

PROPUESTA METODOLÓGICA PARA APOYAR AL GESTOR DE CONOCIMIENTO Y EL APRENDIZAJE, EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS CREADORES DE OPORTUNIDADES DEL PROGRAMA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS DE LA UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA SEDE FUSAGASUGÁ.

SARA MARÍA ROJAS CRUZ

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA-
SECCIONAL FUSAGASUGÁ
NOVIEMBRE 2024

PROPUESTA METODOLÓGICA PARA APOYAR AL GESTOR DE CONOCIMIENTO Y EL APRENDIZAJE, EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS CREADORES DE OPORTUNIDADES DEL PROGRAMA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS DE LA UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA SEDE FUSAGASUGÁ.

SARA MARÍA ROJAS CRUZ

Trabajo de grado para obtener el título de
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN

Director:

BENJAMIN ANDRES MANJARRES ZARATE

Phd (C) en Administración Gerencial

Universidad de Cundinamarca- Seccional Fusagasugá

Facultad de postgrados

Maestría en Educación.

Trabajo de grado

2024

DEDICATORIA

*Este trabajo de grado esta dedicado
a mi mamá Nirza quien en el cielo espero
este orgullosa de su hija y a mi madre Andrea
que sin obligación alguna me dio su amor
incondicional siempre.*

AGRADECIMIENTOS

Dentro de este desarrollo investigativo me gustaría expresar mis mas sinceros agradecimientos a todas las personas que han sido participes de este proceso.

Quiero Agradecer a Dios quien guía mi vida, por que solo el permite en mi vida dar cada paso, tomar cada decisión, escribir cada conocimiento, cada resultado y colocar cada persona en mi este proyecto de investigación , me gustaría agradecer también a la Virgen desatanudos, solo ella conoce los nudos, los desafíos y los retos que interpuso este proyecto para llegar hasta este punto, también me gustaría resaltar que ella fue quien por medio de su intercesión me elevo con nuestro señor para que me iluminara y poder avanzar en la ejecución de este proceso y poder así terminarlo de forma exitosa.

También me gustaría agradecer en el Cielo a mi madre, quien desde muy pequeña y hasta el día de su partida, siempre me inspiro valor he inteligencia y quien estoy segura se sentirá muy complacida de que su hija la mas pequeña, pudiera culminar sus estudios.

A mi hermana Andrea quien desde la partida de mi madre se ha comportado como mi segunda madre, quien a través de su ejemplo me ha enseñado a ser una mujer, valiente, inteligente y que me ha dado la fuerza para seguir adelante a pesar de las adversidades, quien a través de su ejemplo me ha enseñado la importancia de estudiar y que con su apoyo he logrado culminar mis estudios hasta este momento.

A mi Cuñado Fredy quien con su esfuerzo y dedicación me enseñó la responsabilidad de la vida y la perseverancia de luchar por los sueños, quien incluso sin tener ninguna obligación este me adopto en su vida y me hizo su hija para enseñarme los valores para crecer y adaptarme a los cambio.

Quiero agradecer a mis sobrinos Natalia y Cristian quien a través de su compañía me han impulsado a salir adelante, a ser inteligente y superarme, porque son ellos el motor de valores que impulsan el crecimiento emocional y profesional, porque son ellos el verdadero significado de la Hermandad.

Quiero agradecer a mi asesor de grado quien a través de sus diferentes espacios de encuentro, siempre me impulso a desarrollar mis capacidades intelectuales para desarrollar el mejor trabajo investigativo que ha hoy me siento satisfecha y complacida con el trabajo realizado.

A mis maestros del pregrado, quienes sin saberlos años mas tarde serán sujetos de mi investigación para obtener el titulo de magister y que ha hoy doy gracias por sus enseñanzas.

A mi alma mater Universidad de Cundinamarca por motivarme a siempre superarme académicamente para siempre generar impacto en mi comunidad UCundinamarca

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	10
Abstract.....	11
Introducción	12
Formulación Del Problema	16
Planteamiento Del Problema	16
Pregunta De Investigación.....	17
Línea De Investigación.....	18
Objetivos	18
Objetivo General	18
Objetivos Específicos.....	18
Justificación	19
Estado Del Arte	20
Marco Conceptual	21
Marco De Referencial.....	27
Marco Teórico.....	33

Discusión comparativa de enfoques teóricos	33
Marco Contextual	41
Marco Legal	41
Marco Institucional.....	42
Pertinencia de las áreas de énfasis del programa de administración de empresas de la Universidad de Cundinamarca seccional Fusagasugá.	45
Diseño Metodológico.....	46
Enfoque metodológico de la investigación	46
Tipo de estudio.....	47
Modelo de Investigación	49
Población y muestra.....	51
Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	52
Análisis de la información	53
Propuesta Metodológica para los gestores del conocimiento y el aprendizaje, que permita el desarrollo y el fomento de la creatividad.....	81
Conclusiones.....	94
Recomendaciones	95
Bibliografía	97
ANEXOS	105

Anexo 1 Encuesta	105
Anexo 2 matriz de respuestas	108
Anexo 3 Nota de confidencialidad	133

CONTENIDO DE TABLAS

Tabla 1 Sujetos Seleccionados Para Aplicación De La Herramienta De Investigación	56
Tabla 2 Tabla con sugerencias de los gestores del conocimiento sobre estrategias metodológicas.....	74
Tabla 3 Plan de aprendizaje digital RAE.....	86

CONTENIDO DE GRÁFICO

Gráfico 1 Nivel De Conocimiento De Los Gestores.....	59
Gráfico 2 Gráfico de nubes estrategias metodológicas MEDIT.....	62
Gráfico 3 Gráfico de nubes definición de estudiantes creativos.....	63
Gráfico 4 Gráfico de nubes contexto de la praxis educativa.	64
Gráfico 5 Gráfico de nubes Formación traslocal y Creatividad.	65
Gráfico 6 Gráfico de nubes Evaluación de los CADI'S	66

CONTENIDO DE FIGURA

Figura 1 Modelo de Kemmis, dimensiones de la investigación acción- acción.....	49
---	-----------

CONTENIDO DE CUADROS

Cuadro 1 Delimitación del objeto de estudio.....	51
Cuadro 2 Correspondencia entre objetivos, categorías teóricas, técnica e instrumentos	55
Cuadro 3 Análisis de entrevistas (extractos textuales) que evidencien la interpretación teórica y su triangulación con la observación.	68

Cuadro 4 Consolidación de la discusión teórica	71
Cuadro 5 Matriz de coherencia Final	92

Resumen

Este proyecto analiza y mide el impacto en la gestión de transición de los modelos pedagógicos anteriores, tradicionales, transmisivos profesionalizantes, enfocados en los contenidos hacia el nuevo modelo pedagógico transformante y mediador de conocimiento, implementando nuevas estrategias en las rutas de aprendizaje implementadas para que desde el rol del gestor del conocimiento este potencialice y fomente las habilidades creativas en los estudiantes.

Esto es importante para el desarrollo de los objetivos en el campo del aprendizaje y a su vez en el campo de la formación trasversal del creador de oportunidades siendo este un agente de resolución de conflicto en el territorio, donde es importante fomentar la creatividad en para que de esta manera que se pueda construir el pensamiento crítico, así como a su vez plantear innovaciones que contribuyan al desarrollo local y su entorno.

La siguiente investigación tiene enfoque metodológico cualitativo que permitirá sugerir estrategias o rutas de aprendizaje que fomenten la creatividad en los creadores de oportunidades de Administración de Empresas de la Universidad de Cundinamarca, con base en el modelo educativo Transmoderno MEDIT.

El objetivo de la investigación es el diseño una estrategia metodológica que permitirá a los gestores del conocimiento estimular la creatividad en sus alumnos a través de la mediación del conocimiento, La investigación utiliza un enfoque cualitativo interpretativo, con métodos como la encuesta, para comprender la práctica del gestores del conocimiento y los retos en la aplicación del modelo MEDIT. La población de estudio incluye 20 gestores, seleccionados intencionalmente, los cuales a través de su praxis educativas permite a esta investigación identificar los puntos de refuerzos y sugerir recomendaciones en base a los resultados obtenidos.

Palabras claves: RAE (resultados de aprendizaje esperado) APB (aprendizaje basado en proyecto) MEDIT (modelo educativo digital trasmoderno) gestores del conocimiento.

Abstract

This project analyzes and measures the impact of the transition from previous pedagogical models—traditional, transmissive, and professionalizing approaches focused on content—to a new transformative and knowledge-mediating pedagogical model. The study implements innovative strategies within learning pathways so that, through the role of the **knowledge manager**, creative skills can be strengthened and fostered among students.

This process is essential for the development of the objectives in the field of learning, as well as for the transversal training of the **opportunity creator**, who acts as an agent of conflict resolution within their local context. Promoting creativity is crucial for building critical thinking and fostering innovations that contribute to local development and community transformation.

The present research follows a **qualitative methodological approach**, allowing the identification and suggestion of strategies or learning routes that promote creativity among opportunity creators in the **Business Administration Program at the University of Cundinamarca**, based on the **Transmodern Educational Model (MEDIT)**.

The main objective of this study is the design of a methodological strategy that enables **knowledge managers** to stimulate creativity in their students through knowledge mediation.

The research adopts an **interpretive qualitative approach**, using instruments such as interviews to understand the practices of knowledge managers and the challenges they face in applying the MEDIT model. The study population includes **20 intentionally selected knowledge managers**, whose educational practices allow the identification of key reinforcement areas and the formulation of recommendations based on the results obtained.

Keywords: Expected Learning Outcomes (RAE), Project-Based Learning (APB), Transmodern Digital Educational Model (MEDIT), Knowledge Facilitators

Introducción

Este ejercicio investigativo tiene como finalidad, plantear el diseño de una propuesta metodológica basada en el MEDIT, modelo educativo que se ha adaptado a la Universidad de Cundinamarca y el desarrollo del conocimiento desde un enfoque nuevo, para pasar de una educación que solamente estaba orientada al deber hacer del trabajo, a una educación que tienen sus fundamentos desde el ser convirtiéndose en un agente que fortalecer el desarrollo de habilidades para transformar el contexto a partir de las vivencias de cada creador de oportunidades, lo que permitirá desarrollar el proyecto de vida desde varios enfoques y con un impacto transversal y Transmoderno.

Los avances tecnológicos, la globalización y el individualismo están intrínsecamente interrelacionados en la configuración de la sociedad contemporánea. La tecnología ha sido un agente transformador y ha ayudado a evolucionar dentro de las diferentes formas en que existe la comunicación en el presente, facilitando la globalización al permitir una interconexión sin precedentes entre personas y mercados a nivel mundial. Esto ha dado lugar a una mayor difusión cultural y económica, así como a una competencia global intensificada. Promoviendo valores de autonomía y autoexpresión, ya los individuos son más susceptibles al manejo de la información y tienen un alcance ilimitado de los recursos para desarrollar sus identidades únicas. Sin embargo, esta interrelación también plantea desafíos, como la desigualdad digital y el aislamiento social, destacando la necesidad de un equilibrio entre el progreso tecnológico y la cohesión social. Por ejemplo algunos autores pueden asociar o relacionar dichos procesos en territorios de construcción y que generan impacto como “ la importancia de los avances tecnológicos para la mejora de la salud en Cuba.” (Mejia & Acosta, 2019) siendo este solo uno de los muchas relaciones entre los impactos de globalismo tecnológico y social.

Durante la pandemia que era un suceso poco considerable en el siglo XX, se acelera la revolución digital y otros paradigmas que se veían distantes de la evolución humana, a ser una realidad en el diario, no solo marcando una línea entre lo que se conocía y como se hacía,

sino para mostrar la importancia de sumergirse en nuevos desafíos que permitieran, la transhumanidad de la formación de los niños, niñas, adolescentes incluso profesionales, replantearse los modelos pedagógicos que ya existían para las instituciones públicas y privadas, incluso en las universidades, la convivencia social, la empatía y otros factores humanos que se vieron reflejados para adaptarse al trabajo, a la educación, a la salud, incluso en la convivencia familiar y en sociedad y lograr un crecimiento traslocal desde el aporte de cada individuo que a su vez plantea desafíos sobre conocimiento que le permitieran trabajar en el desenvolvimiento que requería el ser humano para relacionarse con lo que sería la transversalidad dentro de las profesiones y talentos que fueran desarrollándose dentro de la evolución social.

Dentro de las universidades, se estableció que era importante trabajar desde la pedagogía y el conocimiento para formar profesionales que fueran menos individualistas y pensarán más en el crecimiento y desarrollo de la sociedad, de la comunidad, y de la familia, como fomentar creadores de oportunidades que transformen el conocimiento en herramientas de evolución social, que transformen las necesidades (Gallifa & Sangrá, 2021) profesionales con enfoques más humanistas, más eficientes, más eficaces, buscar un modelo que se adaptara en la evolución del ser de un estudiante hábil y con las herramientas necesarias para hacer de su profesión prácticas más sociales y constructivistas.

La Universidad de Cundinamarca apostó por adoptar un modelo de educación llamado MEDIT el cual textualmente tiene como principal objetivo la formación de creadores del aprendizaje, transhumanos y transformados por la vida, con principios y valores democráticos, cívicos, ligados a procesos de libertad y la justicia. Que como bien dice el libro del doctor Adriano Muñoz *“cuya finalidad es formar una persona transhumana para la vida, los valores democráticos, la civilidad y la libertad”* (MUÑOZ, 2023) Básicamente buscar formar profesionales comprometidos con la sociedad.

Es por esta razón que es necesario establecer y adaptar nuevos modelos educativos, que permitan realizar una transición entre los modelos tradicionales para ajustarlos a las carencias que requieren los modernistas, para que por medio de la educación se pudiese fortalecer el desarrollo de los proyectos, utilizando estrategias que fomenten la creatividad, la resolución de conflictos, la práctica pedagógica, la experiencia educativa y otras carencias en general humanas que llevan el conocimiento más allá del hacer al ser, esto se fundamenta en los modelos que son más antiguos, tales como el moderno y el post moderno.

sin embargo todo lo que llega en formato de "Cambio" puede crear diversos paradigmas alrededor del transhumanismo que para este ya proponen una propuesta vanguardista que busca defender el ser de la vida y mezclarlo con el profesionalismo, el tecnicismo, lo teórico, enfrentar desafíos entre la diversidad, la innovación, incluso la cultura. Este ejercicio es una propuesta metodológica que pretende fomentar la creatividad en la orientación de los CADI's y que pretende brindar herramientas que basadas en una investigación permitan diseñar nuevas estrategias que permitan afianzar el modelo pedagógico que se está implementando dentro de la Universidad y permitir formar creadores de oportunidades más creativos e innovadores dentro del programa de administración de empresas de la seccional Fusagasugá.

Tener claro los desafíos de la educación es lo que debe mantener claro el objetivo del MEDIT, entender las necesidades del MEDIT y cómo se empieza a construir, dentro del programa de la Administración de Empresas es determinante para definir los roles del gestor del conocimiento y enfocar a los creadores de oportunidades en adaptarse a las necesidades no solo personales, sino también en reconocer los campos del aprendizaje (MUÑOZ, 2023), los resultados del aprendizaje y las rutas del aprendizaje. Como impactar humanísticamente desde los procesos de los diferentes para fomentar el desarrollo de nuevas empresas y modelos de economía que permitan no solo crear un efecto económico

creciente , sino que también social, sostenible, pedagógico y cultural con impacto en el territorio.

Desde de las necesidades que surgen de una educación post modernista se debe crear una red de sistema de apoyo educativo basado en experiencias de aprendizaje creativo para el desarrollo de los gestores del conocimiento y el aprendizaje, donde desde la práctica de dichas estrategias se le permita al creadores de oportunidades, desarrollar proyectos (Sanchez A. , 2019) que sean más exitosos, innovadores y estables. Que fortalezcan el sistema territorial, el crecimiento y el entorno del creador de oportunidades UDECINO (termino empleado para definir al estudiante o creador de oportunidades de la Universidad de Cundinamarca).

Por esta razón esta investigación tiene la pretensión de colocar disposición de los gestores del conocimiento herramientas pedagógicas planteadas desde una propuesta metodológica que su enfoque sea fomentar la creatividad y que permita a través de las experiencias de aprendizaje recolectadas transformar la educación y el desarrollo del enfoque del MEDIT de afianzando dichos crecimientos, creando redes de apoyo, tomando mejores decisiones con base a conocimientos teóricos y que desarrollados con la práctica permitan crear un ecosistema adaptado al crecimiento educativo y empresarial. (Londoño, 2018)

En este contexto, la presente propuesta metodológica se fundamenta en evidencia reciente que reconoce que la gestión del conocimiento, apoyada en entornos digitales y metodologías activas, potencia no solo el aprendizaje sino también la creatividad institucional (Veytia Bucheli, Aguirre Aguilar, & Barrios Pérez, 2023); (Ramírez Agudelo, Giraldo Gaviria, & Parra Sánchez, 2024)Estudios como Knowledge Management and Performance: Unveiling Creativity's Role in Higher Education for Sustainable Development demuestran que prácticas de gestión del conocimiento incrementan significativamente el rendimiento del equipo académico a través de la creatividad como variable mediadora, sugiriendo la necesidad de modelos que integren procesos cognitivos, motivacionales y colaborativos (Fahadha, Maarif, & Yulianto, 2023).

Además, estudios recientes sobre aprendizaje digital muestran que entornos virtuales cooperativos, resolución de problemas auténticos y herramientas TIC estructuradas estimulan la fluidez, flexibilidad y originalidad creativa de los estudiantes, cuando acompañados de evaluación explícita de la creatividad (Pikharta, Al-Obaydi, & Klimova, 2024). En suma, esta investigación aspira a diseñar una propuesta metodológica para el Programa de Administración de Empresas de la Universidad de Cundinamarca, CDFUSA–Fusagasugá, que articule la gestión del conocimiento y del aprendizaje con metodologías activas, modelos digitales y estrategias de evaluación creativa, para fortalecer el rol del gestor del conocimiento y propiciar un aprendizaje verdaderamente innovador y creativo en los creadores de oportunidades.

Formulación Del Problema

Planteamiento Del Problema

La Universidad de Cundinamarca, es un potencial campo de desarrollo pedagógico y de desarrollo económico para la región del Sumapaz siendo esta una de las principales universidades públicas de mas renombre en la región, se estima que la Universidad de Cundinamarca gradúan alrededor de 1000 estudiantes de todos los programas por año, sin embargo el ultimo registro o cifra que se tiene de la Universidad de Cundinamarca para identificar los graduados, analizando solo el programa de administración de empresas, fue el seguimiento realizado entre los años 1995 y 2015 en los cuales se pudo identificar que se graduaron 545 estudiantes del programa de administración de empresas seccional Fusagasugá (herrera & Albarracin , 2016),.

Algunos de los casos son emprendedores y que en otros casos se quedaron en la rama de operatividad administrativa. En la actualidad la Universidad de Cundinamarca extensión Fusagasugá el cual será causa de estudio en esta investigación, cuenta con un número aproximado de 758 estudiantes activos, según el último documento de rendición de cuentas

por la Universidad, también menciona un total aproximado de 2.180 graduados y egresados del programa de la seccional Fusagasugá (Bermudez , 2019)

Actualmente la Universidad de Cundinamarca refleja en su propia página web que cuenta con un número de publicación de 30 gestores del conocimiento para el programa de administración de empresas seccional Fusagasugá. (Universidad de Cundinamarca , 2023)

Teniendo en cuenta estas cifras y con la directriz del programa que busca la mejora continua, el programa tiene la necesidad de implementar estrategias que permitan direccionar al creador de oportunidades en sus proyectos de prácticas académicas más innovadoras y creativas para desarrollar emprendimientos que perduren en el tiempo y poder demostrar la trascendencia de la educación. En el año 2019 bajo el acuerdo 017 del 03 de diciembre (MUÑOZ , 2023) la Universidad de Cundinamarca estableció las necesidades para implementar un modelo de Transmodernidad que proyectara a los estudiantes en otro nivel de educación más humana, transversal y progresista, implementando lo que se denominaría para el futuro de la educación el Modelo educativo transmodernos MEDIT.

Una propuesta metodológica que busca formar profesionales más flexibles que se pudieran adaptar a su entorno de forma más fácil y así mismo ser progresistas en el fomento del desarrollo del cambio, para esto también empieza el proceso de capacitar los gestores del conocimiento que enseñen metodologías más participativas e incluyentes dentro de las rutas del aprendizaje.

Pregunta De Investigación

¿Cómo puede formularse una propuesta metodológica que oriente a los gestores del conocimiento y del aprendizaje en el fortalecimiento de la creatividad de los creadores de oportunidades del Programa de Administración de Empresas de la Universidad de Cundinamarca, sede Fusagasugá, durante el periodo 2024–2026?

Línea De Investigación

Línea: APRENDIZAJE CONOCIMIENTO, TECNOLOGÍAS, COMUNICACIÓN Y DIGITALIZACIÓN

Sublínea: Educación

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una propuesta metodológica para los gestores del conocimiento y el aprendizaje, basada en el MEDIT y orientada al fomento de la creatividad en los creadores de oportunidades del programa de administración de empresas de la Universidad de Cundinamarca, sede Fusagasugá.

Objetivos Específicos

- Identificar las estrategias metodológicas que utilizan los gestores del conocimiento y del aprendizaje del programa de administración de empresas de la Universidad de Cundinamarca sede Fusagasugá, en los procesos de formación y aprendizaje de los creadores de oportunidades.
- Analizar y evaluar las estrategias metodológicas que aportan actualmente al fomento de la creatividad en los creadores de oportunidades desde el rol de los gestores del conocimiento del programa de administración de empresas sede Fusagasugá en el marco del MEDIT.
- Formular una propuesta metodológica que contribuya al desarrollo de la creatividad en los creadores de oportunidades del programa de administración de empresas sede Fusagasugá, a través de instructivos herramientas y estrategias didácticas.

Justificación

Temas como teorías del aprendizaje, inteligencias múltiples (Zhou & Brown, 2028), resolución de conflicto, emprendimiento, innovación, eficiencia y eficacia son algunos de los que rodearan el desarrollo de las estrategias para los gestores del conocimiento y el aprendizaje, este proceso abordara un ejercicio investigativo; que busca establecer también los patrones de solución de conflicto, experiencias de aprendizaje y aprendizaje cognitivo, que permitan identificar qué necesidades tiene el gestor de conocimiento y aprendizaje, para fortalecer la metodología de mediación del conocimiento y estimular la creatividad en el creador de oportunidades.

Al hablar de la creatividad para los estudiantes en el mediet es guiar en el proceso de conocimiento para enfrentar los desafíos de un entorno de constantes transformaciones y en un territorio que cada vez exige más desarrollo e innovación. La creatividad no solo impulsa la innovación y el progreso en diversas áreas, sino que también promueva un pensamiento reflexivo y crítico para la resolución de problemas y conflictos. (Rengifo, 2019) Al alentar a los estudiantes a explorar nuevas ideas, experimentar con diferentes enfoques y pensar de manera original, se les empodera para abordar situaciones complejas con flexibilidad y adaptabilidad, la creatividad fomenta la autoexpresión y la autoconfianza de los seres humanos, permite especialmente a los creadores de oportunidades descubrir y desarrollar sus talentos únicos, promoviendo un sentido de logro y realización personal.

Además, fomentar la creatividad en los creadores de oportunidades, contribuye a nutrir una sociedad más innovadora y dinámica. La creatividad es la fuerza impulsora detrás de la innovación en la ciencia, la tecnología, las artes y otros campos, lo que lleva a avances significativos y soluciones a problemas complejos. Es necesario cultivar un entorno educativo por los cambios transformadores drásticos que valora y promueve la creatividad (Cardenas , 2019) se prepara a las futuras generaciones para enfrentar las variaciones que puedan surgir de la creatividad, ingenio y originalidad.

Estado Del Arte

Dentro del análisis del actual estado del arte se reconocen, estudian y analizan los aportes y limitaciones de las investigaciones más recientes que pueden abordar los elementos claves dentro de estas investigaciones tales como la creatividad, la gestión del conocimiento y la práctica pedagógica en la educación superior. Entre los estudios se evidencia una creciente tendencia a considerar la creatividad como una competencia fundamental en la formación universitaria de los creadores de oportunidades, asociada al pensamiento crítico, la innovación y la resolución de problemas complejos adaptados al territorio y a las necesidades. Según (Runco & Acar, 2021) la creatividad constituye una capacidad cognitiva y social que favorece la construcción de conocimiento significativo cuando se estimula a través de metodologías activas y contextuales.

De igual modo, investigaciones como la de (Gómez, 2021) destacan que el desarrollo de la creatividad debe trascender del aula tradicional y orientarse hacia entornos de aprendizaje colaborativos, donde el creador de oportunidades se reconozca como protagonista de su propio proceso formativo, mientras que el gestor del conocimiento solo es el facilitador del conocimiento, muy relacionado al concepto del MEDIT. Este enfoque coincide con los planteamientos de (Zabalza, 2020) quien resalta la necesidad de que la pedagogía universitaria integre estrategias centradas en el aprendizaje experiencial y reflexivo, en lugar de la simple transmisión de contenidos.

Además en el ámbito de la **gestión del conocimiento** este ha cobrado relevancia como una herramienta clave para la innovación educativa. (Nonaka & Takeuchi, 2019) afirman que el conocimiento se genera mediante la interacción constante entre la teoría y la práctica, y que su adecuada gestión impulsa la mejora continua dentro de las instituciones de educación superior. En el contexto latinoamericano, (Martínez & Morales, 2022) argumentan que el fortalecimiento de la gestión del conocimiento en los gestores universitarios promueve a una cultura institucional más creativa, colaborativa y orientada al cambio.

Sin embargo, a pesar de estos avances, persisten vacíos en la investigación respecto a la articulación entre creatividad, gestión del conocimiento y práctica docente. **Torres y Pineda (2022)** evidencian que la mayoría de los estudios se concentran en la creatividad estudiantil, sin profundizar en el rol del docente como mediador y gestor de aprendizajes significativos. Asimismo, las investigaciones sobre metodologías pedagógicas innovadoras aún presentan limitaciones para adaptarse a contextos específicos, como el de los programas de formación en administración de empresas, donde el vínculo entre creatividad y aplicación práctica resulta determinante para fortalecer habilidades como por ejemplo la resolución de conflictos y necesidades

En el contexto de esta investigación, se propone contribuir a ese vacío académico mediante el diseño de una **propuesta metodológica** fundamentada en el Modelo Educativo Institucional Transformador (MEDIT) de la Universidad de Cundinamarca. Enfocada en fortalecer la creatividad y la autonomía de los creadores de oportunidades, reconociendo el papel del gestor del conocimiento como facilitador del aprendizaje reflexivo y contextualizado. De este modo, la investigación se inserta en una línea contemporánea que promueve la transformación de los procesos educativos hacia una educación más humana, innovadora y socialmente comprometida.

Marco Conceptual

- Modelo Educativo Digital Transmoderno (MEDIT)

El modelo educativo que tiene como base este ejercicio investigativo pretende que la Universidad de Cundinamarca deje a un lado los llamados modelos profesionalizantes, transmisores de conocimiento e información de carácter unilateral, que tenga un nuevo enfoque donde se trabaje la formación educativa a partir de una *“persona transhumana, para la vida, los valores democráticos, la civilidad y la libertad”* (MUÑOZ, 2023). Esto significa, un ejercicio a partir de la experiencia significativa en su naturaleza y capacidades mediante la integración de tecnologías avanzadas y mejoras biológicas o cibernéticas. Esta modificación

puede implicar la optimización de las funciones humanas, la ampliación de los límites físicos o mentales, o la fusión con tecnología para potenciar habilidades y capacidades. El concepto de *persona transhumana* alude a una visión del ser humano en constante transformación, impulsada por los avances tecnológicos. Según Muñoz (2023) este enfoque plantea interrogantes éticos, filosóficos y sociales relacionados con los límites de la intervención tecnológica en la vida humana, así como con las implicaciones que estos cambios generan en la identidad y en las relaciones sociales.

La noción de persona transhumana resulta pertinente dentro de esta investigación, en la medida en que permite analizar cómo los procesos formativos deben responder a las transformaciones tecnológicas y culturales del contexto actual. Este concepto orienta la reflexión hacia la necesidad de promover una educación que integre la innovación con la ética, fomentando el desarrollo de habilidades creativas y críticas que fortalezcan la adaptación responsable del individuo ante los cambios de la era digital.

- Gestores del conocimiento

Según el modelo educativo trasmoderno (MEDIT) de la Universidad de Cundinamarca, el Gestor del conocimiento es el término que se debe utilizar para definir el rol del docente dentro de la comunidad Udecina, donde no solo se transforma la gramática del nombre, sino que la función como tal del maestro pasa a ser un líder de procesos formativos, que se encarga de realizar estrategias educativas y experiencias de aprendizaje que surgen a partir de las necesidades del entorno social de la región del Sumapaz. (Londoño Aguirre, conejo Carrasco, Tabla Rico, Viracachá Reyes, & Nieto Buitrago, 2022)

El gestor del conocimiento asume el rol de actor pedagógico donde en este caso el actúa más que como un trasmisor de conocimiento o protagonista en la construcción de conocimientos, es un mediador de la información que se encarga de guiar al creador de oportunidades (estudiante) para que este sea un profesional transformador y de impacto para su entorno. (MUÑOZ , 2023)

La incorporación de este concepto en la presente investigación es relevante porque evidencia la transformación del rol del educador hacia una perspectiva creativa e innovadora. El gestor del conocimiento se concibe como un facilitador del pensamiento crítico – reflexivo y la generación de saberes contextualizados, promoviendo la participación activa de los estudiantes en procesos que integran la creatividad, la tecnología y el compromiso social.

- Creadores de oportunidades

El creador de oportunidades en el marco del modelo educativo digital transmoderno — el MEDIT, propuesto por la Universidad de Cundinamarca—, concibe al estudiante quien a partir de la aplicación del Modelo Educativo y para efectos de esta investigación se denominara creador de oportunidades, como el principal protagonista en la construcción del conocimiento. A diferencia del gestor del aprendizaje, el creador de oportunidades se caracteriza por su capacidad de transformar el entorno, ser el principal creador experiencias de aprendizaje y resolver problemas con un enfoque en el territorio con mayo enfoque transformador y sostenible. Este rol implica no solo la recepción del saber, sino también su transformación y adaptación a las realidades contextuales, de modo que el estudiante se convierta en un sujeto transformador de su entorno político, cultural y comunitaria. (MUÑOZ , 2023)

De acuerdo con los lineamientos curriculares del MEDIT, uno de los propósitos fundamentales de la formación universitaria consiste en formar individuos capaces de construir soluciones desde las necesidades concretas del territorio, con sentido de pertenencia, responsabilidad social y visión ética. En este marco, el creador de oportunidades no se limita a reproducir conocimiento, sino que lo reinventa y lo proyecta hacia la construcción colectiva del saber mediante experiencias educativas mediadas por los CADIS (Centros de Aprendizaje), que promueven la colaboración, la reflexión y la aplicación práctica del aprendizaje. (Universidad de Cundinamarca, 2020)

Desde una perspectiva interpretativa, este rol se articula con esta investigación directamente con la noción de **creatividad como competencia transversal** dentro del proceso educativo. El creador de oportunidades se convierte en un sujeto capaz de innovar, proponer y transformar las condiciones de su entorno, a partir de su capacidad para generar ideas nuevas y útiles. Esto con la flexibilidad de la construcción del conocimiento con el gestor del conocimiento y el rol que este influye en las rutas de aprendizaje.

La creatividad, en este contexto, no se entiende como un talento aislado, sino como una herramienta cognitiva y social que potencia el pensamiento crítico, la autonomía y la acción transformadora. De este modo, el modelo MEDIT integra la creatividad como eje articulador entre el aprendizaje significativo y el compromiso social, permitiendo que el estudiante asuma una función activa en la construcción de un conocimiento contextualizado, ético y sostenible.

- Transhumanismo

Para algunos autores transhumanistas se han hecho muchas definiciones sobre esta corriente de pensamiento. Por ejemplo, los postulados teóricos de More, que tienen a definir el transhumanismo desde una visión relacionadas con procesos de la vida y con un claro objetivo práctico que es *"the continuation and acceleration of the evolution of 10 intelligent life beyond its currently human form and human limitations by means of science and technology"*. (Galliano, 2019) Para Hughes en su visión lo entiende como "the idea of using reason to transcend the limitations of the human condition" (Hughes, 2004), y finalizando con Bostrom el cual define que el objetivo y tesis central del transhumanismo sería "the possibility and desirability of fundamentally improving the human condition". (Bostrom, 2003)

A partir de estas definiciones, es claro que el enfoque central para el transhumanismo es la transformación y superación de la condición humana en su proceso actual, la cual es observada como un período de evolución transitorio que tiene como características numerosas limitaciones que deberían ser superadas. Esta transformación fundamental de lo humano, establecería un perfeccionamiento, y no se produciría a través del medio evolutivo tradicional

de la selección natural, sino que se establecería por medio de la tecnología moderna más avanzada.

- Experiencia Educativa

La experiencia educativa se dice que es el proceso de vivir en el aprendizaje de sentir, empezando por el concepto de la experiencia se citara una frase *“no se aprende la vida en el mar con ejercicios en un charco y, en cambio, un exceso de entrenamiento en el charco puede incapacitarnos para ser marineros”* (Kafka, 1914), esta frase la cito en un libro José Contreras y Nubia Pérez, y en ese capítulo señala en el mar como esa gran inseguridad a la experiencia, a menudo se suele decir “no tengo experiencia” pero que es la experiencia; según el libro, hacia una reflexión señalando que todo el tiempo se experimenta el sentimiento de la experiencia, señalando que es un gran campo de historias vividas, cada historia es una experiencia y en el campo educativo, la experiencia se construye en base a lo que se aprende desde un salón de clase, hasta en una situación real, por medio de este concepto, se analizan esas experiencias previas y las experiencias vividas dentro del proceso de aprendizaje para poder determinar comportamientos o reacciones sobre lo que se ha trabajado.

- Ruta del aprendizaje

Cuando se habla de ruta **del aprendizaje** este puede entenderse como el proceso individual que permite desarrollar conocimientos y habilidades que dentro del modelo educativo el MEDIT, en este proceso son incluidos los gestores del conocimiento y los creadores de oportunidades, creando desde los objetivos del aprendizaje diferentes métodos de evaluación para el REA. (Sanchez A. , 2019) Este camino no es estático, sino que se adapta a las necesidades y el ritmo de cada individuo, ofreciendo una experiencia educativa que favorezca tanto la reflexión como la práctica activa. En una ruta del aprendizaje efectiva, el receptor del conocimiento, avanza desde la exploración inicial de conceptos hasta su aplicación en contextos más complejos, utilizando diversas herramientas pedagógicas,

recursos y estrategias metodológicas. Este enfoque promueve la autonomía y el pensamiento crítico, permitiendo que el aprendizaje sea más significativo y duradero. (Bruner , 1996)

En términos de diseño educativo, las rutas del aprendizaje pueden implicar el uso de **metodologías activas**, como el **aprendizaje basado en proyectos** (Thomas., 2000), donde los creadores de oportunidades no solo consumen información, sino que participan activamente en su construcción. Además, este proceso puede incluir momentos de retroalimentación, reflexión y evaluación que enriquecen la experiencia, asegurando que cada uno se apropie del conocimiento y lo pueda aplicar en situaciones reales.

Este concepto de ruta del aprendizaje destaca la importancia de proporcionar experiencias educativas que se centren en el estudiante y su desarrollo integral, reconociendo que cada persona puede tener un camino único hacia el dominio de ciertas competencias. (Schunk, 2012)

- Resultado esperado del aprendizaje (REA)

Los **resultados esperados del aprendizaje** abarcan varias dimensiones, desde el dominio cognitivo hasta el desarrollo de habilidades prácticas y emocionales. De acuerdo con **Anderson y Krathwoh**, en su revisión de la taxonomía de Bloom, los resultados del aprendizaje pueden clasificarse en diversos niveles: desde la adquisición de conocimientos básicos (recordar y comprender) hasta la capacidad de analizar, evaluar y crear con ese conocimiento (Anderson & Krathwohl, 2001). Esto implica no solo el almacenamiento de información, sino también su aplicación y evaluación en situaciones reales.

Además, el **constructivismo** (Piaget, Vygotsky) resalta que los resultados esperados deben considerar la capacidad de los estudiantes para **resolver problemas** de manera autónoma, promoviendo la **transferencia de conocimientos** a nuevos contextos, algo que es esencial para preparar a los estudiantes para la vida profesional. Este enfoque fomenta el pensamiento crítico y creativo, habilidades que se valoran en entornos laborales cada vez más dinámicos. (Piaget, 1976) (Vygotsky, 1978)

Por otro lado, el modelo **de aprendizaje significativo** de Ausubel sugiere que los creadores de oportunidades deben ser capaces de vincular nuevos conocimientos con los que ya poseen, lo que facilitaría una comprensión más profunda y duradera. Así, los resultados del aprendizaje no solo se miden por el éxito en exámenes o tareas específicas, sino por la capacidad de los estudiantes para integrar y aplicar lo aprendido de manera efectiva en su vida cotidiana. (Ausubel, 2000)

Por lo tanto, los resultados esperados de un proceso de aprendizaje son diversos y deben medir tanto el desarrollo cognitivo como el **crecimiento personal y social**, favoreciendo competencias clave para el futuro de los estudiantes en un mundo interconectado y cambiante.

Marco De Referencial.

- “Creatividad como potenciadora de aprendizajes”

El concepto de creatividad ha estado suscrito a diferentes investigaciones que validan la necesidad in saciante de estimular los pensamientos transformadores y pensamiento críticos hacia las nuevas generaciones y en los procesos educacionales que se vienen allegando y este fenómeno mundial ha hecho que se proveen diferentes investigaciones en lo que al desarrollo sería el proceso de creatividad.

En Santiago de Chile, en el año 2023, el autor Valenzuela Salinas desarrolló la tesis titulada "Desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de cuarto grado medio con la metodología basada en proyectos: propuestas de diseño y un plan de acción". En su trabajo, el autor respalda la idea de que los procesos pedagógicos orientados a estimular la creatividad individual y colectiva en los estudiantes pueden ser fortalecidos mediante el uso de metodologías basadas en proyectos (ABP). Valenzuela argumenta que el aprendizaje basado en proyectos (ABP) permite a los estudiantes desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo, lo cual les facilita dar respuestas más activas, creativas y contextualizadas frente a las problemáticas del entorno y del territorio tras local del estudiante. (Valenzuela Salinas, 2023)

Esto trae consigo una gran reflexión de como es posible adaptar modelos de aprendizaje que son tradicionalistas y trascienden en el impacto tras moderno, el MEDIT aunque busca la flexibilidad en el aprendizaje tiene como objetivo adaptar su modelo actual a un modelo de aprendizaje mucho más humano y transversal, critico para si mismo establecer en los sujetos (creadores de oportunidades) un proceso que permita a estos crear un estilo de vida (ABP) que complemente sus rutas de aprendizaje y que “les permita ser feliz, vivir bien y reconocerse en el otro.” (MUÑOZ , 2023)

Otro de los puntos que se ve reflejado en la investigación de Valenzuela y que es referencia dentro de esta investigación es donde el creador de oportunidades pasa a ser un sujeto activo y recepcionante a ser critico, reflexivo y encuentra oportunidades de aprendizaje y mejora desde lo que se conoce como praxis educativa, Valenzuela en sus tesis habla de como la creatividad en los estudiantes de educación superior influye para que en el futuro estos pueda presentar oportunidades de innovación y mejoras mucho mas adaptadas a los territorio y a su vez mas sostenibles. (Valenzuela Salinas, 2023)

La tesis desarrollada por (Valenzuela Salinas, 2023)plantea que la creatividad en el ámbito universitario constituye un pilar esencial para la transformación del pensamiento crítico y la generación de aprendizajes significativos. Desde esta perspectiva, la autora destaca que los entornos educativos deben propiciar experiencias que motiven la exploración, la autonomía y la innovación, favoreciendo así la construcción de conocimientos orientados a la resolución de problemas reales. Este enfoque coincide con el propósito del presente trabajo, que busca diseñar una propuesta metodológica para fomentar la creatividad desde el rol del gestor del conocimiento, fortaleciendo la capacidad de los estudiantes del programa de Administración de Empresas de la Universidad de Cundinamarca para convertirse en agentes transformadores de su entorno.

En su investigación, (Valenzuela Salinas, 2023)adopta un enfoque cualitativo que permite comprender las dinámicas creativas presentes en los procesos formativos y su impacto

en la construcción de competencias profesionales. Esta aproximación metodológica se convierte en un referente para la propuesta planteada en la presente investigación, al resaltar la necesidad de diseñar rutas metodológicas flexibles y sensibles al contexto. De igual manera, evidencia que la creatividad no surge de manera espontánea, sino que requiere mediaciones pedagógicas intencionadas, coherentes con los principios del Modelo Educativo Digital Transmoderno (MEDIT), que busca fortalecer la formación humanista, colaborativa y crítica.

Los hallazgos de la tesis reafirman que la creatividad puede convertirse en un eje articulador entre la teoría y la práctica educativa, contribuyendo a la formación de profesionales capaces de enfrentar los retos de su entorno local y global. En este sentido, la propuesta metodológica que se plantea en el presente trabajo busca recoger ese mismo espíritu transformador, trasladando la creatividad al escenario de la educación superior colombiana. A través de estrategias didácticas y herramientas basadas en el MEDIT, se pretende fortalecer el desarrollo de proyectos innovadores, pertinentes y sostenibles, que promuevan un aprendizaje significativo en los creadores de oportunidades del programa de Administración de Empresas.

Estos pensamientos mencionados son importantes porque tienen un impacto en el desarrollo y fomento del MEDIT y es de estos pensamientos que se derivan las nuevas necesidades de los pensamientos transformistas y modernos.

- **“Promoción de la creatividad distribuida en la educación superior: un estudio de caso”**

Esta investigación es realizada por el ahora doctor Jesús Peralta Hernández, que se enfoca en el estudio de caso para proponer de cierta manera analizar lo que es el proceso de creatividad en los estudiantes de educación superior que se interesaron en realizar un curso de Psicología educativa, reuniendo un total de 42 estudiantes entre hombres y mujeres de primera y segunda generación. (Peralta, 2023)

El estudio básicamente se centró en un ejercicio que le permitió al doctor Jesús dividir el objeto de estudio en grupos de 4 lo cual a través de diferentes pruebas se analizó

la dinámica de trabajo en equipo, colaborativo y a su vez como reaccionaban los sujetos dentro del proceso de aprendizaje individualmente.

Dentro del proceso se evaluaron herramientas importantes para el desarrollo de las propuestas; entre estas el proceso de negociación y construcción, que es importante dentro del programa de administración de empresas de la Universidad de Cundinamarca, el cual tiene como objetivo formar administradores de empresas que sean integrales y que posean habilidades de negociación y trabajo de equipos (UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA, 2024), por eso es importante tomar de referencia esta investigación por que su enfoque es analizar como los estudiantes realizaban propuestas en base a unas necesidades intencionalmente propuestas y que permitiera ver como el sujeto se desenvolvía en el proceso.

Ahora en esto no solo es importante en el proceso de los sujetos involucrados en esta investigación, que fue observado a través de herramientas de investigación como cuestionarios con escala Likert; cuyo objetivo es directamente obtener la percepción del sujeto sobre sí mismo dentro del equipo y busca analizar como este se adapta al entorno. Dicha metodología facilita la cuantificación de las percepciones de los estudiantes y el aprendizaje en el análisis de las tendencias en sus respuesta, lo que a su vez permitió evaluar como el entorno influyo en el aprendizaje y la resolución de conflictos. (Peralta, 2023)

Es importante resaltar que esta investigación es crucial para destacar la colaboración del proceso del sujeto en el entorno social y educativo, permitiendo relacionar esta investigación con el enfoque del MEDIT, aprendizaje de un creador de oportunidades formado desde el ser. A su vez como este requiere de un proceso colectivo y de participación activa de la comunidad institucional, siendo este el principio que fomenta un proceso de creatividad distribuida o compartida que permite mejorar los entornos educativos,

las rutas de aprendizaje y la contribución colectiva de la resolución de conflictos y necesidades.

- **Desarrollo de la creatividad y la innovación: prácticas aplicadas en los sectores educativo y empresarial** (Portilla Villamizar, 2018)

Otra de las referencias consideradas en este ejercicio investigativo corresponde a la tesis de maestría desarrollada por (Portilla Villamizar, 2018) en la **Universidad Autónoma de Bucaramanga**, la cual profundiza en el papel de la **creatividad como eje articulador en la práctica pedagógica** de los docentes. Esta investigación se orienta al fortalecimiento de **estrategias didácticas innovadoras** que favorecen la formación integral de los estudiantes, promoviendo ambientes de aprendizaje más dinámicos y reflexivos. Los hallazgos de este estudio permiten comprender cómo la creatividad docente puede incidir directamente en el desarrollo del pensamiento crítico y en la transformación del contexto educativo.

Es importante resaltar que el estudio adopta un **enfoque cualitativo**, lo que implica que los resultados se construyen a partir de un proceso **reflexivo e interpretativo** de la propia investigadora. A través del uso de **entrevistas semiestructuradas y diarios de campo**, se recopila información que permite comprender las experiencias y percepciones de los participantes. Este enfoque posibilita una lectura profunda del fenómeno educativo, reflejando cómo las estrategias pedagógicas orientadas al fortalecimiento de la creatividad contribuyen al desarrollo integral del estudiante. (Portilla Villamizar, 2018)

Se evidencia que los estudiantes enfrentan diversas limitaciones para potenciar sus habilidades creativas dentro del aula. Esta situación se relaciona, en primer lugar, con la falta de condiciones pedagógicas que favorezcan la interacción, la reflexión y la socialización del conocimiento en contextos reales. Además, se identifican vacíos en los modelos de enseñanza tradicionales, los cuales restringen la posibilidad de que los aprendices desarrollen su pensamiento creativo desde una perspectiva integral. En este sentido, el ejercicio investigativo busca reconocer los puntos de inflexión presentes en dichos modelos y plantear

transformaciones metodológicas que promuevan una educación más flexible, dinámica y orientada al fortalecimiento de las capacidades del estudiante desde su dimensión humana.

En el marco de la investigación sobre la creatividad en el desarrollo de estrategias docentes, se identifica una limitada participación por parte de los creadores del aprendizaje en actividades orientadas al fortalecimiento de sus capacidades creativas. Este desinterés se refleja en la baja vinculación a proyectos, concursos y espacios académicos diseñados desde la malla curricular para promover la innovación y la experimentación pedagógica. Ante esta situación, el propósito de la investigación se centró en analizar y diagnosticar estrategias formativas que favorecieran una mayor participación estudiantil, al tiempo que estimularan la creatividad como medio para establecer vínculos con el entorno y transformar las necesidades del contexto en oportunidades de aprendizaje y emprendimiento.

Como conclusión, (Portilla Villamizar, 2018) plantea la necesidad de una transformación curricular orientada al fortalecimiento y desarrollo de las habilidades creativas en los estudiantes. Esta renovación busca promover entornos de aprendizaje significativos, donde las experiencias educativas se construyan desde la inclusión y la reflexión crítica. De este modo, se favorece un pensamiento más consciente sobre la práctica pedagógica y su impacto en la formación integral de los creadores de oportunidades.

La creatividad en el ámbito educativo se constituye como un eje esencial para fortalecer las competencias que permiten a los creadores de oportunidades afrontar los desafíos de un entorno en constante transformación. En concordancia con lo planteado por (Portilla Villamizar, 2018), se destaca la relevancia de implementar modelos pedagógicos que promuevan el desarrollo del pensamiento creativo y el autoconocimiento, permitiendo a los estudiantes explorar sus potencialidades y proyectarlas en contextos académicos y sociales, fortaleciendo así su capacidad para generar soluciones innovadoras y significativas.

Marco Teórico

Discusión comparativa de enfoques teóricos

Dentro análisis de los enfoques teóricos vinculados con la creatividad, la gestión del conocimiento y la pedagogía universitaria se permite identificar algunos puntos de convergencia en torno al aprendizaje como proceso activo, transformador y situado.

Desde la perspectiva de **Runco y Acar (2021)** la creatividad es una competencia dinámica que integra la imaginación, el pensamiento divergente y la resolución de problemas en contextos reales o dentro del territorio. Este enfoque explora la capacidad de los sujetos para generar ideas originales y aplicativas en la resolución de necesidades, lo que la convierte en la esencia del desarrollo académico y profesional de los creadores de oportunidades.

Por otra parte, (Nonaka & Takeuchi, 2019) en su libro sostienen que la gestión del conocimiento implica la creación, transferencia y aplicación de saberes organizacionales que favorecen la innovación y la adaptación institucional. En el contexto universitario, esta gestión se traduce en prácticas pedagógicas orientadas a la construcción colectiva del saber, donde los gestores del conocimiento y el aprendizaje actúan como mediadores del aprendizaje y los creadores de oportunidades como co-creadores del conocimiento.

Desde la pedagogía universitaria, (Zabalza, 2020) plantea que la docencia actual debe sustentarse en modelos integradores que promuevan la autonomía, la reflexión y la creatividad como ejes de la formación. En este sentido, la labor del gestor del conocimiento se amplía hacia la facilitación de experiencias significativas, donde el aprendizaje trasciende la memorización para convertirse en un proceso de comprensión crítica, reflexiva y aplicada.

Finalmente, autores como (Martínez & Morales, 2022) destacan la importancia de articular estos tres enfoques en propuestas metodológicas que fortalezcan la formación integral y el desarrollo de competencias innovadoras. En conjunto, los planteamientos analizados coinciden en reconocer que la creatividad y la gestión del conocimiento son pilares para el

desarrollo de una pedagogía universitaria transformadora, capaz de responder a los desafíos sociales, tecnológicos y humanos del siglo XXI.

A continuación se muestra una relación de teorías basadas en la creatividad tradicionales y modernistas para entender el contexto teórica y fundamental de la investigación.

- **Una mirada a las perspectivas de Csikszentmihalyi**

Csikszentmihalyi (1999) concibe la creatividad como un proceso sistémico que surge de la interacción entre tres dimensiones: el individuo, el dominio del conocimiento y el entorno social o cultural. Desde esta perspectiva, la creatividad no depende únicamente de las capacidades personales, sino también de las condiciones contextuales que permiten que las ideas sean reconocidas, validadas y transformadas en aportes significativos para la sociedad.

En el contexto del Modelo Educativo Digital Transmoderno (MEDIT), este enfoque resulta especialmente pertinente, ya que la creatividad se entiende como un fenómeno colaborativo y contextualizado. El modelo propone ambientes de aprendizaje donde la innovación emerge de la interacción entre docentes, estudiantes y comunidad, generando un proceso dinámico en el que el conocimiento se construye colectivamente.

Así, la visión de Csikszentmihalyi permite sustentar que la creatividad, más que una habilidad individual, constituye una práctica social mediada por la cooperación y la experiencia significativa, aspectos esenciales para la formación de los creadores de oportunidades dentro del MEDIT. El autor desde una visión evolutiva realiza unos paralelismos que distingue entre lo biológico y lo creativo, sugiriendo que la creatividad es un proceso equivalente a situaciones culturales de cambios genéticos que generan la evolución biológica. La creatividad desde la evolución cultural es el cambio sobre los memes; a este último concepto se le define como unidades de información que deben aprender si se quiere que la cultura continúe.

- **Características del pensamiento creativo de Torrance**

Uno de los teóricos más importantes y con más abordaje sobre el tema del pensamiento creativo es Torrance quien ha sido considerado como un pionero en el tema de la evaluación y adiestramiento de la creatividad dentro del contexto escolar. En su primer test, conocido como el TTCT (Torrance Thinking Creative Test, TTCT, Torrance 1966, 1974). Se fundamenta en bastantes aspectos de la batería SOI. Que podría referirse a que es el test más usado con diferencia del pensamiento divergente y sigue contando con un uso bastante extendido a nivel internacional. Tal y como sucede con el SOI, los estudiantes aportan múltiples respuestas a estímulos tanto verbales como de figuras que van recibiendo puntos según la fluidez (o el número de ideas), la sencillez con respecto a la variedad de las perspectivas representadas en las opiniones, la particularidad y finalmente el proceso de elaboración de las ideas más allá de lo requerido por el estímulo inicial.

- **Modelos de creatividad Robert Sternberg y Todd Lubart Robert Sternberg**

En este apartado es preciso realizar un acercamiento a la definición de creatividad desde diferentes postulados; se dará inicio a partir de los modelos de creatividad Robert Sternberg y Todd Lubart Robert Sternberg quienes han contribuido significativamente al campo de la creatividad con su modelo de creatividad conjunta, conocido como el Modelo de Creatividad de Lubart-Sternberg. Este modelo, también llamado Modelo de Creatividad Comprensiva, busca entender y explicar el proceso creativo desde una perspectiva multidimensional. A partir de lo anterior es preciso mencionar que estos autores antes de consolidarse en un solo modelo abordaron seis los cuales se relacionan a continuación:

- **Modelo místico**

Este tipo de modelo concibe la creatividad como un proceso que tiene sus fundamentos en lo divino, motivo por el cual no es posible explicarlo desde el referente científico únicamente, sino que se deben tener en cuenta principios de la filosofía mística. Uno de los principales paradigmas abordados es el de M. Y. Maharishi. En este modelo se enfatiza toda la atención es en la personalidad más que en lo cultural o cognitivo, por esto algunas tendencias lo han

considerado como “la creatividad como el resultado de un esfuerzo por alcanzar estados espirituales más altos de conciencia” (Parra, Marulanda, Gómez, Espejo, 2005, p. 46).

➤ Modelo psicoanalítico

Este modelo comprende que la tensión entre la consciencia y la inconsciencia es lo que da origen a la creatividad, en ese sentido, la creatividad es el resultado de buscar una estrategia para lograr expresar deseos inconscientes. En esta propuesta se tienen en cuenta los conceptos de regresión adaptativa, lo que hace referencia a la intrusión de pensamientos no controlados en la consciencia y los procesos primarios; y se aborda el concepto de elaboración, el cual se refiere a la transformación y reconstrucción de procesos primarios por medio de pensamientos controlados (Parra et.al. 2005, p. 46). Uno de los principales exponentes de este modelo es Freud, quien afirma que la creatividad está relacionada con la neurosis.

➤ Modelo pragmático

Este modelo se interesa más por desarrollar la creatividad, motivo por el que no se especializa en sus orígenes. Edgard de Bono, citado por Parra et.al, es contundente al afirmar que “la creatividad como el resultado de un pensamiento provocador - que efectúa saltos, no sigue un patrón establecido y no emplea categorías fijas (pensamiento lateral) que se opone al pensamiento lineal de tipo lógico matemático (pensamiento vertical)”. (2005, p. 47).

➤ Modelo psicométrico

Tiene su principal enfoque a partir de la medición de los factores que intervienen en la creatividad por medio de test, y su principal se fundamenta a partir del paradigma propuesto por Guilford. Sustenta que la creatividad es uno de los elementos del aprendizaje, caracterizado por la relación constante entre habilidades primarias y la habilidad de sintetizar y reorganizar la información, que conlleva a estudiar profundidad y encontrar soluciones a diversos problemas. Este comportamiento inteligente tiene tres dimensiones: contenidos, operaciones y productos.

➤ Modelo socio-personal

En este se establecen rasgos de la personalidad de quienes son considerados creativos, por tanto “en este enfoque, la creatividad se concibe como parte de la autorrealización personal” (Parra et.al. 2005, p. 49). En este modelo, adicional a los rasgos individuales se tiene en cuenta el contexto social, y cómo algunos factores - diversidad cultural, guerra, recursos, competitividad en áreas de conocimiento, entre otros.- son determinantes e influyen en la creatividad.

➤ Modelo cognitivo

Tiene como objeto de estudio “las representaciones y procesos mentales subyacentes a la creatividad” (Parra et.al 2005, p. 50). Se destacan dos enfoques, el computacional y la cognición creativa.

➤ El Modelo de Treffinger: Creatividad y estilo

Desde la perspectiva teórica contemporánea sobre la creatividad de Treffinger (1993) se formulan cuatro componentes a partir de los cuales emerge el postulado.

Componente 1: características personales: Las características personales son los atributos distintivos que definen la identidad de un individuo. Estas cualidades pueden incluir aspectos como la personalidad, las habilidades, los valores, las actitudes, los intereses, las experiencias y el contexto cultural en el que se desarrolla una persona. La personalidad abarca los rasgos psicológicos y emocionales que moldean la forma en que alguien percibe el mundo y se relaciona con los demás. Las habilidades reflejan las aptitudes y destrezas que una persona posee para llevar a cabo diferentes tareas y actividades. Los valores y las actitudes influyen en las decisiones y comportamientos de un individuo, mientras que los intereses revelan las áreas que captan su atención y motivación. Las experiencias pasadas y el contexto cultural en el que se encuentra una persona también tienen un papel crucial en la formación de sus características personales, al influir en su visión del mundo y en su forma de interactuar con él. En conjunto, estas características componen la esencia única de cada individuo y moldean su forma de ser y actuar en el mundo.

Componente 2: las operaciones sobreentendidas en el proceso creativo son aquellas actividades mentales, emocionales y cognitivas que ocurren de manera subconsciente o no consciente mientras una persona está involucrada en actividades creativas. Estas operaciones pueden incluir la generación de ideas, la asociación de conceptos, la síntesis de información, la resolución de problemas, la exploración de nuevas posibilidades, la reinterpretación de experiencias pasadas y la conexión de ideas aparentemente no relacionadas.

En esencia, son los procesos mentales subyacentes que contribuyen al desarrollo de ideas originales y creativas. Estas operaciones pueden variar de una persona a otra y pueden ser influenciadas por factores como la experiencia previa, el conocimiento, las habilidades cognitivas y el entorno. A menudo, estas operaciones se activan de manera espontánea o intuitiva durante el proceso creativo, aunque también pueden ser estimuladas deliberadamente mediante técnicas específicas de pensamiento creativo.

Componente 3: contexto: El contexto se refiere al entorno o situación que rodea a un evento, idea, acción o palabra, y que le otorga significado y relevancia. Es la combinación de circunstancias, condiciones, antecedentes, influencias y factores externos que interactúan para dar forma y entender completamente una situación particular. El contexto es fundamental para comprender el significado completo de cualquier cosa, ya que proporciona la información necesaria para interpretar adecuadamente lo que está sucediendo o siendo comunicado.

Componente 4: los logros Treffinger utiliza las diferentes habilidades propuestas por Torrance y Guilford para valorar la creatividad: fluidez; flexibilidad, originalidad y elaboración. Los logros son entonces un objetivo o meta alcanzada con éxito. Es el resultado tangible o intangible de esfuerzos, habilidades o recursos empleados para completar una tarea específica o alcanzar un objetivo determinado. Los logros pueden manifestarse en diferentes áreas de la vida, como académica, profesional, personal o deportiva, y pueden variar en magnitud y significado según el contexto en el que se produzcan.

Desde la perspectiva de Treffinger y Selby (1993) la creatividad y la superdotación está determinada por la influenciada de los postulados de las teorías de Dunn, Beuadry y Klavas (1989), quienes proponen que todos los individuos se acercan a las situaciones nuevas de aprendizaje a través de un específico conjunto de estilos o distinciones. El estilo hace referencia a un conjunto de cualidades que persisten en una persona y se mantienen, incluso, cuando la situación o el contexto cambia. Se entendería, así como la forma o el procedimiento de plantearse frente a la solución de un problema en un contexto o situación determinada. Por otro lado, la estrategia de aprendizaje hace referencia a las técnicas particulares y específicas comprendidas dentro de los estilos.

En el entorno referente a la evaluación e intervención es pertinente desde el autor saber distinguir entre nivel y estilo referidos ambos hacia el concepto de creatividad. En este sentido, Treffinger y Selby (1993) recalcan que el estilo de aprendizaje calcula y valora una diversidad de rasgos y el nivel de las preferencias que se observan entre las personas. Sin embargo, los procesos que se han usado desde siempre para lograr identificar a alumnos superdotados que han destacado más asuntos relativos a la intensidad y cantidad de la inteligencia (CI), que las características determinadas que explican los rendimientos y formas de trabajar de los alumnos superdotados y creativos. Sin embargo, el autor plantea el paradigma que surge por lograr clasificar a los niños de altas habilidad, lo que ha generado que muchos investigadores se inquieten de forma sobresaliente en diseñar taxonomías y pretender establecer diferencias, excesivamente específicas, para llegar a conclusiones sobre conceptos complejos como lo son: genio, talento, superdotación y creatividad, sin obtener demasiados resultados concluyentes.

Se puede concluir hasta este apartado que la propuesta teórica de Treffinger y sus colaboradores aquí citados, es analizar por toda las formas y perspectivas la superdotación creativa con el fin de descubrir los factores ya comentados (características personales,

operaciones mentales, contexto, logros) y sobre todo el tema de los estilos, haciendo especial hincapié en la relación existente que se presenta entre el nivel de inteligencia y el estilo, referidos ambos a su repetición con la creatividad. En ese sentido se puede decir que en el modelo de Treffinger apuesta por que el concepto de superdotación creativa requiere análisis profundos y que es multidimensional.

- **La Superdotación Creativa: postulado teórico de Robert Sternberg**

Sternberg define la creatividad como un de las múltiples capacidades que tienen algunas personas para dar solución a problemas no convencionales, haciendo uso de recursos estratégicos inusualmente implementados. El autor hace una interesante diferenciación que es necesario comprender, sobre lo que se conoce como superdotación reproductiva y productiva o más creativa. El autor por ejemplo menciona que se puede tener a un niño con una muy buena técnica para tocar el piano, pero no ser creativo; o también se refiere a aquellos niños que pueden ser prematuros por su cantidad de conocimientos, y no hacer ninguna contribución creativa. En ese sentido desde una mirada compleja ha hecho que autores como Guilford y Torrance consideren que la inteligencia y creatividad sean necesarias medidas para definir la superdotación (Sternberg y Lubart, 1997).

Para el autor entonces persiste el problema en lograr definir, cual es la definición correcta o al menos la más cercana a la realidad de la creatividad y, en segundo lugar, entender la pertinencia de dar uso a la creatividad para poder estudiar y analizar a las personas de carácter superdotado. En este sentido, el autor plantea el siguiente interrogante: ¿Por qué la creatividad se ha utilizado menos que la inteligencia en la identificación del superdotado? Él autor apunta a dos razones principalmente: 1) A la inteligencia se le puede medir con mayor facilidad que a la creatividad; 2) El concepto de creatividad utilizado tradicionalmente ha sido limitada e incluso las medidas diseñadas para lograr una evaluación objetiva.

Sternberg (1997), persiste en la necesidad de ampliar la cobertura del concepto de la superdotación y creatividad. Desde su amplia perspectiva mirar la interacción entre inteligencia, estilos y superdotación señala que (1997):

- 1) En la superdotación creativa se deben incluir además de los aspectos cognitivos, los rasgos de personalidad y los motivacionales esenciales en el proceso del ser humano.
- 2) En la superdotación juega un rol muy importante el contexto en el que se desarrolla el niño y en el que es evaluado.
- 3) Cualquier modelo que busque explicar la relación entre superdotación, creatividad y estilos intelectuales ha de ser interactivo y no sumativo. Esto quiere decir que incluir los diferentes elementos que ayuden a explicar y entender la superdotación creativa, dentro del contexto que se expresa y desarrolla diariamente.

Marco Contextual

Marco Legal

Los sistemas educativos mundiales deben responder y desarrollar competencias, donde predomine el uso de las TIC para fortalecer la creatividad, posibilitar la conexión con otras comunidades, y que de esta manera el presente trabajo e investigación sea pertinente y se de las políticas públicas y las normas vigentes. A continuación, se relacionan los referentes legales que fundamentan este ejercicio investigativo:

La UNESCO, habla de la importancia de las TIC en la educación y se fundamenta en el documento: “enfoques estratégicos sobre las TIC, en educación en América Latina y el Caribe. Este artículo muestra el uso de los tics en la educación, aludiendo a que la tecnología se está volviendo un desafío pedagógico que busca incorporar las TIC en el aula y por ende en el currículo escolar; un proceso de incorporación lento pero que, al involucrar dispositivos, se han propiciado nuevos ambientes en los procesos de enseñanza aprendizaje. (UNESCO, 2013)

De igual manera antes de la pandemia la organización para la cooperación y el desarrollo económico (OCDE) publicó su informe anual sobre la educación en el año 2020. La información muestra las desigualdades en materia educativa entre los países y dentro de ellos. Replanteando en su forma de trabajar y aprender a darle importancia a los procesos digitales para adquirir conocimientos de manera flexible. (OECD EDUCACIÓN PARA EMPLEADOS , 2021)

Desde el punto de vista nacional como primer factor tenemos la constitución política de Colombia , en su artículo 67 la educación es un derecho de todos y un servicio público con función social que se busca que se acceda a la ciencia, la técnica, y demás elemento de la cultura. Es importante resaltar que la educación formara a las personas en el respeto a los derechos humanos a la paz y a la democracia: lo cual debe contribuir al mejoramiento tecnológico y cultural. (REPUBLICA DE COLOMBIA , 1991)

La ley 115 de 1994 establece los fines de la educación y la define como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana desde su dignidad, sus derechos y deberes; La ley 115 aborda temas como la educación básica, la educación superior, la inclusión y la equidad educativa, la educación inicial, la educación primaria, la educación secundaria, los docentes y el financiamiento educativo. (CONGRESO DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA, 1998)

También el ministerio de educación nacional en su decreto 5012 de 2009 en el artículo 10, dirección a nivel nacional la investigación e innovación educativa que permite fomentar el uso de la tecnología de la información y la comunicación en la educación, identificando aliados estratégicos para generar, desarrollar e implementar los proyectos colaborativos necesarios para estimular el desarrollo e incorporación de las TIC en la comunidad educativa universitaria fortaleciendo la creatividad. (Función Publica , 2009)

Marco Institucional

- Reseña histórica del programa

Mediante la resolución No. 19530 del 30 de diciembre de 1992 (Nacional, 1992), el MEN otorga el reconocimiento institucional como Universidad Oficial al Instituto Universitario de Cundinamarca ITUC con domicilio en Fusagasugá. A partir de este reconocimiento la Universidad de Cundinamarca, con sede en el municipio de Fusagasugá y seccionales en Girardot y Ubaté, amplió su cobertura geográfica a nivel provincial en los municipios de Facatativá, Chía, Soacha, Zipaquirá y Chocontá, así como las áreas del conocimiento en la perspectiva de atender las necesidades y requerimientos no solo de la población de Cundinamarca, sino del área de influencia y del país.

El programa Administración de Empresas es creado mediante el Acuerdo del Consejo Superior N.º 0019 de junio 20 de 1994 (Cundinamarca, 1994) producto de la transformación de la propuesta curricular con que se inició su oferta en la modalidad de Tecnología concretamente en el área de administración financiera y acorde a la normatividad nacional en materia de educación superior. (Pinilla , 2023)

Actualmente el proyecto curricular se desarrolla y oferta en cinco (5) municipios del Departamento de Cundinamarca donde la Universidad cuenta con sedes en la perspectiva de facilitar el acceso de la población a la educación superior en cumplimiento de su misión y de las funciones sustantivas de Formación-Aprendizaje; Ciencia, Tecnología e Innovación e Interacción Universitaria.

Los programas académicos en los municipios de Fusagasugá, Ubaté, Girardot, Facatativá y Chía cuentan con el Registro Calificado para su desarrollo y se encuentran comprometidos en procesos de mejoramiento continuo en la búsqueda de la acreditación de alta calidad y en concordancia con los objetivos estratégicos institucionales.

- **Circular de modelo pedagógico (medit).**

En el año 2019 la universidad de Cundinamarca después de un estudio que identificaba los desafíos que tenía la sociedad moderna de pasar de modelos pedagógicos tradicionales con roles definidos para trasmisión de contenidos, y sujeto a una transformación educativa que buscara la pertinencia social, la Universidad implementa el acuerdo 017 del 2019 (Consejo Académico – Universidad de Cundinamarca, 2019), documento por el cual marca un alto en el estilo de enseñanza y aprendizaje, como así modifica los roles del docente ahora denominado gestor del conocimiento y del estudiante como creador de oportunidades de aprendizaje rompiendo a su vez toda forma de conocimiento unidireccional y buscando permitir una educación mas enfocada a la modernización del conocimiento.

El MEDIT aprovecha la era digital, para ubicar al individuo creador de oportunidades de aprendizaje en un entorno que lo involucre mas con la identidad regional y los valores personales (desde el ser) para garantizar lo que sería una calidad académica de innovación, en los futuros profesionales de la Academia.

Cabe resaltar que la Universidad no adopto dicho modelo pedagógico, sin previamente hacer un análisis que permitiera diagnosticar las necesidades de la comunidad educativa y puédesse ayudar a identificar los desafíos que acarrearía un modelo pedagógico nuevo. Desde el proyecto educativo institucional (PEI); se planteaba la necesidad de adoptar un modelo flexible que respondiera a la misión institucional de la universidad como formadora de profesionales que impacten el territorio del Sumapaz y el mundo; desde los Fundamentos pedagógicos y epistemológicos, buscaba implementar modelos de aprendizaje del modernismo y posmodernismo, que permitieran la flexibilidad en el aprendizaje, pero que fomentara lo que sería la pedagógica critica, el constructivismo y el aprendizaje autónomo y colaborativo; Desde una perspectiva global, la educación superior ha experimentado una transformación significativa impulsada por la era digital y el uso intensivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), lo cual ha repercutido directamente en la calidad educativa y en los procesos de internacionalización. (MUÑOZ , 2023)

En este contexto, la Universidad ha debido responder a los desafíos impuestos por la modernidad y la globalización, fenómenos que desde el año 2000 han sido catalizadores de cambios profundos en los sistemas educativos, especialmente en regiones como el Sumapaz; Desde las necesidades del entorno regional y nacional que demandan que la comunidad educativa –estudiantes, profesionales y docentes– identifique retos sociales y económicos específicos con el fin de generar propuestas de innovación, inclusión y desarrollo local con proyección global. Esta alineación estratégica se enmarca en los principios de la Ley 30 de 1992, que promueve la calidad y la modernización en la educación superior, así como en los procesos de autoevaluación y planificación institucional, que exigen diagnósticos permanentes para la formulación de planes de desarrollo eficaces. A través de la aplicación de normas de calidad como la ISO 9001, la Universidad ha buscado consolidar una formación más pertinente y rigurosa, orientada a fortalecer la función social de los profesionales como gestores del conocimiento y generadores de oportunidades de aprendizaje.

Pertinencia de las áreas de énfasis del programa de administración de empresas de la Universidad de Cundinamarca seccional Fusagasugá.

Dentro de la propuesta metodológica se propone implementar basado en los resultado de la investigación trabajar en la articulación con cuatro áreas de énfasis del programa de administración de empresas, seccional Fusagasugá.

El primero se establece desde la gestión del conocimiento la cual se propone desde el rol del gestor del conocimiento y del aprendizaje, como ente reflexivo, crítico y flexible en el proceso de formación y de conocimiento, dándole importancia desde su rol de agente transformador en el MEDIT para mejorar la gestión del conocimiento según (Martínez M. , 2019) propone desde el conocimiento dinamizar o flexibilizar el ámbito educativo para mejorar la producción colectiva de ideas en el creador de oportunidades.

Segundo desde el rol de la innovación educativa la propuesta planea ajustar las estrategias didácticas aplicadas para los REA (resultados esperados del aprendizaje) a

metodologías del aprendizaje mucho más enfocadas en el fomento de la creatividad en los estudiantes apoyas claramente en el MEDIT, fortaleciendo los roles de participación en la comunidad académica.

En tercer lugar da alcance a la aplicabilidad de procesos mucho más adaptados al desarrollo Local y regional, incluido el reconocimiento del territorio, la vinculación de la universidad y el entorno, permite establecer variables significativas en el rol del creador de oportunidades que a través del gestor del conocimiento, conoce, reconoce y entiende las necesidades de su territorio, además de volverse un colaborador más en la resolución de conflictos. Según (Zabala, 2020) en su investigación la educación debe enfocarse en crear sujetos que planteen en su territorio soluciones mucho más transformadoras y sostenibles.

Finalmente el área de énfasis Cuatro en el marco del pensamiento complejo y la formación integral, marco donde desde la propuesta se reconoce que el MEDIT refleja un cambio en la orientación del aprendizaje y la trasmisión de conocimiento, que esta debe integrar procesos de formación en la praxis educativa con más dimensiones creativas, cognitivas, éticas y emocionales que en línea con los pensamiento de (Morin, 2015), permite visualizar al creador de oportunidades como un sujeto que comprende su realidad y desde su individualidad, fortalece su esencia y sus relaciones interpersonales, buscando formar profesionales más íntegros y humanos.

Diseño Metodológico

Enfoque metodológico de la investigación

- Paradigma

El paradigma interpretativo ha emergido como alternativa al paradigma racionalista en disciplinas sociales, dado que muchas realidades, problemas o fenómenos no pueden comprenderse plenamente mediante métodos cuantitativos. Según (Pervin & Mokhtar, 2022) este enfoque se sustenta en teorías como la etnografía, el interaccionismo simbólico y la

hermenéutica, valorando la interpretación, el contexto y las percepciones de los actores sociales. A partir de estos nuevos postulados surge lo que en la literatura se denomina paradigma hermenéutico, simbólico o fenomenológico, orientado a explorar la complejidad de los fenómenos sociales desde múltiples perspectivas, más que a establecer explicaciones universales.

La base epistemológica de este paradigma es el construccionismo de Seymour Papert que se demuestra por medio de la concepción de aprendizaje para la que la persona aprenda por medio de su constante interacción con el mundo físico, social y cultural en el que está inmerso, es decir en su contexto. En ese sentido es preciso mencionar que Así que el conocimiento será el producto del trabajo intelectual propio y resultado de las vivencias del individuo desde que nace. (Escorcia, y otros, 2000)

Tipo de estudio

- Tipología de la investigación

Dentro del enfoque metodológico que sustenta el presente estudio se retoman los principios de la investigación cualitativa, cuyo objeto es interpretar las perspectivas, significados y estructuras de pensamiento en contextos específicos, más que afirmar verdades universales. Recientemente, (Georgiou, y otros, 2022) recogieron opiniones de docentes expertos en educación superior para explorar qué significa creatividad, cómo promoverla y los retos que esto implica, destacando la importancia de la diversidad de voces, del contexto institucional y del análisis interpretativo. En este ejercicio investigativo, no se pretende descubrir una verdad absoluta, sino construir una propuesta metodológica ajustada al entorno del programa de Administración de Empresas de la Universidad de Cundinamarca, sede Fusagasugá, que permita que los gestores del conocimiento fomenten la creatividad en los creadores de oportunidades, partiendo de las experiencias, necesidades y posibilidades del contexto.

En ese orden de ideas, se puede observar una trazabilidad de dicho planteamiento en aspectos como el título, la pregunta y el objetivo de la investigación, ya que uno de sus

fundamentos, remite al análisis de aquellos conocimientos que los estudiantes han formado de la categoría de creatividad y como éstos se ven reflejados en los procesos académicos, para a partir de la aplicación de propuesta metodológica se logre un impacto importante en el programa de administración de empresas.

En ese sentido, la metodología se concibe como el proceso que determina el marco teórico y epistemológico desde el cual se orientan los métodos de investigación. A partir de lo anterior, el presente ejercicio investigativo se fundamenta en el paradigma interpretativo y el enfoque cualitativo, que, según (Pervin & Mokhtar, The interpretivist research paradigm: A subjective notion of a social context, 2022) permiten comprender los fenómenos sociales desde la perspectiva de quienes los experimentan, reconociendo la importancia de la subjetividad, el contexto y las múltiples interpretaciones de la realidad. De esta manera, el investigador se encuentra inmerso en el entorno que observa, formando parte de él, y promoviendo un proceso reflexivo que busca interpretar el fenómeno social a partir de su significado y de las acciones que de este se derivan.

El enfoque cualitativo se orienta a identificar la naturaleza profunda de las realidades, así como las relaciones y estructuras que las configuran. Desde esta perspectiva, la investigación prioriza la interpretación de significados dentro de los contextos educativos, permitiendo comprender cómo los actores construyen su propia realidad (Santos, do Vale, Bogoni, & Kirkegaard, 2021). Por ello, la metodología adoptada en este trabajo no busca establecer una verdad universal, sino interpretar los fenómenos educativos desde la particularidad del entorno, con el propósito de formular una propuesta metodológica que contribuya al fomento de la creatividad en los creadores de oportunidades del programa de Administración de Empresas de la Universidad de Cundinamarca, sede Fusagasugá.

Al analizar el contexto específico del programa de administración de empresas de la universidad de Cundinamarca se hace evidente un cambio en las estrategias metodológicas que llevan a cabo los gestores del conocimiento y el aprendizaje, vinculados al programa para

que de ese mismo modo se vea un aumento en el nivel de participación dentro de los cadí que se orientan a partir de la malla curricular.

Dentro del enfoque metodológico que sustenta el presente proyecto de investigación se retoman los parámetros establecidos por la investigación cualitativa, que según las diferentes determinaciones de la investigación, (Barraza , 2023) uno de sus objetivos lleva a desarrollar procesos de interpretación de perspectivas o formas de pensar que surgen dentro de un contexto determinado.

Modelo de Investigación

La investigación acción es: Un proceso de aprendizaje cuyo fin son los cambios reales y materiales en:

- lo que el sujeto hace
- cómo se adapta e interactúa con el mundo y con los otros.
- su interpretación de las necesidades predispuestas.
- Su respuesta ante las predisposiciones presentadas por el entorno(p.25)

La investigación acción tiene como principal característica el poder ser adaptable en el contexto educativo y a cada uno de los métodos internos que se desarrollan allí; Kemmis, S. y Wilkinson, E. (2002) mencionan que este tipo de investigación se estructura desde sus fundamentos bajo una serie de momentos que llevan a la autorreflexión y que se desarrollan de forma cíclica: la planeación, la acción , la observación, la reflexión y el replanteamiento de la planeación de forma sucesiva, por lo que el proceso de investigación acción sirve de apoyo para facilitar al investigador el diseño de estrategias que se van a abordar y que conlleven a una definición o solución del fenómeno educativo en mención. (Colmenares & Piñero , 2008)

A partir de lo anterior y siguiendo los constructos del enfoque cualitativo, se asume la **investigación-acción pedagógica** como el diseño metodológico central de este trabajo, dado que permite intervenir y transformar la práctica en el aula universitaria. (Kemmis & McTaggart, 1988), apoyándose en el modelo de Lewin, fundamenta este proceso a partir de dos ejes: uno

estratégico, compuesto por la acción y la reflexión; y otro organizativo, compuesto por la planificación y la observación. En ambas dimensiones se logra una interacción dinámica que favorece la resolución de problemas y aporta a la comprensión de las prácticas presentes en el contexto educativo universitario.

En coherencia con lo anterior, este estudio aplicó las fases del ciclo de investigación-acción propuesto por (Kemmis & McTaggart, 1988), adaptadas al contexto del **Programa de Administración de Empresas** y al **Modelo Educativo Digital Transmoderno (MEDIT)**, como se describe a continuación:

Fase de planificación. Se identificó la necesidad de fortalecer la creatividad y la autonomía en los creadores de oportunidades del programa. Para ello, se realizó una revisión documental del MEDIT y de las estrategias metodológicas institucionales, con el fin de definir las categorías teóricas, los objetivos y los instrumentos de recolección de información.

Fase de acción. Se ejecutó la recolección de información mediante entrevistas semiestructuradas aplicadas a los gestores del conocimiento del programa, orientadas a indagar sobre sus prácticas pedagógicas, el uso de estrategias creativas y la mediación educativa digital.

Fase de observación. Se organizó y analizó la información obtenida a través del software **NVivo**, aplicando codificación abierta, axial y selectiva. Este proceso permitió identificar categorías emergentes y patrones asociados a las prácticas docentes y al desarrollo de la creatividad en el marco del MEDIT.

Fase de reflexión. Se desarrolló una reflexión crítica sobre los resultados obtenidos, contrastándolos con las bases teóricas del estudio. A partir de esta fase se formuló una **propuesta metodológica** orientada al fortalecimiento de la creatividad y la autonomía, la cual integra estrategias, instructivos y herramientas didácticas coherentes con los principios del MEDIT.

De esta manera, la aplicación del ciclo de investigación-acción permitió la articulación entre teoría y práctica, promoviendo la transformación pedagógica y la consolidación del rol del gestor del conocimiento dentro del modelo transmoderno de formación universitaria.

Figura 1 Modelo de Kemmis, dimensiones de la investigación acción- acción.



Fases de la investigación creación de autoría propia de la investigación basada en la investigación acción (Colmenares & Piñero , 2008)

Población y muestra

La investigación se realizará con 20 gestores del conocimiento y el aprendizaje intencionalmente seleccionados de la universidad de Cundinamarca extensión Fusagasugá. Por medio de unas necesidades específicas para esta propuesta y los cuales tendrán la oportunidad de interactuar entre ellos para compartir el proceso de forma dinámica, experiencial y libre. Se trabajará con la población en menciona anteriormente a partir de la prueba no probabilística que según Hernández (2014) no pretende que los casos sean estadísticamente representativos de la población; gestores del conocimiento y el aprendizaje, los cuales se les socializara se les dará un consentimiento informado para que autoricen su participación en el ejercicio investigativo. A continuación se presenta un cuadro sintético para la delimitación de la estructura de la investigación, el cual permitirá de maneja organizada entender los elementos centrales de la investigación.

Tab1a 1 Delimitación del objeto de estudio

Elemento	Descripción
Objeto de estudio	Diseñar una propuesta metodológica orientada a fortalecer el rol del gestor del conocimiento y del aprendizaje en el desarrollo de

Elemento	Descripción
	la creatividad en los creadores de oportunidades del Programa de Administración de Empresas de la Universidad de Cundinamarca, sede Fusagasugá.
Concepto central (“propuesta metodológica docente”)	Se entiende como un conjunto estructurado de estrategias, recursos y actividades (Troncoso, Aguayo, Acuña, & Torres, 2022) pedagógicas fundamentadas en el Modelo Educativo Digital Transmoderno (MEDIT), diseñadas para guiar la práctica docente hacia la promoción de procesos creativos, reflexivos y colaborativos en los estudiantes.
Población de aplicación	20 Gestores del conocimiento y del aprendizaje, pertenecientes al Programa de Administración de Empresas de la Universidad de Cundinamarca, sede Fusagasugá.
Periodo de aplicación	El estudio se desarrolla entre los años 2024 dentro del marco del proceso de fortalecimiento del modelo MEDIT en la institución.
Tipo de resultado esperado	Diseño de una propuesta metodológica acompañada de estrategias, herramientas y recursos pedagógicos que contribuyan al desarrollo de la creatividad en los creadores de oportunidades.

Fuente 1 Nota Elaboración propia (2025).

Técnicas e instrumentos de recolección de información

Las estrategias de investigación fueron escogidas intencionalmente para lograr obtener los resultados más idóneos y veraces posibles con el fin de determinar si estos son necesarios o no en los procesos de aprendizaje y estos son favorablemente adaptados para los creadores de oportunidades.

- Encuesta (Sanchez & Garcia , 2012): La encuesta será realizada en una primera fase para determinar rasgos de enseñanza, se pretende realizar la encuesta a alrededor de 20 gestores del conocimiento seleccionados intencionalmente, dicha encuesta se realizará con herramientas como formularios.

Para el proceso de creación de la encuesta se utilizó como recurso una matriz de operacionalización (Hernandez , Collado, & Lucio, 2014) la cual es una herramienta utilizada en investigación para convertir conceptos abstractos en variables que se pueden medir y observar de manera práctica. En lugar de estudiar una idea vaga, esta matriz permitió recolectar las variables necesarias para definir las directrices de la encuestas. Para ello, se identificaron los indicadores y dimensiones que permitieron observar esas variables y subvariables de manera concreta, así como los métodos e instrumentos que se utilizarán para recolectar los datos necesarios.

Para analizar más a detalle revítese en los anexos la matriz de operacionalización realizada.

Análisis de la información

Para el análisis de la información cualitativa se empleó el software NVivo, el cual facilitó la organización, categorización y triangulación de los datos obtenidos durante las fases de observación, reflexión y acción. El proceso de codificación se realizó siguiendo las etapas propuestas por Strauss y Corbin (1990), a través de tres niveles: codificación abierta, axial y selectiva.

En la codificación abierta, se identificaron unidades de significado o fragmentos de texto relevantes que emergieron de las entrevistas. Estas unidades fueron agrupadas en subcategorías iniciales como estrategias didácticas, interacciones creativas y autonomía en el aprendizaje.

Posteriormente, mediante la codificación axial, se establecieron relaciones entre las categorías, reconociendo patrones y conexiones conceptuales. Este proceso permitió integrar

las subcategorías en dimensiones centrales vinculadas con el modelo MEDIT, tales como creatividad pedagógica, aprendizaje significativo y mediación educativa digital.

Finalmente, en la codificación selectiva, se consolidaron las categorías principales que estructuran el marco conceptual del estudio: creatividad, autonomía y creadores de oportunidades. Estas categorías teóricas sirvieron como ejes interpretativos para comprender cómo las estrategias metodológicas implementadas favorecen el desarrollo de la creatividad en los creadores de oportunidades dentro del enfoque transmoderno del MEDIT.

Este procedimiento permitió garantizar la coherencia entre la interpretación empírica y el marco teórico, asegurando la validez interna del análisis y la consistencia entre los datos obtenidos y las categorías conceptuales del estudio.

Cuadro 2 Correspondencia entre objetivos, categorías teóricas, técnica e instrumentos

Objetivo específico	Categorías teóricas	Técnica de recolección de información	Instrumento aplicado
1. Identificar las estrategias metodológicas que utilizan los gestores del conocimiento y del aprendizaje del Programa de Administración de Empresas de la Universidad de Cundinamarca, sede Fusagasugá, en los procesos de formación y aprendizaje de los creadores de oportunidades.	- Estrategias metodológicas- Gestión del conocimiento- Creadores de oportunidades- Formación y aprendizaje significativo	Investigación documental y entrevista semiestructurada	Ficha de análisis documental Guía de entrevista aplicada a gestores del conocimiento
2. Analizar y evaluar las estrategias metodológicas que aportan al fomento de la creatividad en los creadores de oportunidades desde el rol de los gestores del conocimiento del Programa de Administración de Empresas, sede Fusagasugá, en el marco del MEDIT.	- Creatividad pedagógica- Mediación educativa digital- Rol del gestor del conocimiento- Modelo Educativo Digital Transmoderno (MEDIT)	Entrevista semiestructurada	Guía de entrevista semiestructurada Matriz de codificación y análisis en NVivo
3. Formular una propuesta metodológica que contribuya al desarrollo de la creatividad en los creadores de oportunidades del Programa de Administración de Empresas, sede Fusagasugá, a través de instructivos, herramientas y estrategias didácticas.	- Innovación educativa- Creatividad aplicada- Estrategias didácticas y recursos digitales- Desarrollo de competencias creativas	Análisis de resultados cualitativos en NVivo	Matriz de triangulación Propuesta metodológica sustentada en el MEDIT

Fuente 2 Elaboración propia (2025), con base en los objetivos específicos y categorías teóricas del estudio.

- **Caracterización o diagnóstico del sujeto entrevistado.**

El objetivo de la encuesta era poder identificar propuestas metodológicas que fomentaran la creatividad en los estudiantes del programa de Administración de Empresas en la sede Fusagasugá desde una visión y experiencia pedagógica directamente relacionada con los estudiantes que serían los gestores del conocimiento y que en base a esas respuestas se lograron apreciar los siguientes resultados.

El primer paso era poder identificar las habilidades y una caracterización básica de los gestores de conocimiento de los cuales se seleccionaron los siguientes gestores.

Tabla 1 SUJETOS SELECCIONADOS PARA APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA DE INVESTIGACIÓN

ITEM	NOMBRE DEL GESTOR DEL CONOCIMIENTO	CADI ASIGNADO
1	Geovanny Andrés Martínez Jiménez	Simulación Gerencial
2	Martha Isabel Chaves Rosero	"Comportamiento Organizacional
3	Carlos Arturo Narváez Benavides	Gestión del talento humano I
4	Álvaro Clavijo Gutiérrez	Gestión del talento Humano II
5	Orlando Agudelo Dávalos	Pensamiento Administrativo
6	Angélica María Escobar Martínez	Optimización Tecnológica."
7	María Eugenia Merchán Hernández	Electiva 1 - Redes Sociales y Gestión de Proyectos
8	Jaime Ángel Zambrano	Estadística I, Estadística II, Matemática Aplicada

9	Hermidio Castro Peralta	Administración de la producción, Sistemas productivos, Formulación y evaluación de proyectos, fundamentos en administración
10	Octavio Marentes González	Formulación y evaluación de proyectos
11	Nelson Enrique Fonseca	Análisis financiero
12	Néstor Raúl Cuervo López	"Matemática financiera
13	Sonia Smith Niño Suárez	Administración Financiera
14	María Cristina Velásquez	Finanzas Internacionales
15	Olga Lucia Guzmán Prieto	Profundización en Análisis Financiero
16	John Fitzgerald Forero Sarmiento	Profundización en Diagnostico Financiero
17	Edgar Ramior Villamizar Bueno	"
18	Oscar Vargas Rodríguez	Procesos Organizacionales I y II ; Comportamiento Organizacional y Simulación Gerencial
19	Clara Viviane Villalobos Moreno	"Fundamentos de Administración
20	Héctor Adolfo Ochoa Martínez	Gerencia del servicio

Listado seleccionado para la aplicación del instrumento de investigación de esta investigación. (UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA , 2024)

Después de tener una selección de los gestores del conocimiento que apoyarían el proceso de recolección de información de las experiencias educativas en el campo de aprendizaje desarrollado para los creadores de oportunidades se inicia en el proceso de validación desde el rol del gestor del conocimiento y su praxis educativa en la implementación del MEDIT y el alcance del objetivo del modelo institucional.

Se determina a través de la investigación que el 70% de los gestores de conocimiento se encuentran con un título posgradual de maestría y solo el 5% cuenta con un doctorado eso indica que el 25% de los gestores encuestados están en un proceso de solo especialidad, esto inicialmente presentaría la primera sugerencia en el desarrollo de esta investigación, ya que aunque el proceso en si titulo no fomenta las habilidades creativas, porque estas se desarrollan desde el ser de cada individuo, si fortalecen las especialidades de cada área permitiendo esto fortalecer los CADI y los diferentes REA.

Sugerencia: Se sugiere dentro del proceso de fomentar las habilidades creativas; que teniendo en cuenta los cambios en el modelo pedagógico se hace necesario enfocar a los gestores del conocimiento en el desarrollo de ciclos de maestría y doctorado que les permita enfocarse en áreas de pedagogía más específicas a la estimulación de habilidades desde el ser para el creadores de oportunidades y así mismo como generar áreas de investigación más específicas en promover el avance de las metodologías pedagógicas en modelos de flexibilización y mediación del conocimiento.

A continuación se muestra gráfico de barras que permite la visualización de los resultados sobre la formación de los gestores del conocimiento seleccionados.

Gráfico 1 Nivel De Conocimiento De Los Gestores.

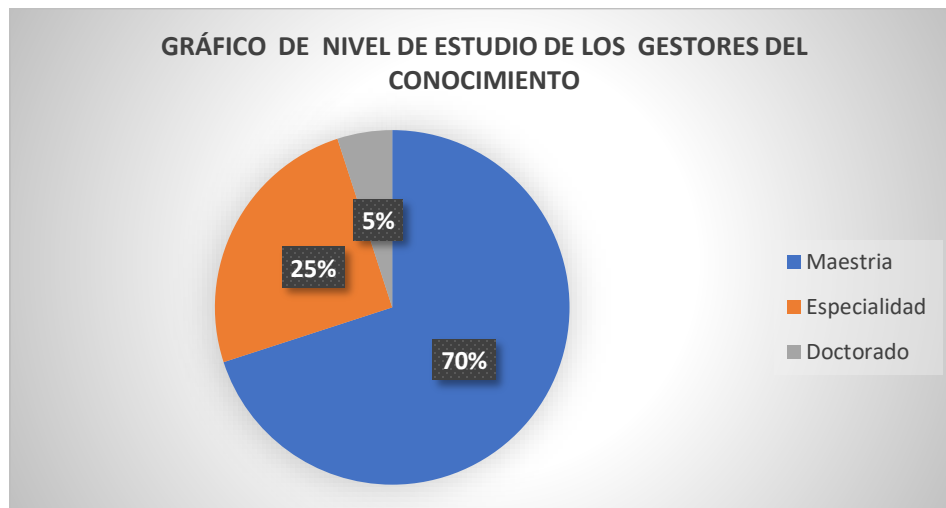


Gráfico de nivel de estudios de los gestores del conocimiento de la Universidad de Cundinamarca Suministrado a través de la herramienta de recolección de información y respaldado con la pagina de la universidad de Cundinamarca. (UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA, 2024)

Por otro lado también se señala como objeto de investigación la experiencia pedagógica de estos gestores del conocimiento dentro de la praxis educativa, lo cual refleja que existe una experiencia promedio adecuada teniendo gestores del conocimiento con menos de 2 años de experiencia hasta gestores del conocimiento con 13 años, esto reflejaría un balance o equilibrio entre los conocimientos basados en la experiencia educativa de los gestores del conocimiento, permite generar procesos de cambio en los modelos pedagógicos que no fueran traumáticos para el desarrollo de la comunidad educativa, reflejando un equilibrio entre los conocimientos modernos y post modernos y permitiendo una fácil adaptación del modelo pedagógico MEDIT (MUÑOZ , 2023).

Otro de los resultados obtenidos a través de la encuesta permite, determinar el enfoque del programa permitiendo establecer que el 30% de los enfoques de los cadí están enfocados en la gerencia.

Sugerencia: Revisar el enfoque dentro de la universidad de Cundinamarca, programa de administración de empresas seccional Fusagasugá, ya que este ruta de aprendizaje

aplicaría para el perfil profesional, sin embargo carece de un enfoque pedagógico para el cumplimiento del perfil ocupacional el cual resalta una habilidad de gestor del conocimiento y del aprendizaje y/o investigador, la cual no es profundizada en el ruta de aprendizaje, cabe resaltar que esto permitiría al estudiante desarrollar habilidades creativas y de formación profesional mucho mas avanzadas y enfocadas al modelo pedagógico de la universidad. (UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA , 2024)

Dentro de la sección de diagnóstico de la encuesta se puede determinar que los gestores del conocimiento manifestaron el hecho de que dentro de las CADI, se fomenta la creatividad en los estudiante, sin embargo este es un concepto que se sugiere sea revisado y validado en otra investigación a detalle con otras herramientas de recolección de información, ya que en las respuestas obtenidas manifiestan que las herramientas utilizadas para fomentar la creatividad son estudios de caso, esto podría suponer que el creador de oportunidades, aun practica con herramientas en ambiente controlado, los cuales solo desarrolla los resultados de forma controlada y limita su creatividad en la resolución de conflictos.

- **Sobre las Estrategias Metodológicas en el MEDIT**

Sobre la ejecución o perspectiva el objetivo era poder identificar que estrategias metodológicas que estuvieran directamente relacionadas con el MEDIT (MUÑOZ , 2023) utilizan Los gestores del conocimiento para el desarrollo de los que sería la praxis educativa, en este punto los gestores mencionaron que los recursos físicos más utilizados que permitan la evaluación del aprendizaje en un ámbito educativo que estos llegan a ser casos de estudio o experiencias en el sector real, talleres con respuesta controlada, direccionada o cerrada, simulaciones de aprendizaje y creación de contenidos o empresas acercándose a que estas estrategias permitan a los estudiantes a los objetivos de aprendizaje.

Sin embargo revisando porcentualmente el detalle de esta pregunta solo el 8% de la población seleccionada y encuestada tienen en común la palabra aprendizaje la cual si es posible detalla la necesidad del gestor del conocimiento en focalizar la orientación metodológica a través de métodos evaluativos desarrollados y combinados con los resultados esperados de aprendizaje (REA) de cada Cadi y permite observar recursos adicional de medio audio visual a su vez como mesas de discusión que permiten al estudiante expresar dentro del espacio educativo la retroalimentación del personaje.

Para el procesamiento de datos se utilizó la herramienta Nvivo un software diseñado para facilitar el análisis de datos cualitativos, especialmente útil en investigaciones que involucran entrevistas, encuestas abiertas, contenido de redes sociales, y otros tipos de datos no estructurados. Su principal función es organizar, clasificar y visualizar datos, permitiendo al investigador identificar patrones y realizar codificaciones que enriquecen el análisis. NVivo no realiza el análisis por sí mismo, sino que apoya en el manejo de grandes volúmenes de información, ayudando a los investigadores a conectar temas y observar tendencias a través de herramientas como la codificación y la creación de sociogramas.

El programa es ampliamente utilizado en el ámbito académico y en ciencias sociales, dado que facilita el análisis profundo de las respuestas cualitativas, lo cual resulta valioso para explorar percepciones, emociones, y patrones narrativos. Además, cuenta con opciones para trabajo colaborativo, lo cual es ventajoso en proyectos de investigación en equipo (NVivo, 2020)

A continuación, se presenta un gráfico de nubes que permite detallar algunos de los resultados obtenidos.

GRÁFICO 2

Gráfico 2 de nubes estrategias metodológicas MEDIT..



Gráfico de nube que refleja la palabra mas utilizada por los gestores del conocimiento al responder la pregunta sobre estrategias metodológicas del MEDIT. Tomada de (Nvivo , 2024)

Como se puede observar solo existen muy pocos recursos del modelo pedagógico unilateral moderno que limita al estudiante a no fomentar la creatividad ni el desarrollo, y se adicionan otros recursos que permiten al estudiante interactuar con el entorno y aplicar el Medit en su modelo pedagógico.

Básicamente los gestores en su mayoría hablando utilizan estudios de caso que le permitan generar espacios de discusión del estudiante y su entorno y a su vez lo refuerzan con herramientas tic o de aprendizaje experiencial para enriquecer la experiencia educativa del proceso, para visualizar a detalle los resultados obtenidos de esta pregunta, se puede observar la tabla anexada sobre las respuestas generadas.

- **Definición de Estudiantes Creativos:**

Para llegar al desarrollo de esta pregunta, el objetivo era determinar cómo desde la experiencia del gestor del conocimiento era posible identificar un estudiante creativo y que habilidades hacían que este resaltara, para esto y en un resumen muy general los gestores del conocimiento respondieron que las habilidades que resaltan a un estudiante creativo pueden ser competencias comunicativas, digitales, co creativas, investigación, imaginación, y visión a futuro.

Sin embargo analizando a detalle del gráfico de nube que se identifica que las palabras mas resaltadas en la respuesta de esta pregunta se puede observar que existen otras características que hacen que un estudiante creativo resalte en el proceso. Véase a continuación el gráfico de nubes.

GRÁFICO 3

Gráfico 3 Gráfico de nubes definición de creadores de oportunidades creativos.

¡ encuestados (25%) respondieron estudiante para esta pregunta.



Gráfico de nube que refleja la palabra mas utilizada por los gestores del conocimiento al responder la pregunta sobre como pueden identificar las habilidades de un estudiante creativo en el desarrollo de los CADI. Tomada de (Nvivo , 2024)

Como se puede observar existe un concepto que es doblemente resaltado que es el estudiantes (creadores de oportunidades) con un pensamiento divergente, lo cual permite afinar con esta investigación pues es importante resaltar que uno de los objetivos del MEDIT es la integralidad en el objeto de aplicación en este caso los estudiantes y el pensamiento divergente es una de las características mas esenciales que resaltan este marco, para centrar el concepto cuando se habla de una persona divergente se pretende resaltar una persona que encuentra diferentes resultados y soluciones a un reto interpuesto, básicamente Guilford, torrence y Runco , resaltan a este comportamiento como un comportamiento creativo dentro de la psicología cognitiva (Guilford , 1950)

- **Características de la Praxis Educativa Creativa:**

Dentro de la siguiente pregunta se busca poder profundizar en el hecho de como desde la perspectiva del gestor del conocimiento este tiene la posibilidad de identificar un estudiantes creativo para lo que y hasta este momento se mantienen conceptos o sinónimos

relacionados a lo que es el pensamiento divergente, los entrevistados destacan la curiosidad, la disciplina, la autocrítica y la investigación más allá del aula como características clave de un estudiante creativo.

A continuación se anexa el gráfico de nube que permitirá visualizar en su mayoría la cantidad de palabras y frases que se destacaron de las respuestas de los gestores del conocimiento de los cuales resaltaremos los siguientes resultados:

GRÁFICO 4

Gráfico 4 Gráfico de nubes contexto de la praxis educativa.



Gráfico de nube que refleja la palabra más utilizada por los gestores del conocimiento al responder la pregunta sobre cómo se experimenta la praxis educativa desde el nuevo modelo MEDIT y como está reflejada e impulsa la creatividad en los estudiantes. Tomada de (Nvivo, 2024)

Si se observa esta pregunta ya describe desde habilidades específicas lo que es un estudiante creativo, resaltando a su vez que este se caracteriza como una persona transversal y humana capaz de encontrar diferentes soluciones para su entorno, lo cual es una característica esencial de las más importantes del modelo pedagógico implementado por la universidad, esto demuestra que la universidad cada vez más se prepara y adopta más un modelo que permite formar estudiantes innovadores y creativos, esto lo resalta como un individuo que es capaz de adaptarse a su entorno y a través de la Praxis reflejar individuos más transversales divergentes.

- **Relación entre Formación traslocal y Creatividad:**

Dentro de esta pregunta el objetivo era poder identificar cual era el impacto del entorno en el estudiante, aunque el comportamiento de los gestores en esta pregunta no

fue del todo claro, se pudo resaltar que según los conocimientos de la praxis educativa de los gestores, estos consideran que tiene un alto impacto pues permite que el estudiante se relacione con su entorno identifique las necesidades y las transforme, permitiéndole identificar lo que sería los aspectos negativos y positivos de la problemática traslocal y social.

En general, consideran que una formación orientada a transformar el entorno está estrechamente ligada a la creatividad, ya que permite a los estudiantes adquirir conocimiento aplicable en diversos contextos.

GRÁFICO 5

Gráfico 5 Gráfico de nubes Formación traslocal y Creatividad.



Gráfico de nube que refleja la palabra más utilizada por los gestores del conocimiento al responder la pregunta como asumen la formación del estudiante desde la traslocalidad para fomentar el desarrollo de las habilidades creativas del mismo. Tomada de (Nvivo, 2024)

Una de las respuestas más interesantes, fue una sobre mencionar el hecho de que el estudiante no solo atiende las necesidades relacionadas a sus núcleos académicos y administrativos, sino que también habla de la interacción con la familia, la cultura y las creencias, lo cual hace que sea mucho más interesante la relación que tiene este con sus conocimientos dentro del programa, esto permite reflejar que el nuevo modelo permite un tipo de educación donde el gestor del conocimiento fomenta que el estudiante relacione sus conocimientos teóricos con su lado humano más sensible y experimente nuevas soluciones a sus problemas mezclando sus conocimientos teóricos con sus ideas

innovadoras, creativas y con un enfoque mas divergente sobre la perspectiva del entorno y la formación de soluciones innovadoras para la satisfacción de las necesidades.

- **Métodos de Evaluación de CADIs:**

Iniciando la etapa final y entrando en los resultados del segundo objetivo planteado esta pregunta se enfoca en identificar las estrategias metodológicas que le permiten al gestor del conocimiento fomentar el desarrollo del estudiante creativo por medio de lo que seria las herramientas de aprendizaje sobre el desarrollo de las praxis.

Los entrevistados manifestaron que aun se utilizan herramientas tales como cuestionarios, valoraciones, coevaluaciones y documentos de análisis, que integran tanto métodos cualitativos como cuantitativos.

GRÁFICO 6

Gráfico 6 Gráfico de nubes Evaluación de los CADIS



Gráfico de nube que refleja la palabra más utilizada por los gestores del conocimiento al responder la pregunta sobre la evaluación de las rutas de aprendizaje o evaluación de los CADIS Tomada de (Nvivo , 2024)

Un análisis o un hallazgo que se puede determinar en el proceso es que el 30% de los entrevistados colocaron como referencia el termino evaluación , lo cual genera nuevos interrogantes sobre el concepto que tendrías que ser evaluados en futuras investigaciones, ya que se deben evaluar lingüísticamente términos que permitan al estudiante no entrar en un cuadro de estrés con solo poder escuchar el termino evaluación.

La evaluación educativa contemporánea es entendida como un proceso sistemático y dinámico que recoge y analiza información significativa para valorar la pertinencia, los logros y la eficacia de los programas educativos, no solo con fines control o rendición de cuentas. Según (Remolina-Caviedes, 2020) esta concepción enfatiza la necesidad de ajustes contextuales y configuraciones particulares de cada realidad pedagógica.

En el ámbito actual, la evaluación configurada exclusivamente como herramienta de medición puede limitar la creatividad estudiantil al privilegiar respuestas predefinidas, la repetición memorizada de casos limitados y el rendimiento estandarizado. Por el contrario, una evaluación configurada desde una lógica formativa y auténtica —que incorpore retroalimentaciones continuas, coevaluación entre pares y proyectos reales— puede potenciar la creatividad al permitir que los estudiantes experimenten, reflexionen sobre su proceso, corrijan errores y propongan soluciones originales.

Las tendencias recientes en evaluación educativa señalan que la integración de metodologías como la evaluación basada en proyectos y la valoración de dimensiones emocionales y sociales contribuyen a un enfoque más integral del aprendizaje (Latam: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 2023). En el contexto del modelo MEDIT, esta perspectiva sugiere que la evaluación deje de ser una instancia posterior y aislada, para convertirse en un componente activo del proceso formativo, facilitando que los aprendices se autorregulen, participen en la coevaluación y desarrollen su creatividad como motor de transformación educativa.

Con el propósito de fortalecer la validez interpretativa del análisis cualitativo, a continuación se presentan algunos **fragmentos textuales de las entrevistas** realizadas a los gestores del conocimiento, acompañados de su **interpretación teórica** y de la **triangulación con las observaciones realizadas durante el proceso investigativo**.

Este ejercicio de triangulación permitió contrastar las percepciones de los participantes con las categorías teóricas del estudio y con los comportamientos observados en la práctica pedagógica, garantizando así la coherencia entre los datos empíricos, el marco conceptual y los objetivos de la investigación.

Cuadro 3 Análisis de entrevistas (extractos textuales) que evidencien la interpretación teórica y su triangulación con la observación.

Categoría teórica	Extracto textual (entrevista)	Interpretación teórica y triangulación
<p>Creatividad pedagógica</p>	<p>“Yo trato de que los estudiantes no solo sigan una guía, sino que construyan algo nuevo con lo que aprenden, que lo apliquen en su proyecto” (E3).</p>	<p>Este fragmento evidencia la creatividad como proceso constructivo y aplicado, coherente con la definición de <i>creatividad pedagógica</i> de Csikszentmihalyi (1999), quien plantea que la innovación surge de la interacción entre individuo y entorno. En la observación se constató que los estudiantes desarrollaron productos originales relacionados con su contexto empresarial.</p>
<p>Autonomía del aprendizaje</p>	<p>“Cuando el estudiante elige el tema de su proyecto, se nota que se compromete</p>	<p>Este testimonio refleja la autonomía como capacidad de autorregulación y responsabilidad en el aprendizaje (Contreras, 2010).</p>

	<p>más; incluso busca información extra y la comparte con el grupo” (E7).</p>	<p>En la triangulación con la observación, se evidenció mayor iniciativa en los grupos que contaban con libertad para definir sus proyectos.</p>
<p>Mediación pedagógica (MEDIT)</p>	<p>“Las herramientas digitales me ayudan a que los estudiantes sean más participativos, pero a veces falta capacitación para aprovecharlas mejor” (E4).</p>	<p>Se observa una mediación pedagógica parcial, donde el uso de TIC fomenta la participación, aunque limitada por la formación docente. Este hallazgo coincide con lo planteado por el MEDIT (Universidad de Cundinamarca, 2024), que enfatiza la necesidad de fortalecer la competencia digital docente como mediadora del aprendizaje.</p>
<p>Innovación educativa</p>	<p>“Yo antes repetía mis clases con las mismas guías, pero ahora intento que los estudiantes diseñen soluciones a problemas reales; eso ha</p>	<p>Este cambio en la práctica docente refleja la innovación como transformación metodológica y actitudinal (Galliano, 2019). La observación corroboró un mayor nivel de motivación estudiantil durante las clases basadas en proyectos.</p>

	cambiado mi forma de enseñar” (E1).	
--	-------------------------------------	--

Fuente Elaboración propia (2025) a partir del análisis de las respuestas de la entrevista realizada.

- **Consolidación de la discusión teórica**

Con el fin de consolidar la coherencia entre los resultados y el marco teórico, se presenta a continuación la síntesis de la discusión teórica, organizada bajo el formato propuesto: hallazgo empírico → interpretación → contraste con autor → aporte o discrepancia. Este cuadro resume la articulación entre los datos empíricos, la fundamentación conceptual y las contribuciones del estudio en el contexto del Modelo Educativo Digital Transmoderno (MEDIT).

Cuadro 4 Consolidación de la discusión teórica

Categoría teórica	Hallazgo empírico	Interpretación	Contraste con autor(es)	Aporte o discrepancia
Creatividad pedagógica	Los gestores del conocimiento asocian la creatividad con la capacidad del estudiante para aplicar sus saberes en contextos reales y generar soluciones originales.	La creatividad se configura como una competencia que surge de la interacción entre el aprendizaje significativo y la autonomía.	Csikszentmihalyi (1999) plantea que la creatividad emerge del vínculo entre el individuo, el entorno y el dominio; los hallazgos coinciden con esta perspectiva.	El estudio aporta evidencia empírica sobre cómo el rol del gestor del conocimiento potencia la creatividad al contextualizar el aprendizaje en el marco del MEDIT.
Autonomía del aprendizaje	Los estudiantes asumen mayor responsabilidad cuando eligen sus propios temas y gestionan su proceso de aprendizaje.	La autonomía se desarrolla como un proceso de autorregulación, favorecido por estrategias basadas en proyectos y mediación docente.	Contreras (2010) afirma que la autonomía requiere libertad guiada y acompañamiento reflexivo del docente.	Coincide con la teoría; aporta evidencia sobre cómo el MEDIT promueve autonomía mediante la toma de decisiones y el aprendizaje experiencial.
Mediación pedagógica (MEDIT)	Los docentes valoran las TIC como recursos mediadores, pero	La mediación pedagógica requiere competencias digitales y	Universidad de Cundinamarca (2024) plantea que la mediación digital es	Se confirma el principio teórico, pero se evidencia una brecha

	reconocen limitaciones en su uso creativo.	didácticas para garantizar un uso significativo de la tecnología.	esencial para la formación transmoderna.	entre el modelo institucional y su aplicación práctica.
Innovación educativa	Se observa un cambio en las prácticas docentes: los profesores incorporan proyectos, trabajo colaborativo y estrategias flexibles.	La innovación se entiende como transformación metodológica y actitudinal hacia prácticas centradas en el estudiante.	Galliano (2019) sostiene que la innovación pedagógica implica reconfigurar el rol docente como facilitador del aprendizaje.	El estudio aporta evidencia contextual al demostrar la aplicación del modelo transmoderno como motor de innovación pedagógica.
Creadores de oportunidades	Los estudiantes se reconocen como protagonistas en la construcción de conocimiento y agentes de cambio en su entorno.	El aprendizaje se transforma en experiencia creativa que integra pensamiento crítico y compromiso social.	Muñoz (2023) define al creador de oportunidades como un sujeto que transforma su contexto mediante la acción creativa.	Coincide con la teoría y amplía su alcance al vincular el concepto con la educación superior en el marco del MEDIT.

Fuente 3 Elaboración propia basada en el análisis de los resultados de la encuesta.

- **Experiencias Significativas:**

Siguiendo con el proceso de interrelacionar y poder identificar las estrategias metodológicas de los gestores del conocimiento hacia los estudiantes, se viene con esta pregunta el poder identificar la perspectiva de los entrevistados dentro de La experiencia significativa, es por eso que relacionando las palabras que manifestaron los entrevistados se permite suponer que los estudiantes son mas propensos a desarrollar y fomentan sus habilidades creativas mediante simulaciones empresariales y productivas reales a su vez como estos apropian más sus conocimiento en trabajos interdisciplinarios, transversales y traslocales en proyectos de empresas del sector real.

Este ejercicio permite suponer que si el estudiante desde el semestre 1 se enfoca en un practica de simulación real este seria mas propenso a desarrollar habilidades de su pensamiento divergente, permitiéndole profundizar sus conocimientos en el desarrollo y marco de la creatividad.

- **Diseño de Propuestas Metodológicas:**

En el desarrollo de la entrevista se intentó ubicar al gestor de conocimiento desde un Angulo de consejero, para permitirle suponer y sugerir desde un su praxis educativas que propuestas metodológicas creería este que sería necesario apostarle para fomentar las habilidades de la creatividad a los estudiantes a lo cuales Algunos elementos sugeridos incluyen objetivos claros que le permitan al estudiante tener metas definidas sobre el prospecto de las necesidades del entorno, definición de competencias específicas que le permitan avanzar en el desarrollo de los cadí, saltando de reto en reto mientras adquiere nuevos aprendizajes, aplicación de contextos investigativos fomentando a su vez el interés investigativo como forma de evaluar las necesidades explorando a su vez las diferentes maneras de solucionar problemáticas, sociales , económicas y productivas, por últimos el incremento de horas dedicadas al desarrollo de creatividad modernizando métodos de

aprendizaje a través de estudios que permitan evaluar no solo el resultado del aprendizaje, sino el proceso de aprendizaje y crecimiento del estudiante en el desarrollo de la praxis.

A continuación se adjunta la tabla con las apreciaciones de cada gestor sobre las estrategias metodológicas que aportan al MEDIT.

TABLA 2

Tabla 2 Tabla con sugerencias de los gestores del conocimiento sobre estrategias metodológicas

Nombres y apellidos del gestor del conocimiento y aprendizaje	¿Qué aspectos considera usted son necesarios para diseñar una propuesta metodológica que fomente la creatividad en los estudiantes del programa de Administración de Empresas sede Fusagasugá, de acuerdo
Geovanny Andrés Martínez Jiménez	Aplicación de estrategias pedagógicas ajustadas a la educación superior, planteamiento de experiencias en contexto para afrontar los desafíos, actualización de temáticas y bases de datos bibliográficas
Martha Isabel Chaves Rosero	Objetivos Claros y Relevantes Definición de Objetivos: Establecer objetivos claros que busquen desarrollar habilidades creativas específicas, como la innovación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Relevancia: Asegurarse de que los objetivos estén alineados con

las necesidades del entorno empresarial local y con las tendencias del mercado.

2. Metodologías Activas y Participativas

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): Implementar proyectos que involucren a los estudiantes en la resolución de problemas reales del entorno empresarial. Esto les permite aplicar sus conocimientos de manera práctica y creativa.

Trabajo en Equipo: Fomentar el trabajo colaborativo en grupos para que los estudiantes puedan intercambiar ideas y perspectivas, enriqueciendo así su proceso creativo.

3. Integración de Disciplinas

Enfoque Interdisciplinario: Diseñar actividades que integren conocimientos de diferentes áreas (marketing, finanzas, recursos humanos, etc.) para que los estudiantes vean la conexión entre disciplinas y aprendan a abordar problemas desde múltiples ángulos.

4. Ambiente de Aprendizaje Estimulante

Espacios Creativos: Crear ambientes de aprendizaje que sean flexibles y estén equipados con recursos que fomenten la creatividad, como materiales de arte, tecnología y áreas de colaboración.

Cultura de Innovación: Promover un ambiente donde se valoren las ideas creativas y se permita la experimentación y el error como parte del proceso de aprendizaje.

5. Desarrollo de Habilidades Blandas

Capacitación en Habilidades Interpersonales: Incluir talleres que desarrollen habilidades como la comunicación, la empatía y la adaptabilidad, que son esenciales para el trabajo en equipo y la creatividad.

Fomento de la Autoexpresión: Permitir que los estudiantes compartan sus ideas y emociones de forma abierta, facilitando así la expresión creativa.

6. Evaluación Integral y Formativa

Evaluación Continua: Implementar un sistema de evaluación que no solo mida el conocimiento adquirido, sino también el proceso creativo, el trabajo en equipo y la innovación.

Feedback Constructivo: Proporcionar retroalimentación regular que ayude a los estudiantes a reflexionar sobre su proceso creativo y a mejorar continuamente.

7. Conexiones con el Entorno Local

Colaboraciones con Empresas: Establecer alianzas con empresas locales para que los estudiantes puedan trabajar en proyectos reales, lo que les permitirá aplicar sus conocimientos y fomentar la creatividad en un contexto real.

Proyectos Comunitarios: Incluir proyectos que aborden necesidades de la comunidad, lo que no solo promueve la creatividad, sino que también desarrolla un sentido de responsabilidad social.

8. Uso de Tecnología

Herramientas Digitales: Incorporar tecnología en el proceso de

	<p>aprendizaje, utilizando herramientas digitales que faciliten la investigación, la colaboración y la presentación de ideas creativas.</p> <p>Innovación en la Enseñanza: Implementar plataformas digitales que permitan un aprendizaje flexible y que fomenten la creatividad, como el uso de simuladores empresariales o software de diseño.</p>
<p>Carlos Arturo Narvaez Benvides</p>	<p>Electiva 1: me parece coherente</p> <p>Gestión de Proyectos: contacto con empresarios reales para asesorar</p>
<p>Alvaro Clavijo Gutiérrez</p>	<p>Poder aplicar desde un contexto en la investigación estudios estadísticos que le permita recolectar, estructurar, depurar, analizar información de una problemática local.</p>
<p>Orlando Agudelo Dávalos</p>	<p>La destinación de más horas a para ampliar los aspectos creativos que los CADIS requieren</p>

<p>Angélica María Escobar Martínez</p>	<p>Un aspecto fundamental para fomentar la creatividad es permitir que los estudiantes tengan espacios de experimentación donde puedan probar ideas y cometer errores sin el temor de ser penalizados por ellos. La creatividad se nutre de la libertad para explorar, y las mejores ideas a menudo surgen después de varios intentos fallidos.</p>
<p>María Eugenia Merchan Hernández</p>	<p>La comunicación asertiva.</p>
<p>Jaime Angel Zambrano</p>	<p>Vincular elementos prácticos</p>
<p>HERMIDIO CASTRO PERALTA</p>	<p>La incorporación de tecnologías, la creación de ambientes creativos y la evaluación continua son elementos clave. Es fundamental diseñar proyectos que permitan a los estudiantes aplicar sus conocimientos teóricos a situaciones reales, fomentando así el pensamiento crítico y la generación de ideas innovadoras. Además, la vinculación con el entorno empresarial a través de colaboraciones y concursos puede enriquecer la experiencia de aprendizaje y preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo laboral.</p>
<p>OCTAVIO MARENTES GONZALEZ</p>	<p>Se depende mucho de la mente flexible del Gestor de conocimiento</p>
<p>NELSON ENRIQUE FONSECA</p>	<p>utilizar metodologías ágiles</p>

Néstor Raúl Cuervo López	Libertad de cátedra Inclusión de nuevas tecnologías Análisis del entorno
Sonia Smith Niño Suárez	Varios de acuerdo la metodología del campo y lineamientos del MEDIT
María Cristina Velasquez	Mejorar los procesos de libertad de cátedra
OLGA LUCIA GUZMAN PRIETO	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar un entorno colaborativo • Establecer un proceso de innovación estructurado • Cultivar una cultura de aprendizaje continuo
JOHN FITZGRALD FORERO SARMIENTO	Ninguna ya que se esta utilizando permanentemente la tecnología en el desarrollo de cada curso.
EDGAR RAMIOR VILLAMIZAR BUENO	Verificar de manera académica el saber que el aprendizaje está siendo apropiado por los estudiantes
Oscar Vargas Rodriguez	Fomento del pensamiento complejo en todos los campos de aprendizaje
Clara Viviane Villalobos Moreno	<p>Diseñar una propuesta metodológica que fomente la creatividad en los estudiantes del programa de Administración de Empresas en Fusagasugá, en alineación con los enfoques de los CADIs requiere considerar varios aspectos clave. A continuación, se presentan algunos de ellos:</p> <p>1. **Enfoque centrado en el estudiante**: La propuesta debe</p>

promover un aprendizaje activo, en el que los estudiantes sean protagonistas de su proceso. Esto puede incluir el uso de metodologías como el aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo o el design thinking.

2. **Interdisciplinariedad**: Fomentar la integración de diferentes disciplinas puede enriquecer la creatividad. Se puede invitar a expertos de diversas áreas para que impartan talleres o conferencias, lo que permitirá a los estudiantes tener una visión más amplia y diversa de los problemas que enfrentan.

3. **Ambientes de aprendizaje flexibles**: Crear espacios físicos y virtuales que faciliten la colaboración y la experimentación, como aulas modulares o plataformas digitales interactivas, puede estimular la creatividad. Los CADIs pueden ser utilizados para desarrollar estos espacios de aprendizaje dinámicos.

4. **Fomento de la experimentación**: Una metodología que permita a los estudiantes probar ideas, cometer errores y aprender de ellos es crucial. Se puede implementar la creación de prototipos, simulaciones de negocio o estudios de caso prácticos.

5. **Realimentación continua**: Establecer un sistema de retroalimentación constante donde los estudiantes puedan recibir opiniones constructivas sobre sus ideas y trabajos les permitirá

	mejorar y refinar su pensamiento creativo.
	6. **Uso de tecnología** : Incorporar herramientas tecnológicas que faciliten la creatividad, como software de diseño, plataformas de colaboración en línea y recursos multimedia.
Héctor Adolfo Ochoa Martínez	La investigación (causas y efectos), y La práctica desde mi área son muy importantes.

Tabla de recomendaciones sobre la propuesta metodológica desde la praxis educativa por los gestores del conocimiento, su fuente de distribución es propia de los resultados de la aplicación de la herramienta de recolección de información de esta investigación.

Propuesta Metodológica para los gestores del conocimiento y el aprendizaje, que permita el desarrollo y el fomento de la creatividad

El diseño de la propuesta metodológica surgió directamente de los hallazgos obtenidos en el proceso de análisis cualitativo, en coherencia con el enfoque de investigación-acción adoptado en el estudio. La derivación metodológica permitió establecer un puente entre los resultados empíricos y la formulación de estrategias didácticas fundamentadas en el Modelo Educativo Digital Transmoderno (MEDIT).

A partir del análisis de las entrevistas, la triangulación teórica y la observación, se identificaron aspectos clave que orientaron el diseño de la propuesta:

La creatividad pedagógica emergió como eje central del proceso formativo, evidenciando la necesidad de diseñar actividades que promuevan el pensamiento divergente y la experimentación.

La autonomía del aprendizaje se reconoció como competencia esencial en los creadores de oportunidades, lo que llevó a proponer estrategias basadas en la investigación y el aprendizaje por proyectos.

La mediación pedagógica digital se consolidó como herramienta facilitadora de la innovación educativa, destacando la importancia del uso reflexivo de las TIC en el aula.

La innovación educativa se vinculó con la transformación del rol docente, orientando la propuesta hacia metodologías activas y flexibles.

En consecuencia, la propuesta metodológica se derivó de la interpretación de estos hallazgos, integrando las categorías teóricas con las necesidades observadas en el contexto del Programa de Administración de Empresas. Este proceso asegura la coherencia interna del estudio, al demostrar que la formulación de la propuesta no surge de la especulación teórica, sino de la evidencia empírica obtenida mediante el análisis sistemático de los datos.

1. **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) con Contexto Real**

Según el Modelo Educativo Digital Transmoderno (MEDIT), el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) debe concebirse como una estrategia metodológica transversal que acompañe todo el proceso formativo del estudiante universitario. En este enfoque, cada proyecto académico debe incluir fases de investigación, diseño, ejecución y reflexión, lo que permite desarrollar competencias desde los primeros semestres hasta el cierre de la carrera. (UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA, 2024)

En este sentido, el ABP se convierte en un espacio privilegiado para el desarrollo de la creatividad y la innovación, al situar al estudiante como protagonista de su propio aprendizaje. Esta metodología promueve la autonomía, el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas reales, integrando el conocimiento académico con los desafíos del entorno social y empresarial. Desde la perspectiva del MEDIT, el ABP no se limita a la entrega de resultados, sino que valora el proceso formativo como una oportunidad para potenciar las habilidades creativas y la sensibilidad social del creador de oportunidades.

- **Descripción:** Involucrar a los estudiantes en proyectos empresariales (propios) relacionados con problemáticas y necesidades actuales del entorno local, social, ambiental y global.

- **Implementación:** Integrar proyectos transversales de todos los Cadi , que aborden necesidades del mercado real o necesidades de empresas asociadas a la universidad, desde el semestre uno y con continuidad hasta el final de la carrera , cada proyecto debería incluir una fase de investigación (profunda para desde los primeros semestres identificar la viabilidad de los proyectos) , desarrollo de propuestas (que le permitan generar un enfoque) y presentación de resultados sobre la ejecución (sugerencia de método de evaluación que no evalué el resultado final del proyecto sino el resultado del proceso de avance del proyecto por cada semestre hasta llegar al último de su carrera).
- **Beneficio:** Fomentara las habilidades creativas al exponer a los estudiantes a situaciones auténticas y reales donde deberán analizar, crear y proponer soluciones.

2. Uso de Simulaciones y Talleres de Casos Empresariales

- **Descripción:** Incorporar simulaciones empresariales en las clases para que los estudiantes experimenten situaciones como toma de decisiones, manejo de crisis, o desarrollo de estrategias, esta estrategia se sugiere tenga solo la modificación de permitir que los casos sean dentro del sector productivo real, para eso seria interesante que la universidad proporcionara un espacio de asesorías para el sector productivo de la región del Sumapaz, que le permitiera a los empresarios de la región consultar a los estudiantes sobre problemáticas dentro de sus empresas y permitir que el estudiante practique la relación de conflictos en un entorno de la vida real.
- **Implementación:** Adecuar un espacio que le permita los empresarios de la región consultar sobre necesidades y problemáticas dentro de sus empresas, siendo estas escuchadas y asesoradas por los estudiantes en formación y estos a su vez acompañados por los gestores del conocimiento.

- **Beneficio:** Los estudiantes desarrollan habilidades críticas, comunicativas y estratégicas, promoviendo una mentalidad creativa y adaptativa.

3. Desarrollo de Habilidades Co creativas y Digitales a través de Foros y

Colaboraciones en Línea

- **Descripción:** Crear espacios de colaboración digital (foros internacionales) , donde los estudiantes puedan trabajar en equipos interdisciplinarios, compartir ideas y recibir retroalimentación constante.
- **Implementación:** Fomentar el uso de plataformas digitales para acompañar el trabajo colaborativo, entre estudiantes de otras universidades que a pesar de que estudian carreras afines estos presentan unas condiciones tras locales distintas , permitiendo socializar sobre actividades de creación conjunta, resolución de conflictos y desarrollo de ideas innovadoras.
- **Beneficio:** La colaboración y co-creación en línea estimulan el pensamiento crítico y la creatividad a través de la interacción y el aprendizaje mutuo.

4. Evaluación de Creatividad y Aprendizaje Mediante Rúbricas de Competencias

Creativas

- **Descripción:** Implementar una evaluación basada en competencias creativas específicas (comunicativas, analíticas, innovadoras) que permitan al estudiante explorar las necesidades que le rodean y fomentar sus habilidades.
- **Implementación:** Desarrollar rúbricas de evaluación cualitativas enfocadas al proceso de aprendizaje mas no al resultado del aprendizaje, para que incluyan criterios claros sobre la creatividad en el análisis de problemas, la originalidad en las propuestas y la eficacia de las soluciones.
- **Beneficio:** Proporcionar a los creadores de oportunidades, confianza en sus proyectos y una retroalimentación estructurada sobre sus habilidades creativas, motivándolos a desarrollar sus puntos fuertes y trabajar en áreas de

mejora sobre sus mismos proyectos y no reduciendo su interés y eliminando su proyecto desde un inicio.

A continuación se presenta la grafica del RAE que permite visualizar de forma mas estructura la ruta o estrategia metodológica sugerida.

TABLA 3

Tabla 3 Plan de aprendizaje digital RAE

PLAN DE APRENDIZAJE DIGITAL V2 - CAMPO DE APRENDIZAJE DISCIPLINAR			
Facultad-Unidad Misional		FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS ECONÓMICAS Y CONTABLES	
Programa Académico		ADMINISTRACION DE EMPRESAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL CADI			
Nombre del CAD	Sin definir	Código del CAD	Sin definir
Número de créditos	Sin definir	Ubicación Semestral	Sin definir
Nombre profesor líder	Sin definir	Prerrequisitos (si aplica)	Sin definir
JUSTIFICACIÓN: ¿Por qué es importante el CADI en el proceso de formación para la vida, los valores democráticos, la civilidad y la libertad?			
<p>El Campo de Aprendizaje del programa de administración de empresas de la Universidad de Cundinamarca seccional Fusagasuga tiene como objetivo formar profesionales en el campo que representen el modelo educativo MEDIT, sin embargo dentro de las ncesidades del programa, se establece una que no solo fomenta al desarrollo de nuevas competencias en la experiencia educativa sino que a su vez refleja el naturalismo incesante que resolver a traves de la creatividad nuevas brechas de ncesidades y conflictos del contexto traslocal , haciendo del programa la carencia de formular estrategias metodologicas que permitan fomentar las habilidades creativas de los estudiantes es por esa razon que se plantea esta REA, la cual permitira transversalmente aplicar en todos los CADI herramientas que integren las competencias basicas que se fundamentan en las rutas de aprendizaje y incentivar la creatividad en los estudiantes.</p>			
REA GENERAL			
Formular una ruta metodológica que contribuya al desarrollo de la creatividad en los estudiantes del programa de administración de empresas sede Fusagasugá, a través de instructivos herramientas y estrategias didácticas.			
REA ESPECÍFICO			
Consecutivo	Nombre		
1	Distinguir las principales características del proceso de la administración de recursos humanos (arh) a partir de su evaluación histórica en el contexto de las organizaciones nacionales e internacionales.		
2	Establecer las principales características del proceso de incorporación, a través del reclutamiento y selección de capital humano en las organizaciones.		
3	Emplear modelos de capacitación y desarrollo para mejorar la eficiencia de los procesos visionales, misionales, y de apoyo de las organizaciones.		

PARA EL LOGRO DEL RESULTADO DE APRENDIZAJE EN ESTE CADI SE:

Vive una experiencia

DESCRIPCIÓN EXPERIENCIA:

Rea	Descripción		
Experiencia: Construyendo la administración de Recursos Humanos desde la historia a la empresa.	Semestr	Dimensiones:	Creditos:
	e:		

Rea	Descripción
1	<ul style="list-style-type: none"> • Involucrar a los estudiantes en proyectos empresariales (propios) relacionados con problemáticas y necesidades actuales del entorno local, social, ambiental y global. • Fomentara las habilidades creativas al exponer a los estudiantes a situaciones auténticas y reales donde deberán analizar, crear y proponer soluciones.

Actividades

Actividad	Descripción	Inicio	Duración	Trabajo del profesor	Trabajo del estudiante
Integrar proyectos transversales dentro de todos los CADI, que permitan aplicar todos los aprendizajes en un solo proyecto	Integrar proyectos transversales de todos los Cadi , que aborden necesidades del mercado real o necesidades de empresas asociadas a la universidad, desde el semestre uno y con continuidad hasta el final de la carrera , cada proyecto debería incluir una fase de investigación (profunda para desde los primeros	Semana 1	8 semestre	El gestor del conocimiento será el encargado de hacer el acompañamiento, compartir información acerca de las herramientas de investigación, ejecución y desarrollo de los proyectos dentro aplicando objetivos para evaluar los	El creador de oportunidades deberá una investigación previa sobre las necesidades del entorno tras local y desde un ejercicio de investigación ir resolviendo las competencias de cada Cadi, logrando así el avance dentro del procesos de sus habilidades creativas en la ejecución de

	<p>semestres identificar la viabilidad de los proyectos) , desarrollo de propuestas (que le permitan generar un enfoque) y presentación de resultados sobre la ejecución (sugerencia de método de evaluación que no evalué el resultado final del proyecto sino el resultado del proceso de avance del proyecto por cada semestre hasta llegar al último de su carrera).</p>			<p>aprendizaje desde el avance de la ejecución de un proyecto.</p>	<p>proyectos de aprendizaj (PAB)</p>
--	--	--	--	--	--------------------------------------

	<p>Recursos Educativos: diagnósticos empresariales, Investigaciones de Campo.</p>	<p>Herramientas de Recolección de Datos: (OTRO): encuestas, entrevistas, focus group, Diarios de campo (OTRO): Conservatorio</p>			
--	---	--	--	--	--

<p>Experiencia: Incorporando talento humano de calidad en la Universidad.</p>	<p>Semestr e:</p>	<p>Dimensione s:</p>	<p>Creditos:</p>
--	--------------------------	-----------------------------	-------------------------

Rea	Descripción
-----	-------------

<p>2</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Incorporar simulaciones empresariales en las clases para que los estudiantes experimenten situaciones como toma de decisiones, manejo de crisis, o desarrollo de estrategias, esta estrategia se sugiere tenga solo la modificación de permitir que los casos sean dentro del sector productivo real, para eso seria interesante que la universidad proporcionara un espacio de asesorías para el sector productivo de la región del Sumapaz, que le permitiera a los empresarios de la región consultar a los estudiantes sobre problemáticas dentro de sus empresas y permitir que el estudiante practique la relación de conflictos en un entorno de la vida real. •Los estudiantes desarrollaran habilidades críticas, comunicativas y estratégicas, promoviendo una mentalidad creativa y adaptativa.
----------	--

Actividades

Actividad	Descripción	Inicio	Duración	Trabajo del profesor	Trabajo del estudiante
Uso de Simulaciones y Talleres de Casos Empresariales	Adecuar un espacio que le permita los empresarios de la región consultar sobre necesidades y problemáticas dentro de sus empresas, siendo estas escuchadas y asesoradas por los estudiantes en formación y estos a su vez acompañados por los gestores del conocimiento.	sin definir	semestre	El profesor realizará el acompañamiento o brindado soporte y herramientas necesarias para el diagnóstico de las necesidades o problemas, a su vez guiará al estudiante hacia la resolución de conflictos y la buena consejería a las empresas.	El estudiante debe analizar y presentar un ejercicio de campo, donde desarrolle sus habilidades creativas para resolver los conflictos o dudas que surjan en el sector real empresarial
Recursos Educativos: Observación, diario de campo, entrevista.		Herramientas de Recolección de Datos: (OTRO): Conversatorio , (OTRO): Diagnostico empresarial de necesidades.			
Experiencia: Incorporando talento humano de calidad en la Universidad.		Semestre:	Dimensiones:	Creditos:	
Rea	Descripción				
3	<ul style="list-style-type: none"> • Crear espacios de colaboración digital (foros internacionales) , donde los estudiantes puedan trabajar en equipos interdisciplinarios, compartir ideas y recibir retroalimentación constante. • La colaboración y co-creación en línea estimulan el pensamiento crítico y la creatividad a través de la interacción y el aprendizaje mutuo. 				
Actividades					

Actividad	Descripción	Inicio	Duración	Trabajo del profesor	Trabajo del estudiante
Desarrollo de Habilidades Co creativas y Digitales a través de Foros y Colaboraciones en Línea	Fomentar el uso de plataformas digitales para acompañar el trabajo colaborativo, entre estudiantes de otras universidades que a pesar de que estudian carreras afines estos presentan unas condiciones tras locales distintas , permitiendo socializar sobre actividades de creación conjunta, resolución de conflictos y desarrollo de ideas innovadoras.	sin definir	sin definir	El profesor realizará el acompañamiento y estimulara el enlace entre el estudiante y el exterior a través de herramientas TIC para el desarrollo exitoso de la actividad.	El estudiante debe analizar y presentar como aplica los aprendizajes desarrollados en los Cadi en el desarrollo de conflictos dentro del entorno traslocal, así mismo como analizar el desarrollo de conflictos y la resolución de los mismos en el entorno trasglobal.
	Recursos Educativos: foros, conversatorios.	Herramientas de Recolección de Datos: (OTRO): Entrevistas , (OTRO): Intercambio cultural			
Experiencia: Incorporando talento humano de calidad en la Universidad.		Semestr e:	Dimensione s:	Creditos:	
Rea	Descripción				
4	<ul style="list-style-type: none"> •Implementar una evaluación basada en competencias creativas específicas (comunicativas, analíticas, innovadoras) que permitan al estudiante explorar las necesidades que le rodean y fomentar sus habilidades. •Proporcionar a los creadores de oportunidades confianza en sus proyectos y una retroalimentación estructurada sobre sus habilidades creativas, motivándolos a desarrollar sus puntos fuertes y trabajar en áreas de mejora sobre sus mismos proyectos y no reduciendo su interés y eliminando su proyecto desde un inicio. 				
Actividades					

Csikszentmihalyi (Actividad)	Descripción	Inicio	Duración	Trabajo del profesor	Trabajo del estudiante
Evaluación de Creatividad y Aprendizaje Mediante Rúbricas de Competencias Creativas	Desarrollar rúbricas de evaluación cualitativas enfocadas al proceso de aprendizaje mas no al resultado del aprendizaje, para que incluyan criterios claros sobre la creatividad en el análisis de problemas, la originalidad en las propuestas y la eficacia de las soluciones.	sin definir	sin definir	El profesor realizará el acompañamiento y evaluara a través de programas que permitan obtener un analisis cualitativo mas preciso.	El estudiante debera presentar evidencias del avance de la ejecución de los proyecto a su vez como un crecimiento del proyecto que este no signifique éxito o no éxito, pero que si refleje el trabajo de habilidades para la evaluación de la aprendizaje impartido en los CAD!
	Recursos Educativos: NVIVO	Herramientas de Recolección de Datos: (OTRO): proyectos (OTRO):Matriz de operacionalidad			

Bibliografía o Webgrafía

Autor	Año	Título	EV	Editorial	Estandarizado
David Ruiz Hidalgo	2022	El aprendizaje basado en proyectos en la educación superior: Docencia y evaluación	Primera	Servicio de Publicaciones e Imagen Institucional de la Universidad de Burgos.	NA
Tom Kelley y David Kelley	2013	"Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All	Primera	Crown Business	NA
Myron W. Lustig y Jolene Koester	2010	Intercultural Competence: Interpersonal Communication Across Cultures"	sexta	Pearson	NA
Michael Quinn Patton	2002	"Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice"	tercera	Sage Publications	NA

Tabla versión 2 de Plan de aprendizaje digital- campo del aprendizaje basada y tomada por la Universidad de Cundinamarca- Programa de administración de empresas.

La siguiente **matriz de coherencia final** sintetiza la evolución lógica del estudio, mostrando cómo cada componente del proceso —desde el planteamiento del problema hasta la formulación de la propuesta metodológica— se derivó directamente de los hallazgos y la reflexión teórica. Esta estructura evidencia la coherencia metodológica y el carácter cíclico de la investigación-acción pedagógica aplicada al contexto del Programa de Administración de Empresas.

Cuadro 5 Matriz de coherencia Final

Elemento	Descripción inicial o punto de partida	Evidencia del cambio o hallazgo derivado	Transformación o resultado final
Problema de investigación	Dificultad para fomentar la creatividad y la autonomía en los creadores de oportunidades dentro del Programa de Administración de Empresas, bajo el Modelo MEDIT.	A través del análisis cualitativo se evidenció que las prácticas docentes tradicionales limitan la participación activa y el pensamiento creativo del estudiante.	Se definió la necesidad de rediseñar estrategias didácticas que integren creatividad, autonomía y mediación pedagógica digital.
Objetivos de investigación	1. Identificar estrategias metodológicas.2. Analizar y evaluar las estrategias que fomentan la creatividad.3. Formular una propuesta metodológica.	Los objetivos orientaron el ciclo de investigación-acción (planificación, acción, observación y reflexión), generando hallazgos sobre cómo los docentes implementan la mediación pedagógica.	Los objetivos se consolidan en la propuesta metodológica que responde directamente a las necesidades identificadas en los hallazgos.
Resultados (NVivo)	Los docentes reconocen el valor del aprendizaje basado en proyectos y las TIC,	Las categorías <i>creatividad, autonomía, mediación pedagógica e innovación</i>	Los resultados sirvieron de insumo para el diseño de estrategias

	pero manifiestan carencias en la planeación creativa y en el uso reflexivo de los recursos digitales.	<i>educativa</i> emergieron como núcleos de transformación.	didácticas articuladas al MEDIT y adaptadas al contexto universitario.
Discusión teórica	La creatividad y la autonomía fueron analizadas desde las perspectivas de Csikszentmihalyi (1999), Contreras (2010) y la Universidad de Cundinamarca (2024).	El contraste teórico confirmó que la creatividad y la autonomía son procesos relacionales mediados por el rol docente y el contexto digital.	Se derivó un marco conceptual operativo que orienta el diseño metodológico centrado en la mediación reflexiva.
Conclusiones	Inicialmente se consideró la creatividad como una habilidad individual.	El análisis evidenció que la creatividad y la autonomía son competencias colectivas que se fortalecen mediante la práctica pedagógica y la mediación digital.	Las conclusiones redefinen la función del gestor del conocimiento como facilitador y mediador de procesos creativos.
Propuesta metodológica	No existía un modelo estructurado para integrar creatividad y autonomía en el aprendizaje.	Los hallazgos empíricos guiaron la formulación de una ruta metodológica basada en aprendizaje por proyectos, mediación TIC y reflexión docente.	Se construyó una propuesta metodológica derivada empíricamente , que responde al problema y cierra el ciclo de coherencia del estudio.

Fuente 4 Elaboración propia (2025) A partir del proceso de análisis, discusión y derivación metodológica

Conclusiones

La investigación permitió diseñar una propuesta metodológica fundamentada en el MEDIT, orientada al fomento de la creatividad en los creadores de oportunidades del Programa de Administración de Empresas de la Universidad de Cundinamarca, sede Fusagasugá, cumpliendo así el objetivo general del estudio. Esta propuesta reconoce la importancia de los gestores del conocimiento y del aprendizaje como agentes facilitadores de experiencias educativas que promuevan competencias creativas y pensamiento crítico.

En relación con el primer objetivo específico, se identificaron las estrategias metodológicas que los gestores del conocimiento y del aprendizaje emplean actualmente, evidenciando cómo adaptan sus prácticas pedagógicas para favorecer un aprendizaje significativo y contextualizado. El análisis mostró que estas estrategias incorporan enfoques humanistas y prácticos, orientados a desarrollar habilidades sociales, cognitivas y creativas en los estudiantes.

Respecto al segundo objetivo, se determinó que las estrategias metodológicas más efectivas para el fomento de la creatividad incluyen el uso de estudios de caso, aprendizaje basado en proyectos y actividades contextualizadas que vinculan al estudiante con su entorno primario y traslocal, estimulando la generación de soluciones innovadoras y sostenibles.

Finalmente, en cumplimiento del tercer objetivo específico, se formuló una ruta metodológica estructurada que integra herramientas, instructivos y estrategias didácticas, diseñada para fortalecer la creatividad y la autonomía en los estudiantes. Esta ruta metodológica permite que los gestores del conocimiento puedan retroalimentar de manera efectiva los procesos de aprendizaje, consolidando un enfoque pedagógico integral, creativo y centrado en el estudiante.

En conclusión, el estudio evidencia que la implementación del MEDIT y la articulación de estrategias metodológicas innovadoras son fundamentales para promover el desarrollo de la

creatividad en los estudiantes, garantizando un aprendizaje más significativo, humano y sostenible, en coherencia con los objetivos planteados.

Recomendaciones

Dentro de las recomendaciones, se sugiere que desde el programa de Administración de Empresas de la Universidad de Cundinamarca sede Fusagasugá, se fomenten foros y encuentros dialógicos enfocados al desarrollo de las habilidades creativas de los creadores de oportunidades, los cuales permitan formular proyectos innovadores, sostenibles y de alto impacto, que atiendan las problemáticas translocales de la región, por medio de la aplicación de habilidades en la resolución de conflictos, adaptación del cambio e identificación y solución de necesidades.

Por otra parte, es necesario que los gestores del conocimiento y el aprendizaje articulen en sus campos de aprendizaje disciplinar, actividades que involucren vivir experiencias y solucionar problemas a través de la aplicación de metodologías que fomenten la creatividad en los creadores de oportunidades. De esta forma, se buscará formar al profesional en Administración De Empresas para la vida asumiendo los valores de la civilidad, libertad y democracia propios del Modelo Educativo Digital Transmoderno (MEDIT).

La creatividad no solo impulsa la innovación, sino que también estimula el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la capacidad de adaptación a situaciones cambiantes. Además, un enfoque educativo que valore la creatividad fomente un aprendizaje activo y colaborativo, donde los gestores del conocimiento y aprendizaje y los creadores de oportunidades, se convierten en protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, lo que a su vez fortalece su confianza y habilidad para aplicar el MEDIT.

Por otro lado se sugiere ajustar los planes de aprendizaje digital (PAD) de cada uno de los campos de aprendizaje disciplinar, incorporando más prácticas de emprendimiento, innovación e investigación, que permite reforzar las estrategias metodológicas implementadas

y enfocadas en el MEDIT, así como dar cumplimiento al perfil ocupacional del profesional en administración de empresas.

De este modo se podría reforzar los sistema de apoyo educativo basado en el aprendizaje creativo, que reúne a los gestores del conocimiento y aprendizaje y los creadores de oportunidades, para estudiar las rutas de aprendizaje y proponer métodos de evaluación de aprendizaje e instrumentos de recolección de información, mucho más diversos y creativos, permitiendo una evaluación sobre el proceso y no sobre el resultado.

Bibliografía

- Anderson, L., & Krathwohl, D. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Anselm, S., & Juliet, C. (1990). *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques*. Thousand Oaks, California, EE. UU.: Sage Publications.
- Arduengo, V., & Reyes, D. (2014). *Creatividad como Potenciadora de aprendizajes*. Universidad Academia Humanismo Cristiano .
- Ausubel, D. (2000). *The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view*. Springer Science & Business Media.
- Barraza, A. (2023). *Metodología de la investigación Cualitativa una perspectiva interpretativa*. Mexico : Benessere. Centro de Intervención para el Bienestar Físico y Mental A.C.
- Becerra, S. (2011). *Proceso de la Investigación Cualitativa. Epistemología, Metodología y Aplicaciones*. Bogota: Manual Moderno.
- Bermudez, C. (2019). *XI Boletín estadístico Universidad de Cundinamarca dirección de planeación Institucional* . Editorial Ucundinamarca .
- Bostrom, N. (2003). *The transhumanist FAQ*. the World Transhumanist Association.
- Bruner, J. (1996). *The culture of education*. Harvard University Press.
- Carbajal, R. (diciembre de 2011). Investigación-acción como un apoyo para la enseñanza-aprendizaje. *Revista Cuatrimestral*, 81-87.
- Cardenas, L. (2019). La creatividad y la educación en el siglo XXI. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, vol. 12, núm. 2, , 211-224.
- Colmenares, A., & Piñero, L. (2008). *LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111892006>

- Csikszentmihalyi, M. 1999: Implications of a systems perspective for the study of creativity. En R. J. Sternberg, (Ed.); Handbook of creativity. Cambridge University Press
- Catalina Gutierrez, A. J. (2015). *¿Es posible enseñar emprendimiento?* Obtenido de repository.eafit: <https://repository.eafit.edu.co/handle/10784/7744>
- CONGRESO DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA. (1998). Ley 115 de Febrero 8 de 1994.
- Consejo Académico – Universidad de Cundinamarca. (2019). *Acuerdo 017 de 2019, por el cual se adopta el Modelo Educativo Digital Transmoderno – MEDIT en la Universidad de Cundinamarca*. Fusagasugá, Colombia: Universidad de Cundinamarca. Obtido de <https://www.ucundinamarca.edu.co/documents/normatividad/acuerdos-academico/2019/017.pdf>
- Cundinamarca, C. S. (1994). *Acuerdo N.º 0019*. Bogotá: Universidad de Cundinamarca . Obtido de https://www.ucundinamarca.edu.co/gaceta/phocadownload/superior_acuerdos/1994/ACUERDO_0023.pdf
- Dunn, R., Beuadry, J.A. y Klavas, A (1989). Survey of research on learning styles. *Educational Leadership*, 48 (6) 50-58
- Escorcía, G., Murray, M., Ruiz, E., badilla , E., Quinn, M., Calderon , E., & Vicario , C. (2000). *Constructores conocimiento pepert y su visión*. Corporación Universitaria para el Desarrollo de Internet.
- Fahadha, R. U., Maarif, M. S., & Yulianto, B. (2023). Knowledge Management and Performance: Unveiling Creativity's Role in Higher Education for Sustainable Development. *Journal of Enterprise and Development (JED)*, 385-397. doi:<https://doi.org/%E2%80%A6>
- Función Pública . (28 de diciembre de 2009). *DECRETO 5012 DE 2009*. Obtenido de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=38494>

- Galliano, A. (2019). ¿Hacia un futuro trashumano? *Revista la nueva sociedad*, 82-94.
- Gallifa, J., & Sangrá, A. (2021). *Transformar la Universidad: expertos de todo el mundo identifican los retos y oportunidades del sistema universitario*. Eds.
- Georgiou, H., Turney, A., Matruglio, E., Jones, P., Gardiner, P., & Edwards-Groves, C. (2022). Creativity in Higher Education: A Qualitative Analysis of Experts' Views in Three Disciplines. *Education Sciences*, 12(3), 154.
doi:<https://doi.org/10.3390/educsci12030154>
- Gómez, L. (2021). La creatividad como eje del aprendizaje transformador en la educación superior latinoamericana. *Revista de Innovación Educativa*, 9(2), 45-60.
doi:<https://doi.org/10.15304/rie.9.2.2021.45>
- Guilford, J. (1950). *Creativity*. American Psychological Association.
- Hernandez, R., Collado, C., & Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- herrera, d., & Albarracin, M. (02 de 12 de 2016). *Repositorio Universidad de Cundinamarca*. Repositorio Universidad de Cundinamarca. Obtenido de SEGUIMIENTO Y CARACTERIZACIÓN DE LOS GRADUADOS DEL PROGRAMA:
<https://repositorio.ucundinamarca.edu.co/bitstream/handle/20.500.12558/315/SEGUIMIENTO%20Y%20CARACTERIZACION%20DE%20LOS%20GRADUADOS%20DEL%20PROGRAMA%20DE%20ADMINISTRACION%20DE%20EMPRESAS%20DE%20LA%20UNIVERSIDAD%20DE%20CUNDINAMARCA%20SEDE%20FUSAG>
- Hughes, J. (2004). Citizen cyborg. Why democratic societies must respond to the redesigned human of the future. Westview Press
- José Contreras Domingo, N. P. (2010). *Investigar la experiencia educativa*. Madrid : Ediciones Morata.
- Kafka, F. (1914). *Diarios*. Alianza Editorial (publicación postuma).
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.

- Latam: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa. (2023). Innovaciones y tendencias en los sistemas de evaluación educativa. *Latam: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 22(1), 145–160. Obtido de <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2157>
- Londoño Aguirre, V. H., conejo Carrasco, F., Tabla Rico, A., Viracachá Reyes, J. A., & Nieto Buitrago, A. D. (2022). *Experiencias profesoras: Gestionando el aprendizaje desde el* Morales , A., & Corredor , H. A. (21 de enero de 2016). *Las redes sociales: una estrategia pedagógica para incentivar el emprendimiento*. Obtenido de Universidad Cooperativa de Colombia: file:///E:/Usuario/Documents/MAESTRIA/Dialnet-LasRedesSociales-5776197.pdf
- Martinez , V. (2013). *Paradigmas de investigación*.
- Martínez, M. (2019). *Gestión del conocimiento e innovación educativa: nuevas rutas para la formación docente*. Bogotá, Colombia: Editorial Magisterio.
- Martínez, M. Á., & Morales, P. (2022). *Gestión del conocimiento y creatividad educativa en la educación superior latinoamericana*. Bogotá, Colombia: Editorial Magisterio.
- Mejía , D., & Acosta, B. (2019). Avances tecnológicos modernos y sus implicaciones. *AULA Revista de Humanidades y Ciencias Sociales.*, 6.
- MEDIT*. Fusagasugá, Colombia: Universidad de Cundinamarca. Obtido de <https://repositorio.ucundinamarca.edu.co/handle/20.500.12558/3963>
- Mora , A. (2004). *Actualidades Investigativas en Educación*. Universidad de Costa Rica.
- More, T. (2003). *Utopía*. Cátedra.
- More, M.; Vita-More, N. (2013). *The Transhumanist Reader*. Wiley-Blackwell Publishing.
- Morin, E. (2015). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona, España: Gedisa.
- MUÑOZ , A. (2023). *MEDIT (modelo educativo digital trasmoderno)*. Editorial UCundinamarca.

- Nacional, M. d. (1992). *Resolución 19530 de 1992, por la cual se hace un reconocimiento institucional como universidad*. bogota: Ministerio de Educación Nacional. Obtido de <https://www.ucundinamarca.edu.co/documents/normatividad/resoluciones-men/resolucion-19530-1992.pdf>
- Nonaka, I., & Takeuchi, H. (2019). *The Wise Company: How Companies Create Continuous Innovation*. Nueva York, Estados Unidos: Oxford University Press.
- Nvivo . (noviembre de 2024). Obtenido de <https://my.lumivero.com/products/nvivo>
- NVivo. (12 de junio de 2020). *Discover NVivo. The most cited and powerful software for qualitative data analysis*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=BHOEQQdEoiQ&t=1s>
- OECD EDUCACIÓN PARA EMPLEADOS . (09 de Junio de 2021). *'Panorama de la educación 2020' de la OCDE: educación para unas sociedades más resilientes*. Obtenido de <https://www.ei-ie.org/es/item/23489:panorama-de-la-educacion-2020-de-la-ocde-educacion-para-unas-sociedades-mas-resilientes>
- Osorio , M. (2013). *La creatividad en el desarrollo de estrategias docentes* . Tecnológico de Monterrey EGE Universidad Virtual .
- Parra, J.; Marulanda, E.: Gómez, F y Espejo, V. (2005). Tendencias de estudio en cognición, creatividad y aprendizaje. Serie estados del arte. Facultad de Educación. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá D.C.
- Peralta, J. (2023). *Promoción de la creatividad distribuida en la Educación Superior: Estudio de Caso* . Universidad Nacional autónoma de México .
- Pervin, N., & Mokhtar, M. (2022). The interpretivist research paradigm: A subjective notion of a social context. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(2), 419–428. doi:<https://doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i2/12938>
- Piaget, J. (1976). *La psicología del niño*. Morata.

- Pikharta, M., Al-Obaydi, L. H., & Klimova, B. (2024). Does digital learning stimulate creativity? *Cogent Arts & Humanities*, 11(1). doi:<https://doi.org/10.1080/23311983.2024.2407103>
- Pinilla , K. (2023). *FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ACREDITACIÓN DEL PROGRAMA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS 2023 DE LA UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA SECCIONAL UBATÉ*. Repositorio universidad de Cundinamarca .
- Portilla Villamizar, Z. E. (2018). *Desarrollo de la creatividad y la innovación: prácticas aplicadas en los sectores educativo y empresarial*. Bucaramanga, Colombia: Universidad Autónoma de Bucaramanga. Obtido de <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/2147>
- RAE. (2020). Obtenido de <https://dle.rae.es/emprendimiento>
- RAE. (2020). *Diccionario RAE*. Obtenido de <https://dle.rae.es/emprender#6Snvqcg>
- Ramírez Agudelo, A. M., Giraldo Gaviria, A., & Parra Sánchez, A. M. (2024). Modelo para la gestión del conocimiento e innovación en escenarios de educación virtual de la Universidad del Quindío. *UCV Hacer*, 13, 24-39.
doi:<https://doi.org/10.18050/revucvhacer.v13n2a3>
- Remolina-Caviedes, J. F. (2020). Evaluación educativa y codeterminaciones de la producción escolar. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, 135-155.
doi:<https://doi.org/10.1590/S0104-40362019002701629>
- Rengifo, J. M. (2019). EL PENSAMIENTO CRÍTICO PARA LA SOLUCIÓN A UN PROBLEMA . *Revista de Marina*, 49-52.
- Robert, S. *La creatividad en una cultura conformista*, Paidós, Barcelona, 1995.
- REPUBLICA DE COLOMBIA . (1991). *CONSTITUCIÓN POLITICA DE COLOMBIA* .
- Sanchez , A. (2019). *Educación y aprendizaje en el siglo XXI: Innovación, creatividad y métodos activos*. Síntesis.
- Sanchez, F., & Garcia , F. (2012). *Metodología de la investigación social*. McGraw-Hill.

- Santos, R. S., do Vale, C. P., Bogoni, B., & Kirkegaard, P. H. (2021). Qualitative Research Approach, Design and Methods in Educational Setting. *New Trends in Qualitative Research*, 181-189. doi:<https://doi.org/10.36367/ntqr.7.2021.181-189>
- Schunk, D. (2012). *Learning theories: An educational perspective (6th ed.)*. Pearson Education.
- Sternberg, R.J, Lubart, T.I. (1997). La creatividad en una cultura conformista. Un desafío a las masas. Barcelona. Paidós.
- Sternberg, R.J. y Davidson, J.E. (1982). The mind of the puzzle. *Psychology Today*, 37- 44
- Sternberg, R.J. y Grigorenko, E. (1993). Thinking styles and the gifted. *Roeper Review*, 16, 2, 122-130.
- Torrance, P. (1970) *Desarrollo de la creatividad del alumno Editorial Rialp, Madrid*
- Torres, M., & Pineda, J. (2022). Modelos pedagógicos y creatividad en la formación universitaria: una revisión sistemática. *Educación y Desarrollo*, 34(1), 55-72. doi:<https://doi.org/10.36737/ed.34.1.2022.55>
- Treffinger, D. y Selby, E. (1993). Giftedness, creativity and learning style: Exploring the connections. R.M., Milgran, R., Dunn y G.E., Price (Eds.). *Teaching and counseling gifted and talented adolescents: An international learning styles perspective*. Wesport, Conn: Praeger.
- Thomas., J. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation
- Troncoso, A., Aguayo, G., Acuña, C. C., & Torres, L. (2022). Creatividad, innovación pedagógica y educativa: análisis de la percepción de un grupo de docentes chilenos. *Educação e Pesquisa*, 48(e238562). doi:<https://doi.org/10.1590/S1678-4634202248238562>
- UNESCO. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TICs en educación en América Latina y el Caribe*. SANTIAGO DE CHILE : Acción digital.

Universidad de Cundinamarca . (2023). *Facultad de ciencias Administrativas y contables*.

Obtenido de

<https://www.ucundinamarca.edu.co/index.php/programas/pregrado/facultad-de-ciencias-administrativas-economicas-y-contables/administracion-de-empresas>

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA . (8 de 11 de 2024). Obtenido de

<https://www.ucundinamarca.edu.co/index.php/programas/pregrado/facultad-de-ciencias-administrativas-economicas-y-contables/administracion-de-empresas>

Universidad de Cundinamarca. (2020). *Lineamientos curriculares de la Universidad de Cundinamarca (Versión 6, 20 de mayo)*. fusagasuga: Universidad de Cundinamarca.

Obtido de

<https://www.ucundinamarca.edu.co/documents/varios/2020/LINEAMIENTOS%20V6-20%20mayo.pdf>

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA . (2024). *Universidad de Cundinamarca*. Obtenido de

<https://www.ucundinamarca.edu.co/index.php/programas/pregrado/facultad-de-ciencias-administrativas-economicas-y-contables/administracion-de-empresas>

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA. (2024). *Modelo Educativo Digital Transmoderno –*

MEDIT. Fusagasugá, Colombia: Universidad de Cundinamarca. Obtido de

<https://www.ucundinamarca.edu.co>

Valenzuela Salinas, P. A. (2023). *Desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de 4º medio con la metodología basada en proyectos: Propuesta del diseño de un plan de acción*. Santiago de Chile: Universidad de Chile. doi:<https://doi.org/10.58011/9njy-1252>

Veytia Bucheli, M. G., Aguirre Aguilar, G., & Barrios Pérez, E. G. (2023). TIC, creatividad e innovación: estrategias en la configuración de ambientes para el aprendizaje universitario. *RECIE. Revista Electrónica Científica de Investigación Educativa*, 14, e1854. doi:https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v14i0.1854

Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Fontamara.

Zhou, M., & Brown, D. (2028). *Educational Learning Theories*. LibreTexts.

Zabalza, M. Á. (2020). *La enseñanza universitaria: El escenario y sus protagonistas*. Madrid, España: Narcea Ediciones.

Zhou, M., & Brown, D. (2028). *Educational Learning Theories*. LibreTexts.

ANEXOS

Anexo 1 Encuesta

Instrumento 1 : Encuesta

Objetivo: Identificar las diferentes percepciones de los docentes en el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes del programa de administración de empresas de la sede de Fusagasugá y a su vez determinar como ellos generan impacto en los estudiantes y fomentan en el desarrollo de la creatividad.

1. autorización de tratamiento de datos personales

Dando cumplimiento a lo dispuesto en la Ley 1581 de 2012, "Por el cual se dictan disposiciones

generales para la protección de datos personales" y de conformidad con lo señalado en el Decreto

1377 de 2013, autorizo el tratamiento de mis datos suministrados en esta entrevista, adicional como cedo el derecho a el uso de mis respuesta solo con fines académicos y de investigación, así como a su vez autorizo la grabación de esta entrevista para el análisis de las respuesta en el desarrollo investigativo de esta tesis, que ya se me ha explicado brevemente en los objetivos de la investigación.

a) Si

b) No

2. Nombres y apellidos del gestor del conocimiento y aprendizaje

3. Correo institucional.

4. ¿Cuál es su nivel de formación profesional más alto que ha obtenido a la fecha?

5. ¿Cuántos años de experiencia como gestor del conocimiento y aprendizaje posee en el programa de Administración de Empresas sede Fusagasugá?

6. Mencione por favor qué CADIs está orientando actualmente en el programa de Administración de Empresas sede Fusagasugá

7. ¿Desde los campos de aprendizaje que usted orienta, ¿en cuáles cree usted se fomenta la creatividad en los estudiantes del programa de Administración de Empresas?

8. ¿En el marco del MEDIT qué estrategias metodológicas utiliza para acercar al estudiante al logro de los resultados esperados de aprendizaje de los CADIs que orienta actualmente?

9. Al hablar de creatividad en los estudiantes: ¿Que habilidades considera usted definirían a un estudiante creativo ?

10. Al hablar de praxis educativa y creativa en los estudiantes ¿Qué características resaltarían a un estudiante creativo?

11. ¿En qué medida cree usted que una formación que transforme el entorno translocal se asocia con la creatividad que desarrollen los estudiantes?

12. ¿Qué métodos cualitativos y cuantitativos utiliza para la evaluación de los CADIs teniendo en cuenta el fomento de la creatividad en el estudiante?

13. ¿Conoce y relaciona usted la metodología en el campo del aprendizaje y de ser así, como lo aplica en el desarrollo del aprendizaje en los CADI?

14. Desde su experiencia con los CADIs, mencione qué experiencias significativas desarrolladas por los estudiantes considera usted evidenciaron el desarrollo de la

creatividad.

15. ¿Considera usted dentro de la experiencia del aprendizaje como gestor del conocimiento que la estructura de los PADs y CADIs cumplen su función de formar estudiantes transhumanos, transdisciplinarios y creativos?

16. ¿Qué aspectos considera usted son necesarios para diseñar una propuesta metodológica que fomente la creatividad en los estudiantes del programa de Administración de Empresas sede Fusagasugá, de acuerdo con los CADIs que orienta actualmente?

17. OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS

Estas preguntas están diseñadas para proporcionar una visión clara y concisa de los métodos de enseñanza, la efectividad y el compromiso de los docentes con la educación de sus estudiantes en el programa de Administración de Empresas.

Resultados de la aplicación del instrumentos.

Anexo 2 matriz de respuestas.

Nombre y apellidos del gestor del conocimiento y el aprendizaje	¿Cuál es su nivel de formación profesional más alto que ha obtenido a la fecha?	¿Cuántos años de experiencia como gestor del conocimiento y aprendizaje posee en el programa de Administración de Empresas sede Fusagasugá?	Mencione por favor qué CADIs está orientando actualmente en el programa de Administración de Empresas sede Fusagasugá	¿Desde los campos de aprendizaje que usted orienta, ¿en cuáles cree usted se fomenta la creatividad en los estudiantes del programa de Administración de Empresas sede Fusagasugá?	¿En el marco del MEDIT qué estrategias metodológicas utiliza para acercarse al estudiante al logro de los resultados esperados de aprendizaje de los CADIs que orienta actualmente?	Al hablar de creatividad en los estudiantes, ¿cómo la definirían a un estudiante creativo?	Al hablar de la praxis educativa y creativa en los estudiantes ¿Qué características resaltarían a un estudiante creativo?	¿En qué medida cree usted que una formación que transforme el entorno translocal se asocia con la creatividad que desarrollen los estudiantes?	¿Qué métodos cualitativos y cuantitativos utiliza para la evaluación de los CADIs teniendo en cuenta el fomento de la creatividad en el estudiante?	¿Conoce y relaciona usted la metodología en el campo del aprendizaje y de ser así, como lo aplica en el desarrollo del aprendizaje en los CADIs?	Desde su experiencia con los CADIs, mencione qué experiencias significativas desarrolladas por los estudiantes considera usted evidenciaron el desarrollo de la creatividad	¿Considera usted dentro de la experiencia del aprendizaje como gestor del conocimiento que la estructura de los PADs y CADIs cumplen su función de formar estudiantes transhumanos, transdisciplinados?	¿Qué aspectos considera usted son necesarios para diseñar una propuesta metodológica que fomente la creatividad en los estudiantes del programa de Administración de Empresas sede Fusagasugá, de acuerdo a los objetivos del programa?
Geovanny Andrés Martínez Jiménez	Máster	10	Simulación Gerencial	Simulación Gerencial	Casos, Talleres, Simulaciones	Comunicativas, Digitales, Cocreativas	Curiosidad, Disciplina, Autocrítica	En un nivel alto, ya que, la solución de problemáticas requieren de creatividad	Cuestionarios, Valoraciones, Coevaluaciones	Siguiendo las experiencias académicas que se plasman en el Plan de Aprendizaje Digital	Desarrollo de simulaciones empresariales en distintas plataformas y afrontando diversas situaciones empresariales	Si porque es un cambio de paradigma que se ajusta el contexto regional, nacional y global	Aplicación de estrategias pedagógicas ajustadas a la educación superior, planteamiento de experiencias en contexto para afrontar los desafíos, actualización de temáticas y bases de datos bibliográficas
Martha Isabel Chaves Rosero	Maestría	3	Comportamiento Organizacional Gestion del	Comportamiento Organizacional Gestion del talento humano	En el marco del MEDIT (Modelo Educativo Institucional	Al hablar de los estudiantes, considero que	Al hablar de la praxis educativa y creativa en los estudiantes, las siguientes	La formación que transforma el entorno translocal puede tener un impacto significativo en la	Métodos Cuantitativos Indicadores de Desempeño (KPIs): Medición de	Sí, la metodología en el campo del aprendizaje es un aspecto fundamental para facilitar y	Interdisciplinariedad El CADI promueve la integración de diferentes disciplinas (como matemáticas,	Si sumple, Formación de Estudiantes Transhumanos El concepto de estudiantes	Objetivos Claros y Relevantes Definición de Objetivos: Establecer objetivos claros que

			talento humano I	I	Transformado	las habilidades que definen a un estudiante creativo son las siguientes:	características son clave para resaltar a un estudiante creativo:	creatividad de los estudiantes por varias razones:	Rentabilidad: Evaluación del retorno sobre la inversión (ROI), margen de beneficios, y relación costo-beneficio.	optimizar el proceso educativo. En el contexto de los Centros de Atención y Desarrollo Infantil (CADI), es crucial aplicar metodologías que fomenten un aprendizaje integral y significativo. A continuación, se presentan algunas metodologías relevantes y su aplicación en el desarrollo del aprendizaje en los CADI:	ciencias, arte y lengua) en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto permite a los estudiantes ver las conexiones entre los diferentes campos del conocimiento y aplicar lo aprendido en contextos variados.	transhumanos se refiere a aquellos que poseen una conciencia crítica sobre su entorno y buscan transformar su realidad. Los PADs y CADIs fomentan este tipo de formación mediante:	busquen desarrollar habilidades creativas específicas, como la innovación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
			Gestion del talento Humnao II	II	estrategias metodológicas están orientadas hacia el aprendizaje activo y significativo, poniendo al estudiante en el centro del proceso educativo.	que definen a un estudiante creativo son las siguientes: Pensamiento Divergente: La capacidad de generar múltiples soluciones para un problema o enfoque, explorando ideas nuevas y no convencionales. Un estudiante creativo ve diversas perspectivas y plantea soluciones innovadoras.	creativo: Pensamiento Divergente: Capacidad para generar múltiples ideas y soluciones ante un problema. Curiosidad: Deseo innato de aprender y explorar, que impulsa la búsqueda de nuevos conocimientos y experiencias. Resolución de Problemas: Habilidad para abordar desafíos de manera innovadora y efectiva, utilizando enfoques originales. Flexibilidad Cognitiva: Capacidad para	Exposición a Diversas Perspectivas: Un entorno translocal permite a los estudiantes interactuar con diferentes culturas, ideas y prácticas. Esta diversidad de perspectivas enriquece su pensamiento creativo al ampliar su base de conocimientos y experiencias. Aprendizaje Vivencial y Contextualizado: La educación que conecta a los estudiantes con su entorno local y global les ayuda a entender mejor los problemas y desafíos que enfrentan. Al ver cómo se aplican los conceptos en contextos reales, los	Productividad: Análisis de la relación entre la producción y los recursos utilizados (mano de obra, capital, tiempo). Crecimiento de Ventas: Comparación de las ventas en periodos específicos (mensuales, trimestrales, anuales) para medir la efectividad de las estrategias de ventas. Reducción de Costos: Medición del ahorro en procesos operativos, logísticos, o de producción para determinar la eficiencia en el uso de recursos. Encuestas y Cuestionarios Estructurados:	Centros de Atención y Desarrollo Infantil (CADI), es crucial aplicar metodologías que fomenten un aprendizaje integral y significativo. A continuación, se presentan algunas metodologías relevantes y su aplicación en el desarrollo del aprendizaje en los CADI:	de enseñanza-aprendizaje. Esto permite a los estudiantes ver las conexiones entre los diferentes campos del conocimiento y aplicar lo aprendido en contextos variados. 2. Aprendizaje Contextualizado Las actividades y proyectos se diseñan para relacionarse con la realidad de los estudiantes y su entorno. Esto les ayuda a comprender la relevancia de lo aprendiendo y a aplicar sus conocimientos de manera práctica. 3. Desarrollo de Competencias El enfoque CADI se centra en el desarrollo de	refiere a aquellos que poseen una conciencia crítica sobre su entorno y buscan transformar su realidad. Los PADs y CADIs fomentan este tipo de formación mediante: Desarrollo de la Autonomía: Las metodologías centradas en el estudiante permiten que los jóvenes tomen decisiones sobre su aprendizaje, promoviendo un sentido de responsabilidad y autogestión. Conciencia Social y Ambiental: A través de proyectos que abordan problemáticas locales, los estudiantes se sensibilizan sobre su entorno y se convierten en agentes de cambio.	específicas, como la innovación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Relevancia: Asegurarse de que los objetivos estén alineados con las necesidades del entorno empresarial local y con las tendencias del mercado. 2. Metodologías Activas y Participativas Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): Implementar proyectos que involucren a los estudiantes en la resolución de problemas reales del entorno empresarial. Esto les permite aplicar sus conocimientos de manera práctica y creativa. Trabajo en Equipo:

				<p>problemas (ABP): A través de situaciones reales o simuladas, los estudiantes enfrentan desafíos que deben resolver, promoviendo el pensamiento crítico, la investigación y el trabajo en equipo.</p> <p>Trabajo colaborativo: Se fomenta el trabajo en equipo y la construcción colectiva del conocimiento, permitiendo que los estudiantes interactúen, compartan ideas y aprendan</p>	<p>buscar respuestas más allá de lo evidente. Los estudiantes creativos son naturalmente curiosos, lo que les lleva a explorar nuevas ideas y conceptos. Resolución de Problemas: La habilidad para enfrentar desafíos de manera original, encontrando soluciones innovadoras a problemas complejos. Un estudiante creativo tiende a ver problemas como oportunidades para crear algo nuevo.</p>	<p>adaptarse a nuevas situaciones y cambiar de perspectiva o estrategia cuando sea necesario. Imaginación Activa: Uso de la imaginación para visualizar conceptos, escenarios y soluciones, lo que enriquece el proceso de aprendizaje. Autonomía: Capacidad de trabajar de manera independiente, tomando decisiones informadas y gestionando su propio aprendizaje. Colaboración e Intercambio de Ideas: Habilidad para trabajar en equipo, compartir ideas y construir</p>	<p>estudiantes pueden generar soluciones más creativas y relevantes. Estimulación de la Innovación: La transformación del entorno translocal puede impulsar la innovación al fomentar la colaboración entre comunidades, instituciones y sectores. Los estudiantes que participan en estos procesos tienen la oportunidad de desarrollar y aplicar su creatividad para resolver problemas comunitarios o globales. Desarrollo de Habilidades Interdisciplinarias: Un enfoque translocal en la formación promueve la integración de conocimientos de</p>	<p>Satisfacción del Cliente y Empleado: Encuestas a clientes o empleados utilizando escalas numéricas o Likert para medir su nivel de satisfacción con los productos, servicios o políticas de la empresa. Tasa de Retención de Clientes: Medición de la lealtad de los clientes, calculada mediante el análisis del porcentaje de clientes que permanecen con la empresa en un periodo determinado. Tiempo de Respuesta y Resolución: Medición de la rapidez con la que se resuelven los problemas o solicitudes, reflejando la eficiencia operativa. Análisis Estadístico: Análisis de Tendencias: Identificación de</p>	<p>Aplicación en CADI: Los educadores pueden diseñar proyectos que involucren a los niños en la investigación de temas que les interesen, como la naturaleza, la cultura local o la comunidad. Esto fomenta la curiosidad y la creatividad, permitiendo a los niños aprender de manera activa y colaborativa. 2. Aprendizaje Experiencial Descripción: Se basa en la idea de que los estudiantes aprenden mejor a través de experiencias prácticas y reflexiones sobre esas experiencias. Aplicación en CADI: Las actividades al aire libre, juegos de rol y actividades creativas permiten a los niños experimentar y</p>	<p>competencias, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración. A través de experiencias prácticas, los estudiantes tienen la oportunidad de fortalecer estas habilidades. 4. Aprendizaje Activo Se fomenta un aprendizaje activo donde los estudiantes participan de manera activa en su proceso educativo. Esto incluye actividades prácticas, proyectos colaborativos y experiencias que estimulan su curiosidad e interés. 5. Evaluación Integral La evaluación en el contexto del CADI se realiza de manera integral, teniendo en</p>	<p>2. Formación Transdisciplinar La transdisciplinariedad implica la integración de diversas áreas del conocimiento para abordar problemas complejos. La estructura de los PADs y CADIs contribuye a esta formación de las siguientes maneras: Interdisciplinariedad en el Aprendizaje: Al trabajar en proyectos que cruzan diferentes disciplinas, los estudiantes desarrollan una comprensión más holística de los temas y aprenden a aplicar sus conocimientos en contextos variados. Colaboración entre Disciplina y Contexto: Los estudiantes son alentados a buscar conexiones entre su aprendizaje y la realidad,</p>	<p>Fomentar el trabajo colaborativo en grupos para que los estudiantes puedan intercambiar ideas y perspectivas, enriqueciendo así su proceso creativo. 3. Integración de Disciplinas Enfoque Interdisciplinario: Diseñar actividades que integren conocimientos de diferentes áreas (marketing, finanzas, recursos humanos, etc.) para que los estudiantes vean la conexión entre disciplinas y aprendan a abordar problemas desde múltiples ángulos. 4. Ambiente de Aprendizaje Estimulante Espacios Creativos: Crear ambientes de aprendizaje que sean flexibles y estén equipados con recursos que</p>
--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--

				unos de otros.	Flexibilidad Cognitiva: La capacidad de adaptarse a nuevas situaciones y de modificar su enfoque ante cambios inesperados. Los estudiantes creativos son capaces de ajustar su pensamiento y explorar nuevas formas de actuar frente a diferentes contextos.	sobre las aportaciones de otros. Capacidad de Innovación: Aptitud para desarrollar y aplicar ideas novedosas que mejoren procesos o productos. Tolerancia a la Ambigüedad: Capacidad para aceptar la incertidumbre y la falta de claridad, lo que fomenta la exploración de nuevas ideas. Autoexpresión: Habilidad para comunicar pensamientos, sentimientos y opiniones de manera efectiva, utilizando diferentes formas de expresión. Estas	diferentes disciplinas. Esta interconexión estimula el pensamiento crítico y la creatividad, ya que los estudiantes pueden aplicar conceptos de una área en otra de manera innovadora. Empoderamiento y Autonomía: La formación que transforma el entorno translocal empodera a los estudiantes, dándoles herramientas y conocimientos para impactar positivamente su comunidad. Esta autonomía fomenta una mentalidad creativa, ya que se sienten capaces de proponer y llevar a cabo nuevas ideas. Adaptabilidad y Resiliencia: En un entorno en constante cambio, los	patrones de crecimiento, eficiencia, o mejora en la calidad a través de gráficos o tablas que muestren el progreso en un periodo. Ratios Financieros: Uso de ratios como el de liquidez, endeudamiento o rentabilidad para evaluar la salud financiera de la empresa. Métodos Cualitativos Entrevistas en Profundidad: Percepción de Estrategias: Recopilación de opiniones y percepciones de gerentes, empleados, o stakeholders clave sobre la efectividad de las decisiones tomadas. Evaluación de la Cultura Organizacional: Entrevistas con	explorar conceptos de forma tangible. Por ejemplo, un jardín comunitario puede ser una forma de enseñarles sobre el ciclo de vida de las plantas y la importancia de la naturaleza. 3. Enseñanza Diferenciada Descripción: Esta metodología busca adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de cada estudiante, reconociendo que los niños tienen diferentes estilos de aprendizaje y ritmos. Aplicación en CADI: Los educadores pueden ofrecer diversas actividades y recursos que se ajusten a las preferencias de aprendizaje de los niños. Por ejemplo, algunos niños pueden beneficiarse de actividades	cuenta tanto los resultados de aprendizaje como el proceso. Se busca valorar el desarrollo de competencias y habilidades, no solo los conocimientos adquiridos. 6. Fomento de la Creatividad El CADI permite a los estudiantes explorar su creatividad a través de actividades que les desafían a pensar de manera innovadora y a buscar soluciones originales a problemas planteados. Ejemplos de Aplicación Proyectos Integrados: Los estudiantes pueden trabajar en un proyecto que combine ciencia y arte, como crear un mural que represente	desarrollando un enfoque integral que les permite abordar desafíos de manera creativa y efectiva. 3. Fomento de la Creatividad El entorno educativo que crean los PADs y CADIs es propicio para el desarrollo de la creatividad, ya que: Metodologías Activas: Las actividades prácticas, los proyectos colaborativos y las experiencias de aprendizaje contextualizado estimulan la curiosidad y la imaginación de los estudiantes. Espacios de Expresión: Al proporcionar oportunidades para que los estudiantes se expresen a través de diferentes medios (arte, ciencia,	fomenten la creatividad, como materiales de arte, tecnología y áreas de colaboración. Cultura de Innovación: Promover un ambiente donde se valoren las ideas creativas y se permita la experimentación y el error como parte del proceso de aprendizaje. 5. Desarrollo de Habilidades Blandas Capacitación en Habilidades Interpersonales: Incluir talleres que desarrollen habilidades como la empatía y la adaptabilidad, que son esenciales para el trabajo en equipo y la creatividad. Fomento de la Autoexpresión: Permitir que los estudiantes
--	--	--	--	----------------	--	---	--	--	--	---	--	--

					interactivas que refuercen el aprendizaje. Evaluación formativa y retroalimentación ión continua: Se utilizan evaluaciones que permiten monitorear el progreso de los estudiantes, brindando retroalimentación oportuna para mejorar su desempeño y ajustar el proceso de aprendizaje cuando sea necesario. Contextualiza ción de contenidos: Relacionar los temas de estudio con la	inmediata. Los estudiantes creativos suelen tener una rica vida imaginativa, lo que les permite conceptualizar ideas únicas. Autonomía: La capacidad de trabajar de manera independiente , tomando iniciativas y buscando soluciones sin depender de directrices estrictas. Los estudiantes creativos suelen ser autodirigidos y perseverantes . Colaboración e Intercambio de Ideas:	características no solo fomentan la creatividad en los estudiantes, sino que también contribuyen a su desarrollo integral y a su capacidad para enfrentar los desafíos del mundo actual. Autonomía: La capacidad de trabajar de manera independiente , tomando iniciativas y buscando soluciones sin depender de directrices estrictas. Los estudiantes creativos suelen ser autodirigidos y perseverantes . Colaboración e Intercambio de Ideas:	estudiantes que participan en una formación translocal aprenden a adaptarse y ser resilientes. Estas cualidades son fundamentales para el pensamiento creativo, ya que permiten a los estudiantes enfrentar desafíos y encontrar soluciones innovadoras.	empleados y directivos para comprender cómo las estrategias y vivencias empresariales influyen en la cultura organizacional y en el clima laboral. Grupos Focales: Discusión sobre Experiencias Empresariales: Reunir a empleados de diferentes departamentos para discutir experiencias en la implementación de estrategias y políticas. Esto puede proporcionar una visión más amplia y cualitativa de la efectividad de dichas políticas. Exploración de la Innovación: Fomentar el debate en grupos sobre cómo las experiencias vividas dentro de la empresa impulsan la creatividad y la	visuales, mientras que otros prefieren el aprendizaje kinestésico. 4. Aprendizaje Colaborativo Descripción: Esta metodología promueve el trabajo en grupo y la interacción entre los estudiantes para lograr objetivos comunes, fomentando habilidades sociales y de trabajo en equipo. Aplicación en CADi: Los educadores pueden organizar actividades grupales donde los niños colaboren para resolver problemas o completar tareas. Esto no solo les ayuda a aprender unos de otros, sino que también mejora su comunicación y habilidades interpersonales. 5. Aprendizaje a	conceptos científicos, tecnología), se compartan sus ideas y emociones de forma abierta, facilitando así la expresión creativa. 6. Evaluación Integral y Formativa Evaluación Continua: Implementar un sistema de evaluación que no solo mida el conocimiento adquirido, sino también el proceso creativo, el trabajo en equipo y la innovación. Feedback Constructivo: Proporcionar retroalimentación regular que ayude a los estudiantes a reflexionar sobre su proceso creativo y a mejorar continuamente. 7. Conexiones con el Entorno Local Colaboraciones con Empresas: Establecer alianzas con empresas
--	--	--	--	--	---	--	--	--	---	--	---

				<p>realidad y el entorno de los estudiantes facilita su comprensión y aplicación en la vida cotidiana.</p> <p>Estas estrategias permiten una aproximación integral, garantizando que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino también competencias y habilidades prácticas y que crecen con personas y los mejores profesionales.</p>	<p>Aunque la creatividad puede florecer en la independencia, los estudiantes creativos también reconocen el valor de compartir ideas y trabajar en equipo para enriquecer sus ideas.</p> <p>Capacidad de Innovación: Un estudiante creativo no solo imagina cosas nuevas, sino que también tiene la habilidad de ponerlas en práctica, transformar ideas en proyectos o productos tangibles.</p>			<p>generación de nuevas ideas.</p> <p>Observación Participativa: Comportamiento en el Lugar de Trabajo: Observar cómo los empleados y gerentes llevan a cabo sus tareas diarias, cómo interactúan entre sí y cómo aplican las estrategias para identificar oportunidades de mejora.</p> <p>Análisis del Liderazgo: Evaluar el comportamiento de los líderes y su capacidad para influir positivamente en la motivación, creatividad y productividad de los empleados.</p> <p>Análisis Documental: Revisión de Informes de Gestión: Análisis de los informes y documentos internos</p>	<p>través del Juego</p> <p>Descripción: El juego es una herramienta poderosa para el aprendizaje en la infancia, ya que permite a los niños explorar, experimentar y desarrollar habilidades en un ambiente seguro y divertido.</p> <p>Aplicación en CADI: Integrar juegos educativos que fomenten habilidades cognitivas, motoras y sociales es esencial.</p> <p>Por ejemplo, juegos de construcción pueden ayudar a desarrollar habilidades matemáticas y de resolución de problemas.</p> <p>6. Pedagogía Activa</p> <p>Descripción: Esta metodología involucra a los estudiantes de manera activa en el proceso de</p>	<p>El CADI como campo de aprendizaje disciplinar ofrece un marco valioso para promover un aprendizaje integral y significativo. Al integrar diversas disciplinas y contextualizar el aprendizaje, se fomenta el desarrollo de competencias esenciales para la vida y se potencia la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes.</p> <p>Este enfoque no solo prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro, sino que también les brinda herramientas para convertirse en ciudadanos activos y comprometidos en su comunidad.</p>	<p>de enfrentar los desafíos del futuro con creatividad e innovación. Este enfoque educativo es fundamental para desarrollar individuos que no solo comprendan su entorno, sino que también estén motivados para transformarlo de manera</p>	<p>locales para que los estudiantes puedan trabajar en proyectos reales, lo que les permitirá aplicar sus conocimientos y fomentar la creatividad en un contexto real.</p> <p>Proyectos Comunitarios: Incluir proyectos que aborden necesidades de la comunidad, lo que no solo promueve la creatividad, sino que también desarrolla un sentido de responsabilidad social.</p> <p>8. Uso de Tecnología Herramientas Digitales: Incorporar tecnología en el proceso de aprendizaje, utilizando herramientas digitales que faciliten la investigación, la colaboración y la presentación de ideas creativas.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	---	---	---	--	--

						<p>Tolerancia a la Ambigüedad: Un estudiante creativo puede sentirse cómodo con la incertidumbre, manteniendo la calma ante situaciones ambiguas y explorando posibilidades sin la necesidad de tener respuestas definitivas.</p> <p>Autoexpresión : La habilidad de comunicar ideas y emociones de manera clara y original, a menudo a través de medios artísticos,</p>		<p>de la empresa para identificar cómo se implementaron las estrategias, qué desafíos surgieron y qué resultados se obtuvieron.</p> <p>Estudio de Políticas y Procedimientos: Evaluar los procedimientos internos para determinar si las prácticas establecidas favorecen o inhiben la eficiencia y la creatividad en el entorno empresarial.</p> <p>Diarios Reflexivos: Aprendizajes de los Líderes y Empleados: Revisión de los diarios donde gerentes o empleados registran sus reflexiones sobre el día a día empresarial, los éxitos y fracasos, y cómo podrían mejorar en el futuro.</p> <p>Diferencias Entre</p>	<p>aprendizaje, promoviendo la participación y el compromiso.</p> <p>Aplicación en CADI: Fomentar la participación activa de los niños en la toma de decisiones sobre su propio aprendizaje, permitiéndoles elegir actividades o proyectos que les interesen, contribuye a un aprendizaje más significativo.</p> <p>7. Evaluación Formativa</p> <p>Descripción: Se enfoca en el proceso de aprendizaje en lugar de solo en el resultado, proporcionando retroalimentación continua para mejorar el desempeño.</p> <p>Aplicación en CADI: Los educadores pueden utilizar observaciones, portafolios de</p>			<p>Innovación en la Enseñanza: Implementar plataformas digitales que permitan un aprendizaje flexible y que fomenten la creatividad, como el uso de simuladores empresariales o software de diseño.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	---	---	--	--	---

					<p>escritos o verbales. Los estudiantes creativos buscan formas únicas de expresar su visión.</p> <p>Estas habilidades en conjunto permiten que los estudiantes creativos no solo sobresalgan en campos artísticos, sino también en cualquier área en la que se requiera innovación, solución de problemas y pensamiento crítico aplicándolo.</p>			<p>Cuantitativos y Cualitativos: Se centran en datos numéricos y medibles que proporcionan información objetiva sobre la eficiencia, productividad, y rentabilidad. Permiten realizar comparaciones estadísticas y análisis de tendencias.</p> <p>Cualitativos: Se enfocan en las vivencias, percepciones y experiencias, proporcionando una visión más subjetiva y profunda sobre cómo se sienten los empleados, clientes o stakeholders respecto a las políticas, estrategias y prácticas de la empresa. Estos métodos permiten explorar aspectos</p>	<p>trabajos de los niños y reuniones con padres para evaluar el progreso de los estudiantes y ajustar la enseñanza según sea necesario.</p> <p>Integración de Metodologías en los CADI</p> <p>Al aplicar estas metodologías en los CADI, se busca crear un entorno de aprendizaje dinámico y estimulante que responda a las necesidades de desarrollo integral de los niños. Esto incluye:</p> <p>Fomentar la Curiosidad y el Interés: Al diseñar actividades que sean atractivas y relevantes para los niños, se estimula su deseo de aprender</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--	---	---	--	--

3	Carlos Arturo Narvaez Benvide s	Maestría	12	Electiva 1 - Redes Sociales y Gestión de Proyectos	Los 2 pero especialmente Electiva 1	Creación de contenidos Foros para el análisis de información Cocreación de publicidad para Redes	Identificación de necesidades de soluciones Proposición de soluciones Comunicación asertiva	Posibilidad de identificar las necesidades de otros Capacidad de proponer alternativas de solución Poder comunicarse asertivamente	En alta medida (no es clara la pregunta)	Cuestionarios Documentos con análisis según el tema Creación de contenido digital innovador	1. si lo conozco 2. Tema y los aspectos teóricos y la comparación de la aplicación en empresas reales	La creación de contenidos innovadores para las empresas La cocreación de publicidad para redes	Se pueden mejorar, por ello hay nuevas versiones	Electiva 1: me parece coherente Gestión de Proyectos: contacto con empresarios reales para asesorar
4	Alvaro Clavijo Gutiérrez	Especialista	10 años	Estadística I, Estadística II, Matemática Aplicada	En los CADI de Estadística	Para obtener resultados en el aprendizaje es importante ir de la mano de herramientas TIC, lo que permite mayor afianzamiento en los procesos investigativos.	Un estudiante creativo es el que va más allá de lo que los textos fundamenten, sea aquel estudiante que fomente su conocimiento con diversas herramientas.	Una de las características es que apoye su aprendizaje con herramientas TIC, y analice problemáticas de su entorno para dar soluciones.	El estudiante debe centrar su atención en la problemática local para luego llevarla a otras estancias.	Los avances tecnológicos han permitido que como gestores del conocimiento logremos evaluar desde cualquier punto de vista a nuestros estudiantes en los aspectos cualitativos y cuantitativos.	La metodología en los campos de aprendizaje se aplica de una manera cocreativa, colaborativa y competitiva.	En la utilización de recursos software apoyados en los procesos de análisis de información, depuración de la misma y resultados esperados.	Si claro se cumple en la formación de nuestros estudiantes.	Poder aplicar desde un contexto en la investigación estudios estadísticos que le permita recolectar, estructurar, depurar, analizar información de una problemática local.
5	Orlando Agudelo Dávalos	Maestría	2	Administración de la producción, Sistemas productivos, Formulación y evaluación de proyectos,	En los 4	A través de experiencias en el sector real.	Investigativo, imaginativo, arriesgado, visionario	Suele investigar mas allá del aula de clase, suele ver oportunidades y las expone regularmente, las consulta en diferentes niveles.	En alta medida ya que le da mas conocimiento del contexto	el desarrollo final de su trabajo de aula, las características de su trabajo y la completitud de las metas propuestas.	si, hace parte del PAD y así mismo se aplica a los CADI	Los trabajos que realizan en empresas del sector real	no totalmente, las estructuras aún presentan fallos como la claridad y la flexibilidad en la actualización de los contenidos.	La destinación de mas horas a para ampliar los aspectos creativos que los CADIS requieren

			fundamentos en administración											
6 z	Angélica María Escobar Martínez	Especialización, culminando Maestría	6 meses	Formulación y evaluación de proyectos	Formulación y evaluación de proyectos	Simulaciones, aprendizaje basado en problemas, aula invertida, trabajo cooperativo y colaborativo.	Pensamiento divergente, pensamiento crítico, iniciativa, resolución de problemas	Resiliencia y Persistencia, colaboración y cocreación innovadora	Una formación que transforme el entorno translocal está profundamente asociada con la creatividad que desarrollen los estudiantes, ya que se trata de un enfoque educativo que no solo se limita a impartir conocimientos, sino que busca capacitar a los estudiantes para que tengan un impacto significativo en diversos contextos, locales y globales, de tal manera que lo acerca a un entorno laboral y/o del mercado real, para cuando el se va en un futuro en ese entorno lo afronte con mayores competencias.	Autonomía en su aprendizaje, originalidad, aplicación de innovación en los conocimientos, Resiliencia y Persistencia, colaboración y cocreación innovadora	hay una valoración numérica que responde a las rubricas en cada actividad evaluativa, pero asociado a esa rubrica se hacen las apreciaciones cualitativas que sean necesarias que motiven a los estudiantes una mejora continua en su aprendizaje	Sí, la metodología en el campo del aprendizaje es esencial para orientar de manera efectiva el desarrollo de los Campos de Aprendizaje Disciplinar (CADI) en el área de Formulación y Evaluación de Proyectos. Relaciono y aplico diversas metodologías que favorecen un aprendizaje activo, reflexivo, y centrado en el estudiante, alineado con los principios del Modelo Educativo Digital Transmoderno (MEDIT).	Desde mi experiencia como gestor del conocimiento en el desarrollo de los Campos de Aprendizaje Disciplinar (CADIs) y los Planes de Aprendizaje Digital (PADs), considero que, en gran medida, estas estructuras cumplen con su función de formar estudiantes transhumanos, transdisciplinarios y creativos, aunque siempre existen áreas que pueden fortalecerse más teniendo en cuenta que hay cambios constantes en el mercado y en el contexto que hace necesarios ajustarlos.	Un aspecto fundamental para fomentar la creatividad es permitir que los estudiantes tengan espacios de experimentación donde puedan probar ideas y cometer errores sin el temor de ser penalizados por ellos. La creatividad se nutre de la libertad para explorar, y las mejores ideas a menudo surgen después de varios intentos fallidos.

7	dez	Maestría	6	Análisis financiero	En el análisis de datos utilizando diferentes herramientas en las que los estudiantes puedan crear y expresar su opinion	realizar analisis de datos de empresas del sector real, exploración de información	Espontaneidad, comunicación fluida	En alta medida, se logra ser creativo viviendo experiencias en diferentes entornos	Valoración de tareas que avanzan en el proceso.	Metodología campo de aprendizaje, viviendo experiencias relacionadas con entornos translocales	El argumento en el analisis de la información	Si	La comunicación asertiva.	
8	no	Maestría	7	Matemática financiera Administración Financiera Finanzas Internacionales Profundización en Análisis Financiero Profundización en Diagnóstico Financiero	Finanzas Internacionales Profundización en Diagnóstico Financiero	Análisis de casos como medio para llevar el aprendizaje a la resolución de problemas en el contexto real	es analítico, busca soluciones diferentes ante los problemas planteados.	Permite tener perspectiva de la realidad y la incidencia de la persona ante los problemas	Rubricas, evaluación simple y directa y retroalimentación diferida	Si los CADI están diseñados para que el MEDIT genere impacto en el proceso de formación y aprendizaje	La resolución de conflictos	Si	Vincular elementos prácticos	
9	TA	Especialización	4 años	Procesos Organizacionales I y II ; Comportamiento Organizacional	Si	En mis campos de aprendizaje , me gusta que los estudiantes se 'mojen las	Un estudiante creativo es alguien que ve el mundo con otros ojos, que es curioso,	Un estudiante creativo en el campo de aprendizaje es como un explorador inquieto. Siempre	Se podría imaginar un mundo donde los estudiantes no solo aprenden sobre diferentes culturas, sino que también colaboran con	Los métodos cualitativos, como la observación directa, entrevistas y análisis de documentos, permiten profundizar en las experiencias y	Si; Los principios de la administración se reflejan en la elección de las metodologías educativas en los CADIs. Al igual que en una organización,	Las experiencias en CADIs que más promueven la creatividad en los estudiantes suelen involucrar proyectos interdisciplinarios,	Los PADs y CADIs pueden contribuir a formar estudiantes más preparados para los desafíos del futuro, pero no garantizan la	La incorporación de tecnologías, la creación de ambientes creativos y la evaluación continua son elementos clave. Es

			onal y Simulación Gerencial	manos' y aprendan haciendo. Por eso, utilizo muchas actividades prácticas como simulaciones de empresas donde ellos toman las riendas y tienen que resolver problemas reales. También les pongo casos de empresas famosas para que analicen y discutan en equipo, así como proyectos grupales donde ponen en práctica todo lo que aprenden. Para hacer las cosas más divertidas y	flexible, imaginativo y que no tiene miedo a explorar nuevas posibilidades.	está buscando nuevas aventuras intelectuales, desafiando el status quo y proponiendo ideas originales. Es capaz de conectar conceptos de manera inesperada y encontrar soluciones innovadoras a problemas complejos. Su mente siempre está cambiando y ofreciendo nuevas perspectivas. En el campo de aprendizaje , se destaca por su curiosidad, su capacidad para colaborar y su disposición a tomar riesgos. Es un motor de cambio que transforma el aprendizaje en una experiencia emocionante y enriquecedora.	compañeros de otros países en proyectos reales. Esta conexión global no solo les enseña sobre el mundo, sino que también les abre la mente a nuevas formas de pensar y de resolver problemas. Al trabajar juntos en proyectos que tienen un impacto real, los estudiantes desarrollan una creatividad que va más allá de lo individual. Es como si cada estudiante fuera una pieza de un rompecabezas global, y al unirse con otros, crean un cuadro mucho más grande.	percepciones de los involucrados, identificando prácticas y barreras relacionadas con la creatividad. Por otro lado, los métodos cuantitativos, como encuestas y pruebas de desempeño, proporcionan datos numéricos sobre la frecuencia, variedad y eficacia de las actividades creativas.	la gestión del aprendizaje requiere de una planificación estratégica, una adecuada asignación de recursos y una evaluación constante de los resultados. Metodologías como el aprendizaje basado en proyectos permiten simular escenarios reales y desarrollar habilidades gerenciales en los estudiantes.	creación de productos culturales, juegos de roles, experimentación científica, diseño y construcción, resolución de problemas abiertos, uso de tecnologías creativas y participación en concursos. Estas actividades estimulan el pensamiento divergente, la flexibilidad, la originalidad, la elaboración y la fluidez, habilidades fundamentales para la creatividad	formación de individuos "transhumanos" en el sentido estricto del término. El éxito de estos modelos depende de diversos factores, como la calidad de la implementación, los recursos disponibles y el compromiso de todos los actores involucrados.	fundamental diseñar proyectos que permitan a los estudiantes aplicar sus conocimientos teóricos a situaciones reales, fomentando así el pensamiento crítico y la generación de ideas innovadoras. Además, la vinculación con el entorno empresarial a través de colaboraciones y concursos puede enriquecer la experiencia de aprendizaje y preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo laboral.
--	--	--	-----------------------------------	---	---	---	--	--	---	--	--	---

mantenerlos
motivados,
uso
plataformas
online con
juegos y retos
que los
desafían a
poner a
prueba sus
conocimientos
. Y claro, para
que sepan
cómo se
trabaja en el
mundo real,
los llevo a
visitar
empresas y
organizo
charlas con
profesionales
del sector.
Lo más
importante
para mí es
que aprendan
colaborando
unos con
otros. Por
eso, fomento
el trabajo
cooperativo y
las

					discusiones en clase. Además, les doy una retroalimentación constante para que sepan cómo van y puedan mejorar. En resumen, mi objetivo es que salgan de mis campos de aprendizaje con las herramientas necesarias para enfrentar los retos del mundo laboral.								
OCTAVIO MARENTES GONZALEZ	Maestría	6	Fundamentos de Administración del servicio Gestión de proyectos	Fundamentos de Administración	Videos y mesas de discusión Herramientas de síntesis (ej mapas e infografías) Películas. Socialización y análisis	Espontaneidad Innovador Recursivo	La práctica o experiencia, eso hace que el profesional tenga mayor desempeño	Cuando lleva el conocimiento teórico-técnico, lo aplica, lo adecua y lo mejora	Cuantitativo; Cuestionarios Cualitativo; videos, infografías y socializaciones	En las ciencias económicas y sociales se utilizan sobre todo casos empresariales	Creación y desarrollo de videos	Si, son el punto de partida, pero hay que ir más allá ya que hoy en día se cuenta con muchas herramientas y acceso a nueva información.	Se depende mucho de la mente flexible del Gestor de conocimiento

					También manuscritos								
NELSON ENRIQUE FONSECA	Maestría	10	EMPRENDIMIENTO	prácticas y estudios de caso	Las estrategias van dirigidas a formar para la vida, donde se utilizan rubricas de calificación	habilidad para la toma de decisiones	liderazgo	la creatividad surge a partir de necesidades, en el caso de los estudiantes, lo hacen por la calificación.	características de prototipo y rubrica para su valoración	muy poco, es confusa la metodología	eventos feriales y vitrinas comerciales	no	utilizar metodologías ágiles
Néstor Raúl Cuervo López	Maestría	6 años	Investigación de mercados Gerencia de marketing Marketing internacional Marketing de contenidos Psicología del consumidor digital	Todos los mencionados	Aprendizaje experiencial	Solución de problemas Trabajo en equipo Toma de decisiones	Análisis Síntesis Inferencia	Aprendizaje basado en problemas	Rubricas y formulario de evaluación	Establecer objetivos de las actividades propuestas, diseñar estrategias y generar resultados	Propuestas de estrategias, análisis y generación de soluciones	Medianamente	Libertad de cátedra Inclusión de nuevas tecnologías Análisis del entorno
Sonia Smith Niño Suárez	Maestría título obtenido 2018 Actualmente tesisista de	30	Legislación Laboral	Legislación Laboral y Comercial	Juego de roles Talleres Tu experiencia me interesa	Aplicar su entorno y su experiencia en el campo académico	Poder interactuar con sus compañeros Ser líder	No entiendo su pregunta	Rúbricas	Si, de acuerdo al acuerdo formación aprendizaje	Roles	Si	Varios de acuerdo la metodología del campo y lineamientos del MEDIT

		doctora												
14	María Cristina Velasquez	Maestría	13 años	Costos y presupuestos	Costos y presupuestos	Talleres didácticos y prácticos	Busca realizar mejor y diferente las actividades	Innovador	Estudiantes transformadores	A través de rubricas dependiendo de la actividad	Si.	El mercadillo de los costos	Si	Mejorar los procesos de libertad de cátedra
15	OLGA LUCIA GUZMA N PRIETO	Especialista	3 años	Contabilidad General, Costos y Presupuestos	Pienso que en los dos ya que la contabilidad y los costos van de la mano, por otra parte esto hace que los creadores de oportunidades pongan a prueba su conocimiento y lo apliquen en cada actividad, taller o problema que este asignado ya sea por el gestor del conocimiento y el aprendizaje en sus trabajos que algunos desempeñan	Para poder que se logre los objetivos con los estudiantes se realizan proyectos donde están incluida la practica del mismo, con casos reales. De igual forma se fomenta el trabajo en equipo y con los ejercicios prácticos que realizan fomentan su conocimiento y aprendizaje para cumplir el REA esperado	Es aquel estudiante que adquiere habilidades generales que le van a permitir desarrollarse en su vida profesional y personal, buscando siempre que el creador de oportunidades de la universidad adquiere competencias que le permiten enfrentar desafíos y dar solución efectiva a situaciones del contexto	El creador de oportunidades de la universidad adquiere competencias que le permiten enfrentar desafíos y dar solución efectiva a situaciones del contexto	El autoaprendizaje en los estudiantes fomenta el desarrollo de habilidades altamente competentes que les permiten adaptarse a diferentes contextos y de igual manera enfrentarse a retos y problemas reales.	En el metodo cualitativo se evalua el desempeño de los estudiantes en relación con el desarrollo y cumplimiento de los objetivos propuestos en cada una de las actividades desarrolladas en el CADIs a partir de esta evaluación, se lleva a cabo una medición numerica que refleja el progreso y la efectividad de los aprendizaje alcanzados.	Llegar a obtener el resultado esperando contemplado en el PAD	El La experiencia significativa fue el aprendizaje concreto que se realizó en un ámbito educativo para aportar al desarrollo integral de los creadores de oportunidades con el fin de consolidar aprendizajes significativos con el fomento de competencias esperadas en el REA. Logramos fortalecer las prácticas, y actividades a partir de la labor que se desarrollan en las aulas.resultado	De cierta manera si ya que en el transcurso del semestre se ve reflejado el aprendizaje y nos damos cuenta que el creador de oportunidades asume su rol y da cumplimentó a lo allí establecido.	• Fomentar un entorno colaborativo • Establecer un proceso de innovación estructurado • Cultivar una cultura de aprendizaje continuo

JOHN FITZGRALD FORER O SARMIENTO	Especialización	5	Legislación laboral, Legislación comercial, Legislación tributaria.	En los tres CADIs	La permanente investigación	La utilización de la tecnología en la investigación.	La utilización amplia de las diferentes redes sociales e inteligencia artificial para adquirir el conocimiento.	La utilización de la tecnología conlleva a la transformación del entorno tras local	Socialización permanente de los temas investigados que conlleva a debates entre estudiantes y gestos que complementan cada actividad del CADIs.	Si, y se aplica mediante la diferentes tecnologías.	La utilización de la inteligencia artificial	Si, es un método que permite al estudiante en forma permanente la consulta de investigación de cada CADIs que conlleva a que los temas vistos en los cursos se encuentren actualizados.	Ninguna ya que se esta utilizando permanentemente la tecnología en el desarrollo de cada curso.
EDGAR RAMIRO VILLAMIZAR BUENO	Maestría en Gerencia Profesional	Menos de un año	Responsabilidad social en las organizaciones	N/A	Referentes empresariales, investigación aplicada de manera general	Curiosidad Deseo de explorar, aprender y descubrir nuevos conceptos. Interés por hacer preguntas y buscar respuestas más allá de lo superficial.	Curiosidad Intelectual Deseo de aprender: Muestra interés en diversos temas y hace preguntas que van más allá de lo superficial. Exploración: Se siente motivado a investigar, experimentar y descubrir.	Exposición a Diversas Perspectivas Interacción Cultural: Al estudiar en un entorno translocal, los estudiantes se exponen a diferentes culturas, ideas y formas de pensar. Esta diversidad enriquece su perspectiva y estimula el pensamiento creativo. Colaboración Global: La posibilidad de colaborar con compañeros de diferentes lugares permite el intercambio de ideas	Cualitativos Observación Participativa Descripción: Observar a los estudiantes durante las actividades del curso para evaluar su participación y el uso de la creatividad. Objetivo: Recoger datos sobre el comportamiento y la interacción en un entorno real. Cuantitativos Pruebas de Creatividad Descripción: Aplicar pruebas reales y estandarizadas de	Con referencial reales y audiovisuales	Trabajos aplicados	No podría decir con la poca experiencia que tengo	Verificar de manera académica el saber que el aprendizaje está siendo apropiado por los estudiantes

								y enfoques innovadores.	creatividad, como el Test de Pensamiento Creativo de Torrance. Objetivo: Evaluar habilidades creativas específicas antes y después del curso.				
Oscar Vargas Rodríguez	Doctoranda en curso	3	Simulación gerencial; transferencia tecnológica en las organizaciones; sistemas de información gerencial	Transferencia Tecnológica en las Organizaciones	Experiencias formativas en el contexto social y empresarial de los estudiantes	pensamiento complejo y sus características inherentes	Propositivo, recursivo e innovador	Generación de soluciones a problemas y necesidades reales de su entorno con propuestas innovadoras acordes a dicha realidad	Los que contiene cada CADI, el cual se encuentra establecido en el plan de aprendizaje digital PAD (Diseño microcurricular acorde a la metodología campo de aprendizaje)	elaboración del PAD y desarrollo del CADI	Propuestas de aplicación tecnológica en empresas de la región, para la solución de un problema o necesidad de la misma	Si	Fomento del pensamiento complejo en todos los campos de aprendizaje

Clara Viviane Villalobos Moreno	Maestría en Administración de Organizaciones	2 años	Optimización Tecnológica - Sistemas de Información Gerencial - Investigación de mercados digitales y comercio y ventas online - Psicología del Consumidor	En los anteriormente descritos	<p>El MEDIT (Modelo Educativo para el Desarrollo Integral de la Tutela) implementa diversas estrategias metodológicas para facilitar el aprendizaje en los Centros de Atención para el Desarrollo Infantil (CADIs). Algunas de estas estrategias incluyen:</p> <p>1. Curiosidad: Los estudiantes creativos tienen un deseo innato de explorar y aprender. Hacen preguntas, buscan respuestas y no temen profundizar en nuevos temas.</p> <p>2. Originalidad: La capacidad de generar ideas nuevas y únicas es clave en la creatividad. Los estudiantes creativos pueden abordar problemas desde ángulos novedosos y proponer</p> <p>Esta es la</p>	<p>La creatividad en los estudiantes se puede definir a través de varias habilidades y características. Aquí hay algunas de las más relevantes:</p> <p>1. Pensamiento crítico: La capacidad de analizar información, cuestionar supuestos y evaluar diferentes perspectivas es fundamental para la creatividad.</p> <p>2. Pensamiento divergente: Esta es la</p>	<p>Al hablar de praxis educativa y creativa en los estudiantes, hay varias características que se pueden resaltar en un estudiante creativo. Estas incluyen:</p> <p>1. Curiosidad: Los estudiantes creativos tienen un deseo innato de explorar y aprender. Hacen preguntas, buscan respuestas y no temen profundizar en nuevos temas.</p> <p>2. Originalidad: La capacidad de generar ideas nuevas y únicas es clave en la creatividad. Los estudiantes creativos pueden abordar problemas desde ángulos novedosos y proponer</p>	<p>Una formación que transforme el entorno translocal puede tener una relación significativa con la creatividad de los estudiantes. Aquí hay algunas consideraciones sobre cómo esta conexión se puede dar:</p> <p>1. Exposición a Diversas Culturas: La naturaleza translocal implica el intercambio de ideas y prácticas entre diferentes contextos culturales. Esto puede enriquecer la perspectiva de los estudiantes, fomentando su creatividad al permitirles abordar problemas desde múltiples ángulos.</p> <p>2. Interdisciplinaria: Una formación que integra diferentes</p>	<p>Sí, conozco sobre metodologías en el campo del aprendizaje y su aplicación en diversos contextos, incluidos los (CADI).</p> <p>Las metodologías de aprendizaje pueden incluir enfoques como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo, y el aprendizaje personalizado. Cada una de estas metodologías tiene su propio conjunto de estrategias y prácticas que pueden ser adaptadas a las necesidades de los Estudiantes</p>	<p>La estructura de los Planes de Acción Didáctica (PADs) y los Currículos Abiertos de Aprendizaje Interdisciplinario (CADIs) tiene un papel crucial en la formación de estudiantes que puedan ser considerados transhumanos, transdisciplinares y creativos. A continuación, se presentan algunos puntos que justifican esta consideración:</p> <p>1. Aprendizaje Transhumano: La educación debería fomentar no solo el aprendizaje de conocimientos específicos, sino también el desarrollo de competencias que permitan a los estudiantes interactuar y adaptarse a un</p>	<p>Diseñar una propuesta metodológica que fomente la creatividad en los estudiantes del programa de Administración de Empresas en Fusagasugá, en alineación con los enfoques de los CADIs requiere considerar varios aspectos clave. A continuación, se presentan algunos de ellos:</p> <p>1. Enfoque centrado en el estudiante: La propuesta debe promover un aprendizaje activo, en el que los estudiantes sean protagonistas de su proceso. Esto puede incluir el uso de metodologías como</p>
---------------------------------	--	--------	---	--------------------------------	--	--	--	---	---	--	--

				<p>en la investigación y resolución de problemas reales, promoviendo el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades críticas.</p> <p>Enfoque Centrado en el Estudiante: Se fomenta la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, adaptando las actividades y contenidos a sus intereses y necesidades.</p> <p>Trabajo Colaborativo y en equipo**: Se fomenta la interacción</p>	<p>habilidad de generar múltiples ideas o soluciones a un problema. Un estudiante creativo puede pensar más allá de las respuestas habituales y encontrar conexiones inusuales.</p> <p>3. **Curiosidad**: Un fuerte deseo de aprender y explorar nuevas ideas, conceptos y experiencias alimenta la creatividad.</p> <p>4. **Flexibilidad**: La capacidad de adaptarse a nuevas</p>	<p>soluciones innovadoras.</p> <p>3. **Flexibilidad**: Son capaces de adaptarse a diferentes situaciones y ajustar sus enfoques cuando enfrentan obstáculos. Esta flexibilidad les permite experimentar con diversas ideas y técnicas.</p> <p>4. **Pensamiento crítico**: Los estudiantes creativos no solo generan ideas, sino que también evalúan y analizan su viabilidad. Pueden identificar patrones, hacer conexiones y formular juicios fundamentados sobre su trabajo.</p> <p>5. **Tolerancia a la</p>	<p>disciplinas puede inspirar a los estudiantes a hacer conexiones inesperadas entre conceptos. Esta flexibilidad en el pensamiento es un motor clave para la creatividad.</p> <p>3. **Resolución de Problemas Reales**: El enfoque en contextos translocales a menudo implica trabajar en problemas que afectan a comunidades específicas. Al involucrarse en la resolución de problemas reales, los estudiantes pueden desarrollar soluciones innovadoras y creativas que sean relevantes y aplicables.</p> <p>4. **Colaboración y</p>				<p>mundo en constante cambio. Los PADs y CADIs, al integrar diferentes áreas del saber, pueden incentivar la construcción de un pensamiento crítico y reflexivo, clave para formar individuos que estén preparados para las transformaciones que conlleva la era de la automatización y la inteligencia artificial.</p> <p>2. **Transdisciplinaria d**: Los CADIs, en particular, se diseñan para romper los límites tradicionales entre disciplinas, permitiendo a los estudiantes abordar problemas desde múltiples perspectivas. Esta forma de aprendizaje promueve habilidades para la colaboración, la innovación y la</p>	<p>colaborativo o el design thinking.</p> <p>2. **Interdisciplinaria d**: Fomentar la integración de diferentes disciplinas puede enriquecer la creatividad. Se puede invitar a expertos de diversas áreas para que impartan talleres o conferencias, lo que permitirá a los estudiantes tener una visión más amplia y diversa de los problemas que enfrentan.</p> <p>3. **Ambientes de aprendizaje flexibles**: Crear espacios físicos y virtuales que faciliten la colaboración y la experimentación, como aulas modulares o plataformas digitales interactivas, puede estimular la</p>
--	--	--	--	---	---	---	--	--	--	--	--	---

				entre los estudiantes a través de actividades grupales que desarrollan habilidades sociales y de comunicación.	situaciones y cambiar de enfoque cuando sea necesario es esencial para una mente creativa.	ambigüedad**: A menudo, la creatividad implica trabajar en la incertidumbre y aceptar que las respuestas no siempre son claras. Los estudiantes creativos pueden sentirse cómodos en situaciones ambiguas y no se desaniman fácilmente.	Trabajo en Equipo**: La interacción con compañeros de diversas partes del mundo puede fomentar el trabajo colaborativo. La diversidad de ideas y enfoques puede generar un ambiente donde surgen nuevas ideas y soluciones creativas.				implementación de soluciones creativas a problemas complejos, características de un enfoque educacional contemporáneo.	creatividad. Los CADIs pueden ser utilizados para desarrollar estos espacios de aprendizaje dinámicos.
				Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)**: Se integran herramientas tecnológicas que enriquecen el proceso educativo y permiten el acceso a recursos didácticos innovadoras	5. **Imaginación** : La habilidad para visualizar conceptos, escenarios o soluciones únicas es una característica clave de la creatividad.	6. **Pasión y motivación intrínseca** : Tienen un fuerte deseo de crear y aprender, lo que les impulsa a esforzarse más y a dedicarse a sus proyectos y aprendizajes.	5. **Desarrollo de Habilidades Críticas** : La formación que busca transformar el entorno suele enfatizar el pensamiento crítico. Los estudiantes que son capaces de cuestionar, analizar y reflexionar sobre su entorno son más propensos a desarrollar ideas creativas y originales.				3. **Creatividad** : La estructura de los PADs puede facilitar la creación de espacios donde la creatividad sea valorada y potenciada. Al ofrecer actividades que promuevan la exploración, el pensamiento divergente y la experimentación, se contribuye a la formación de estudiantes capaces de generar nuevas ideas y soluciones.	4. **Fomento de la experimentación** : Una metodología que permita a los estudiantes probar ideas, cometer errores y aprender de ellos es crucial. Se puede implementar la creación de prototipos, simulaciones de negocio o estudios de caso prácticos.
					6. **Autoexpresión** : Los estudiantes creativos a menudo pueden comunicar sus ideas de formas originales, ya sea a través	7. **Colaboración** : Muchos estudiantes creativos disfrutan trabajando en equipo. La	6. **Aplicación Práctica** : La creatividad no solo se				4. **Formación Integral** : Tanto los PADs como los CADIs pueden contribuir a una educación integral	5. **Realimentación continua** : Establecer un sistema de retroalimentación constante donde los estudiantes puedan recibir opiniones constructivas sobre sus ideas y trabajos les permitirá mejorar

						<p>de la escritura, el arte, la música o cualquier otra forma de expresión.</p> <p>7. **Colaboración**: Trabajar bien con los demás y compartir ideas en un entorno grupal puede enriquecer el proceso creativo.</p> <p>8. **Resiliencia**: La capacidad de persistir a pesar de los fracasos y aprender de ellos es crucial para el proceso creativo.</p>	<p>interacción con sus compañeros puede enriquecer sus ideas y fomentar un ambiente de aprendizaje dinámico.</p> <p>trata de idear conceptos nuevos, sino también de ponerlos en práctica. Un enfoque translocal puede permitir a los estudiantes experimentar y experimentar con sus ideas en contextos más amplios y variados.</p> <p>En resumen, una formación que transforma el entorno translocal no solo fomenta habilidades creativas, sino que también proporciona un marco valioso para que los estudiantes utilicen su creatividad de manera práctica y significativa. Esta formación puede equiparlos para ser agentes de cambio en sus comunidades y más allá.</p>				<p>que no solo se centre en el contenido académico, sino también en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Esto es esencial para formar individuos equilibrados que puedan enfrentar los desafíos de un entorno complejo y diverso.</p> <p>5. **Adaptabilidad y Aprendizaje Continuo**: En la actualidad, la capacidad de aprendizaje continuo es fundamental. Las estructuras de los PADs y CADIs están diseñadas para ser flexibles y adaptables, lo que permite a los estudiantes personalizar su proceso de aprendizaje y responder a las demandas de un</p>	<p>y refinar su pensamiento creativo.</p> <p>6. **Uso de tecnología**: Incorporar herramientas tecnológicas que faciliten la creatividad, como software de diseño, plataformas de colaboración en línea y recursos multimedia.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	---

9. ****Juego y experimentación****: Disfrutar del proceso de juego y pruebas permite a los estudiantes explorar ideas sin miedo al error.

10. ****Empatía****: Comprender y considerar las perspectivas de los demás puede inspirar ideas creativas y soluciones innovadoras.

Fomentar estas habilidades en los estudiantes puede contribuir significativamente a su desarrollo

mundo laboral en evolución.

En resumen, tanto los PADs como los CADIs, si son implementados de manera efectiva, pueden cumplir su función de formar estudiantes transhumanos, transdisciplinarios y creativos, fomentando un aprendizaje más holístico y pertinente a las necesidades del siglo XXI.

						creativo y les puede equipar mejor para abordar desafíos en el futuro.							
Héctor Adolfo Ochoa Martínez	Maestría	5	<p>Financiero, administración financiera, finanzas internacionales, profundización en análisis y administración financiera, profundización en gestión financiera</p>	<p>En todos ya que el estudio de las casuísticas les permite a los estudiantes analizar, comprender y diagnosticar problemas financieros de las organizaciones las causas y efectos de la toma de decisiones</p>	<p>Talleres colaborativos, casos a ser desarrollados en grupo donde la teoría y la practica se evidencian en su desarrollo, la investigación de temas y ensayos de temas complejos que deben</p>	<p>El que con los mismos datos, herramientas utilizadas por el grupo ahonda en investigación y propone alternativas de solución a problemas financieros de las organizaciones s.....</p>	<p>El saber hacer, el saber desarrollar, el saber interpretar los datos e indicadores, el que sabe de forma unificada la situación de la empresa de forma sistémica y toma decisiones correctas</p>	<p>El aprender a ver las causas y determinar los efectos ya sean negativos o positivos hará que el estudiante en su vida profesional impacte de forma positiva en las organizaciones utilizando las herramientas necesarias entenderá cuál es la dirección que debe tomar siempre la organización</p>	<p>Comprensión y manejo de temas en el desarrollo de exposiciones, además de las rúbricas en presentación de investigaciones y cuantitativamente la evaluación directa del desarrollo de un taller, desarrollo de fórmulas, obtención de indicadores, su interpretación unitaria y grupal y su diagnóstico y toma de decisiones</p>	<p>La investigación de conceptos, la explicación teórica, el acompañamiento en la comprensión de cuentas y su ubicación en los estados financieros, en el desarrollo de fórmulas y la obtención e interpretación de indicadores y datoslecturas y videos de casos de actualidad en bolsa de valores, riesgos financieros</p>	<p>Investigaciones y exposiciones de los procesos de importación y exportación. Exposiciones finales donde se hace un análisis de la situación financiera actual de una organización y la toma de decisiones para mejorar la situación general de la organización</p>	<p>Si</p>	<p>La investigación (causas y efectos), y La práctica desde mi área son muy importantes.</p>

					entender en la actualidad económica y financiera mundial					soberanos y genericos que le permitirá tener fuertes conocimientos			
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Anexo 3 Nota de confidencialidad.

En cumplimiento de los principios éticos que rigen la investigación educativa y de acuerdo con las normas institucionales de la Universidad de Cundinamarca, se declara que toda la información recolectada durante el desarrollo de este estudio fue tratada con estricta confidencialidad.

Los participantes —gestores del conocimiento y creadores de oportunidades del Programa de Administración de Empresas— fueron informados sobre los objetivos y alcances de la investigación, otorgando su consentimiento informado de manera voluntaria.

Los datos obtenidos a través de entrevistas, observaciones y documentos fueron utilizados exclusivamente con fines académicos y de investigación, garantizando el anonimato de los participantes mediante el uso de códigos alfanuméricos (por ejemplo, E1, E2, E3).

Los registros digitales, audios y transcripciones fueron almacenados en dispositivos protegidos con contraseña, accesibles únicamente para la investigadora principal. Los archivos sensibles y la matriz de análisis en NVivo fueron resguardados bajo las normas de protección de datos vigentes, conforme a la Ley 1581 de 2012 sobre Habeas Data en Colombia.

Al concluir el proceso de análisis, los datos serán conservados por un periodo máximo de cinco años para efectos de verificación académica, y posteriormente eliminados de manera segura.

De esta manera, se garantiza la integridad, confidencialidad y uso ético de toda la información obtenida, en concordancia con los principios de respeto, beneficencia y justicia que orientan la investigación educativa.

