

La Creatividad y el Emprendimiento en la Enseñanza Universitaria de Hoy

Creativity and Entrepreneurship in Higher Education Today

Marjorie Jessenia Calderón Zamora

Magíster en Finanzas y Comercio Internacional. Especialista en Diseño Curricular por Competencias. Doctorante en Ciencias Pedagógicas de la Universidad Oscar Lucero Moya de Cuba. Profesora titular de la Carrera de Comercio Exterior, Facultad de Economía, Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, Ecuador. Coordinadora de Desempeño Profesor de la Uleam. marjorie.calderon@uleam.edu.ec., marjoriecz@hotmail.com

Para citar este artículo:

Calderon, M. J. (2014). La creatividad y el emprendimiento de la enseñanza universitaria de hoy. Escenarios, 12(2), 64-75.

Recibido: Junio 10 2014

Aceptado: Julio 20 2014

RESUMEN

El objetivo es promover la creatividad en las actividades de los profesores para fomentar el emprendimiento de los estudiantes universitarios, utilizando la tecnología computacional con un enfoque participativo y constructivo por conocimientos, permitiendo participar al estudiante como agentes de cambio en su entorno social y ser creadores de centros de trabajo para otras personas mediante la relación teoría – práctica desde el paradigma interpretativo. Con una investigación a nivel descriptiva, se trianguló la información recolectada mediante una actividad habitual del entorno empresarial, considerando las exigencias de la labor profesional que deben enfrentarse los estudiantes. En este propósito, se propone la aplicación de tareas docentes, por su carácter mediador, son parte fundamental del proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que además de estar basadas en casos o situaciones reales, fomenta actitudes estratégicas y motiva a los educandos a indagar en soluciones creativas, así también en la búsqueda de nuevas oportunidades para promover el crecimiento socioeconómico de la sociedad, desarrollando habilidades y actitudes de un emprendedor.

Palabras clave: Creatividad, emprendimiento, tarea profesor, tecnología computacional.

ABSTRACT

The objective is promote creativity in the teaching activities to foster entrepreneurship among university students using computer technologies in a participatory and constructive knowledge, allowing participation to students as agents of change in their social environment and be creators of workplaces to other people by relating theory - practice from the interpretive paradigm. With a descriptive level research, information collected through a regular activity of the business environment, considering the demands of the professional work that students must face triangulated. In this way, the applications proposes teaching duties, for his mediator character, are fundamental part of the teaching - learning, as well as being based on actual cases or situations, encourages strategic attitudes and motivates learners to investigate creative solutions, and seeking new opportunities to promote socio-economic growth of society, developing skills and attitudes of an entrepreneur.

Key words: Creativity, entrepreneurship, teaching task, computer technologies.