

CAPITULO 2: EMPRENDIENDO EL FUTURO: PLAN DE CAPACITACIÓN EN HABILIDADES DE EMPRENDIMIENTO CON TIC EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO

Autores:

Nathaly Bohórquez Cruz, Mgtr.

Magister en Tecnología e Innovación Educativa.

Universidad ECOTEC.

nbohorquez@mgs.ecotec.edu.ec

Julia Villacreses Cantos, Mgtr.

Magister en Educación Superior.

Universidad ECOTEC.

jvillacreses@ecotec.edu.ec

2.1. Introducción

La Unidad Educativa Bilingüe Nuevo Mundo es una institución con 40 años de trayectoria, se encuentra ubicada en el km 2 ½ Vía La Puntilla, cantón Samborondón, provincia de Guayas - Ecuador. Sus fundadores: Dra. Patricia McTeague, Dra. Sonia Rendón, Mgtr. Rodolfo Rendón, continúan siendo hoy en día los directivos manteniendo así una misma línea filosófica a través del tiempo. Nuevo Mundo ofrece servicios educativos acorde al currículo nacional al tiempo que imparte los tres programas del Bachillerato Internacional desde Primero de Básica hasta Tercero de Bachillerato, siendo estos: PEP, PAI, BI. La institución cuenta con aproximadamente 1500 estudiantes de un nivel socioeconómico medio-alto y alto, de los cuales la promoción de tercero bachillerato representa el 7,67%.

La necesidad de desarrollo de habilidades de emprendimiento e innovación es causada por el ritmo acelerado en el que el mundo está cambiando. Algunas de estas habilidades son: trabajo colaborativo, discurso en público, presentaciones

Innovación Educativa y Desarrollo de Habilidades en el Siglo XXI: Estrategias, Capacitación y Transformación Digital en la Educación

efectivas, recolección y análisis de datos, uso de redes sociales y medios digitales como herramienta de movimiento de masas, resolución de conflictos entre los diferentes grupos de interés, ingenio y curiosidad, ciclo del producto, pensamiento creativo, entre otras. La incertidumbre del futuro y la constante transformación sin precedentes busca modelar un sistema de innovación diseñado acorde a las necesidades actuales.

A una escala mundial, de acuerdo con el reporte Global Entrepreneurship Monitor (GEM) en el 2020, 9 de 46 países estudiados acordaron que la pandemia representó un gran número de nuevas oportunidades de negocio gracias a las herramientas digitales, en el 2021 esta cifra se incrementó a 15 de 47 países (2020). En América Latina, el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) reconoce que existe una alta tasa de emprendimiento en la región, al mismo tiempo que enfatiza en la baja expectativa de éxito de estos dado los bajos niveles de innovación tecnológica, por lo que la oferta de startups con alto potencial continúa siendo reducida (Jaramillo, 2021). Según señala Marta Cruz (2022), cofundadora del fondo de inversiones NXP Ventures, el ambiente emprendedor e innovador ha despertado el interés de los inversionistas de capital de riesgo que buscan portafolios para apostar por el progreso de emprendedores con bases sólidas y prometedoras. De acuerdo con el Global Innovation Index (GII), Ecuador se ubica en el puesto número 91 de 132 países y el puesto 12 de las 18 economías latinoamericanas, siendo las principales razones la falta de instituciones, sofisticación de los negocios, investigación y talento humano especializado (Boza Valle et al., 2020)

Los retos a los que los emprendedores de ahora se enfrentan son básicamente dados por la escasa o nula enseñanza sobre emprendimiento durante la etapa escolar. Las habilidades necesarias simplemente no han sido instauradas para la identificación de problemas puesto que el modelo educativo tradicional se encamina a solucionar problemas ya planteados. Es por ello por lo que la propuesta surge a raíz de una problemática y contexto social en nuestro país donde el porcentaje de emprendimiento es de 29,6% siendo este el más alto en la región andina. La institución educativa cuenta con una base de datos de exalumnos donde se registra

Innovación Educativa y Desarrollo de Habilidades en el Siglo XXI: Estrategias, Capacitación y Transformación Digital en la Educación

información relevante sobre la vida de los estudiantes una vez que se gradúan del colegio, de ellos el 17% al mismo tiempo que cursa una carrera universitaria, emprende algún tipo de negocio. Los programas escolares son una vía esencial para brindar educación sobre generación de fuentes alternas de financiamiento y autosuficiencia financiera siendo la principal forma el emprendimiento.

Este proyecto educativo está orientado al desarrollo personal de los estudiantes y diseñado para apoyar la provisión de educación sobre herramientas digitales para futuros emprendedores desde los colegios ecuatorianos.

El éxito del emprendimiento de un adolescente de 17 años aborda temas que brindan soluciones a algunas de las preguntas más comunes que los padres, las comunidades, los educadores, los planificadores de programas, los administradores escolares, entidades financieras y los gobiernos pueden tener sobre la educación financiera en los colegios. Es así como surge la propuesta de plan de capacitación para desarrollar habilidades de emprendimiento mediante el uso de herramientas digitales en los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa Bilingüe Nuevo Mundo período lectivo 2022–2023.

La educación con base en el emprendimiento es multidimensional e implica una amplia línea de habilidades de autogestión y autonomía, así como objetivos SMART, el logro de mejores relaciones interpersonales y comunicación efectiva. En una entrevista sostenida para Diario Expreso, Guillermo Maldonado, presidente y fundador del Club de Emprendedores en Ecuador aseveró que existen cinco aspectos clave que el país debe tomar en cuenta: educar más a la población implica una menor tasa de desempleo, la necesidad inminente de negocios que trascienden en el tiempo, posibilidades de crecimiento y expansión, desarrollo aptitudes para la innovación y mayor uso de tics (Tomalá, 2021).

De esta manera, estudiantes de todos los estratos socioeconómicos pueden beneficiarse de emprender sus propios negocios y crear oportunidades que fomenten el comercio justo, las prácticas sostenibles, la justicia social, la confianza,

estableciendo modelos de negocio digitalizados y efectivos con la ayuda de las TIC para así disminuir el impacto negativo externo causado por la incertidumbre económica y agitación política.

El objetivo de la investigación es diseñar e implementar un plan de capacitación para desarrollar habilidades de emprendimiento mediante el uso de las TICs en los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa Bilingüe Nuevo Mundo período lectivo 2022–2023.

2.2. Estrategias y Acciones

Para lograr el objetivo general y los objetivos específicos se requiere principalmente la participación activa de los siguientes actores y grupos de interés: Directivos, Consejo Ejecutivo, Coordinador de Proyectos Estratégicos, inversionistas, padres de familia, estudiantes de tercero de bachillerato. El diseño e implementación involucra un proceso de análisis, selección y planeación cuidadosa de los contenidos a ser impartidos junto con las herramientas tecnológicas a ser usadas de manera que se esquematice un syllabus que siga un orden lógico y práctico a través del entorno virtual de aprendizaje Moodle que proveen los conocimientos y las herramientas necesarias para tangibilizar ideas de negocio en startups digitalizados.

Barrera, M. & et al. (2021) sostienen que la aplicación de las metodologías activas contribuye al desarrollo de competencias integrales, favoreciendo la autonomía, confianza y el aprendizaje significativo crítico en los estudiantes. Algunas de las metodologías activas planificadas para esta capacitación se presentan a continuación junto con las competencias que se esperan alcanzar en los participantes:

Aprendizaje basado en retos

El enfoque principal de las propuestas de negocio debe estar encaminado a responder las necesidades de los Objetivos del Desarrollo Sostenible establecidos (Ver Figura 1) en la Agenda 2030 de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), esto implica un reto al momento de combinarlo con las tendencias de mercado

Innovación Educativa y Desarrollo de Habilidades en el Siglo XXI: Estrategias, Capacitación y Transformación Digital en la Educación

vigentes, así como las necesidades y deseos a satisfacer de los potenciales clientes. El fomento de la consciencia global es la competencia derivada de este reto.

Figura 1.

Agenda 2030: Objetivo del Desarrollo Sostenible.



Estudio de caso

El estudio de caso de la compañía EcoWiBlock, creadores de la madera plástica, muestra una situación de la vida real donde los estudiantes pueden evidenciar conceptos mientras aplican los contenidos y establecen conexiones.

Aprendizaje basado en proyectos

Al finalizar el curso, los estudiantes participarán de una feria de emprendimiento en la que se exponga la resolución a una problemática de índole actual donde se logre demostrar la practicidad y aplicabilidad de los contenidos impartidos en la capacitación. Las habilidades de autogestión, cooperación e innovación son las competencias principales esperadas de esta metodología.

Sesión experimental

Para demostrar la confiabilidad y viabilidad del proyecto, los estudiantes serán capaces de diseñar y desarrollar un producto mínimo viable (prototipo) que refleje su creatividad al materializar una idea. De igual manera, la preparación de un

Innovación Educativa y Desarrollo de Habilidades en el Siglo XXI: Estrategias, Capacitación y Transformación Digital en la Educación

discurso persuasivo que demuestre sus competencias de comunicación lingüística y magnifique las habilidades de emprendimiento.

Blended learning (b-learning)

La combinación de Moodle como Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) junto con encuentros presenciales dinamizan el proceso de aprendizaje y ofrecen lo mejor de ambas modalidades. Los estudiantes desarrollan competencias digitales referentes a las nuevas tecnologías y responsabilidad en la utilización de las fuentes de información.

Limitaciones

- La ejecución del proyecto y cumplimiento de los tiempos depende en gran medida de la autorización de los directivos, coordinadores y jefes. La realización de la capacitación conlleva más tiempo si se considera que en muchos casos se sugieren cambios y modificaciones que puedan retrasar su aprobación.
- A priori, se conoce que el mayor peso de los aspectos limitantes del proyecto está centrado en los recursos tecnológicos (laboratorios) y su disponibilidad al 100%. Se prevén fallos y retrasos en los dispositivos, lo que podría desacelerar el curso normal de las actividades previamente planificadas, ocasionando la reestructuración del cronograma.
- Posible sesgo en la retroalimentación de ideas de negocio dada la falta de justificación o argumentación del estudiante.
- Propuestas de idea de negocios con potencial de éxito podrían estar siendo rechazadas de entrada si no cumplen con ninguno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- La capacitación considera únicamente a la promoción de tercero de bachillerato como grupo objetivo, dejando de lado a estudiantes de segundo de bachillerato.
- Complicaciones en el uso de la plataforma Moodle

Innovación Educativa y Desarrollo de Habilidades en el Siglo XXI: Estrategias, Capacitación y Transformación Digital en la Educación

- El tiempo resulta un desafío puesto que se deben cumplir plazos y metas, paralelo al ritmo de aprendizaje del estudiante.
- Probabilidad de deserción del proyecto por parte del participante debido a múltiples razones: viaje, enfermedad, disponibilidad de tiempo, actividades extraordinarias.

Cronograma

En la Tabla 1 se detalla el listado de actividades a seguir para el alcance de los objetivos.

Tabla 1.

Cronograma actividades del proyecto de capacitación “Semillero Digital”

I Etapa

Agosto 1-18

- Solicitar aprobación y autorización a Coordinación de Proyectos Estratégicos
 - Analizar el mercado
 - Preparar contenidos de metodología a ser aplicada
 - Preparar la lista de herramientas tics usadas por *startups* exitosos (*benchmarking*)
 - Revisar enfoque y abordaje de cada herramienta
 - Diseñar módulos de formación:
 - Módulo 1: Negocios y ambiente empresarial del siglo XXI
 - Módulo 2: Herramientas digitales aplicadas a los emprendimientos
 - Módulo 3: Del papel a la vida real
 - Planificar un cronograma para cada uno de los módulos de la capacitación
 - Plantear y diseñar propuesta
 - Presentar la propuesta a los directivos y Coordinación de Proyectos Estratégicos
-

**Innovación Educativa y Desarrollo de Habilidades en el Siglo XXI: Estrategias,
Capacitación y Transformación Digital en la Educación**

II Etapa

Agosto 19-22

- Encuesta de interés sobre la capacitación para analizar la viabilidad de la propuesta
 - Análisis de resultados de la encuesta
-

III Etapa

Agosto 23-24

- Realizar modificaciones y adaptaciones a la propuesta de acuerdo con los resultados de la encuesta
 - Aprobación del proyecto
-

IV Etapa

Agosto 24 - septiembre 8

- Enviar circular informativa a representantes y/o padres de familia
 - Establecer un espacio informativo de preguntas y respuestas en la plataforma Bloomz dirigido a representantes para despejar dudas sobre la capacitación
-

V Etapa

Septiembre 15 - octubre 21

- Encuesta de diagnóstico sobre conocimientos previos
 - Ejecutar los módulos:
 - Módulo 1: Negocios y ambiente empresarial del siglo XXI
 - Módulo 2: Herramientas digitales aplicadas a los emprendimientos
 - Módulo 3: Del papel a la vida real
-

Innovación Educativa y Desarrollo de Habilidades en el Siglo XXI: Estrategias, Capacitación y Transformación Digital en la Educación

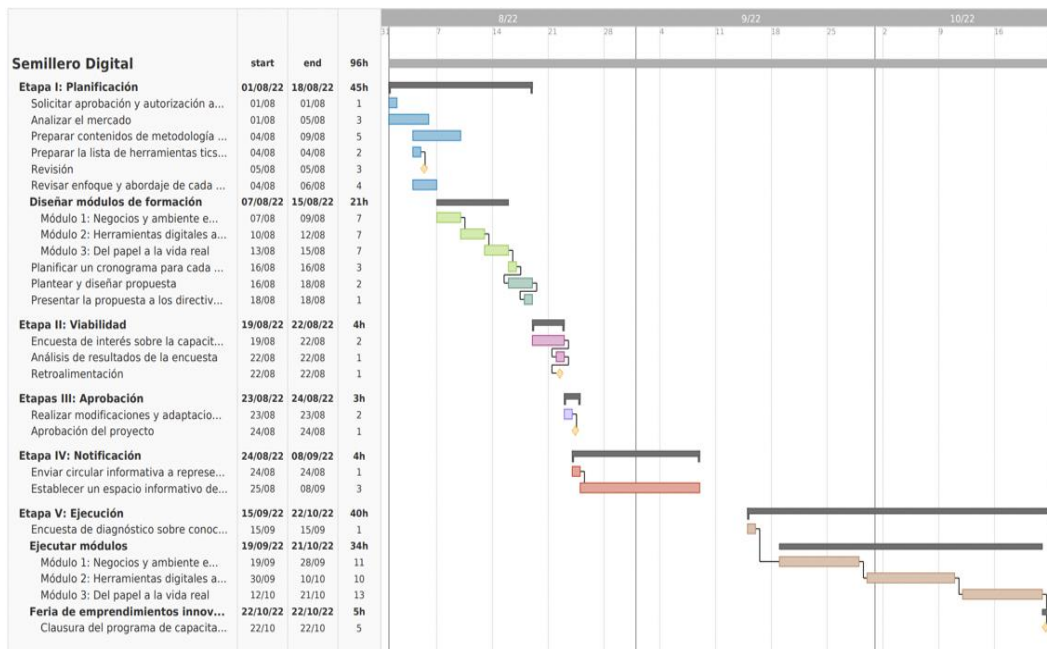
- Feria de emprendimientos innovadores con empresarios e inversionistas invitados “Semillero Digital”: clausura del programa de capacitación:

Nota: La tabla 1 muestra la propuesta de proyecto dividida en etapas junto a sus fechas tentativas con su respectiva duración.

Gantt Chart

Figura 2.

Gantt Chart actividades del proyecto "Semillero Digital".



La Figura 2 muestra la representación visual del plan de acción, actividades del proyecto, fecha de inicio, fecha final, horas, días, duración, actividades antecedentes y consecuentes.

Recursos para llevar a cabo el proyecto

En la Tabla 2 se muestran los recursos categorizados como materiales, humanos y técnicos, junto a una breve descripción.

**Innovación Educativa y Desarrollo de Habilidades en el Siglo XXI: Estrategias,
Capacitación y Transformación Digital en la Educación**

Tabla 2.

Planeación de recursos del proyecto.

Recursos materiales	Fuente de financiamiento
118 folletos	Presupuesto Anual del Departamento de Proyectos Estratégicos - Solicitud de compra/pago a Departamento Financiero
Libreta de apuntes	Stock de material corporativo disponible - Solicitud a Suministros
Recursos humanos	Rol
Ing. Nathaly Bohórquez	Líder del proyecto “Semillero digital” y capacitadora
Ing. Karla Caicedo	Coordinadora Proyectos Estratégicos
Ing. Martha Bohórquez	Jefa Departamento de Tecnología
Tnlgo. Juan Xavier Guerrero	Asistente de laboratorio
Mgtr. Pollet Parra	Docente Escuela de Negocios
115 estudiantes 3ero Bach.	Grupo objetivo
Recursos técnicos	Actividad
Plataforma Moodle	Entorno Virtual de Aprendizaje
Plataforma Bloomz	Comunicación con padres de familia
Google forms	Formulario de inscripción
Diapositivas digitales	Comité a cargo del proyecto
Teatro del colegio	Solicitar autorización a Departamento de Tecnología

Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA)

Moodle es la herramienta de entorno virtual de aprendizaje de código abierto elegida para llevar a cabo el desarrollo de la capacitación en habilidades de emprendimiento mediante el uso de las TIC en los estudiantes de tercer año de bachillerato en la

Innovación Educativa y Desarrollo de Habilidades en el Siglo XXI: Estrategias, Capacitación y Transformación Digital en la Educación

Unidad Educativa Bilingüe Nuevo Mundo período lectivo 2022–2023. Fidalgo-Blanco & et al. (2019) enfatizan en que “su flexibilidad -Moodle- la hace una plataforma idónea para fomentar el cambio metodológico en el aula y facilitar el constructivismo social”. En un estudio realizado por la Universidad de Castilla-La Mancha, se indagaron en los beneficios sobre la plataforma y las opiniones de los usuarios (docentes y estudiantes), los resultados mostraron que su mayor fortaleza yace en el intercambio de información, lo que se refleja en el grado de satisfacción elevado de los estudiantes (Sánchez-Santamaría & et al, 2020).

De esta manera, el diseño y estructura de la esta propuesta se basa en la elaboración de un programa de capacitación para desarrollar habilidades de emprendimiento mediante el uso de las TICs que consta de tres módulos y cada módulo de cinco sesiones con una duración total de 40 horas para los 115 estudiantes de 3ero de Bachillerato (16-18 años) como plan piloto, con una duración de 8 semanas en la plataforma Moodle (Ver Tabla 3). Entre las herramientas tecnológicas a usarse se encuentran las siguientes: Google workspace, mentimeter, miro, lucidchart, videos, foros, Edit.org, wheel of names, Canva, padlet, Ola click, Metricool, Micromentor y Zoom Meetings.

Tabla 3.

Estructura y organización de los temas de la capacitación en Moodle

Módulo 1: Negocios y ambiente empresarial del siglo XXI	
Sesión 0	Encuesta de diagnóstico por medio de Google Forms
Sesión 1	Objetivos del desarrollo sostenible en Miro/Lucidchart
Sesión 2	Diseño modelo de negocios con Edit.org
Sesión 3	Guía: experimentos y finanzas
Sesión 4	Lienzo de la Propuesta de Valor
Sesión 5	Business Model Canvas

**Innovación Educativa y Desarrollo de Habilidades en el Siglo XXI: Estrategias,
Capacitación y Transformación Digital en la Educación**

Módulo 2: Herramientas digitales aplicadas a los emprendimientos

Sesión 6	Herramienta digital para creación de contenido: CANVA
Sesión 7	Herramienta digital para elaborar catálogo digital: Ola Click
Sesión 8	Herramienta digital de pago en línea: Payphone
Sesión 9	Herramienta digital de gestión de redes sociales: Metricool
Sesión 10	Herramienta digital de asesoría financiera: Micromentor

Módulo 3: Del papel a la vida real

Sesión 11	Caso de estudio: Ponencia EcoWiBlock
Sesión 12	Prototipado: Producto Mínimo Viable (PMV)
Sesión 13	Pitch Elevator
Sesión 14	Informe escrito de proyecto
Sesión 15	Feria de emprendimiento

Evaluación preliminar de la propuesta

El plan de formación estará estructurado en tres módulos de cinco capítulos cada uno. El objetivo principal de los módulos es aportar conocimiento a los estudiantes en un orden práctico, secuencial y lógico para el posicionamiento de un startup digitalizado e innovador, de manera que la información sea digerible. Para poner en marcha la propuesta se realizó una encuesta de evaluación preliminar (Ver Apéndice A) a una muestra de 51 estudiantes de la población total de 115 de Tercero de bachillerato para medir el interés y conocimientos clave en cuanto a la temática que se propone. La encuesta mostró un indicio muy positivo, puesto que el 66,7% de los estudiantes encuestados conoce de la existencia de los Objetivos del Desarrollo Sostenible, así como su claro entendimiento sobre las áreas de trabajo de estos. La mayoría desconoce sobre el lienzo de la propuesta de valor, el business model canvas y el pitch elevator, lo cual representa una gran oportunidad

Innovación Educativa y Desarrollo de Habilidades en el Siglo XXI: Estrategias, Capacitación y Transformación Digital en la Educación

para impartir esta metodología en la capacitación. El 39,2% de estudiantes que asegura tener una idea de negocio y que no ha logrado materializar, junto con el 27,5% que mencionan que tal vez tienen esta idea de negocio demuestra el interés por emprender. Los factores que lideraron la lista de limitantes para emprender fueron: a) desconocimiento sobre las tendencias de mercado, b) falta de capital inicial, c) desconocimiento sobre finanzas; dando cabida a diseñar los módulos cubriendo este enfoque. Finalmente, la encuesta arrojó datos valiosos, puesto que el interés por conocer una metodología que permita llevar a la realidad la idea de emprendimiento y aprender a usar herramientas digitales gratuitas tuvo un 76,5% de aceptación.

La propuesta claramente expone un tema relevante para el contexto social y se establecen sus objetivos generales y específicos. El tema es de interés y la justificación es clara para el objeto de estudio, la metodología explica la estructura de la propuesta, el listado de recursos disponibles y necesarios, así como los participantes y su rol, las herramientas e instrumentos a usarse. La metodología presenta un enfoque práctico lo que permite estructurar un juicio significativo frente a la problemática al mismo tiempo que se toma un curso de acción y se encamina al estudiante a la materialización de su idea. La factibilidad del proyecto es medida mediante la predisposición, accesibilidad y compromiso de cada uno de los participantes, así como de los encargados del proyecto.

La capacitación está diseñada para proveer una vía de acción para disminuir el porcentaje de emprendimientos que solo se quedan en papel y lápiz. El nivel de asistencia del proyecto ha sido considerado en el análisis, para ello se contará con las personas encargadas (ver Tabla 2) de dar servicios de apoyo y asistencia durante la capacitación, así como en el proceso de asignación y evaluación de los recursos, que se desglosan en tres categorías, y su respectiva fuente de financiamiento, alineando así los factores calidad-precio. La meta a futuro es que la propuesta resulte en un artículo de calidad publicable y la capacitación pueda ser impartida a otros grupos objetivo: docentes y estudiantes de otros niveles, esto será evaluado a través de una encuesta de satisfacción (ver Apéndice B).

Innovación Educativa y Desarrollo de Habilidades en el Siglo XXI: Estrategias, Capacitación y Transformación Digital en la Educación

Además de la revisión literaria, dentro de las actividades se plantea que los estudiantes presenten sus proyectos en una feria y obtengan un certificado de participación en el curso, se estudiará la factibilidad de obtener el aval de la institución de educación superior con la que el colegio recientemente renovó convenio, de esta manera dar realce a la labor de este plan de formación en educación empresarial impartido a los estudiantes de 3ero de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Nuevo Mundo año lectivo 2022-2023. De esta forma, se determina la funcionalidad, viabilidad, factibilidad y beneficios del proyecto propuesto.

Diseño

La fase de diseño consiste en un proceso de alineación de las ideas, metodologías, técnicas, herramientas y resultados esperados. Inicia con la identificación de los logros de aprendizaje del plan de capacitación, el número y nombre de las unidades que se trabajarán en la plataforma Moodle, así como los resultados de aprendizaje esperados de cada unidad. En la Tabla 4 se muestra el formato de proyección curricular para la capacitación Semillero Digital, las tres unidades didácticas y los resultados de aprendizaje que describen el orden lógico de la metodología basada en proyectos donde se encamina al estudiante desde la exploración y adquisición de conceptos básicos hasta la elaboración y puesta en práctica de la idea de negocios.

Tabla 4.

Proyección Curricular de capacitación "Semillero Digital 2022"

UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE NUEVO MUNDO	
PROYECCIÓN CURRICULAR DE "SEMILLERO DIGITAL 2022"	
Docente: Nathaly Bohórquez	Curso: 3ero Bachillerato
Eje Curricular Integrador: Al finalizar el curso los estudiantes serán capaces de diseñar un modelo de negocio usando herramientas digitales y persuasión a inversionistas.	

Innovación Educativa y Desarrollo de Habilidades en el Siglo XXI: Estrategias, Capacitación y Transformación Digital en la Educación

Resultados de aprendizajes por unidades	Detalle de unidades
Diseñar un modelo de negocios acorde a los Objetivos de Desarrollo Sostenible.	Unidad 1. Negocios y ambiente empresarial del siglo XXI
Usar herramientas digitales de creación, administración de contenido y recursos para gestionar contenido de un emprendimiento.	Unidad 2. Herramientas digitales aplicadas a los emprendimientos
Diseñar un prototipo y <i>pitch</i> para presentarlo ante posibles inversionistas.	Unidad 3. Del papel a la vida real

2.3. Conclusiones

El programa de capacitación luce prometedor, pues tras haberse realizado una encuesta de interés y diagnóstico se concluyó que los posibles participantes aspiran adquirir conocimientos sobre las tendencias actuales de mercado, así como enfocar sus startups en los Objetivos del Desarrollo Sostenible propuestos en la Agenda 2030 de las Naciones Unidas y desarrollar habilidades útiles para trabajar en la escalabilidad de sus ideas de negocio. El curso está planificado de tal forma en que se han escogido y organizado los temas sobre emprendimiento y uso de herramientas tecnológicas en un orden práctico, secuencial y lógico. Se ha esquematizado un plan de formación estudiantil sobre las TICs en los emprendimientos dirigido específicamente para estudiantes de tercero de bachillerato. El fin mayor de esta capacitación es desarrollar habilidades empresariales mediante el uso de herramientas tecnológicas en estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Nuevo Mundo año lectivo 2022-2023.

El curso trabaja directamente en explorar las habilidades intrapersonales, resolución de conflictos, liderazgo, mejora en las habilidades de comunicación y persuasión,

negociación, al mismo tiempo que aumenta las probabilidades de éxito de la idea de negocio. Un aporte invaluable durante el diseño e implementación del plan de capacitación ha sido la colaboración de los diferentes actores y grupos de interés gracias a los cuales se ha logrado establecer un estricto cronograma que permita cumplir con los objetivos planteados de manera eficaz y oportuna junto a las tareas y responsabilidades que a cada uno le ha sido asignado. Con la presente propuesta se han determinado ciertas fases clave junto con sus respectivas herramientas, con ello se pretende disminuir el porcentaje de ideas de negocio que no se vuelven realidad, para así obtener resultados más eficientes. La viabilidad de la capacitación “Semillero Digital 2022” lo hace un programa muy atractivo para ser implementado como un proyecto piloto con el fin de continuar mejorando su diseño y ser aplicado anualmente e incluso apuntar a nuevos grupos objetivos. La documentación de cada etapa del proceso es crucial para asegurar un entorno de mejora que genere valor y satisfacción.

2.4. Referencias Bibliográficas

- Barrera, M. J., Meneses-La-Riva, M. E., De la Cruz, Y. C., Cabanillas-Chávez, M. T., & Olvera, J. L. C. (2021). Experiencia docente en la aplicación de metodologías activas de aprendizaje en la educación. Index e14007-e14007. BNamericas.com. (2022). Recuperado Julio 14, 2022, desde <https://www.bnamericas.com/es/noticias/latinoamerica-seguira-atrayendo-capital-de-riesgo-para-emprendedores-en-2022>
- Boza Valle, J. A., Mendoza Vargas, E. Y., & Intriago Zamora, E. N. (2020). La educación en emprendimiento de los estudiantes de las carreras empresariales de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo. *Conrado*, 16(72), 7-14.

**Innovación Educativa y Desarrollo de Habilidades en el Siglo XXI: Estrategias,
Capacitación y Transformación Digital en la Educación**

- Fidalgo-Blanco, Á., Sein-Echaluce, M. L., & García-Peñalvo, F. J. (2019). Tendencias de innovación educativa con Moodle: llevando el cambio metodológico al aula. GEM - Global Entrepreneurship Monitor. (2022, febrero 10). Recuperado Julio 14, 2022, desde <https://www.gemconsortium.org/reports/latest-global-report>
- Jaramillo, M. J. G. (2021, June 23). Fomentando la Innovación y el emprendimiento en América Latina y el caribe. Ideas que Cuentan. Recuperado Julio 14, 2022, desde <https://blogs.iadb.org/ideas-que-cuentan/es/fomentando-la-innovacion-y-el-emprendimiento-en-america-latina-y-el-caribe/>
- Sánchez-Santamaría, J., Sánchez-Antolín, P., & Ramos-Pardo, F. J. (2020). Usos pedagógicos de Moodle en la docencia universitaria desde la perspectiva de los estudiantes (educational uses of Moodle in university teaching from the student 's perspective). *Revista iberoamericana de educación*, 60, 15-38.
- Tomalá, J. J. L. (2021, May 1). La falta de educación en emprendimiento, la mayor falencia de los negocios emergentes. *Www.Expreso.Ec*. <https://www.expreso.ec/actualidad/economia/falta-educacion-emprendimiento-mayor-reto-negocios-emergentes-103676.html>
- United Nations Sustainable Development (2022). <https://www.un.org/sustainabledevelopment/>