

Los laboratorios creativos son espacios dirigidos a los colectivos, artistas, expertos, maestros hacedores y a los interesados en hacer parte de un espacio creativo; requieren que los participantes tengan una actitud receptiva hacia la experimentación y hacia lenguajes diversos de otras disciplinas, desde su lenguaje originario, pero construyendo nuevas posibilidades a partir del trabajo conjunto (Ortigoza et al., 2017, p.43).

En estos laboratorios, cada persona o participante, ejerce su derecho hacia el saber hacer, con base a necesidades u oportunidades que ve dentro del ejercicio público de sus libertades. Entonces, no se trata de generar nuevos conocimientos para ser transmitidos, sino en realizar acciones ciudadanas que puedan dar soluciones a problemas que los afectan directa o indirectamente (Hernández & Jaramillo, 2020, p.6).

Al momento de crear estos espacios de experimentación es importante definir a las personas participantes mediante sus habilidades y capacidades, intentando proporcionar un espacio donde puedan sumergirse con facilidad en este modelo alterno de enseñanza y aprendizaje. A partir de una visión compartida de un problema conjunto y la alineación de las necesidades individuales para construir herramientas creativas pertinentes para su solución (Ortigoza et al., 2017, p.45).

Siguiendo a Yañez et al. (2017, p.24) actualmente los laboratorios creativos son una opción para responder de manera diferente a los problemas sociales y para atender las necesidades de formación de los ciudadanos, que serán los responsables de dirigir el futuro de las comunidades. De tal manera que, los

prototipos que resultan de los talleres de trabajo en los laboratorios, pueden ser el inicio de ejemplos a seguir, para lograr un cambio profundo a través de la implementación de diversas innovaciones en la sociedad del conocimiento.

El laboratorio permite la democratización del conocimiento, la transversalización y multidisciplinariedad de los contenidos, la práctica social y el reconocimiento de la diversidad en el otro. Es un espacio, más allá del lugar físico, donde el error se define como posibilidad de aprendizaje, como oportunidad de intercambio, en torno a la construcción y significación de un contenido, un producto, una creación y, en nuestro caso, un saber tradicional materializado en el hacer con materiales el oficio tradicional para crear nuevos objetos y a su vez, nuevos saberes (Ortigoza et al., 2017, p.46).

De acuerdo con Ortigoza et al. (2017, p.43) los laboratorios siempre tienen un cierto grado de indefinición pues son espacios que entregan diferentes resultados, ya que es a partir del intercambio y la colaboración desde donde se crean procesos y se gestan los productos finales. Por esta razón, los laboratorios están nutridos por herramientas de la creatividad y por la constante redefinición de símbolos y conocimientos.

## **2.2 Inteligencia emocional**

La inteligencia emocional, alude a la capacidad humana de identificar los sentimientos propios y ajenos, impulsar su propia motivación, así como el dominio de sus emociones. Desde el surgimiento de este concepto, la inteligencia emocional como capacidad para gestionar las emociones constituye un factor relevante en el



comportamiento de los seres humanos y sus relaciones con los demás (Duque et al., 2017).

La inteligencia emocional influye de manera positiva en la convivencia escolar, puesto que existe una relación recíproca entre las competencias emocionales y las relaciones afectivas. De igual manera, se evidencia que las habilidades como la consciencia, comprensión, autorregulación y el aprovechamiento de las emociones tienen una repercusión directa en las habilidades comunicativas (Ariza et al., 2017, p.43).

Un estudio realizado por Duque et al. (2017) concluye que las personas que conservan la capacidad de gestionar sus emociones, de percibir y comprender las emociones de las personas a su alrededor y generar espacios de mutuo beneficio y desarrollo, son aquellas que pueden desarrollar con mayor facilidad ciertas competencias como trabajo en equipo, liderazgo, productividad, comunicación asertiva, compromiso y responsabilidad.

En este sentido, las competencias emocionales contribuyen a que cada estudiante se adapte de una mejor manera al contexto escolar y social, y así logre afrontar creativamente situaciones problemáticas dadas en la cotidianidad. De ahí que sea posible afirmar que el nivel de asertividad comunicativa de los niños y la consolidación de su grupo escolar dependen de la apropiación, el desarrollo y la progresión de las emociones (Ariza et al., 2017, p.43).

### **2.3 Aprendizaje por Competencias**

El mundo actual, busca que tengamos mejores competencias es así como lo señalaba Villa Sánchez et al. (2013) que la sociedad está reclamando nuevas competencias a los profesionales y a los ciudadanos en general, que requieren el dominio de destrezas y habilidades específicas y es entonces que se tuvo un doble posicionamiento que fue:

- a. Formar sobre esas competencias en el ámbito profesional.
- b. Desarrollarlas en el ámbito académico previo al laboral.

Pero antes de continuar es importante señalar que son las competencias o que se entiende por competencia (Villa Sánchez et al., 2013), nos indica que es el buen desempeño en contextos diversos y auténticos basado en la integración y activación de conocimientos, normas, técnicas, procedimientos, habilidades y destrezas, actitudes y valores.

Por otro lado según nos señala Antunes (2003), la definición de competencia es la cualidad del que es capaz de evaluar y resolver ciertos problemas, esto es que puede tener la habilidad, o aptitud.

La competencia es una cualidad que no sólo se tiene o se adquiere, sino que se muestra y se demuestra, que es operativa para responder a demandas que en un determinado momento pueden hacerse a quienes las poseen. Este creemos que sería el matiz que singularizaría a las competencias como algo distinto de otras

adquisiciones o aprendizajes en la educación (Pérez Gómez & Gimeno Sacristán, 2008)

La UNESCO (1998 citada en Villa Sánchez et al. (2013, p. 27)) en su declaración mundial sobre la Educación Superior en el siglo XXI describe su situación afirmando que:

La segunda mitad de nuestro siglo (se refiere al XX) pasará a la historia de la educación superior como la época de expansión más espectacular; a escala mundial, el número de estudiantes matriculados se multiplicó por más de seis entre 1960 (13 millones) y 1995 (82 millones). Pero también es la época en que se ha agudizado aún más la disparidad que ya era enorme, entre los países industrialmente desarrollados, los países en desarrollo y en particular los países menos adelantados en lo que respecta al acceso a la educación superior y a la investigación y los recursos de que disponen. Ha sido igualmente una época de mayor estratificación socioeconómica y de aumento de las diferencias de oportunidades de enseñanza dentro de los propios países, incluso en algunos más desarrollados y más ricos.

Algo muy importante de señalar es que realmente existen diferencias cuando se trabaja con inteligencias y competencias en el aula reside en la forma diferente con que las informaciones son trabajadas, al atribuirles un significado, relacionándoles con contextos de realidad y con el espacio en el que el alumno vive (Antunes, 2003).

La construcción de competencias es inseparable de la formación de modelos de movilización de conocimientos de manera adecuada, en tiempo real, al servicio de una acción eficaz, por lo mismo, los modelos de movilización de diversos recursos cognitivos en situación de acción compleja se desarrollan y se estabilizan según la práctica. (Perrenoud & Lorca, 2011).

Desde una perspectiva amplia y compleja la formación de personas con competencias no es solamente responsabilidad de la escuela, sino también de la sociedad, el Estado, entre otros son estos ejes que se tienen que formar personas integrales e idóneas (Tobón Tobón, 2015):

a. **Responsabilidad social.** Es tener por parte de la sociedad una cultura continua de promoción de las competencias ciudadanas para vivir en la convivencia, la solidaridad y cooperación.

b. **Responsabilidad del gobierno.** El gobierno en cada país debe asumir su responsabilidad de evaluar de manera continua la calidad de la educación y a partir de ello implementar acciones concretas que aseguren que el servicio educativo este acorde con las necesidades de las personas y los retos sociales, laborales, profesionales y culturales.

c. **Responsabilidad de las instituciones educativas.** Las instituciones educativas deben brindar el servicio educativo acorde con los más altos estándares de calidad en el marco de las políticas públicas nacionales e internacionales, las necesidades de

formación de las personas y los retos sociales, económicos y del entorno ecológico, realizando las gestiones necesarias para tener los recursos suficientes y el talento humano requerido con alto grado de idoneidad.

d. **Responsabilidad de las organizaciones sociales y empresariales.** Las organizaciones sociales y empresariales deben de participar activamente en la formación integral de las personas con un sólido proyecto ético de vida y las competencias necesarias para buscar la realización personal, la construcción y fortalecimiento del tejido social, el emprendimiento social y empresarial, el desarrollo económico, el desarrollo y la creación artística y cultural, y la búsqueda de la sostenibilidad y el equilibrio ecológico.

e. **Responsabilidad de la familia.** La familia debe asumir plenamente su responsabilidad de formar a sus integrantes para que posean un proyecto ético de vida y tengan competencias básicas y genéricas mínimas para vivir en sociedad.

f. **Responsabilidad personal.** Consiste en la responsabilidad que debe asumir cada ser humano en la autogestión de su proyecto ético de vida, aprendiendo las competencias básicas, genéricas y específicas y acordes con los retos de sus necesidades vitales y las dinámicas sociales, culturales, económicas, ambientales y recreativas en las cuales está inmerso.

## **2.4 Educación Artística y Creativa**

La habilidad artística humana se enfoca primero y ante todo como una actividad de la mente, como una actividad que involucra el uso y la transformación de diversas clases de símbolos y de sistemas de símbolos. Los individuos que quieren participar de un modo significativo en la percepción artística tienen que aprender a descodificar, a leer, los diversos vehículos simbólicos presentes en su cultura; los individuos que quieren participar en la creación artística tienen que aprender de qué modo manipular, de qué modo “escribir con” las diversas formas simbólicas presentes en su cultura; y por último, los individuos que quieren comprometerse plenamente en el ámbito artístico tienen que hacerse también con el dominio de determinados conceptos artísticos fundamentales (Gardner, 1994).

Esta nueva sociedad, tiene una dinámica particular; se dan movimientos en el conocimiento, en tecnologías, lenguajes, procesos, manifestaciones, formas de expresión y comunicación. Ha cambiado la visión del mundo. Se ha pasado de una cosmovisión mimética de la realidad a una realidad mediatizada y virtual, inestable y diversificada. Inmediatez, discontinuidad, fugacidad y comunicación en tiempo real construyen un ritmo sociocultural acelerado. Las nuevas tecnologías producen nuevos espacios y encuentros mientras navegamos en el ciberespacio, en el que resulta indefinible lo próximo y lo lejano (Prada & Colectivo loé, 2011).

Todas las personas, pero en particular niños y jóvenes, viven, se forman e interactúan inmersas en procesos de simultaneidad-instantaneidad, pluralidad, receptividad-emotividad, hipertextualidad, conocimiento en red, virtualidad, medios

y lenguajes múltiples. Este es el ambiente educativo que nos propone el entorno cotidiano (Prada & Colectivo loé, 2011).

Longstreet (1978 citado en (Chalmers & Arias, 2003)) afirma que hay tres factores que los profesores han de tener en cuenta si desean aceptar y reconocer diversos estilos de aprendizaje: la atmósfera del aula, la relevancia de la información, y la adecuación de los materiales.

Una escuela en la frontera recupera dinamismo, deseo, compromiso y alegría de compartir y crear colectivamente. Es una escuela que rompe el aislamiento, rescata sus mejores tradiciones, se atreve a pensarse a sí misma, recobra las fortalezas perdidas y se instala en la vanguardia del futuro. Una escuela que “al mismo tiempo que reproduce las condiciones de una sociedad, tiene la capacidad para transformarla” (Prada & Colectivo loé, 2011).

Es evidente que la habilidad de aprender algo nuevo se basa en el estado general de la mente del ser humano. No depende de talentos especiales, ni tampoco funciona sólo en campos especiales como la ciencia, el arte, la música o la arquitectura, y cuando funciona, opera como un interés total y absoluto en lo que está haciendo (Bohm et al., 2009).

La creatividad, más que una agudeza intelectual o que una habilidad, es una actitud ante la vida, ante cualquier situación y aspecto de la vida. Sin embargo, cuando consideramos a las personas concretas encontramos restricciones: un hombre es creativo como profesor universitario y no como padre de familia; otro es creativo como jugador de ajedrez y no como empleado de un banco; un músico

notable puede ser la persona más rutinaria y gris en sus relaciones humanas (Rodríguez Estrada & Samet, 2011).

Las fuentes de la creatividad son las siguientes según nos señala

a. La inocencia. La creatividad como consecuencia de la inocencia es la creatividad clásica de los niños.

b. La experiencia. La creatividad de la experiencia es exactamente lo contrario de la creatividad de la inocencia, con experiencia sabemos que dará buen resultado; sabemos por experiencia si un producto tendrá éxito.

c. La motivación. Esta es muy importante porque la mayoría de las personas creativas extraen su creatividad de esta fuente.

d. El juicio acertado. La creatividad del “juicio acertado” es cuando una persona que posee un juicio afinado no genera ideas, sino que reconoce el potencial de una idea en una etapa muy temprana.

## **2.5 Desarrollo de Mentalidad**

Los esquemas de co creación entre el laboratorio y las instituciones son necesarios para la construcción de un significado compartido alrededor de las innovaciones, permitiendo que haya sentimientos de apropiación por parte de los actores involucrados, lo cual ayudará a eliminar el paradigma de que “los



administradores no innovan”, así como el famoso “yo soy malo para ser creativo” (Hernández & Jaramillo, 2020, p.23).

En este sentido, cabe preguntarse si las intervenciones sobre mentalidad de crecimiento son una manera práctica de mejorar el rendimiento en las escuelas. De serlo, su contribución a las políticas sociales y educativas justificaría el aumento de la inversión en abordajes psicológicos de ese tipo (Coni et al., 2019, p.85).

Así mismo, es imperante la necesidad de impulsar la transformación de los sistemas de gestión educativa, mediante el restablecimiento de las relaciones humanas, y sobre todo de los modos de pensar y los hábitos mentales (Cruz, 2019). En otros términos, las creencias y concepciones que tienen las personas acerca del mundo y su funcionamiento pueden ser alteradas y transformadas, si se promueve el cambio desde el medio ambiente socio-cultural y educativo (Coni et al., 2019, p.90).

Por lo tanto, algo que se puede hacer para contribuir a que los estudiantes permanezcan motivados y con buen desempeño en la escuela es ayudarlos a que piensen que su inteligencia y sus habilidades son algo que se puede desarrollar, o sea, fomentar una mentalidad de crecimiento (Coni et al., 2019, p.86). Sin duda alguna, ello exigirá la construcción de nuevas estrategias dirigidas a resignificar viejos esquemas y redefinir competencias.

### 2.5.1 Mentalidad Creativa

Todos los seres humanos son creativos por naturaleza, pero necesitan elementos que estimulen su cerebro, estos pueden ser formas, colores, sonidos, ambientes, entre otros (Baeza, 2019, p.5). Sería impreciso ofrecer una definición general y simple de creatividad puesto que existen varias posturas al respecto. Para el caso de los laboratorios, es oportuno tomar algunas referentes a la pedagogía, las artes y otras disciplinas que se han acercado conceptualmente (Ortigoza et al., 2017, p.47).

La creatividad es una manifestación de la subjetividad del individuo, por lo tanto, es algo espontáneo que no puede y no debe ser sistematizado; se concibe como una manifestación de la libertad y de la independencia de la mente humana, lo que definitivamente pone en marcha un culto a la creatividad y a los creadores, como valores neurálgicos de la modernidad (Baeza, 2019, p.7).

Existen tres características fundamentales sobre la creatividad definidas por (Baeza, 2019, p.3):

- Todo ser humano con desarrollo psicológico normal, dentro del contexto particular de su existencia, posee un potencial creativo que puede expresarse en mayor o menor grado;
- La creatividad de cualquier ser humano es susceptible de ser estimulada y mejorada;

- El acto creativo no es sólo expresión de fuerzas e impulsos internos que operan en la persona, influyen también su ambiente, cultura, necesidades e intereses particulares.

La creatividad es un proceso cognitivo que se ha relacionado con los diferentes momentos evolutivos, sociales, culturales y formativos, sus manifestaciones han sido heterogéneas aportando en novedad y progreso. Se puede afirmar que la creatividad hace parte de la esencia de todos los seres humanos y es posible aprender a desarrollarla (Carvajal, 2017, p.8).

La creatividad conserva tres elementos puntuales según Baeza (2019, p.9):

- **Fluidez:** Es la capacidad para dar varias respuestas válidas a un problema. Se la puede dimensionar - aunque no propiamente “medir” – contando el número de respuestas válidas que da cada sujeto en una discusión donde se tienen igualdad de condiciones.
- **Flexibilidad:** Puede ser definida como la capacidad para dar respuestas que, aparte de ser válidas, sean también diversas.
- **Originalidad:** Se entiende aquella capacidad de dar soluciones que, aparte de ser válidas, sean además novedosas o incluso inéditas (Es decir, que no constituyan simples variables de soluciones previas).

De acuerdo con (Ortigoza et al., 2017, p.48) existen cuatro momentos del proceso creativo:

- Preparación (Recopilación de la información)
- Incubación (Procesamiento de la información)
- Iluminación (Salida de la información)
- Verificación (Evaluación sobre el objeto, proceso o resultado generado)

Estos momentos del proceso creativo parten de la presentación del problema con claridad (ya sea imaginándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, etc.), para luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales (Ortigoza et al., 2017, p.48).

Un estudio realizado por Baeza (2019, p.3) con estudiantes de Publicidad de la Universidad Santiago de Cali, evidencia que en algunas naciones pioneras en la estimulación de los sentidos para el impulso creativo de los publicistas, el tema de la innovación en este campo está vinculado al “relax”, la meditación y la necesidad de mejorar el espíritu.

A partir de que se asuma la creatividad como una alternativa para aceptar y enfrentar las diferentes crisis en medio de modelos culturales avanzados, con claridad acerca de los valores y capacidades, se hace propicio el ambiente para permitir el desarrollo humano (Carvajal, 2017, p.9).

Así mismo, la posibilidad de contar con un espacio novedoso, confiable pero no ortodoxo (místico) que estimule su ímpetu creativo, sería de gran utilidad en el ejercicio de proponer arte, publicidad y elementos comunicativos combinados, en el fin único de persuadir desde mensajes sugestivos donde la imagen, el color, las formas y el texto den fe de la creatividad desbordada que los gobierna (Baeza, 2019, p.3).

Todos tenemos suficiente creatividad para hacer lo que deseemos, pero lamentablemente hay muchos factores que limitan su uso. En la educación formal impone en el aprendiz normas y reglas para convivir con el resto del mundo, le dice cómo son las cosas y le sugiere que siempre serán así. Con esto no se quiere decir que el aprendizaje escolar sea reprobable, sólo se trata de una advertencia para verlo como un conjunto de conocimientos, de información y de experiencias, pero nunca como la respuesta a todo (Ortigoza et al., 2017, p.49).

Los estudiantes se enfrentan a retos diarios en sus vidas, que los hacen cuestionar sobre la importancia de la creatividad para solucionar sus inconvenientes personales, familiares y/o sociales. Es allí donde las universidades deben reforzar el desarrollo competitivo del sujeto, en cada área del conocimiento (Hernández & Jaramillo, 2020, p.20).

### **2.5.2 Mentalidad Innovadora**

Así como la creatividad es la base de innovación, no hay innovación sin creatividad, el conocimiento es la base de la creatividad. Generalmente se

desconoce el gran activo con que se cuenta al iniciar un proyecto innovador (Carvajal, 2017, p.12).

Osándose a la innovación, a la inventiva, a la experimentación y a la búsqueda de ver el universo desde otros ángulos, se entiende a la novedad como un valor y una capacidad del ser humano, es quizás este el acercamiento más importante hacia la creatividad, aunque no se hablase de ella como cualidad del ser humano, recordemos que solo la figura de dios, era considerada creadora (Baeza, 2019, p.7).

La innovación no se encuentra en utilizar dispositivos tecnológicos o plataformas con bellos diseños, la innovación es producto del trabajo interdisciplinario y colaborativo en un ambiente abierto, donde la experiencia y la ciencia participan para construir conocimiento que sea abierto y que pueda ser utilizado por la sociedad en general, con el fin de transformarlo y adaptarlo según sus necesidades (Yañez et al., 2017, p.3).

Se podría explicar la innovación como toda acción surgida de la incubación de ideas creativas (siendo estas la base del proceso), que al ser transformadas en propuesta de valor produce algún cambio permanente o temporal. Se combina la experiencia previa, la búsqueda de nuevas posibilidades, el estudio de viabilidad con los procesos creativos puestos en contexto de manera estructurada para su utilización y difusión (Carvajal, 2017, p.14).

Un estudio realizado por Acevedo (2016, p.15) define cuatro factores de impactan en la innovación del sector público:

- Integración de la opinión de las partes interesadas no gubernamentales

- Redes organizacionales internas y externas
- Apoyo de liderazgo
- Flexibilidad en presupuesto y capital humano
- Gestión de riesgo

Siguiendo a Carvajal (2017, p.15) innovar también se trata de escuchar a quien recibe lo que se proyecta. Un cambio de enfoque puede dar una perspectiva novedosa, aunque no siempre sea así porque los clientes en ocasiones no saben qué desean exactamente, el acercarse a las necesidades reales, entender las preferencias y particularidades de cada grupo cultural o social ayuda a identificar aspectos que causan insatisfacción y esto se convierte en oportunidades.

Los resultados de una investigación realizada por Hernández y Jaramillo (2020, p.17) plantean dos maneras de reconocer la percepción de los estudiantes frente al concepto de innovación. Primero, como la inclusión tecnológica compleja a soluciones de la vida diaria, que va de la mano con sistemas de multimedia y componentes electrónicos que aseguran la novedad en cada invento. Y la segunda, como un proceso utópico que incluye elementos mágicos o surrealistas, como aromas que cambian las emociones y semillas que generan conciencia hacia la vida.

Sin embargo, un estudio realizado por Acevedo (2016) señala que no siempre en los laboratorios de innovación habrá invenciones exitosas, ya que estas deberán pasar por un proceso de validación técnica y de mercados. Pero más allá de lograr la viabilidad de un prototipo, los estudiantes estarán en la capacidad de pensar y crear nuevos emprendimientos.

### **2.5.3 Mentalidad Emprendedora**

No todos los emprendimientos, necesariamente, incluyen la innovación si su labor es la copia de un modelo de negocio ya existente, por ejemplo, así como no toda innovación requiere de una propuesta de emprendimiento. Sin embargo, un emprendimiento que tenga como base una innovación, aunque tiene más complejidad para desarrollarlo tiene mayor factibilidad de permanencia en el tiempo (Carvajal, 2017, p.22).

El emprendimiento es una fuerza productiva importante en la economía, vital para el progreso de las organizaciones y las economías, y desempeña un papel importante en el crecimiento económico (Torres & Vidal, 2019, p.126).

De acuerdo con Vera (2018, p.2) algunas de las principales características de una mentalidad emprendedora son:

1. Da sin esperar nada a cambio (*pay it forward*). A contracorriente del pensamiento tradicional de negocios, quien tiene la mentalidad emprendedora ayuda a otros sin esperar nada a cambio. Bueno, en



realidad sí espera algo: que el receptor ayude a su vez a otra persona, aunque no haya conexión entre ninguno de los tres;

2. Cuenta historias (*story telling*). Dado que un verdadero emprendedor es también -en cierta forma- un innovador, debe saber contar sus ideas a otros; debe transmitir las, explicarlas, enseñarlas, venderlas con efectividad; porque si no, quedará solitario en su intento y esto es casi sinónimo de fracaso;

3. Confía en la gente (*friend or foe*). Confiar en quienes conocemos es relativamente fácil, ordinario; pero confiar de entrada en quien no se conoce, es lo que hacen los de mentalidad emprendedora. Confían de manera desinteresada;

4. Busca justicia (*seek fairness*). No solo buscan ganar algo para ellos, sino que procuran que todos ganen. Celebran el éxito de los demás sin sentirse amenazados por ese logro. En cualquier negociación, si el otro no gana, la mente emprendedora no está satisfecha;

5. Planea fallar (*plan to fail*). Dado que emprender es entrar en terrenos desconocidos, muy difícilmente se acierta a la primera. Al contrario: normalmente se erra considerablemente antes de obtener éxito. Así que la mentalidad emprendedora no evita fallar, sino que incluye la equivocación en sus planes; porque sólo así perfecciona lo que hace y logra lo que se va proponiendo;

6. Diversifica (*diversify*). Busca tener diferentes lazos en varias esferas para diversificar sus redes y abrir su mente; aprende de sus

contactos. Todo ello le abre horizontes, lo cual es muy útil cuando se emprende;

7. Modela (*role model*). Ayuda a otros emprendedores e innovadores compartiendo su saber y también siendo una especie de modelo para ellos. No es egoísta sino compartido, aunque potencialmente los nuevos emprendedores puedan ser sus competidores algún día, eso no es realmente importante para él;

8. Cree en su propio actuar (*believe*). No piensa que lo que le ocurre está fuera de su control o es causado por otros; sino que está convencido de que posee la habilidad de influir en los eventos que afectan su vida. Es decir, no actúa como víctima, sino como protagonista de su propia historia;

9. Prefiere lo bueno a lo perfecto (*perfection vs good enough*). Cuando uno emprende, buscar lo perfecto puede hacer daño porque la perfección usualmente requiere tiempo, y presentarse a tiempo puede ser más importante que un resultado perfecto;

10. Colabora (*collaboration*). Lejos de permitir que los celos industriales la posean, la mente emprendedora gusta de colaborar con otros, incluso competidores, para lograr sus objetivos. No se siente incómoda haciendo alianzas con actores que podrían quitarle clientes, porque sabe que colaborar es estratégico para su supervivencia por la complejidad de los mercados contemporáneos.

Así mismo, Carvajal (2017) define tres componentes esenciales que engloba el emprendimiento, el primero es conservar una actitud determinante, debe ser visionario, intuitivo, perseverante. El segundo es la organización, el grupo de personas, bienes y capital que se asocian para lograr objetivos comunes prestando servicios o elaborando productos que suplan necesidades a cambio de la obtención de beneficios. Y el tercero es la sociedad, el país que será el mayor beneficiario de las acciones emprendedoras.

## **2.6 Trabajo en Equipo**

La competencia de trabajo en equipo no es tan sólo tener los conocimientos de trabajar en equipo, sino que supone muchas más implicaciones. Como toda competencia requiere de una transferencia que resulta de vital importancia poder movilizar el conjunto de conocimientos que se han ido logrando a lo largo del tiempo para poderlos poner en práctica. Por este motivo la competencia de trabajo en equipo implica adquirir unos conocimientos, unas habilidades y unos comportamientos específicos (París & Torelles, 2016, p.89).

El trabajo en equipo es apenas algo deseable en la medida en que nuestros esfuerzos se concentran tan solo en expresarlo formalmente; contar con espacios de desarrollo y respaldo institucional es trascendental. Que esta competencia logre involucrar a cada unidad académica en sus diferentes espacios formativos será un aporte significativo. Trabajo en equipo es una tarea pendiente (Tamayo et al., 2017, p.8).

Un estudio realizado por Hernández y Jaramillo (2020, p.17) con estudiantes de universidad, señala que la mayoría de los equipos en laboratorios inicialmente sufrieron un colapso o crisis hacia la acción durante el desarrollo de un prototipo. No sabían cómo articular el problema con la necesidad del sujeto, y con la invención de un artefacto para su solución.

De acuerdo con Nancarrow et al. (2013, p.5) las competencias identificadas como clave para el desempeño de un equipo interdisciplinario son:

- Identificar un líder que establece la dirección y visión para el equipo, mientras se escucha y proporciona apoyo y supervisión a los miembros del equipo.
- Incorporar un conjunto de valores que proporcionan claridad y dirección para el trabajo del equipo; estos valores deben ser visibles y reconocidos constantemente.
- Demostrar una cultura de equipo y ambiente interdisciplinario de confianza donde se valoran las contribuciones y se fomenta el consenso.
- Asegurar procesos e infraestructura adecuados para garantizar la visión del servicio.
- Proporcionar servicios de calidad centrados en el cliente, con resultados documentados; y utiliza la retroalimentación para mejorar la calidad de la atención.

- Utilizar estrategias de comunicación que promueven la participación al interior del grupo, la toma de decisiones colaborativas y procesos efectivos de trabajo en equipo.
- Proporcionar una planta de personal suficiente para integrar un equipo con combinación adecuada de habilidades, competencias y personalidades para satisfacer las necesidades de los clientes y mejorar el funcionamiento.
- Facilitar la contratación de personal que manifiesta competencias interdisciplinarias, incluyendo equipos funcionales, liderazgo colaborativo, comunicación, conocimiento y experiencia profesional suficiente.
- Promover interdependencia respetando funciones y autonomía individual.

Facilitar el desarrollo personal a través de la adecuada capacitación, recompensas, reconocimiento y oportunidades para el desarrollo profesional.

### **CAPITULO 3 Metodología**

Un método caracteriza la secuencia de operaciones sistemáticas dirigidas al alcance de determinados objetivos. Una metodología de intervención es la base del profesionalismo. Elegir una metodología alude a trazar el camino de cualquier intervención profesional. Una metodología refiere como, cuando, como, por qué, y para que hacer una intervención social en específico.

Para el diseño de la presente propuesta de intervención se eligió utilizar la metodología generalista. De acuerdo con Johnson (1995) el método generalista alude al conjunto de acciones profesionales implementadas por individuos, grupos, comunidades o sociedades que auxilian para desarrollar o crear capacidades para el funcionamiento social, estas acciones crean condiciones favorables para que los individuos puedan obtener sus metas.

Esta metodología conserva los objetivos de desenvolver capacidades para resolver problemas y poder adaptarse a la vida, adquirir recursos, hacer que las organizaciones respeten a la gente, tratar de facilitar interacciones entre individuos y otros en la sociedad, e influenciar en las decisiones sobre el uso de recursos en la comunidad para obtener justicia en responder a las necesidades en la comunidad (Johnson, 1995).

Como dice Johnson (1995) los principios dentro del método generalista son atraer al usuario o cliente. Esto corresponde a que la primera impresión es muy importante el transmitir confianza, ser genuino y tener habilidades personales. Como profesional es necesario ser innovador para así obtener mejores intervenciones, iniciar donde se encuentre el cliente. Como profesional es importante saber por lo

que está pasando el cliente y comenzar a intervenir desde ahí y no empezar desde donde una piense que se necesite y trabajar junto con el usuario para resolver problemas. Esto implica en mantener una comunicación coordinada y frecuente.

Concordando con Johnson (1995) tres fases del método generalista son esenciales para la intervención:

a) **Fase I Exploración, valoración y planeación.** En esta fase se realiza el primer contacto con el cliente, conoce el argumento con el cual se trabajará, posteriormente en la valoración se crea un análisis del problema que presenta el cliente, después se realiza la planeación en donde se planean las estrategias de acción.

b) **Fase II Implementación y obtención de objetivo.** Aquí se pone en práctica las estrategias de acción mencionadas en planeación, las cuales se establecen con el fin de la solución del problema.

c) **Fase III Terminación y evaluación.** En la fase de terminación llega a su final el plan establecido, para finalizar en la fase de evaluación se evalúan los resultados obtenidos.

### **3.1 Fase I. Exploración, valoración y planeación**

La primera fase de un método consiste en un acercamiento con los sujetos de intervención en el contexto a intervenir, explorar permite conocer y situar los puntos de partida y bases de cualquier intervención profesional. Explorar es una acción imprescindible para el diseño y ejecución de cualquier intervención profesional, puesto que esta alude al primer contacto con el contexto a investigar.

La exploración permite observar y analizar hechos y factores clave para la investigación, permite cuestionarse sobre los mismos y dichos cuestionamientos conllevan a la investigación a realidades concretas.

Según Johnson (1995) la exploración debe tomarse como un proceso de investigación el cual propone que, es un evento del que se vive, que se aprende, como experiencia progresiva, lo que desarrolla la inteligencia no son las definiciones, ni la clasificación, sino las experiencias que abren nuevos horizontes estimulando la búsqueda.

Como profesionalista la investigación es una tarea imprescindible para el diseño de alguna intervención. Por ello, para investigar se requiere explorar el contexto y la población en la que se pretende generar un impacto. La exploración dirige descubrimientos y conocimiento de realidades concretas, permite perfeccionar futuras acciones de intervención y facilita la toma de decisiones y planificación del proceder frente a diversas situaciones.

El recurso de la documentación es un procedimiento necesario para toda investigación, cualesquiera sean los métodos y técnicas utilizados. En algunos estudios resulta ser el principal procedimiento utilizado (Ander-Egg, 1995, p.185). Con base lo anterior, se realizó una revisión bibliográfica respecto al entorno en que se desenvuelven los estudiantes matriculados en los niveles de educación medio superior y superior, a quiénes principalmente se busca impactar.

El sector educativo no está exento de los cambios que se han derivado de la globalización y de las políticas educativas que se han generado a nivel mundial por organismos internacionales, que se enfocan hacia la educación de calidad, la



descentralización de los servicios educativos y a la gestión eficaz de las organizaciones educativas, entre otros aspectos (Reyes et al., 2017, p.31).

La educación ha estado cambiando a través de los años. Es por ello por lo que las instituciones educativas han tenido que reformular sus planes de estudios, al mismo tiempo que se han visto en la necesidad de formar, actualizar y evaluar el quehacer docente. Así, las instituciones educativas han asumido la responsabilidad de implementar estrategias que permitan innovar las prácticas educativas (López et al., 2017, p.43).

Teniendo en cuenta a Reyes et al. (2017, p.5) en la actualidad, el sistema educativo mexicano se ha transformado atendiendo a las políticas educativas que se generan a nivel mundial por organismos internacionales enfocadas hacia la calidad educativa, y una gestión más eficiente y descentralizada de los centros educativos, entre otros aspectos.

Posterior a la fase de exploración, conviene proseguir con un diagnóstico y valoración. Valorar significa priorizar los resultados obtenidos a través de la aplicación de un diagnóstico, al valorar un contexto específico es posible identificar las áreas de oportunidad con más importancia o urgencia.

La valoración también conocida como diagnóstico social es definida como la recolección de datos recabada durante la etapa Exploración, además de la recopilación de hechos disponibles para efectuar su significado en la realidad social (Johnson, 1995).

Algunas características más sobresalientes de la fase de valoración definidas por Johnson (1995) son continuidad, duplicidad, reciprocidad, dinámica y tanto vertical como horizontal. La valoración es continua, se lleva a cabo a través del esfuerzo para ayudar, el proceso de valoración continua induce a un mayor entendimiento sobre las personas y situaciones mientras progresan.

La valoración es doble, enfocándola tanto en el entendimiento del cliente en la situación, como en proveer una base para planear la acción. Es un proceso mutuo ya involucra tanto al cliente como al trabajador social. El cliente está involucrado en todos los aspectos de la valoración al máximo de su capacidad. Existe movimiento dentro del proceso de valoración, tal movimiento surge de la observación de las partes de la situación del servicio, para la identificación de la información necesaria para el entendimiento, para juntar hechos y sus significados sobre varias partes y así poder entender la situación total.

Tanto la exploración vertical como horizontal son importantes, el proceso de reunir información se puede mover de horizontal a vertical y regresar a horizontal. Existen diversas herramientas para realizar una valoración o diagnóstico, entre ellas, las más destacadas son: investigación en fuentes documentales, observación, entrevistas y cuestionarios.

Una buena valoración o diagnóstico es capaz de recolectar información variada a través de diversas fuentes y diseño de instrumentos variados. Es importante no engullir las percepciones correspondientes a la población correspondiente al contexto que se indaga. Durante esta fase del método, las diversas percepciones y detalles de las personas entrevistadas u observadas son

determinantes de la calidad de un diagnóstico. Por ello es importante no engullir ningún aspecto y escuchar tanto como observar con una amplia apertura a los sujetos de intervención.

Durante la fase de valoración se realizó un diagnóstico entre estudiantes que actualmente cursan un proceso educativo en los niveles medio superior y superior, a través de un instrumento digital de las 16 personalidades de Mayer Briggs el cual permitió identificar su tipo de personalidad y sus fortalezas y áreas de oportunidad, así como sus necesidades o prioridades para su fortalecimiento.

Las características y condiciones de los estudiantes que se consideran en la planeación, no son las mismas a las características y condiciones reales; debido a diversas particularidades que se desconocen a principio del curso, el principal problema está relacionado con el traslape en los trabajos académicos, es decir, que más de un profesor asigne deberes a los estudiantes sin conocimiento de la carga académica que tienen; es por esto que a medida que se vaya conociendo a los estudiantes, es decir, sus condiciones de trabajo académico, sus experiencias previas, sus expectativas, sus posibilidades y sus estilos de aprendizaje, se vayan ajustando los cursos al perfil real del estudiante (Sabido et al, 2018, p.422).

## 3.2 METODOLOGIA IN SITU

### Aprendizaje *in situ*

Esta manera de desarrollar el pensamiento creativo nos obliga a tener un aprendizaje más autodidacta, y como tal esta metodología nos lo ofrece ya que promueve el aprendizaje en el mismo entorno en el cual se pretende aplicar la competencia en cuestión.

Para realizarlo hay 4 pasos a seguir:

- a. Se selecciona el entorno.
- b. Se prepara a los alumnos para enfrentarse al entorno.
- c. Se supervisa el desempeño y la adaptación al entorno por parte del estudiante.
- d. Se da seguimiento a las actividades exigidas al alumno en el entorno en relación con determinadas competencias.

Este tipo de aprendizaje *in situ* permite:

- Formar competencias en los mismos entornos en los cuales se aplican.
- Analizar con profundidad un problema.
- Desarrollar la capacidad de búsqueda de información, así como su análisis e interpretación.
- Favorecer la generación de hipótesis, para luego someterlas a prueba y valorar los resultados.

- Vincular el mundo académico con el mundo real.
- Favorecer el aprendizaje cooperativo.
- Desarrollar la habilidad de toma de decisiones.

### **Técnica heurística UVE de Gowin.**

La técnica heurística UVE, de Gowin sirve para poder desarrollar un proyecto, se puede utilizar para desarrollar la meta cognición, organizar procesos para desarrollar un proyecto y favorecer el uso del método científico tradicional; pero también es factible aplicarla en las ciencias sociales.

Esta técnica sirve para adquirir conocimiento sobre el propio conocimiento y sobre cómo este se construye y utiliza.

Su uso se recomienda para situaciones prácticas en las que los alumnos tengan contacto directo con los fenómenos o las situaciones observables. Así mismo podemos ver que esto puede servir para poder desarrollar las ideas innovadoras.

Esta técnica está integrada por los siguientes elementos:

- a. Parte central: título o tema. (Tema general)
- b. Punto de enfoque: fenómeno, hecho o acontecimiento de interés en el aprendizaje.
- c. Propósito: objetivo de la práctica que contiene tres momentos: ¿qué voy hacer? (verbo operación mental), ¿cómo lo

voy hacer? (mediante, a través de, por medio de, etcétera), y ¿para qué lo voy hacer?

d. Preguntas centrales: son preguntas exploratorias que concuerdan con el propósito y el punto de enfoque para delimitar el tema de investigación.

e. Teoría: es el marco que explica el porqué de un comportamiento del fenómeno de estudio. Se refiere al propósito y al punto de enfoque. Se puede desarrollar en forma de estrategia.

f. Conceptos: son palabras clave o ideas principales que no se comprenden, pero que son necesarias para la interpretación de la práctica (vocabulario mínimo: cinco).

g. Hipótesis: suposición que resulta de la observación de un hecho o fenómeno a estudiar. Debe estar relacionada con las preguntas centrales.

h. Material: lista de utensilios requeridos para la práctica, especificando el tipo y la calidad de éstos.

i. Procedimiento: es la secuencia de pasos listados para la realización del experimento; siempre está enfocado a la investigación que nos lleve a responder las preguntas.

j. Registro de resultados: pueden ser datos cuantitativos y/o cualitativos; son resultados expresados empleando una estrategia como cuadro organizativo, cuadro comparativo, etcétera. Se realiza por escrito e incluye las observaciones más importantes que el alumno realizó durante el procedimiento, las

fallas, los errores, las correcciones, etcétera. Además, pueden incluirse tablas, gráficas y otros recursos visuales.

k. Transformación del conocimiento: implica organizar lógicamente los requisitos a través de esquemas gráficos que permitan presentar la información (análisis de los resultados para su mejor interpretación a través de gráficas, por ejemplo).

l. Afirmación del conocimiento: es el conjunto de las respuestas a las preguntas centrales apoyadas en los registros y las transformaciones del conocimiento.

m. Conclusiones: es el conjunto de resultados que se logran a partir de la relación entre propósito, hipótesis y transformación del conocimiento.

La forma para llevarla a cabo es la siguiente:

- Se presenta a los alumnos una situación o un fenómeno real.
- Se presenta la técnica UVE para que los alumnos organicen su pensamiento, sepan hacia dónde dirigir el estudio y cómo registrar las observaciones realizadas *in situ*.
- Se describe cada una de las secciones que conforma la técnica.
- Se sigue la secuencia presentada anteriormente [inciso a) a m)].

## CAPITULO 4

### PROPUESTA DE TALLER

#### Taller para desarrollar las competencias de creatividad, innovación y emprendimiento

En el siguiente apartado se reproduce el contenido del taller en los que se basa esta propuesta. Cabe mencionar que la información que incluyo en los anexos de mi tesis fue de gran aportación para realizar el taller.

#### Material Didáctico

Presentación en power point para sesión online y presencial, app Microsoft Teams o ZOOM. Herramientas digitales como Kahoot, Moodle y Quizizz.

Para tener en casa o en aulas en caso de que se presencial, hojas, e lápices, plumas, computadora o laptop.

#### 4.1 Cronograma de actividades

TALLER	SESION	ACTIVIDAD	OBJETIVO	MATERIALES
1	1	Meditación Exploración con los sentidos.	Promover la relajación y la apertura a nuevas ideas y la construcción	Hojas de máquina o libreta. Lápices, plumas.



			de nuevas respuestas.	
	2	Brainstroming, conexiones forzadas, trabajo en equipo.	Crear espacios de relajación y meditación que promuevan la fluidez del pensamiento creativo y ejercitar este mediante técnicas y ejercicios.	Bocina Celular o laptop Extensión eléctrica Hojas, lápices y plumas.
	3	Análisis de casos	Incitar al proceso interno de reflexión y despertar de conciencia crítica. Fomentar el trabajo en equipo-	Lápices Hojas de máquina Colores de madera Marcadores Pintura acrílica
2	1	Análisis de ideas mediante la metodología design thinking.	Favorecer del análisis de las ideas para identificar si	Hojas de máquina Lápices Cartulina

			son innovadoras y contribuyen en soluciones a diversos conflictos en el mundo	Laptop wifi
	2	Human Center Design	Fomentar la visión empática para entender las motivaciones internas de las personas y fomentar seguridad en los estudiantes para representar diferentes formas de pensar y defender sus propias ideas ante el mundo	Cartulinas Pinturas acrílicas Pinceles Lápices Colores de madera Libros de texto Hojas de máquina de colores Pegamento Cinta adhesiva Marcadores
	3	Desarrollo sostenible	Fomentar el cuidado del ambiente, la ecología, el	Libros de texto Resaltadores de texto Hojas de máquina

			planeta el bien común.	Lápices Marcadores Colores de madera Cartulinas Pintura acrílica Pinceles
3	1	Haz tu prototipo	Verificar y analizar si el producto o servicio fluye es funcional o si es necesario ajustarlo para mejorarlo.	Hojas de máquina Lápices
	2	Utiliza el método lean stand up	Crear un modelo de negocio escalable al ir descubriendo paso a paso las necesidades funcionales, sociales y emocionales	Pc Proyector Hojas de máquina Lápices

			necesarias para llegar hasta el cliente potencial que compraría tu producto o servicio.	
	3	Busca la forma de hacer un emprendimiento social con tu idea de negocio.	Conseguir un cambio social y obtener beneficios para aquellos que más lo necesitan.	Pc Proyector Hojas de maquina Lápices
<b>Cierre</b>	1	Presentación final del proyecto y despedida	Otorgar diplomas y reconocimientos de asistencia	Pc Proyector

### 4.2. Calendarización de actividades

MES		DICIEMBRE			ENERO			FEBRERO		
TALLER	<b>SESIÓN</b>	■								
1	1		■							
	2			■						
	3				■					
2	1				■					
	2					■				
	3						■			
3	1						■			
	2							■		
	3								■	
4	1								■	

### 4.3. Determinación de recursos

Para la ejecución de los talleres planificados se requerirá la obtención de los siguientes recursos:

**Humanos:** 1 facilitadora.

**Financieros:** \$50,000.

**Técnicos:** 1 pc, 1 impresora, 1 bocina, 1 extensión eléctrica, 1 pantalla o proyector.

**Materiales:** sillas, mesas, hojas de máquina blancas y de colores, cartulinas, pintura acrílica, materiales de reciclaje, pinceles, pegamento líquido, silicón, cinta adhesiva, colores de madera, lápices, plumas, borradores, grapadora, marcadores, resaltadores de texto, juegos de geometría y libros de texto.

Herramientas digitales como Kahoot, Moodle, Quizizz, etc.

### 4.4 Indicadores de evaluación

- ✓ Listas de asistencia
- ✓ Apropiación del conocimiento
- ✓ Desarrollo de habilidades creativas
- ✓ Desarrollo de habilidades de innovación
- ✓ Desarrollo de habilidades de emprendimiento

#### **4.5 Factores externos condicionantes y plan de contingencia**

Algunos factores externos condicionantes que pueden preverse dentro del proceso de implementación de los talleres son la contingencia sanitaria por COVID 19 y el acceso a la plataforma digital de Microsoft Teams. Para ello, se designa el siguiente plan alternativo que contempla la propuesta de tres modalidades:

<b>Modalidad presencial</b>	10 sesiones de manera presencial.
<b>Modalidad semipresencial</b>	8 sesiones online y 2 de manera presencial.
<b>Modalidad digital</b>	10 sesiones de manera online.

# 1. Mentalidad creativa

## 1.1 Sesión 1. Exploración con los sentidos.

**Objetivo:** aprender a generar un ambiente relajante, se aprenderá a utilizar los sentidos para dejar fluir las ideas.

**Breve introducción al tema de la creatividad.** Es importante mencionar que el estudio del comportamiento creador puede ser el estudio de la vida misma.

Introducción al taller presentación de temas y objetivos.

Meditación para inducir a un espacio de relajación (la voy a grabar yo o buscare en spotify o youtube) tiempo aproximado 10 minutos.

Se explorará con los sentidos, para incentivar la imaginación y fluidez de ideas.

Se expondrá a música y sonidos y después de esto escribirán o plasmarán sobre una hoja o rota folio lo que imaginaron.

Aromas: y se plasmará lo que evoque el aroma.

Relatos o frases y se invitará a echar a andar la imaginación.

Explorar con la frase:

- acaso olvidè...
- Pero talvez debamos pasar...



- Escribe un texto con la palabra sonrisa, lágrima y viento.
- Tacto: se usarán plumas y herramientas, calor, frío y después se explorarán sensaciones, sentimientos ideas.

Al final de la sesión se le pedirá a cada participante que conecte los cuatro elementos explorados; con esas 4 series de ideas realicen un solo concepto. Se realizarán conclusiones que respondan las siguientes preguntas:

¿Qué aprendió el estudiante?

¿De qué te diste cuenta?

Se cierra con un resumen de lo que se vivió en clase.

Tarea: Cargar con una libreta y pluma a donde vayan y captar el momento en que surgen las ideas, así como también colocar la libreta en el buró de su cama anotar si surge algún sueño.

## **1.2 Sesión 2 Brainstroming y Conexiones forzadas**

Objetivo: Instaurar espacios de relajación y meditación que promuevan la fluidez del pensamiento creativo y ejercitar este mediante técnicas y ejercicios. Se aprenderá la técnica que consiste en crear asociaciones de ideas o conceptos según conexiones menos directas, Creada por Charles S. Whiting. Y se ejercitará la práctica del brainstroming.

Meditación para indiciar a un estado de relajación.

Se comentará la tarea y se hará un recuerdo de la sesión pasada para introducir el tema.

- **Introducción al tema**

En este adiestramiento se conectan ideas con necesidades o intereses distintos para formar un concepto nuevo.

Se dibujarán dos listas de elementos no relacionados entre sí en el pizarrón o en su libreta. Se solicitará a los miembros del equipo que elijan dos o más elementos e inspeccionen diferentes modos de conectarlos. Esta técnica puede dar como resultado ideas absurdas, pero, en última instancia, es una manera útil de reactivar la creatividad en el equipo.

Es una habilidad grupal que concede indagar u obtener información acerca de lo que un grupo conoce sobre un tema determinado, es apropiado para que se puedan gestar ideas a cerca de un tema específico o dar solución a un problema y crear ideas innovadoras.

Para poder ejecutarlas se hace de la siguiente manera:

Primero se parte de una pregunta central acerca de un tema, una situación o un problema. El grupo debe colaborar de manera verbal o escrita (se debe delimitar el número de intervenciones). Se manifiestan ideas, pero no se profundiza en justificaciones ni en su fundamento. Todas las ideas expresadas son válidas.

Esta estrategia se llevará 10 minutos. Se elegirá a un moderador, quien anotará las ideas expuestas y se encargará de promover un ambiente de respeto, creatividad y relajación. Las ideas se analizarán, valorarán y organizarán de acuerdo con la pregunta central. Se pueden utilizar conjuntamente otros organizadores

gráficos. Después indagar en las ideas previas de los participantes es conveniente realizar una síntesis escrita de lo planteado.

Esta técnica clásica de la lluvia de ideas (*Brainstroming* en inglés) permite:

- Indagar conocimientos previos.
- Favorecer la recuperación de información.
- Favorecer la creación de nuevo conocimiento.
- Aclarar concepciones erróneas.
- Resolver problemas.
- Desarrollar la creatividad.
- Obtener conclusiones grupales.

2 Propiciar una alta participación de todas las personas.

**Tarea:** Se dice que los sueños originan ideas y esta técnica de creatividad lo corrobora. En este ejercicio se sugiere que al dormir el inconsciente puede expresarse con mayor libertad; fomenta aprovechar este proceso creativo para generar ideas novedosas. La idea es tener en mente un problema o situación a resolver antes de dormir y al despertar escribir las ideas e imágenes que se recuerden. En la próxima sesión se comentarán para analizar si alguna puede representar una posible solución.

### **1.3. Sesión: Análisis de Casos**

Objetivo: Incitar al proceso interno de reflexión y despertar de conciencia crítica. Fomentar el trabajo en equipo, el pensamiento crítico, desarrollar habilidades cooperativas, vincular aprendizajes.

Breve introducción al tema.

En equipo se analizarán tres casos que yo llevaré a la sesión (uno por equipo) y se expondrán al final los resultados y conclusiones de cada equipo.

El análisis de casos nos brinda la oportunidad de poder desarrollar el pensamiento creativo ya que como señala Wassermann (1944) señala que los casos son instrumentos educativos complejos que aparecen en forma de narrativas, así mismo señala que los buenos casos se construyen en torno a problemas o “grandes ideas”, aspectos significativos de una materia o un asunto que garantice un examen serio y a profundidad.

Dentro de los beneficios de estudios de casos es el que fomenta a la vez que demanda a profesores y alumnos la capacidad de discutir con argumentos, de generar y defender ideas propias, de tomar decisiones en condiciones de incertidumbre o de realizar juicios de apertura y respeto ante las ideas de los demás.

Los buenos casos requieren de lo siguiente:

- a. Ilustrar los asuntos y factores típicos del problema que se pretende examinar.
- b. Reflejar marcos teóricos pertinentes.

- c. Poner de relieve supuestos y principios disciplinarios prevalecientes.
- d. Revelar complejidades y tensiones reales existentes en torno al problema en cuestión.
- e. Vínculo directo con el currículo.
- f. Calidad de la narrativa.
- g. Es accesible al nivel de los lectores o aprendices.
- h. Intensifica las emociones del alumno.
- i. Genera dilemas y controversias.

Los elementos principales para la enseñanza basada en casos es la siguiente:

- a. Selección/construcción del caso
- b. Generación de preguntas de estudio/análisis.
- c. Trabajo en grupos pequeños
- d. Discusión/interrogación sobre el caso.
- e. Seguimiento del caso.

Ya por último podemos decir que el objetivo del aprendizaje mediante casos se da en ocho categorías:

1. Fomentar el pensamiento crítico.
2. Fomentar la responsabilidad del alumno ante el estudio.

3. Transmitir la información, los conceptos, las técnicas.
4. Prepararse para ser autoridad en un ámbito concreto.
5. Vincular aprendizajes afectivos y cognitivos.
6. Darle vida a la dinámica de la clase; fomentar la motivación.
7. Desarrollar habilidades cooperativas.
8. Promover el aprendizaje auto-dirigido.

Trabajo en equipo: Se harán equipos, llevaré varios casos y por azar se repartirán.

Tarea individual: Generar una idea que tenga posibilidad de concretarse en un negocio. Se utilizará las técnicas aprendidas.

## 2. Mentalidad Innovadora

Nombre de la sesión: Has de tu idea un negocio

**Objetivo:** Favorecer del análisis de las ideas para identificar si son innovadoras y contribuyen en soluciones a diversos conflictos en el mundo.

Se analizará la tarea en equipo.

## 2.1 Sesión 1 Analiza mediante la metodología design thinking

Iniciamos con la tarea y aquí introduciremos el concepto de innovación. Aquí introduciremos la acción de que los participantes se cuestionen sobre ¿qué actividades hacer para poder desarrollar ideas innovadoras?

Al analizar la tarea introduciremos la pregunta claves:

Responder a la pregunta ¿Qué es?

La primera de esas preguntas es: **¿Qué es?** y explora la realidad actual. Toda innovación exitosa comienza con una evaluación precisa de lo que sucede actualmente. De hecho, empezar por desarrollar un mejor entendimiento de la realidad actual es un sello del pensamiento de diseño y es la esencia del diseño de datos intensivo y de la aproximación del diseño liderado por el usuario. Primero, ayuda a ampliar y quizás incluso a cambiar completamente nuestra definición del problema o la oportunidad que queremos enfrentar Aún sin desearlo podemos desaprovechar toda clase de oportunidades de innovación, antes incluso de que empecemos a adoptar una definición muy estrecha o muy convencional del problema. Segundo, esta atención al presente ayuda a descubrir necesidades no articuladas que son claves para producir criterios de innovación de diseño que realmente pueden generar soluciones diferenciadas. que son el tipo de soluciones que queremos, cuando hablamos de construir negocios rentables. ¿Qué es? nos salva de tener que trabajar enteramente con nuestra propia imaginación mientras nos movemos en el proceso de desarrollar una idea. y nos da una base sólida y un conocimiento profundo sobre los deseos y necesidades de nuestros grupos de interés. Esto reduce el riesgo de fallar con una idea nueva. Enfocándonos en aquello

que nos ayuda a especificar como luce una gran solución sin ser en sí misma la solución.

Segunda pregunta clave: ¿Qué pasa sí?

Una vez alcanzado lo anterior, estamos listos para preguntar la segunda pregunta, **¿Qué pasa sí?** En esta fase podemos iniciar a generar ideas y explorar soluciones posibles. Entonces, examinamos la información que tenemos, identificamos patrones y descubrimientos de tal forma que traducimos esto en criterios específicos de diseño como parte de la fase ¿Qué es? Ahora vamos a usar esos criterios para preguntar ¿Qué pasa si...? Es necesario comenzar esta parte del proceso enfocándonos en posibilidades. **¿Qué pasaría si cualquier cosa fuera posible?** Yo creo que esta es una de las preguntas más poderosas que uno puede preguntar. Es importante no iniciar por las limitaciones sino más bien pensar en las posibilidades. Se hará una lluvia de ideas en esta fase. En esta parte vamos a usar los descubrimientos y criterios que obtuvimos del proceso de recolección de datos y vamos a hacer una serie de preguntas detonantes. Estas preguntas nos ayudarán a pensar fuera de nuestras limitaciones mentales y generarán muchas ideas creativas. Se puede ejemplificar como un bloque de lego cada una de estas ideas. Cuando desarrollemos el contexto, tomaremos esas ideas y las combinaremos de la misma manera en que los niños arman Legos, en diferentes formas obteniendo interesantes creaciones. Y bien, nosotros llamaremos a esas creaciones nuestros conceptos de negocio.

Tercera pregunta: ¿Qué sorprende?



Ahora que tenemos una serie de conceptos de negocios podemos movernos hacia la primera etapa de pruebas, haciendo una tercera pregunta **¿Qué sorprende?** En esta etapa vamos a tratar cada uno de nuestros conceptos de negocio como hipótesis y comenzaremos a evaluarlos de acuerdo a nuestros criterios de diseño. Ahora, si tenemos las dos primeras preguntas vamos a encontrar que tenemos demasiados conceptos interesantes para avanzar en todos simultáneamente, por lo tanto, tenemos que tomar algunas decisiones complejas. Mientras ajustamos el campo de conceptos a un número manejable, estamos buscando esos conceptos que llegan al punto justo; el punto sorprendente. Donde la posibilidad de un beneficio significativo para los alumnos se ajusta a los recursos, capacidades y su habilidad de entregar lo nuevo que se ofrece de manera sostenible. Aquí es importante hacer una evaluación y análisis de los conceptos e ideas y probar los supuestos acerca de porque cada uno de sus aportaciones es una buena idea. Los conceptos que sean sorprendentes o innovadores serán los que pasan la primera prueba, son propuestas para convertirse en experimentos para ser llevados a cabo con los usuarios reales. Para hacer esto, necesitamos transformar los conceptos en un prototipo con lo que un cliente potencial pueda interactuar.

Cuarta pregunta: ¿Qué funciona?

. Así que estamos listos para poner a prueba en el mundo real nuestro prototipo haciendo nuestras cuatro preguntas. **¿Qué funciona?** Vamos a poner a prueba un modelo con usuarios reales. Si les gusta y nos dan retroalimentación útil, entonces refinamos el prototipo y lo probamos con más usuarios. Trazando nuestro

camino hasta que sintamos confianza acerca del valor de nuestra idea y estemos listos para escalarla. Mientras nos movemos a través de lo que funciona. Es importante tener en cuenta algunos de los principios detrás este aprendizaje en el escenario de la acción. Trabaja en ciclos de retroalimentación rápida. Minimiza el costo de llevar a cabo experimentos. Falla temprano para tener éxito más pronto y prueba para sacrificios clave y supuestos en etapa temprana. Y ahí lo tienes. Sólo cuatro preguntas que nos ayudaran a construir un puente a soluciones más innovadoras y producir nuestros propios milagros.

## **2.2 Sesión Actividad de human center design.**

Objetivo: Fomentar la visión empática para entender las motivaciones internas de las personas y fomentar seguridad en los estudiantes para representar diferentes formas de pensar y defender sus propias ideas ante el mundo.

Fomentar el cuidado del ambiente, la ecología, el planeta y el bien común.

Introducción al tema

Se elegirá por votación algunos casos de los equipos, se revisará desde todas las perspectivas.

Ejercicio: Teatro Aplicado al Diseño: dramatizar el proyecto para profundizar a la persona La expresión “Teatro Aplicado” se refiere a un campo de conocimiento que se encuentra en al cruce entre disciplinas tan distintas como teatro, educación, medicina, psicología, administración, entre otras. En él convergen actividades dramáticas llevadas a cabo por organismos, grupos y profesionales muy diversos,

cuya convicción común es que el teatro puede ir más allá de su mera forma estética (Ackroyd, 2000; Taylor, 2003) y ser utilizado con distintas finalidades: por ejemplo, para promover procesos sociales positivos dentro de una comunidad local o facilitar la comprensión de los problemas entre los empleados de una empresa. Los campos en que opera del Teatro Aplicado son muy amplios: pedagogía, recursos humanos, desarrollo comunitario, promoción de la salud, etc.

### **2.3 Sesión 3 Desarrollo sostenible.**

Objetivo: Fomentar el cuidado del ambiente, la ecología, el planeta el bien común.

Revisar si las ideas con viabilidad de negocio que han surgido en el taller se pueden adaptar a los objetivos del desarrollo sostenible según los define la Organización de las Naciones Unidas.

1. Poner fin a la pobreza en todas sus formas en todo el mundo.
2. Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible.
3. Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades.
4. Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.
5. Lograr la igualdad entre los géneros y el empoderamiento de todas las mujeres y niñas

6. Garantizar la disponibilidad de agua y su ordenación sostenible y el saneamiento para todos.
7. Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna para todos.
8. Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos.
9. Construir infraestructura resiliente, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación.
10. Reducir la desigualdad en y entre los países.
11. Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles.
12. Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles.
13. Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos (tomando nota de los acuerdos celebrados en el foro de la Convención Marco de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático).
14. Conservar y utilizar en forma sostenible los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible.
15. Proteger, restablecer y promover el uso sostenible de los ecosistemas terrestres, efectuar una ordenación sostenible de los bosques, luchar contra la desertificación, detener y revertir la degradación de las tierras y poner freno a la pérdida de la diversidad biológica.
16. Promover sociedades pacíficas e inclusivas para el desarrollo sostenible, facilitar el acceso a la justicia para todos y crear instituciones eficaces, responsables e inclusivas a todos los niveles.

17. Fortalecer los medios de ejecución y revitalizar la alianza mundial para el desarrollo sostenible. Esta información fue extraída de: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

Se elegirán 3 ideas, se hará un análisis en equipo donde se evalúe la posibilidad de que el proyecto, servicio o producto sea sostenible. Al final se expondrán los resultados de cada equipo.

### 3. Mentalidad Emprendedora

#### 3.1. Sesión: Impulsa; realiza tu prototipo.

Objetivo: Verificar y analizar si el producto o servicio fluye y es funcional o si es necesario ajustarlo para mejorarlo.

Durante la clase se analizará cada uno de los siguientes pasos, de esta manera se iniciará a trabajar en el prototipo.

Para esbozar un prototipo hay que tener en cuenta los siguientes pasos. Estos serán de beneficio para emprender el proyecto final:

1. Calcular los riesgos o posibles obstáculos que pueda traer el emprendimiento.
2. Seleccionar los recursos, profesionales o materiales que se utilizarán para crearlo.
3. Proponer una versión preliminar del producto o servicio. Dependiendo del tipo de servicio o producto, se puede utilizar una herramienta digital para facilitar la visión de la representación del producto o servicio.
4. Analizar los costos y la inversión que se ocupará a corto como a largo plazo. Es importante utilizar Excel.
5. Adoptar la mentalidad de un cliente. Se trata de pensar con una mente abierta sobre cómo los productos o servicios pueden impactar en los consumidores.

6. Someter el prototipo a evaluaciones y análisis de distintos profesionales especialistas en el rubro. El objetivo es detectar problemas técnicos, de marketing, consumo, viabilidad, entre otros factores.

7. En base en la información recopilada se realiza el diseño del producto o servicio. Es importante crear un respaldo de cada una de las pruebas realizadas sobre la utilidad del diseño. Un prototipo es solo una simulación de un producto, por lo que la clave no es invertir mucho presupuesto en cada prueba.

Ejercicio, empezar a planear y realizar el prototipo en equipo.

Tarea: Terminar de elaborar el prototipo en equipo.

### **3.2. Sesión: Revisar método lean startup.**

Objetivo: Crear un modelo de negocio escalable al ir descubriendo paso a paso las necesidades funcionales, sociales y emocionales necesarias para llegar hasta el cliente potencial que compraría tu producto o servicio.

El método lean startup es el sistema utilizado para pasar de proyecto a empresa poniendo atención en las necesidades del cliente, contando con su retroalimentación para ir modificando el producto hasta desarrollar la versión final.

La idea de este método es ir adaptando el producto a lo que el mercado demanda y así ser lo más acertado a la hora de lanzar algo nuevo.

¿En qué consiste el método lean startup?

El método lean startup es una metodología basada en “aprendizaje validado”, es decir, se trata de ir verificando poco a poco las hipótesis antes de tener el producto final y comenzar a escalar el negocio.

La idea es ir definiendo y acortando los ciclos de desarrollo, lanzando distintas propuestas por un periodo de tiempo y obteniendo una retroalimentación muy valiosa de nuestros potenciales clientes o usuarios, con los que mejorar la siguiente versión final del producto.

Dentro del lean startup, distinguimos 3 técnicas:

- *Desarrollo de clientes (customer development)*

En esta fase les mostramos el producto o servicio a nuestros clientes potenciales, preguntamos su opinión de esta manera comprobamos si nuestro producto o servicio satisface las necesidades de nuestros clientes. Así vamos construyendo nuestro producto final, siempre con la retroalimentación del cliente.

- **Modelo de negocio lean (Canvas)**

Consiste en crear un modelo de negocio dinámico y visual, plasmado en una superficie (pizarrón, lienzo, papel) denominado modelo canvas. Se exponen los aspectos que involucran al negocio y la propuesta de valor, ingresos, gastos, canales de adquisición, entre otros. En este lienzo se van añadiendo y quitando ideas continuamente hasta tener una versión final.

- **Técnicas ágiles o scrum**

Consiste en proceso donde se aplican un conjunto de prácticas y técnicas de comunicación dinámicas y rápidas para exponer ideas y trabajar en equipo e ir



configurando un proyecto final. Se pueden utilizar software de gestión de proyectos para organizar las tareas o reuniones cortas para evaluar el trabajo del día anterior y el que se va a hacer ese día.

A continuación, se expondrán los pasos a seguir y se llevara a cabo en equipo.

## 5 Pasos fundamentales en el método lean startup

Los pasos fundamentales e n el método lean startup son:

### 1. Sugiere una hipótesis

Parte de un problema a solucionar y define por qué el cliente estaría dispuesto a pagar por la oferta.

Para determinar el problema, podemos ejecutar una serie de entrevistas a nuestros clientes potenciales e identificar qué les inquieta.

### 2. Valida la hipótesis

Desde concebir un producto o servicio con las características mínimas básicas para confirmar si es lo que el mercado quiere, hasta una demostración de cómo funciona. El objetivo es saber si la gente lo desea y lo compraría.

Esta primera validación será de los primeros usuarios que más necesiten probar cosas nuevas en el sector al que va dirigido nuestro producto o servicio.

### 3. Mide la hipótesis

La mejor manera de saber cómo medir el producto o servicio es identificando cuáles son los pasos a seguir para llegar hasta el producto o servicio, cuántas veces recurrieron a ellos para comprar.

Es fundamental identificar los indicadores de calidad de un producto, medirlos para saber si cumplimos objetivos y así ir perfeccionando nuestro producto.

### 4. Genera un aprendizaje validado

Significa que habremos realizado ajustes y cambios tanto en el producto o servicio, como en el mercado y los proveedores. La idea es ir aprendiendo del entorno al que va dirigido el producto.

Es fundamental saber escuchar a todos los accionistas e incorporar su retroalimentación.

### 5. Ciclo repetitivo

Se ponen en acción los pasos anteriores ya con un producto o servicio mejorado y volvemos a empezar.

Sin duda, si empleamos los pasos del método lean startup, el resultado que obtenemos es, primero lanzar un Mínimo Producto Viable o prototipo: Un producto

muy básico, con las funcionalidades esenciales, y evaluamos qué reacción tiene nuestro público objetivo.

Con la retroalimentación del público objetivo, se reconstruye y mejora el producto y se lanza una nueva versión: prototipo2 y se realiza el mismo proceso.

De este modo, realizarlo varias veces para ir mejorando el producto en contexto a lo que el cliente demanda, reconociendo por qué está dispuesto a pagar por nuestro producto/servicio.

Ejercicio: Aplicar los 5 pasos al proyecto en desarrollo.

Tarea: Organizar el start up para que en la siguiente sesión se haga un testeo entre los participantes.

### **3.3. Sesión: Revisar de qué manera podría hacerse un negocio que a la vez sea un emprendimiento social.**

Objetivo: Conseguir un cambio social y obtener beneficios para aquellos que más lo necesitan.

Características de un emprendimiento social

Dar inicio a la sesión comentando la tarea.

Lo representativo de un emprendimiento social no son tan distintas a las de un emprendimiento tradicional, pero cuando argumentamos sobre un emprendimiento social, es porque este se focaliza en la sociedad y los problemas que quiere resolver.

El emprendimiento social se basa en un modelo empresarial que tiene la finalidad de dar respuesta a una necesidad social o ambiental, y al mismo tiempo producir una rentabilidad económica. Consiste en el uso de estrategias de mercado para solucionar carencias en un sector de la sociedad.

Existen diferentes modelos de emprendimientos sociales. Puede ser un emprendimiento que tenga la finalidad de mejorar la calidad de vida de las personas como Fresh Water. Pero también puede ser una empresa que crea una ramificación en la que destina parte de sus recursos para colaborar con su entorno de manera rentable, e incluso, y más interesante aún, una organización que decide vincular su negocio y tener otra finalidad que no sea solo la económica, sino la generación de un triple impacto:

- Beneficio social.
- Impacto medioambiental positivo.
- Rédito económico y financiero.

Esto es lo que diferencia al emprendimiento social del de tipo meramente comercial. Este plano es el que prevalece y se sitúa como centro de las acciones y decisiones de la organización.

Percatándonos, sin embargo, que esta aseveración no significa que se trate de compañías sin fines de lucro, más bien, hace referencia a que los beneficios económicos pasan a un segundo plano, pero desde luego que siguen existiendo

porque son los que le van a dar a la idea o al proyecto, un futuro sostenible y exponencial.

Ejercicio: Investigar sobre el modelo de negocio de los Zapatos argentinos TOMS, buscar como la idea de negocio puede contribuir al emprendimiento social.

Tarea: Hacer una presentación del negocio que incluya todos los pasos y métodos vistos en el taller.

#### **4. Sesión y 5 de cierre**

Se presentarán los trabajos finales y se entregarán certificados.

## 5. CONCLUSIONES

Durante la elaboración de mi tesis aprendí que fomentar una competencia requiere de hábitos y disciplina, estrategias y métodos, sin embargo aunque esto que menciono parezca muy estructurado, el generar ideas creativas e innovadoras implica vivir un estilo de vida en el que se busque crear ambientes que estimulen tranquilidad, el juego, la confianza entre las personas; la creatividad es como el agua del río que no puede ser frenada por juicios y creencias rígidas como por ejemplo; destacar sobre los demás, o creer que alguien es mejor que otro, ya que esto provoca que se estanquen las ideas, así que como vemos, es un trabajo que implica respeto y confianza en cada miembro del grupo. La implementación del test de Mayer Briggs me será de gran utilidad para identificar las fortalezas y áreas de oportunidad de cada participante con esta retroalimentación poder ser también motivadora para que las áreas de oportunidad de los participantes, se trabajen y con esto adquieran más seguridad en sí mismos.

Es muy importante que quien dirija el taller facilite la integración en el grupo y la participación de todos, así como también debe de ser un buen observador para captar los bloqueos y habilidades de cada quien. El taller se va a enriquecer por la participación de cada miembro. Así es que el maestro debe de ser también un motivador ya que se debe de conservar el entusiasmo para llegar a la acción del emprendimiento y debe de ayudar a los participantes a que piensen que su inteligencia y habilidades son algo que se puede desarrollar.

Esta investigación me ha llevado a la reflexión de lo importante que es conservar la inocencia, estar motivado, así como también saber aplicar la experiencia; un juicio acertado para mantener una mentalidad creativa.

Durante la fase de la lectura para realizar el marco teórico me llamó la atención como la inteligencia emocional favorece la mentalidad creativa, innovadora y emprendedora ya que ayuda a buscar soluciones a diferentes ámbitos, así como facilita el trabajo en equipo, liderazgo, productividad, comunicación asertiva, compromiso y responsabilidad. Así como también ayuda a ser empáticos para entender las razones profundas que hace que se mueva la gente.

Platiqué con las encargadas del el HUB de innovación y emprendimiento de la UDEM, así como también visité el Centro de Innovación de la UANL, sé que no estoy descubriendo el hilo negro, existe ya mucha información de estos temas pero en la parte de pre incubación de las ideas creo que sí estoy aportando las bases para la generación de ideas, la cual como dije al iniciar las conclusiones implica llevar un estilo de vida.

De este taller yo espero poder fomentar en los participantes primero que nada la confianza en sí mismos, en su habilidad para solucionar problemas, que adquieran las herramientas para generar ideas y analizarlas para saber si son viables como negocio. Y algo muy importante para mí es fomentar el desarrollo sostenible y el emprendimiento social ya que considero que el mundo en que vivimos requiere empatía, humanización y la búsqueda de soluciones a problemas sociales y ecológicos. Me gustaría que los participantes dieran seguimiento a sus

proyectos por lo tanto dejo abierta la posibilidad de seguir con mentorías para quien desee lanzar su proyecto al mercado.

Aunque este taller no fue llevado a cabo, me sirvió la experiencia propia al seguir el modelo para fomentar la creatividad, realice meditación, lleve una libreta para anotar las ideas que me surgían sobre cualquier ámbito, además de que me ayudo a mejorar mi propio negocio.

Para lograr conocer si los objetivos del proyecto y taller fueron logrados, se revisaran detalladamente las tareas y los trabajos en equipo y se les dará retroalimentación a los talleristas, además se reforzará la idea de ejercitar y poner en práctica las metodologías aprendidas ya que éstas son el paso a seguir para lograr desarrollar proyectos de innovación y emprendimiento.

Espero este taller se lleve a la práctica ya que estoy segura de que podría ser el inicio del nacimiento de grandes negocios.

Agradezco la experiencia, las ideas que surgieron a raíz de la lectura y la valiosa asesoría del Dr. Eduardo Oliva Abarca.



## 6. ANEXOS

Los proyectos que a continuación se presentan son referentes para mi tesis, por lo que reproduzco sus programas para posibilitar una comparación.

### 1. Proyecto Hélice: Emprendimiento cultural (6ª edición) <sup>1</sup>

Este programa Hélice está enfocado a un programa de emprendimiento cultural y es totalmente en línea, está subvencionado por la Fundación “La Caixa”, está enfocado que cualquier actividad creativa y cultural.

Consta de 11 módulos

1. Módulo 0. Presentación.
2. Módulo 1. Empresa Cultural
3. Módulo 2. Contabilidad básica y plan de negocio.
4. Módulo 3. Comunicación y difusión.
5. Módulo 4. Ayudas y subvenciones.
6. Módulo 5. Asociatividad y networking.
7. Módulo 6. Cooperativismo cultural.
8. Módulo 7. Casos de éxito.
9. Módulo 8. Audiovisuales.
10. Módulo 9. Artes escénicas.
11. Módulo 10. Editoriales literarias.

---

<sup>1</sup> La siguiente información fue extraída de la página... (miráda)

## 12. Módulo 11. Evaluación y despedida.

Se busca el generar un proyecto de emprendimiento cultural, ya que desde Hélice consolidan un programa de formación en emprendimiento cultural en donde dan algunas claves de muy significativas para tu proyecto para ello hemos determinado un itinerario de 12 módulos en donde a través de una participación online abierta y con muchos sentidos.

Existen diversos cursos donde puedes tomarlos y hasta tener una certificación te vamos a hablar de ellos un poco.

### **2. Incubadora y Aceleradora de Empresas Universidad Autónoma de Nuevo León**

Según podemos ver en este curso el objetivo principal es crear y desarrollar micro y pequeñas empresas que puedan ser rentables e innovadoras a través de su centro por medio de:

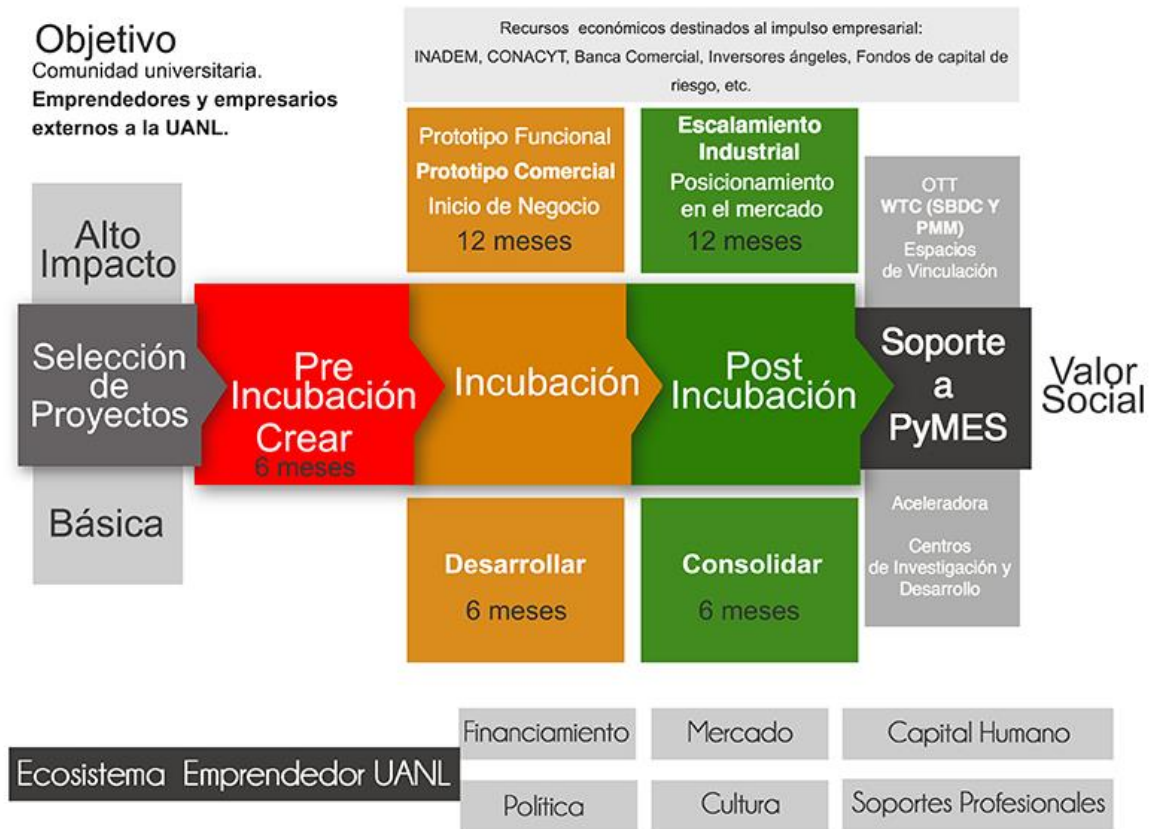
- a. Asesoría
- b. Capacitación
- c. Consultoría Profesional.

Esto es en cualquier ámbito del quehacer empresarial, así como brindar el acompañamiento para facilitar el acceso a fuentes de financiamiento.

La página donde puedes encontrarlo es:

<http://ciett.uanl.mx/index.php/incubacion-de-empresas/>

**Figura 1. Modelo de trabajo**



Dentro de los servicios que se brindan están los siguientes:

a. Asesoría y capacitación en:

1. Innovación.
2. Modelos de negocio.
3. Mercadotecnia.
4. Imagen corporativa.
5. Recursos humanos.
6. Operaciones.
7. Propiedad intelectual.

8. Aspectos legales.
9. Contabilidad y finanzas.
10. Formación de plan de negocios.
11. Planeación estratégica.
12. Administración empresarial.
13. Ventas.

b. Oficinas amuebladas y equipadas

1. Diseño de imagen corporativa.
2. Registro de marca.
3. Registro de derechos de autor.
4. Página web.
5. Trámite de código de barras.
6. Tabla nutrimental.
7. Gestión de recursos.
8. Talleres y conferencias.
9. Eventos de Networking.
10. Vinculación empresarial.

## Acelera tu empresa CIETT-UNI online

Otro proyecto que se presenta para que puedas desarrollar tu mentalidad de emprendedora, es este proceso de Incubación Acelerada en Línea.

**Figura 2.** Etapas del proceso de incubación acelerada en línea.



Se brindan 10 cursos prácticos y asesorías continuas. Dentro los beneficios que se encuentran están los siguientes:

- a. Capacitación y Mentoría especializada con expertos empresariales.
- b. 4 horas oficina privada/sala de juntas.

Las etapas con las cuales se trabaja son 4 como se pueden ver:

### *Etapa 1. Definición*

Etapa donde se define la idea, se brinda un curso inicial de los 6 Pilares de los emprendedores, se evalúan y seleccionan las ideas.

## *Etapa 2. Desarrollo*

Etapa donde se desarrolla y estructura el proyecto de negocio. Se brinda capacitación grupal en:

- Metodologías de Desarrollo Ágil
- Definición de la Propuesta de Valor y Modelo de Negocio
- Producto mínimo viable y validación
- Importancia de la protección de la Propiedad Intelectual
- Branding y Marketing para emprendedores

Se brinda acompañamiento a través de Mentoría especializada:

- Junta de consejo (reunión mensual con el Colegio de Emprendedores del Norte, A.C.)
- 2 sesiones de Mentoría especializada con duración máxima de 2 horas por sesión.

Especialistas: Modelos de Negocio, Desarrollo de Productos, Marketing, Sistemas y Apps, Contabilidad y Finanzas, Procesos, Propiedad Intelectual, Legal.

## *Etapa 3. Arranque*

Etapa que busca la formalización del proyecto empresarial, con la constitución de la empresa y atención a trámites legales. Se brinda capacitación grupal en:

- Formalización y Administración de negocios (Contabilidad y finanzas básicas)
- Ventas efectivas y fidelización de clientes
- Importancia de estructurar procesos administrativos y operativos de la empresa.

Se brinda acompañamiento a través de Mentoría especializada:

- *Junta de consejo* (reunión mensual con el Colegio de Emprendedores del Norte, A.C.)
- 2 sesiones de Mentoría especializada con duración máxima de 2 horas por sesión.

Para poder tener acceso a esto solo tienes que hacer un pre-registro en la página <http://ciett.uanl.mx/index.php/2021/01/27/accelera-tu-empresa-ciett-uni-online/>

### **3.Emprendimiento Tecnológico<sup>2</sup>**

Por otro lado, la plataforma edX es un curso llamado Emprendimiento tecnológico, y con él se busca aprender a emprender en los mercados que están enfocados en el avance tecnológico. Esta impartido por la Universidad Carlos III de Madrid.

---

<sup>2</sup> La información se extrae de la pagina Edx

El mundo avanza al ritmo de la tecnología. Empresas, organismos, gobiernos casi ningún ámbito profesional escapa a su influencia y su evolución vertiginosa ha transformado también los mercados y la forma de hacer negocios.

Asimismo señalan que, si quieres emprender en ámbitos como la comercialización de software, aplicaciones, realidad virtual, blockchain, fintech, etcétera, debes conocer cuanto antes las innumerables oportunidades que presenta el emprendimiento de base tecnológica.

En este curso partiremos de cero desde la detección y descubrimiento de oportunidades de negocio hasta su explotación. No importa tu formación y tu experiencia previa. Durante las diferentes sesiones aprenderemos a detectar oportunidades de negocio en ámbitos tecnológicos, descubriremos cómo desarrollar ideas innovadoras y analizaremos su viabilidad.

Gracias al crecimiento de las tecnologías de la información y comunicación han surgido nuevos modelos de negocio la intermediación digital crea nuevos trabajos y nuevas oportunidades pondremos en común herramientas de análisis e instrumentos útiles para la puesta en marcha del proyecto empresarial también identificaremos los errores más comunes y prestaremos atención a las cuestiones jurídicas y financieras específicas para negocios del ámbito tecnológico y digital.

Si tienes inquietud y carácter emprendedor, este curso en línea te ayudará a desarrollar tu propio proyecto empresarial. También te interesa si trabajas en empresas, organismos e instituciones, que apuestan por el emprendimiento y la innovación y que no pueden mantenerse al margen de la revolución tecnológica.



El objetivo del curso de emprendimiento tecnológico es ofrecer los contenidos y herramientas necesarios para abordar un proyecto empresarial de carácter tecnológico y transformarlo en una realidad. Todo ello de forma didáctica, combinando el rigor con la orientación práctica –para lo que se incluyen numerosos casos de empresas tecnológicas y experiencias de emprendedores tecnológicos. Así, el curso en línea proporciona una visión integral del proceso emprendedor en el ámbito tecnológico.

#### Lo que aprenderás

- Identificar oportunidades de negocio en ámbitos tecnológicos y desarrollar ideas de negocio digitales o tecnológicas innovadoras mediante la aplicación de metodologías innovadoras para el desarrollo de modelos de negocios de éxito.
- Valorar el atractivo del sector en el que se piensa competir, identificar los principales recursos que necesita el proyecto, así como las principales formas de creación de valor para definir la estrategia competitiva.
- Manejar herramientas digitales para las actividades de marketing y organizar sus operaciones con un buen diseño del proceso productivo asegurando la calidad del servicio prestado o producto ofrecido.
- Organizar, planificar y gestionar los recursos humanos necesarios para el desarrollo del negocio.

- Conocer los requerimientos jurídicos y fiscales para el inicio y desarrollo del negocio, junto con los aspectos jurídicos específicos de los negocios digitales.
- Realizar un plan económico-financiero para determinar la viabilidad económica del proyecto, y conocer diferentes opciones de financiación para negocios tecnológicos.

El plan de estudios que se ofrece es el siguiente:

#### Semana 1: Iniciativa emprendedora y oportunidad de negocio

- a. Emprendimiento tecnológico y emprendedor
- b. El proceso emprendedor
- c. Identificación y evaluación de oportunidades de negocio
- d. Evolución de las tendencias de negocios en el área digital y tecnológica

#### Semana 2. Desarrollo de ideas de negocio innovadoras

- a. Ideas de negocio: creatividad e innovación
- b. Propuesta de valor
- c. Innovaciones centradas en el usuario (Design thinking)
- d. Análisis de viabilidad inicial de la idea de negocio

#### Semana 3. Configuración y desarrollo de modelos de negocios

- a. Modelo de negocio y lienzo del Business Model

#### Canvas

- b. Lean Startup
- c. Plan de negocio: diseño, estructura y finalidad

#### Semana 4. Análisis estratégico y estrategia competitiva

- a. Introducción al análisis estratégico
- b. Análisis externo
- c. Análisis interno
- d. DAFO
- e. Fuentes de creación de valor
- f. Creación de valor y ventaja competitiva
- g. Estrategia competitiva

#### Semana 5. Marketing y operaciones

- a. Plan de marketing I
- b. Plan de marketing II
- c. Plan de operaciones.

#### Semana 6. Aspectos organizativos, jurídicos y económicos del negocio

- a. Plan de organización y RRHH.
- b. Plan jurídico-fiscal.

c. Plan económico-financiero.

Para poder tener acceso al curso la página <https://www.edx.org/es/course/emprendimiento-tecnologico>

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Acevedo, S. (2016). Innovation for better management: The contribution of public innovation labs. <https://publications.iadb.org/bitstream/handle/11319/7874/Innovation-for-Better-Management-The-Contribution-of-Public-Innovation-Labs.pdf?sequence=8&isAllowed=y>.
2. Ander-Egg, E. (1995). *Algunas cuestiones generales acerca del método científico en las ciencias sociales*. Argentina. Lumen
3. Antunes, C. (2003). *Cómo desarrollar las competencias en clase*. SB.
4. Ariza, M. H. R., Bonilla, N. M. C., León, J. C. O., & Vaca, P. V. (2017). Convivencia escolar y cotidianidad: una mirada desde la inteligencia emocional. *Revista Educación y Desarrollo Social*, 11(1), 24-47. <https://doi.org/10.18359/reds.2649>.
- 5..Artola Pimentel, M. D. L., Tarifa Lozano, L., & Finalé de la Cruz, L. (2019). *Planes de estudio e en la educación superior cubana: una mirada desde la educación continua*. *Revista Universidad y Sociedad*, 11(2), 364-371. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202019000200364](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202019000200364)

6. Baeza Henao, A. (2019). Rediseño del laboratorio creativo del programa de publicidad de la facultad de comunicación social y publicidad de la Universidad Santiago de Cali (Doctoral dissertation, Universidad Santiago de Cali). <https://repository.usc.edu.co/handle/20.500.12421/2862>.
7. Bohm, D., Sanchez Millet, A., & Nichol, L. (2009). *Sobre la creatividad*. Kairós.
8. Carvajal, S. (2017). Referente de Pensamiento eje 1: Creatividad, Desarrollo e Innovación II ¿qué discursos se han construido alrededor de la creatividad, la innovación y el emprendimiento? <https://digitk.areandina.edu.co/handle/areandina/1852>.
9. Chalmers, F. G., & Arias, I. (2003). *Arte, educación y diversidad cultural*. Paidós.
10. Coni, A. G., Puentes, C. F., Andrés, M. L., & Juric, L. C. (2019). Mejorar el aprendizaje escolar a partir de promover la mentalidad de crecimiento. La ciencia de enseñar. Aportes desde la psicología cognitiva a la educación., 85.
11. Cruz, J. J. (2019). Transformando la educación desde la gestión educativa: hacia un cambio de mentalidad Transforming education from educational management: towards a change of mentality. <https://core.ac.uk/reader/288294942>.

12. De la Torre, M. (2020). *Los jóvenes y la enseñanza de la filosofía en el nivel medio superior de la educación*. *Anuario Humanitas*, (46), 29-41.

<http://humanitas.uanl.mx/index.php/ah/article/view/446>

13. Duque Ceballos, J. L., García Solarte, M., & Hurtado Ayala, A. (2017). Influencia de la inteligencia emocional sobre las competencias laborales: un estudio empírico con empleados del nivel administrativo.

*Estudios gerenciales*, 33(144), 250-260.

<http://www.scielo.org.co/pdf/eg/v33n144/0123-5923-eg-33-144-00250.pdf>.

14. Gardner, H. (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. Paidós.

15. Hernández-Gil, C., & Jaramillo-Gaitán, F. A. (2020). Laboratorio de innovación social: hibridación creativa entre las necesidades sociales y las experiencias significativas de los estudiantes de administración de empresas.

*Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 10(2).

<https://doi.org/10.19053/20278306.v10.n2.2020.10518>.

16. Jhonson, L. (1995) *Teoría de la evolución y competencia*. Social Work Practice. Editorial Allyn and Bacon, 3° Edición.

17. Nancarrow, A., Booth, S., Ariss, T., Smith, P., & Roots, A. (2013). Ten principles of good interdisciplinary team work. *Human Resources Health*, vol. 11, no. 1, p. 19.

<https://link.springer.com/content/pdf/10.1186/1478-4491-11-19.pdf>.

18. López, J. K. C., Valencia, M. P. D. T., & López, O. (2017). *Blog, correo electrónico y foros temáticos: su uso, dominio y actitud en estudiantes de educación medio superior de México*. Hamut ay, 4(2), 45-54. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v4i2.1471>.

19. Ortigoza Durán, M., Puerta Sanabria, N., & Silva Lurduy, C. (2017). *Urdimbres: Laboratorios creativos de oficios tradicionales* (Doctoral dissertation, Universidad del Rosario). <https://repository.urosario.edu.co/handle/10336/14243>.

20. París Mañas, G., Mas Torelló, O., & Torrelles Nadal, C. (2016). La evaluación de la competencia 'trabajo en equipo' de los estudiantes universitarios. *Revista d'Innovació Docent Universitària*, 2016, num. 8, p. 86-97. <http://hdl.handle.net/10459.1/60249>.

21. Pérez Gómez, A. I., & Gimeno Sacristán, J. (2008). *Educación por competencias ¿qué hay de nuevo?* Ediciones Morata. <http://www.digitaliapublishing.com/a/1444/>

22. Perrenoud, P., & Lorca, M. (2011). *Construir competencias desde la escuela*. J. C. Sáez Editor : Alejandría.

23. Prada, M. Á. de, & Colectivo Ióe. (2011). *Inserción en la escuela española del alumnado inmigrante iberoamericano: Análisis longitudinal de trayectorias de éxito y fracaso*. Secretaría General de la OEI.

24. Reyes Romero, V., Trejo Cázares, M. D. C., & Topete Barrera, C. (2017). *El liderazgo directivo y la gestión en el nivel medio superior del*



*Instituto Politécnico Nacional de México: una mirada desde los estudiantes.*  
RIDE. 25.Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo  
Educativo, 8(15), 81-115. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.292>.

26.Romero Romero, A. Caballero Santín, M. O., & Cortés López, L.  
(2017). *La Gestión para la Innovación Organizacional en la Educación  
Continua Dentro de las Instituciones de Educación Superior.* Universidad  
Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.  
<http://hdl.handle.net/20.500.11799/65223>.

27. Rodríguez Estrada, M., & Samet, S. (2011). *Manual de creatividad:  
Los procesos psíquicos y el desarrollo.* Trillas.

28.Sabido, M. R. M., Barrera, M. Á. A., Abud, M. E. A., Magaña, J. Á.  
J., & Ramírez, C.

A. L. (2018). *Herramienta para la gestión de cursos para estudiantes  
y profesores de nivel medio superior y superior.* Pistas Educativas, 36(114).  
<http://itcelaya.edu.mx/ojs/index.php/pistas/article/view/314>

29.Tamayo, M., Besoain Saldaña, A., Aguirre, M., & Leiva, J. (2017).  
Trabajo en equipo: relevancia e interdependencia de la educación  
interprofesional. *Revista de Saúde Pública*, 51, 39.  
<https://doi.org/10.1590/S1518-8787.2017051006816>.

30.Tobón Tobón, S. (2015). *Formación integral y competencias:  
Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación.* Ecoe.

31. Torres Coronas, T., & Vidal Blasco, M. A. (2019). La importancia del control conductual percibido como elemento determinante de la intención emprendedora entre los estudiantes universitarios. *Revista Universidad y Empresa*, 21(37), 108-135. <http://www.scielo.org.co/pdf/unem/v21n37/2145-4558-unem-21-37-108.pdf>.

32. Vera Sánchez, A. (2018). La mentalidad del emprendedor. <https://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/handle/20.500.11777/3532/Mentalidad%20emprendedora%2026ene18.pdf?sequence=1>.

33. Villa Sánchez, A., Poblete Ruiz, M., & García Olalla, A. (2013). *Aprendizaje basado en competencias: Una propuesta para la evaluación de las competencias genéricas*. Universidad de Deusto.

34. Yañez Figueroa, J. A., Ramírez Montoya, M. S., & García Peñalvo, F. J. (2017). Vinculación universidad-sociedad para la innovación educativa: Los casos de laboratorios ciudadanos. *Innovación Educativa. Investigación, formación, vinculación y visibilidad*, 201-225. <https://knowledgesociety.usal.es/system/files/Ch9-preprint%283%29.pdf>.