

LA ACTITUD CREATIVA COMO BASE DE LA CULTURA EMPRENDEDORA

Marinela Higua Torres¹

marinelahiguatorrres@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-6055-1553>

**Institución Educativa Distrital
Colegio Florentino González**
Colombia

Luz Dary Castillo Fernández²

luzdarycastillo80@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-2285-2195>

**Institución Educativa Distrital
Colegio Pio X**
Colombia

Edinson Andrés Sánchez Meneses³

edinsanchez2123@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7939-285X>

**Institución Educativa
Colegio Florentino González**
Colombia

Recibido 17/02/2026

Aprobado: 25/02/2026

RESUMEN

La investigación que se llevó a cabo pretendió plantear soluciones propias del contexto educativo, haciendo uso de la actitud creativa de la cultura emprendedora, en la aplicación de proyectos emprendedores ambientales escolares (PREAE); en los estudiantes de primaria de institución educativa la Iberia en Riosucio Caldas, en secundaria el colegio Florentino González sede E la hoya en Cincelada Municipio de Coromoro Santander y educación media en la institución educativa la Milagrosa en Vitervo Caldas. La presente investigación se planteó la pregunta ¿Cómo construir un ambiente de aprendizaje que propicie la actitud creativa de la cultura emprendedora en

¹ Docente de tecnología e informática, Colegio Florentino González, Colombia. Magíster en tecnología Educativa de la Universidad de Santander.

² Docente de Institución Educativa Departamental Pio X, Colombia. Magíster en docencia Universidad de la Salle.

³ Docente del área de Ciencias Sociales, Colegio Florentino González, Colombia. Magíster en Diseño de Ambientes de Aprendizaje Innovadores de la Universidad Autónoma de Manizales.

niños y jóvenes de las tres instituciones educativas oficiales de Colombia frente a diferentes situaciones del entorno próximo? Para abordar esta situación, se adoptó el paradigma sociocrítico y un enfoque cualitativo bajo el método de investigación acción, se pretendió de manera intencionada diseñar un ambiente de aprendizaje innovador, teniendo en cuenta la taxonomía de Bloom y la estrategia de aprendizaje enseñanza para la comprensión, para que los estudiantes fueran capaces de reconocer la actitud creativa, propiciarla y plantear soluciones haciendo uso de la actitud creativa de la cultura emprendedora; se aplicó un diseño de prototipo basado en el modelo LXD (diseño de experiencias de aprendizaje), que pretendió hacer vivencial el ambiente de aprendizaje para formar una experiencia de aprendizaje inolvidable, variada y creciente en complejidad, adaptado a los contextos educativos y asumiendo los riesgos que conllevara desafiar esas responsabilidades.

Palabras clave: actitud creativa, cultura emprendedora, emprendimiento, proyectos ambientales escolares, proyectos emprendedores ambientales escolares.

CREATIVE ATTITUDE AS THE FOUNDATION OF ENTREPRENEURIAL CULTURE

ABSTRACT

The research that was carried out aimed to propose solutions specific to the educational context, making use of the creative attitude of the entrepreneurial culture, in the application of school environmental entrepreneurial projects (PREAE; in primary school students of the educational institution La Iberia in Riosucio Caldas, in secondary school the Florentino González headquarters E la hoya in Cincelada Municipality of Coromoro Santander and middle school in the educational institution La Milagrosa in Vitervo Caldas. This research posed the question: How to build a learning environment that fosters the creative attitude of the entrepreneurial culture in children and young people of the three official educational institutions of Colombia in the face of different situations of the immediate environment? What was intentionally intended was to design an innovative learning environment, taking into account Bloom's taxonomy and the learning strategy of teaching for understanding, so that students they were able to recognize the creative attitude, promote it and propose solutions using the creative attitude of the entrepreneurial culture; a prototype design based on the LXD model (design of learning experiences) was applied, which aimed to make the learning environment experiential

to form an unforgettable, varied and growing in complexity learning experience, adapted to educational contexts and assuming the risks involved in challenging these responsibilities.

Keywords: creative attitude, entrepreneurial culture, entrepreneurship, school environmental projects, school environmental entrepreneurial projects.

INTRODUCCIÓN

La investigación que se llevó a cabo pretendió plantear soluciones haciendo uso de la actitud creativa de la cultura emprendedora, para la aplicación en proyectos ambientales escolares propios de su contexto educativo; en los estudiantes de primaria, secundaria y media de tres instituciones educativas oficiales de Colombia, porque es en las etapas iniciales de la vida como en todo su desarrollo evolutivo donde se puede favorecer la actitud creativa a través de experiencias y prácticas, para que de esta manera se puedan desenvolver con mayor propiedad y determinación en las oportunidades y fracasos que se les vayan presentando. Arruti (2016) lo manifiesta al plantear que “la mentalidad y competencias emprendedoras pueden ser desarrolladas de manera efectiva a través de la práctica, las experiencias de la vida real y el trabajo por proyectos” (p.14), y si se logra desarrollar conscientemente la actitud creativa los estudiantes contarán con mayores posibilidades para triunfar en la vida tanto académica, personal, laboral y social.

Las tres instituciones educativas no poseen un currículo estructurado en la materia de emprendimiento, por tanto los estudiantes no están recibiendo una educación adecuada en esta materia, lo que preocupa tanto a los maestrantes, como también a los estudiantes involucrados en esta propuesta de investigación, de esa manera se pretendió llevar adelante una propuesta de trabajo que involucrara los conceptos emitidos por la ley 1014 del 2006 "Ley de Fomento a la Cultura del Emprendimiento" y la guía 39 de emprendimiento del Ministerio de educación nacional, que es una herramienta desarrollada para promover y orientar la enseñanza del emprendimiento en el sistema educativo colombiano.

Otra de las falencias que los estudiantes manifestaron fue la falta de motivación y apatía por los proyectos PRAE (Proyecto Ambiental Escolar), ya que no son proyectos retadores, ni generan expectativas en los estudiantes, porque no se tienen en cuenta sus ideas y en muchos casos se queda en un activismo sin una planeación, además no genera expectativa, tampoco generan un cambio positivo en el aprendizaje de los estudiantes, ni soluciones en el contexto de la comunidad educativa; tampoco existe un plan de manejo de residuos sólidos que garantice un proceso de reciclaje, donde no sólo se tome nuevos hábitos para disminuir la cantidad de residuos, sino que se forme en el contenido de aprendizaje profundo, que consiste en que los estudiantes comprendan no solo los conceptos alusivos a la cultura emprendedora, sino también que tengan experiencias con los proyectos emprendedores ambientales en los que ellos puedan impactar positivamente con propuestas de trabajo que le brinden una

solución efectiva; por ello es tan importante como experiencia de trabajo, los proyectos ambientales escolares que generan conciencia ambiental mediante la reutilización de los residuos en nuevos productos y entre otras soluciones a problemáticas propias de cada institución educativa.

La presente investigación se planteó la pregunta ¿Cómo construir un ambiente de aprendizaje que propicie la actitud creativa de la cultura emprendedora en niños y jóvenes de las instituciones educativas La Iberia sede la rueda en Riosucio Caldas, La Milagrosa en Viterbo Caldas y Florentino González sede E la Hoya de Coromoro Santander frente a diferentes situaciones del entorno próximo?

Lo que se pretendió de manera intencionada es diseñar un ambiente de aprendizaje innovador que respondiera a las necesidades de las tres instituciones educativas, teniendo en cuenta la taxonomía de Bloom y la estrategia de aprendizaje enseñanza para la comprensión, para que los estudiantes fueran capaces de reconocer la actitud creativa, propiciarla y plantear soluciones haciendo uso de la actitud creativa de la cultura emprendedora, para su aplicación en proyectos ambientales propios de su entorno, favoreciéndola a través de experiencias; se aplicó un diseño de prototipo basado en el modelo LXD (diseño de experiencias de aprendizaje), que pretendió hacer vivencial el ambiente de aprendizaje para formar una experiencia de aprendizaje inolvidable, variada y creciente en complejidad, adaptado a los contextos educativos y asumiendo los riesgos que conllevara desafiar esas responsabilidades; también se pretendió que los estudiantes aprovecharan la actitud creativa para que contribuyera

activamente a la construcción de una cultura emprendedora que generara oportunidades en beneficio personal y social.

La experiencia de aprendizaje fue incluyente porque conectó los deseos y necesidades de los estudiantes y además promovió un aprendizaje autónomo y colaborativo para que los estudiantes asumieran responsabilidades individuales y de esta manera se buscó facilitar un proceso gradual, que condujera a un aprendizaje grupal que los encaminara a retos y a la solución de problemáticas de su contexto educativo, donde pudieran favorecer los escenarios para la práctica de las actitudes emprendedoras en los proyectos ambientales escolares teniendo en cuenta también el uso adecuado de la hipermedia, como lo aconseja el autor Arruti (2016) en su libro el desarrollo del perfil del profesor en el currículo del grado de educación primaria donde expresa que “se deben estimular las actitudes emprendedoras a través de maneras de enseñar y aprender nuevas y creativas en educación primaria y superior” (p.8), por ello el diseño del aprendizaje contuvo todo el proceso y el prototipado LXD que testeó la adquisición de las actitud creativa en los estudiantes de las tres instituciones educativas.

METODOLOGÍA

La presente investigación que se llevó a cabo se fundamenta en el paradigma sociocrítico porque permite la participación activa tanto de los investigadores, como de

la interacción con los participantes, creando un ambiente de diálogo y como co-creadores de los saberes aplicados, este paradigma se basa según Alvarado (2008), “pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano; y se consigue mediante la capacitación de los sujetos para la participación y transformación social” (p.4). Desde esta perspectiva, el proceso investigativo busca entender cómo la actitud creativa potencia habilidades en los participantes y transformación en el contexto.

La investigación se llevo a cabo bajo el enfoque cualitativo y se seleccionó el método de investigación acción que favorece este tipo de investigaciones donde los investigadores realizan no sólo una intervención minuciosa de los fenómenos a estudiar, sino que también a través de experiencias de cada actividad se involucran en el proceso de la investigación promoviendo en los participante actitudes de trabajo constante, autorreflexión y apoyo cooperativo entre pares, así lo describe Villamizar, (2024) “ Investigación acción participativa va más allá de lo que plantea la investigación tradicional, puesto que se traspasa el diagnóstico y se interviene, además el investigador debe comprender que una colaboración eficiente se alcanza comprometiendo a los miembros de la comunidad” (p.6). La presente investigación lo que pretende es que los participantes construyan en conjunto proyectos emprendedores ambientales escolares haciendo uso de la actitud creativa, explorando su imaginación y explorando nuevas maneras de aplicar los saberes aprendidos.

Sujetos participantes. El proyecto contó con la participación de 4 estudiantes de primaria de la institución educativa la Iberia de Riosucio Caldas que se encuentran

en el sector rural y trabajan la metodología multigrado, 17 estudiantes de grado octavo de la institución educativa Florentino González, sede E la hoya de Cincelada, Municipio de Coromoro que se encuentran en el sector rural y trabajan la metodología postprimaria y 45 estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa la Milagrosa de Viterbo Caldas que se encuentran en el sector urbano y trabajan el modelo pedagogía conceptual; además para realizar el análisis se realizó una muestra de 15 estudiantes (4 estudiantes de la Iberia, 5 estudiantes del Colegio Florentino González y 6 estudiantes de la Milagrosa).

FASES DEL PROCESO

Fase Inicial. Se aplicó el mapa de empatía, este instrumento sirve para conocer mejor a los estudiantes y el direccionamiento de unas preguntas intencionadas, conocer qué necesidades y expectativas tienen los estudiantes frente al emprendimiento y el proyecto ambiental escolar. Se logró identificar no solo sus conocimientos previos sobre cultura emprendedora, sino también las tensiones, resistencias y oportunidades existentes en el contexto educativo. Como complemento a la fase diagnostica se aplicó el mapa de usuario que es una herramienta que ayudó a conocer las decisiones de los estudiantes frente a una experiencia de aprendizaje, esta herramienta reflejó el grado de aceptación de los estudiantes por la propuesta del proyecto de grado.

Fase de diseño. De manera intencionada se diseñó un ambiente de aprendizaje innovador basado en el modelo de experiencia de aprendizaje LXD (Diseño de experiencias de aprendizaje) es una herramienta que proporcionó los pasos necesarios para desarrollar el proceso de aprendizaje y el reto de hacer palpable en los estudiantes la adquisición, fortalecimiento y aplicación de la actitud creativa que puede aplicarse en proyectos emprendedores ambientales escolares y en las circunstancias del diario vivir, además se tuvo en cuenta la taxonomía de Bloom y la estrategia de aprendizaje para la comprensión.

Fase de cierre. Se recolectó la información de los datos obtenidos a partir del diseño y aplicación de cuatro instrumentos de recolección de información: el árbol del emprendimiento sostenible, el ticket de salida, la rúbrica heteroevaluativa y el Ciclo de Gibbs.

INSTRUMENTOS DE REGISTRO DE LA INFORMACIÓN

Árbol del emprendimiento sostenible: un insumo que ayuda a recolectar la información tanto individual, como grupal.

El ticket de salida: que mide el nivel de satisfacción personal y los aprendizajes adquiridos por los estudiantes.

La rúbrica heteroevaluativa: que pretende evaluar criterios tan importantes como el trabajo en equipo, la formulación del proyecto PREAE, la comprensión y la socialización que hicieron del proceso.

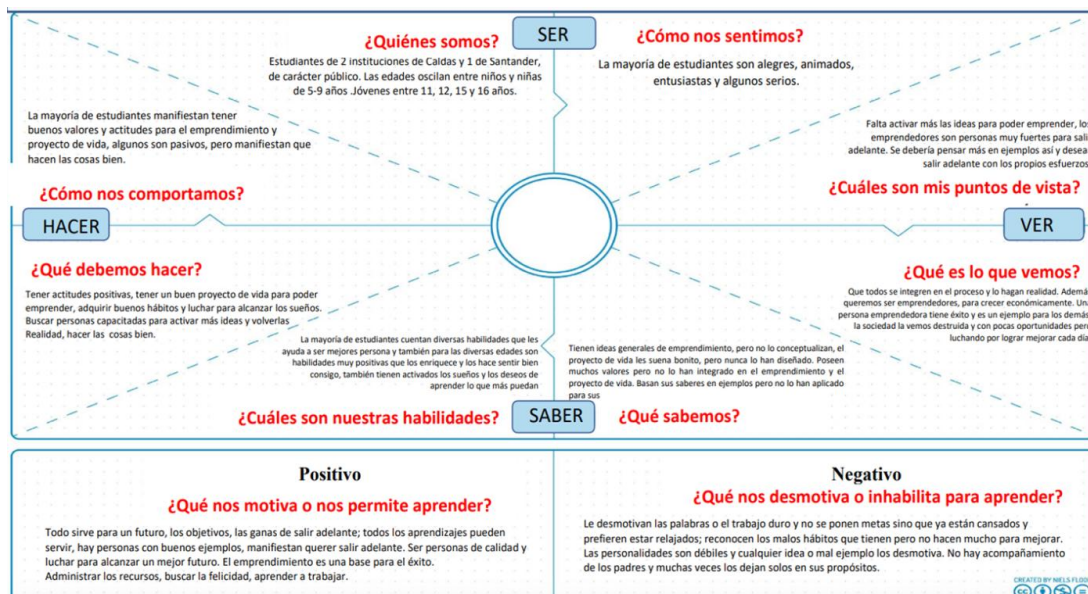
El Ciclo de Gibbs: que permite evaluar la aplicación por medio de seis momentos, donde se recoge tanto la experiencia, los sentimientos, la comprensión, la evaluación y proyección a una próxima experiencia.

RESULTADOS

Como parte de la fase diagnóstica, se aplicó el mapa de empatía que evidencia un acercamiento al conocimiento de los estudiantes, en la figura 1 se sintetizan los principales hallazgos derivados de este ejercicio. Los estudiantes de la zona rural se mantuvieron muy optimistas con el emprendimiento y los proyectos ambientales escolares, además sueñan realizar actividades creativas contextualizadas en su diario vivir y que aporten al legado cultural indígena y de sus comunidades, ellos manifiestan lo felices que están por aprender, en contraposición con los estudiantes de la zona urbana que se observan con temores y sienten inestabilidad frente las habilidades que tienen para enfrentar un trabajo o emprender un negocio, también manifestaron que han observado como otros han tenido éxito en sus vidas, pero les da pereza aquello que exija constancia, tenacidad y creatividad, prefieren seguir en la rutina, pero que no se les exija mucho.

Figura 1

Mapa de empatía del estudiante



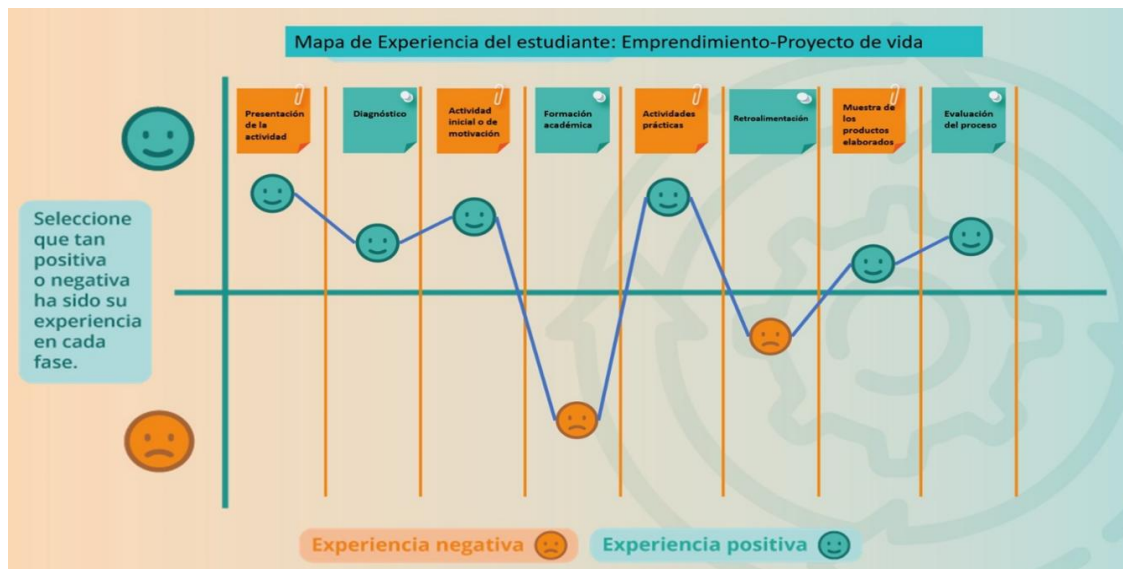
Nota. Proceso de investigación

En la figura 2 se observa el mapa de usuario, evidencia lo que pensaron los estudiantes de los procesos de llevar a cabo la implementación del proyecto emprendedor. En especial los estudiantes tanto rurales, como urbanos enfatizaron que la formación y retroalimentación es lo más monótono en las actividades a ejecutar, ya que es lo más normal que reciben en su diario vivir del colegio, pues en todas las clases les plantean una teoría larga y aburrida. Por otro lado, estuvieron emocionados en la forma en que se van a realizar las actividades hipermediales, porque les atrae mucho la tecnología y la aplicación que pueden hacer de ella para lograr un aprendizaje profundo, también tuvo buena acogida las actividades prácticas interactivas

y el producto final que será la recopilación de todo el esfuerzo y aprendizaje logrado por medio de un video.

Figura 1.

Costumer Journey Map



Nota. Proceso de investigación

Los estudiantes mediante la ejercitación de la creatividad aplicaron los proyectos emprendedores ambientales escolares, siendo muy ordenados con el cronograma, el diseño de las actividades y el aprovechamiento y la creación de recursos del medio, se aplicó el ciclo de Gibbs (vea anexo 1) para analizar los datos y exponer los hallazgos contados por los mismos estudiantes. Los quince estudiantes comprendieron el objetivo del proyecto, *“Realizamos en grupo los momentos más fundamentales de la experiencia de aprendizaje y comprendimos los propósitos del proyecto además una retroalimentación final”* (estudiante 4), también once estudiantes relacionaron sus ideas

con el emprendimiento y el cuidado del ambiente, *“Nos enseñó de varias formas para que nosotros pudiéramos emprender de una manera que cuide el medio ambiente”* (estudiante 2), los quince estudiantes reconocieron la importancia del trabajo en equipo y se sintieron a gusto *“Me sentí muy bien en todas las actividades de trabajo en grupo y a gusto porque pensaron en nosotras como estudiantes”* (Estudiante 5).

Quince estudiantes identificaron la importancia del proyecto no solo para sus vidas sino para el mejoramiento de sus entornos *“le encontré mucho sentido ya que nuestro proyecto implementado favoreció en algo al cambio ambiental”* (estudiante 6), el tiempo fue un factor que no jugó a favor ya que cinco estudiantes sintieron un poco de presión y estrés sin embargo llegaron hasta el final y lograron el objetivo *“Le encontré mucho sentido ya que nuestro proyecto implementado favoreció en algo al cambio ambiental”* (estudiante 1), cinco los estudiantes sugirieron espacios fuera de las aulas de clase e incluso del colegio porque eso les ayudaría a motivarse más en el proceso *“Hacer salidas y al final escoger el mejor proyecto de todos hacerlo entre todo el grupo”* (estudiante 3).

Se resalta que nueve estudiantes sintieron lo proyectos como logros y se sintieron desafiados *“Durante la organización de nuestro proyecto ambiental nos sentimos desafiados y comprometidos”* (estudiante 1), diez estudiantes manifestaron el éxito del trabajo en equipo como una categoría que permeó los aprendizajes de los estudiantes, *“Es importante el trabajo en equipo y que si uno se propone un cambio los puede lograr con persistencia”* (estudiante 5), además es de resaltar la motivación tanto

individual como grupal, aunque por momentos tres estudiantes manifestaron pereza o cansancio *“Lo malo fue que por momentos me desanimé, pero gracias al docente y a mis compañeros logramos hacer un proyecto muy creativo”* (estudiante 3), Se visualizó que cuando los objetivos son claros y se plantean criterios para todo el proceso de aplicación es más fácil obtener resultados positivos y de impacto para la comunidad educativa, también es de resaltar que al intencionar actividades creativas quince estudiantes manifestaron un gran compromiso con el medio ambiente *“Aprendí que realmente debo tener una mente creativa, iniciativa y compromiso con lo quiero para mí, saber que puedo adquirir la habilidad para ser mejor”*(estudiante 2).

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En este apartado, se interpretaron los datos obtenidos del proceso de recolección de información a la luz de los aportes de los diferentes elementos teóricos y conceptuales abordados previamente. De esta manera se buscó demostrar como la construcción de un ambiente de aprendizaje centrado en la EpC fomentó en los estudiantes la actitud creativa de la cultura emprendedora en la solución de las problemáticas en los contextos de las tres instituciones educativas. Lo cual se reflejó en la planeación de proyectos ambientales orientados a brindar soluciones sostenibles en pro del cuidado ambiental. Igualmente es necesario introducir en un texto que estás

son las categorías que ustedes proponen para dar respuesta a la pregunta de cómo construir un ambiente

MODELO LXD

Modelo LXD (Diseño de experiencia de aprendizaje), este modelo representa para la investigación un eslabón de análisis al enfoque integral de este proyecto; en primer lugar, la orientación centrada en el estudiante ha permitido comprender las necesidades, intereses, los ritmos de aprendizaje, habilidades, lo que ha sido fundamental para adaptar el ambiente de aprendizaje a las particularidades de cada entorno educativo y diseñar actividades intencionadas, planeadas y secuenciales; además, integrar el ciclo de aprendizaje objetivo de la investigación, contenido y evaluación que requiere para hacer los ciclos iterativos y lograr un resultado positivo en la aplicación de cada proyecto emprendedor ambiental; también el modelo LXD permite la integración de herramientas tecnológicas en la búsqueda o indagación para fomentar el uso creativo y la inquietud por movilizar mejor su pensamiento, lo que contribuyó a estimular la creatividad y el pensamiento emprendedor entre los estudiantes

El enfoque también fue clave para alinear la secuencia didáctica con los proyectos PREAE y las necesidades específicas de cada institución educativa. Al integrar diferentes áreas del conocimiento y promover la aplicación práctica de los contenidos, se observó un notable impacto en el desarrollo de la actitud creativa y la

comprensión de conceptos relacionados con la cultura emprendedora por parte de los estudiantes. La flexibilidad y adaptabilidad del modelo LXD permitió un mayor compromiso, autonomía y participación en el trabajo colaborativo por parte de los estudiantes.

LA CREATIVIDAD

La creatividad ha desempeñado un papel fundamental en la generación de ideas y propuestas novedosas para abordar los desafíos educativos planteados por cada una de las instituciones participantes de este proyecto. Al fomentar la creatividad con el diseño y propuesta de cada una de las actividades se logró desarrollar propuestas pedagógicas innovadoras que han estimulado el pensamiento divergente, pensamiento convergente, pensamiento flexible, el planteamiento y solución de propuestas de trabajo según las necesidades del contexto de las instituciones educativas. Por otro lado, la creatividad fue un factor determinante para darle solución a la pregunta problema, también en la implementación de dinámicas de enseñanza-aprendizaje en cada una de las fases del ambiente de aprendizaje que incentivaron la creatividad, la participación activa, la curiosidad y la motivación por parte de los estudiantes, propiciando el desarrollo de la actitud creativa de la cultura emprendedora y la disposición para asumir nuevos retos, en línea los proyectos PREAE.

Por medio de las actividades desarrolladas se logró potenciar en los estudiantes la actitud creativa de la cultura emprendedora establecida por el Ministerio de Educación Nacional (2012) frente a las principales actitudes emprendedoras que caracterizan a un niño o joven emprendedor, entre las cuales se establecen los siguientes elementos “pensamiento flexible, Creatividad, Autoaprendizaje y gestión del conocimiento, Identificación de oportunidades y recursos en el entorno, Innovación, Materialización de ideas en proyectos, Capacidad para asumir riesgos, Comportamiento autorregulado, Visión de futuro” (p.13).

Así mismo, a través de la construcción de este resultado de aprendizaje se evidenció que los estudiantes lograron emplear de manera eficiente y asertiva los recursos disponibles, hicieron un uso adecuado del tiempo asignado para la actividad y comprendieron a profundidad los conceptos vinculados con la cultura emprendedora. Esto denota que los estudiantes fortalecen la creación de estructuras cognitivas que amplían su actitud creatividad ante la generación de nuevas ideas. Frente a la validación de estos elementos mencionados anteriormente se citan los aportes de Zampetakis y Moustakis (2006), quienes refieren que “La creatividad es una característica esencial del procesamiento cognitivo individual y puede producir ideas nuevas y útiles a través de la información y el conocimiento apropiados” (p.12).

TRABAJO COLABORATIVO

El trabajo colaborativo jugó un papel para favorecer un espacio de motivación, apoyo mutuo, alegría, creatividad; ya que se observó que los estudiantes mediante esta estrategia de trabajo se sentían más seguros y con menos miedo de expresarse y además que les permitió comunicarse en grupo, aprender a escuchar las opiniones de los demás, a ser tolerantes, confiar en las habilidades y decisiones de los demás compañeros, enriquecer los aprendizajes, contar con apoyo el en los momentos que se sintieron confundidos, desanimados. Se evidenció que los estudiantes lograron generar procesos reflexivos al exponer mediante sus propuestas mediante el dialogo grupal, también fue más fácil plantear la mayor cantidad de ideas y concretar la más creativa para el diseño de cada proyecto innovador; es de resaltar en la construcción del diseño de ambiente de aprendizaje en cada una de las fases les permitió interactuar activa y asertivamente con las actividades propuestas, e impulso su comprensión, asimilación e interiorización de los conocimientos y conceptos socializados.

Se evidenció el esfuerzo y compromiso de los estudiantes ante el desarrollo de dinámicas grupales, individual y aquellas que abordaban a modo general los estudiantes, donde resaltaron su gusto por las actividades que emplean técnicas creativas que permiten adoptar un trabajo en equipo y/o individual, así como compartir materiales. Estos elementos denotan en los estudiantes una actitud colaborativa y

abierta a la innovación, premisas que se recogen como características importantes en la cultura emprendedora.

LOS PROBLEMAS

Los problemas que se movilizaron en los estudiantes la observación de su entorno próximo, la identificación de necesidades y/o problemáticas que afectan de una u otra manera sus realidades diarias, la ideación frente a propuestas de solución o mejora, la socialización con otros, no solamente para compartir ideas sino para construir y llevar a cabo soluciones que mejoren su contexto ambiental. Es así como, mediante estos procesos los estudiantes han podido apropiarse de la actitud creativa, expresando de diferentes maneras sus ideas, pensamientos y los han llevado a la práctica para mejorar de manera consciente y con compromiso el medio ambiente, contribuyendo de manera responsable al mejoramiento del planeta.

Durante la aplicación del ambiente del aprendizaje se presentaron algunas dificultades; una de ellas, que fue identificada por docentes y estudiantes fueron los tiempos cortos para el desarrollo de las actividades, algunos manifestaron que sintieron un poco de estrés al saber que el tiempo era muy limitado y les hubiera gustado plazos más amplios para mejorar sus resultados. El trabajo en equipo para tres estudiantes se les dificultó porque sienten que trabajan mejor solos y que lo pueden hacer con mayor calidad. Los estudiantes también manifestaron que les hubiera gustado trabajar en

espacios libres o en espacios diferentes al aula de clase más seguido, aunque esto no fue una dificultad directa, se puede percibir como una situación que puede ser considerada, ya que esto mejoraría la motivación en ellos. Para los niños más pequeños se hizo necesario hacer adecuaciones frente al lenguaje utilizado, a las explicaciones de las actividades y el tiempo fue mucho mayor para que ellos pudieran lograr los objetivos propuestos en cada fase.

EL PROYECTO

El proyecto “la Actitud creativa como base de la cultura emprendedora” logró integrar los conocimientos sobre la actitud creativa de la cultura emprendedora y los proyectos emprendedores ambientales escolares, teniendo en cuenta el contexto de cada institución educativa. De esta forma los estudiantes se involucraron de manera directa en los proyectos emprendedores ambientales que fueron transversales con la clase de emprendimiento y vivenciados por los estudiantes participantes del proyecto y tuvo una repercusión a toda la comunidad educativa por los frutos de trabajo en general, además los estudiantes se acercaron de manera voluntaria y con ideas propias al avance y mejoramiento de los espacios ambientales institucionales y familiares utilizando la actitud creativa como medio para poder llevar a cabo sus ideas y pensamientos. Este proceso les permitió mejorar en la observación y reflexión sobre situaciones que suceden a su alrededor y que muchas veces pasan desapercibidas, es

decir, se potenció el aprendizaje, la adquisición de conocimientos, pero sobre fueron conscientes sobre la importancia de aprender dando sentido a lo que ya saben y a la forma como pueden aplicar los nuevos conocimientos en beneficio de la sostenibilidad ambiental.

Se evidencia la capacidad e interés de los estudiantes por planear proyectos ambientales que permitan abordar diversas problemáticas ambientales propias de su contexto educativo. Escenario en el cual los estudiantes logran generar procesos reflexivos y críticos que les permiten comprender las diversas situaciones que conllevan a la degradación ambiental, social y económica, para promover prácticas que permitan satisfacer las necesidades presentes sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades.

Ante este escenario por medio de la realización de las actividades propuesta y a partir del análisis valorativo llevado a cabo por parte de los estudiantes, se resalta que estos logran reconocer la importancia de los proyectos ambientales y la cultura emprendedora como alternativas de solución a las problemáticas ambientales y como un medio de sustento a corto, mediano y largo plazo. Estos elementos evidencian que por medio de la construcción del ambiente de aprendizaje se logra impulsar el cumplimiento de las premisas estipulados en el Artículo 1 de Ley 1014 de 2006, la cual es una legislación colombiana que tiene como objetivo promover y fortalecer la cultura emprendedora en el país. En esta se brindan bases para lograr un entendimiento integral del emprendimiento y se estipula que:

El emprendimiento es una forma de pensar, razonar y actuar centrada en las oportunidades, planteada con visión global y llevada a cabo mediante un liderazgo equilibrado y la gestión de un riesgo calculado, su resultado es la creación de valor que beneficia a la empresa, la economía y la sociedad (art.1).

ENSEÑANZA PARA LA COMPRENSIÓN (EPC)

Esta metodología de enseñanza basada en actividades de tipo individual y grupal fomentaron el trabajo colaborativo, lo anterior, se sustenta en los aportes de Perkins (2008) quien manifiesta que la EpC es una metodología que permite organizar actividades y procesos completos con el fin de que los estudiantes realicen tareas significativas de forma individual y grupal y además conduce a que los estudiantes asimilen las metas de comprensión, con el fin de conocer los desempeños que iban alcanzar con el desarrollo del proyecto, de esta manera los estudiantes comunicaron los conocimientos previos y fueron progresivamente comprendiendo el nuevo saber mediante el aprovechamiento y experiencia en cada una de las actividades diseñadas, planeadas por los maestrantes.

En este sentido los estudiantes tuvieron unas metas claras desde el inicio, que fueron previamente establecidas teniendo en cuenta una profunda reflexión y análisis por parte de los docentes, con los conceptos de cultura emprendedora; Ante esto se traer a colación los aportes de Stone (1999) frente a los elementos que garantizan la asertividad de la construcción de un ambiente de aprendizaje orientado en la EpC; quien manifiesta que estos se deben centrar en la valoración continua de los

desempeños propios y la de otros a partir de unos criterios claros permite que el aprendizaje avance.

Posteriormente el desempeño de cada estudiante frente al proceso permitió que ellos tuvieran en su cognición una estructura suficientemente clara de los conceptos trabajados, para que a partir de ellos pudieran aplicarlo de maneras diversas en su contexto más cercano. En esta medida, se puede apreciar la comprensión como un resultado de un proceso diseñado adecuadamente, con elementos que brindan suficiente claridad conceptual a partir de un arduo trabajo individual y grupal, en el cual el diálogo y la socialización empoderan y enriquecen el desempeño de los estudiantes. En la EpC es igualmente importante que el docente realice una valoración continua de cada uno de los avances o dificultades que se van realizando en el proceso.

Es por esta razón que, en este caso específico, los estudiantes y docentes siempre realizaron un proceso de evaluación propia y compartida que aumentaron las posibilidades de obtener los mejores desempeños y el logro de las metas propuestas. Lo anterior, responde a los aportes de Stone (1999) ante el elemento número 1 y 4 del marco conceptual de la EpC, el primero describe el tópico generativo donde se sugiere que en la implementación de la EpC es necesario considerar contenidos que sean interesantes para los estudiantes y para el docente.

En tanto, el elemento 4 centrado en la valoración continua, resalta la importancia de informar al docente como responder a los estudiantes de forma individual y de forma grupal frente al diseño de las actividades educativas. Para logra que el docente planee

discusiones frente a un tema específico y desarrolle las habilidades necesarias que le permitan motivar a los estudiantes para que se pregunten más allá de lo que perciben y ven, así, mediante la EpC los estudiantes se convierten en personas críticas, observadoras y creativas, que piensan y reflexionan sobre lo que aprenden, para qué lo aprenden y cómo lo pueden aplicar.

CONCLUSIONES

El proyecto permite evidenciar, que un ambiente de aprendizaje que propicie la actitud creativa de la cultura emprendedora debe contener una secuencia de aprendizaje con actividades retadoras, comprensibles y que genere entornos contextualizados para los estudiantes, además donde se puedan comunicar, sientan confianza, respeto y respaldo, no solo por el docente sino por sus compañeros de grupo, lleva a que ellos puedan plantear y desarrollar ideas innovadoras de solución frente a problemáticas y necesidades de su contexto educativo.

Se concluye, que los proyectos emprendedores ambientales escolares son un ingrediente potente para solucionar necesidades en el contexto educativo, propiciando la actitud creativa de la cultura emprendedora y aplicando un diseño de aprendizaje experiencial como (LXD) y la metodología de aprendizaje enseñanza para la comprensión, ya que permiten proponer en los estudiantes retos de trabajo e impulsar

la formación de un pensamiento propositivo aplicables en cualquier escenario de sus vidas, y además permiten la planeación de proyectos que aborden las diversas problemáticas ambientales que acomplejan el contexto en el cual están inmersos y ser recursivos en zonas donde es escaso el material de trabajo.

El docente es un actor importante frente al proceso de enseñanza-aprendizaje y gracias a su acompañamiento se diseñó un ambiente de aprendizaje profundo, con suficientes espacios de integración, discusión, construcción conjunta, reflexión, evaluación y socialización; además el docente como experto y conector de saberes, los motivó a explorar y aplicar la creatividad en el planteamiento de proyectos emprendedores ambientales escolares PREAE.

Las aulas de clase deben ser entornos vivos de aprendizaje “Los entornos positivos pueden potenciar y desarrollar la creatividad con estímulos y apoyos adecuados, pero los entornos difíciles pueden favorecer y estimular el pensamiento creativo al idear de manera novedosa formas para enfrentar obstáculos y desarrollar alternativas de solución”. (Sternberg y Lubart, 1997, p. 266) donde los estudiantes reconozcan sus habilidades y trabajen en grupo para fortalecerlas.

Las aulas de clase se deben convertir en espacios donde los estudiantes tengas estilos de aprendizaje basados en la construcción y producción de ideas, no tanto de reproducción de conocimientos, estimulando el pensamiento divergente, con ambientes innovadores que conduzcan a los estudiantes hacia el logro de objetivos propios o comunes (Chacon Araya, 2005), en especial los docentes deben propiciar la actitud

creativa de la cultura emprendedora a través del pensamiento divergente y convergente, llevándolos a establecer metas comprensibles de aprendizaje claras e innovadoras, que impacten sus experiencias de aprendizaje y el contexto educativo.

Se recomienda a futuros maestrantes retomar el proyecto “la actitud creativa como base de la cultura emprendedora” y seguir aplicando las otras actitudes emprendedoras expuestas en la guía 39 sobre cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos (Ministerio de Educación Nacional, 2012) donde se definen 9 actitudes emprendedoras que reúnen las características principales que un niño o joven emprendedor de nivel educativo de básica o media debe tener. Estas actitudes son: “Pensamiento flexible, Creatividad, Autoaprendizaje y gestión del conocimiento, Identificación de oportunidades y recursos en el entorno, Innovación, Materialización de ideas en proyectos, Capacidad para asumir riesgos, Comportamiento autorregulado, Visión de futuro” (p.13).

Este proyecto se puede convertir en el inicio de una verdadera transversalización del emprendimiento con otros proyectos como los PRAE y también con otras áreas del conocimiento en las instituciones educativas, a través del diseño de ambientes de aprendizaje innovadores, donde lleve a los estudiantes al desarrollo de habilidades y capten su atención hacia la lectura del entorno, donde ellos además de observadores, sean protagonistas de los cambios ambientales que necesita el mundo actual.

REFERENCIAS

- Alvarado, L y García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Revista Universitaria de Investigación*, año 9, Nº2. [file:///C:/Users/EDINSON/Downloads/Dialnet-CaracteristicasMasRelevantesDelParadigmaSociocriti-3070760%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/EDINSON/Downloads/Dialnet-CaracteristicasMasRelevantesDelParadigmaSociocriti-3070760%20(1).pdf)
- Arruti, A. (2016). El desarrollo del perfil del profesor-emprendedor en el currículum del grado de educación primaria: ¿un concepto de moda o una realidad? *Contextos educativos*, 19, 177- 194.
- Entrialgo, M. Iglesias, V. (2020). *Creatividad e innovación en la gestión empresarial*. Ediciones Universidad de Oviedo.
- Ley 1014 de 2006. De fomento a la cultura del emprendimiento. 26 de enero de 2006. <https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/reglamentacion/ley-1014-2006.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2012). La cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos Orientaciones generales. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-287822_archivo_pdf.pdf
- Perkins, D. (2008). ¿Qué es la comprensión? En: Stone Wiske, M. (Comp.). *La Enseñanza para la Comprensión: vinculación entre la investigación y la práctica* (pp. 69-92). Paidós.
- Stone, W. (1999). *La enseñanza para la comprensión. Vinculación entre la investigación y la práctica*. Paidós.
- Zampetakis, L. A. y Moustakis, V. (2006). Linking individual creativity with internal corporate entrepreneurship: A structural equation modeling approach. *International Journal of Entrepreneurship and Innovation Management*, 6(3), 231-253. <https://doi.org/10.1504/IJEIM.2006.009455>
- Villamizar, G. (2024). Kurt Lewin: teoría de campo, investigación acción y educación. *Ciencia y Educación*, 8(1), 79–86. <https://doi.org/10.22206/cyed.2024.v8i1.2945>

ANEXOS

Anexo 1. Evaluación del momento de aprendizaje aplicación por medio del Ciclo de Gibbs (1988).

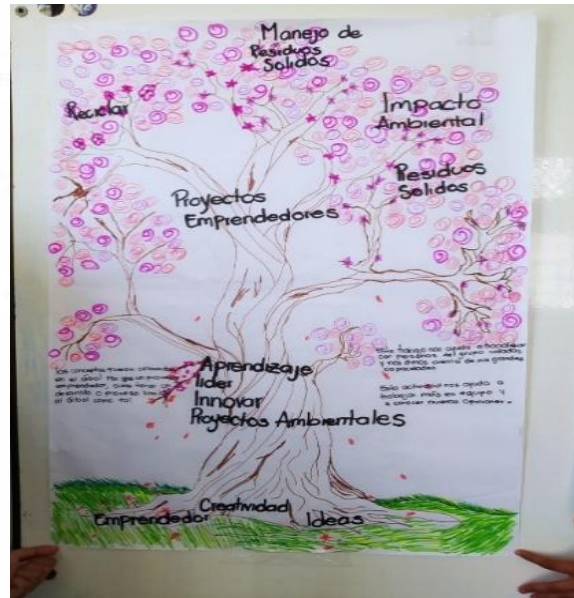
Hace una reflexión del proceso investigativo en seis momentos (Descripción, sentimientos, evaluación, análisis, conclusiones y plan de acción).

1. Descripción: ¿Qué pasó en la prueba? Describir de manera relevante lo sucedido de principio hasta el final.
2. Sentimientos: ¿Cuáles fueron sus reacciones y sentimientos
3. Evaluación: ¿Qué fue lo bueno o malo de la experiencia?
4. Análisis: ¿Qué sentido le encontró a lo implementado?
5. Conclusiones: ¿qué se puede concluir de toda la experiencia?
6. Plan de acción: ¿Qué elementos se deben tener en cuenta para la próxima experiencia?

ANEXO 2. TRABAJO INDIVIDUAL ÁRBOL DEL EMPRENDIMIENTO SOSTENIBLE.



ANEXO 3. TRABAJO GRUPAL ÁRBOL DEL EMPENDIMIENTO SOSTENIBLE.



ANEXO 4. RÚBRICA EVALUATIVA DE LA PRESENTACIÓN DE LOS PREAE

Objetivo: Despertar en los estudiantes el espíritu emprendedor, impulsándolos a desarrollar soluciones innovadoras y sostenibles para la gestión de residuos sólidos, fomentando su creatividad y compromiso con el medio ambiente.

Criterios de Evaluación	Excelente	Satisfactorio	Regular	Insatisfactorio
Trabajo en equipo	El equipo entendió el tema a profundidad y presentó su información de forma clara y ordenada	El equipo entendió el tema a profundidad y presentó su información con facilidad	El equipo parecía entender los puntos principales del tema y los presentó con facilidad	El equipo no demostró un adecuado entendimiento del tema
Comprensión y argumentación	Todos los conceptos fueron comprendidos y argumentados de manera lógica y coherente de acuerdo a las ideas planteadas	La mayoría de los conceptos fueron comprendidos, argumentados y vinculados a una idea principal de manera lógica.	La mayoría de los conceptos fueron comprendidos y argumentados, pero no fueron vinculados de forma clara a una idea principal y la organización no fue, algunas veces, ni clara ni lógica	Los conceptos no fueron comprendidos ni argumentados, además no fueron vinculados a una idea principal
Diseño de proyecto hipotético	Cada parte del diseño es claramente	Cada parte del diseño estuvo visible y	Cada parte del diseño estuvo visible con	No se observaron las partes del diseño, no se

REPORTE DE INVESTIGACIÓN

	visible y sustentado con las ideas creativas de cada integrante del grupo de trabajo	sustentado con las ideas creativas de algunos integrantes del grupo	algunas ideas creativas, pero algunas no correspondían al trabajo de grupo.	presentaron ideas creativas que sustentaran el trabajo en grupo
Socialización	Toda la información presentada fue clara y precisa demostrando la comprensión del tema.	La mayor parte de la información fue clara y precisa demostrando comprensión en el tema	La mayor parte de la información en fue presentada pero no se demostró suficiente comprensión en el tema	La información tiene varios errores; no fue siempre clara.