

Impactos en el emprendimiento sostenible mediante el uso de la tecnología. Un estudio desde Ecuador

Impacts on sustainable entrepreneurship through the use of technology. A study from Ecuador

Sonnia Rosero-Quirós*

<https://orcid.org/0000-0002-2666-1849>

Javier Segarra-Torres

<https://orcid.org/0009-0007-1724-8116>

Mariela Yáñez-Velasco

<https://orcid.org/0009-0002-0047-3177>

María Leonor Baquerizo-Díaz Granados

<https://orcid.org/0009-0009-4202-4637>

Instituto Tecnológico Superior Urdesa, Guayaquil, Ecuador

*Autora para la correspondencia: sroseroch@itsu.edu.ec

Resumen

El emprendimiento ha alcanzado un auge significativo en los últimos años, generando riqueza y valores que contribuyen al desarrollo individual y social. El uso adecuado de las tecnologías en este contexto favorece la obtención de mejores resultados. Por ello se hace necesario la formación de una competencia de emprendimiento complementada por la competencia digital; sin embargo, no siempre las instituciones educativas cuentan con estrategias dirigidas a este propósito. Precisamente este trabajo tiene como objetivo presentar un proyecto de generación de impactos en el emprendimiento, a partir del uso de la tecnología. En su realización fueron empleados métodos teóricos, empíricos y estadísticos que permitieron recopilar y analizar la información necesaria para explicar la problemática existente y proponer el proyecto como vía de su solución.

Palabras clave: emprendimiento, competencia, tecnología.

Abstract

Entrepreneurship has reached a significant boom in recent years, generating wealth and values that contribute to individual and social well-being. The appropriate use of technologies in this context favors obtaining better results. Therefore, the formation of an entrepreneur-

rship competence complemented by digital competence is necessary; However, educational institutions do not always have strategies aimed at this purpose. Precisely this work aims to presents a project to generate impacts in entrepreneurship, based on the use of technology. In its realization, theoretical, empirical and statistical methods were used that allowed to collect and analyze the necessary information to explain the existing problem and propose a project as ways for its solution.

Keywords: entrepreneurship, competence, technology.

Introducción

El emprendimiento tiene su génesis en los propios inicios de la humanidad, pues siempre el ser humano se ha distinguido por la búsqueda y aplicación de alternativas que le permitan desarrollarse y tener una mejor calidad de vida. Sin embargo, en los últimos años este fenómeno ha alcanzado un auge significativo, encontrándose en el punto de mira de muchos estudiosos de los temas económicos y sociales, pero también de la población en general. Ello tiene su explicación en el incremento de emprendimientos a nivel mundial, debido a crisis económicas sufridas en diferentes países, agudizadas más recientemente por la COVID-19.

América Latina no escapa a este contexto. En los últimos años la alternativa es asumida por varias naciones del área, donde es vista como una oportunidad de progreso e independencia económica a partir del despliegue de proyectos de índole empresarial, ambientalista, cultural y social. En este sentido se advierte un incremento de las actividades emprendedoras en países como México, Colombia, Bolivia, Ecuador, Chile y Panamá, las cuales se establecen como fuentes emergentes de trabajo, aunque no siempre garantizan que disminuya la tasa de desempleo a nivel nacional. Los países con economías más desarrolladas cuentan con un tejido productivo que tiene su origen en un emprendimiento al que algunos le llaman emprendimiento inteligente, basado en el uso innovador del conocimiento, la creatividad y tecnologías avanzadas, que muestra además gran capacidad de mercado y de internacionalización (Lederma, 2014).

Emprender es sinónimo de lanzarse, fundar e innovar, pero también de organizar, decidir, impulsar, gestionar, arriesgarse y afrontar. Por esta razón se reconoce como emprendimiento a la forma de actuar y pensar enfocada en crear valor y generar riqueza, basado en el estudio de las posibilidades, en el manejo del riesgo y en la capacidad de liderazgo (Bernal, 2020; Flores 2023) y a la actitud-aptitud que toma el individuo

emprendedor para iniciar un nuevo proyecto a través de ideas y oportunidades (Significados.com, 2018); aunque no todo negocio es considerado un emprendimiento, sino aquel que genera cambios en el mercado y por ende en la sociedad (Moreira *et al.*, 2018).

Asimismo, se le destaca como un proceso sistémico que dinamiza la economía y genera fuentes de empleo (López & Rivera, 2020); que incrementa las oportunidades y el bienestar económico y social en la comunidad (Flores, 2023); que eleva la productividad, reduce la pobreza y contribuye a la formalización de empresas (Santiago 2021; Cazorla, 2023) y que necesita de una formación para llevarlo adelante en tanto constituye, además, la aplicación profesional de conocimientos y habilidades a una nueva idea (Rengamani & Shameem, 2018).

Lo planteado apunta a la importancia de la preparación para acometer un emprendimiento. Por esta razón varios países buscan implementar la cultura del emprendimiento en las instituciones educativas, reconociendo en estos centros el lugar ideal no solo para formar emprendedores, sino para que se implementen programas de emprendimiento que beneficien a la comunidad (Moledo *et.al.* 2015). En estas naciones se encuentran buena parte de los países europeos y varios países de Latinoamérica, entre los que se destacan Colombia, Chile y Ecuador.

Este tema es objeto de debate actual, destacándosele como una disciplina que puede aprenderse (Timmons, 2023) y que necesita de cambios profundos en los planes de estudio de colegios y universidades, orientados a elevar el desarrollo de las regiones y los niveles de realización profesional y personal de los emprendedores y su equipo de trabajo (Hidalgo, 2104; Cazorla, 2023). De esta manera se constata la misión formadora de las instituciones educativas en correspondencia con las necesidades de la sociedad.

La cultura del emprendimiento está basada en un entorno cultural de conocimientos, prácticas y actitudes que hace posible el desarrollo de proyectos emprendedores (Hidalgo, 2014; Flores 2023); este conjunto de factores se va adquiriendo desde la niñez y perfeccionándose durante el paso de los años con su puesta en práctica, generando impactos favorables en el desarrollo económico y social (Aguaiza & Solís, 2021). Exige entonces la formación de un modo de actuación denominado competencia de emprendimiento o competencia emprendedora.

Otros investigadores (García, González & Prendes, 2020; Prendes & García, 2020; Prendes 2022) insisten también en la relevancia que tiene

la inclusión de dicha competencia en el currículo de las educaciones y saludan la experiencia de la mayoría de los países europeos, donde es considerada una competencia transversal en las carreras universitarias, para lo cual la insertan desde los niveles primario, secundario y de formación profesional. Precisamente en el último trabajo citado se toma como referencia el marco europeo de competencias (2006), que señala las áreas de la competencia con sus correspondientes subcompetencias:

Competencia de emprendimiento (modelo EntreComp)

Área de competencia	Subcompetencia
Ideas y oportunidades	Identificar oportunidades Creatividad Visión Evaluar ideas
Recursos	Pensamiento ético sostenible Autoconocimiento y confianza en sí mismo Motivación y perseverancia Movilización de recursos Educación financiera y económica
Pasar a la acción	Involucrar a otras personas Tomar la iniciativa Planificar y gestionar Manejar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo Aprender de la experiencia Trabajar con otras personas

Particularmente en Ecuador son altos los porcentajes de emprendimiento, pues existen políticas gubernamentales que apuestan a favor de ese ascenso; sin embargo, muchos de los emprendimientos no perduran en el tiempo, ocasionando el aumento de la tasa de subempleo y de empleo informal (Moreira *et al.*, 2018). En el análisis de este fenómeno los autores identifican factores que influyen en el emprendimiento y su incidencia en el territorio, basados en un estudio realizado en Ecuador en el 2015: apoyo financiero, capacidad para emprender, programas de gobierno, políticas gubernamentales, educación y entrenamiento, apertura del mercado, normas sociales y culturales.

Entre las fortalezas distinguen: capacidad para emprender; programas gubernamentales; educación y entrenamiento; apertura del mercado; clima económico e infraestructura profesional y comercial. Como debilidades precisan: políticas de gobierno; apoyo financiero; contexto social, político e institucional. Igualmente resaltan la necesidad de concentrar esfuerzos hacia el logro de la articulación estado-empresa privada-universidad, en pos de un trabajo integrado que mejore el de-

sarrollo económico del país. Independientemente de ello, se resalta que hay mucha creatividad en el emprendimiento ecuatoriano, muy buenas ideas que pueden consolidarse y expandirse más allá de sus fronteras (Ortiz, 2022); además de que la nación es considerada como una de las de mayor tasa de emprendimiento en la región, respaldada en iniciativas como la promoción de la cultura del emprendimiento y la formación para el emprendimiento (Cazorla, 2023).

Un elemento clave para el éxito de todo emprendimiento es el uso de la tecnología, teniendo en cuenta que el mundo actual está condicionado por el constante desarrollo tecnológico. Ello explica el porqué todo emprendedor debe poseer competencias digitales que redunden en impactos positivos para su negocio. Sobre este particular Prendes (2022) y García (2023) retoman lo planteado en el marco europeo de competencias (2006), destacando áreas y dimensiones de la competencia digital:

Competencia digital (modelo DigComp 2.0)

Area de competencia	Subcompetencia
Información y alfabetización	Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenido digital Evaluar datos, información y contenido digital
Comunicación y colaboración	Gestionar datos, información y contenido digital Interactuar a través de tecnologías digitales Compartir a través de tecnologías digitales Compromiso con ciudadanía a través de tecnologías digitales Colaboración a través de tecnologías digitales Netiqueta
Creación de contenido digital	Gestión de la identidad digital Desarrollo de contenido digital Integrar y reelaborar contenido digital Derechos de autor y licencias
Seguridad	Programación Proteger los dispositivos Proteger datos personales y privacidad Proteger la salud y el bienestar
Resolución de problemas	Proteger el medio ambiente Resolución de problemas técnicos Identificar necesidades y respuestas tecnológicas Creatividad en el uso de tecnologías digitales Identificar brechas en la competencia digital

Atendiendo a los aspectos abordados, se ratifica la necesidad de que las instituciones educativas contribuyan a la preparación de los em-

prendedores, para que puedan transformar sus ideas en acciones concretas y efectivas, valiéndose – entre otros recursos – del uso adecuado, responsable y creativo de la tecnología. En tal sentido el objetivo del presente artículo es presentar un proyecto dirigido al empoderamiento de los emprendedores en el uso de herramientas digitales para generar impactos favorables en sus negocios, tomando como primera experiencia el desarrollo de una emisora de radio online.

El emprendimiento digital constituye una acción humana que genera valor económico a través del uso y explotación de tecnologías de la información y la comunicación en relación con nuevos productos, procesos y mercados (Bogdanowicz, 2015). La radio como emprendimiento digital fusiona el alcance de la radio tradicional con la naturaleza interactiva de las redes sociales, favoreciendo el crecimiento empresarial y personal. Los emprendedores pueden aprovechar esta plataforma para crear comunidades, compartir experiencias y/o poseer cada vez mejor sus empresas. No obstante, han de aprender a enfrentar diversas circunstancias y saber cómo aprovecharlas para obtener mejores resultados: saber lidiar con el rápido ritmo de los avances tecnológicos, sobreponerse a la variabilidad de los patrones de consumo, lograr la sostenibilidad de su negocio teniendo en cuenta las características de una audiencia diversa y con varias opciones, aprender a distinguirse en un mercado colmado de alternativas atractivas.

Metodología

La investigación para la concepción del proyecto se desarrolló en el Instituto Tecnológico Superior Urdesa, Guayaquil, Ecuador. La población estuvo representada por la totalidad de alumnos y profesores del centro educativo y por emprendedores relacionados con la institución. La muestra abarcó a 45 alumnos, 24 docentes de diferentes disciplinas y 13 emprendedores.

Para la determinación de la muestra se siguió el criterio de selección intencional. En el caso de los alumnos y docentes se tomó en consideración que hubiesen tenido alguna experiencia personal o cercana relacionada con el mundo del emprendimiento, ya fuese en el entorno familiar o en la propia institución educativa. En los profesores se contempló, además, los años laborados en la institución (5 años o más). En cuanto a los emprendedores se tuvo en cuenta la experiencia de trabajo en ese perfil (5 años o más).

Entre los métodos empíricos se incluyeron: el análisis de documentos (bibliografía especializada, proyectos), la entrevista a alumnos, profesores y emprendedores. También se empleó la estadística descriptiva en el procesamiento, interpretación y tabulación de los resultados obtenidos; así como la triangulación metodológica para su corroboración y valoración.

Resultados y discusión

La triangulación de los resultados permitió determinar las siguientes regularidades:

Existe suficiente bibliografía que aborda la temática del emprendimiento y sus competencias asociadas, aunque aún debe llegarse a un mayor conceso en cuanto a las dimensiones e indicadores correspondientes y profundizarse en su descripción.

Los entrevistados tienen un dominio limitado de la cultura del emprendimiento y, por consiguiente, es insuficiente su desarrollo consciente de la competencia emprendedora digital.

En la institución no se aprovechan suficientemente las oportunidades que pudiera brindar la articulación estado-escuela-empresa para establecer redes de comunicación favorables a la formación para el emprendimiento.

Se advierte una carencia de propuestas para el desarrollo de competencias de emprendimiento y su relación con la tecnología. Con este propósito, se propone el proyecto que se describe a continuación.

I- Identificación del proyecto

Título del programa: Transformación digital en la educación

Título del proyecto: Generando Impactos en el Emprendimiento desde las Tecnologías (GIET).

Clasificación del proyecto: Investigación aplicada

Nivel: Nacional

Entidad ejecutora principal: Instituto Tecnológico Superior Urdesa.

Resumen del proyecto: da respuesta a la carencia, en la institución docente, de estrategias para el desarrollo de la competencia gestión de impactos en el emprendimiento sostenible con el uso de las tecnologías. Como resultado se propone la implementación estratégica de una emisora de radio online, con las que se busca lograr los siguientes objetivos: optimización de procesos, mejora de la experiencia del usuario en la innovación. Apunta hacia un perfil de gestor tecnológico para el

emprendimiento. Establece un cronograma para la implementación de tecnologías específicas, asignando tareas y responsabilidades. El proyecto busca empoderar a los emprendedores para que aprovechen esta herramienta digital y generen un impacto positivo en sus negocios y en la sociedad en general.

Palabras clave: impacto, emprendimiento, tecnología y medioambiente

Objetivo general Diseñar una de estrategia en la institución docente para el desarrollo de la competencia gestión de impactos en el emprendimiento sostenible con el uso de las tecnologías, que permita explorar, impulsar y transformar el mundo en correspondencia con los objetivos de desarrollo sostenible.

Problema a resolver: la carencia de estrategias para el desarrollo de la competencia gestión de impactos en el emprendimiento sostenible con el uso de las tecnologías.

Antecedentes

La facilidad que brindan las redes sociales a la fecha, hace posible que cualquier persona que posea un dispositivo inteligente y conexión a internet, pueda convertirse en un comunicador digital: en el espectro de la radio dando noticias de primera mano, entreteniéndolo al público o dando su opinión en diversos temas. Es la inmediatez de la información por medio de las redes y la gran acogida del público a este tipo de formato, lo que hace que medios tradicionales migren a la virtualidad.

Es así, que se advierte a reconocidas radios tradicionales en las redes sociales, en páginas web y en aplicaciones para dispositivos móviles. Radio América, por ejemplo, con frecuencias en Quito 104.5 FM, Guayaquil 93.3 FM, Ibarra 89.1 FM, Tulcán 89.7 FM, migró a la web. No solo con streaming de audio, sino también de video, las 24 horas al día, los 7 días de la semana. Adicionalmente a esto, utilizan mucho las redes sociales para mantener el contacto con su audiencia, quienes también migraron hacia los medios digitales debido al avance tecnológico.

Radio Onda positiva, frecuencia 94.1 FM, con cobertura en la provincia del Guayas, hace uso de las bondades de las redes sociales, transmitiendo sus programaciones vía Facebook. Existen también medios digitales que no cuentan con la frecuencia FM y tienen gran fuerza en la web, pero cuentan con la preferencia del público, lo que se evidencia en sus estadísticas. Ejemplos: La Tukka, La Picoso, La Radio de Moda, La Buenota Radio Internacional.

Justificación del proyecto: el desarrollo de una emisora de radio online.

Constituyen debilidades: la escasa programación al aire, pues se depende absolutamente del servicio de internet. Durante las transmisiones en redes sociales hay que regirse por las normas de cada plataforma.

Son amenazas: el hackeo de cuentas digitales, fallo del servidor de internet, fallo eléctrico, acciones de reacción de la competencia.

Se consideran fortalezas: posibilidad de conexión inmediata con el público ecuatoriano y latinoamericano. Entretenimiento sano y difusión del folklore ecuatoriano.

Son oportunidades: llegar masivamente desde nuestra cabina a cualquier parte del mundo; cerrar negociaciones publicitarias con firmas comerciales nacionales e internacionales; lograr la conexión con el público ecuatoriano alrededor del mundo; servir de experiencia para el trabajo del emprendedor con el uso de la tecnología.

Como debilidades: competencia creciente en el espacio de los podcasts, lo que podría dificultar destacar entre la oferta existente; posible limitación en la audiencia debido a la sensibilidad de algunas historias o temas; inversión en escenografía, equipo de grabación y programa de edición.

Constituyen amenazas: los cambios en las preferencias de la audiencia que podrían afectar la demanda de contenido basado en historias humanas; posible saturación del mercado de podcasts, que podría dificultar la adquisición y retención de oyentes; riesgo de controversia o crítica negativa debido a la sensibilidad de algunas historias tratadas.

II- Fundamentación

Se tiene en cuenta lo planteado por varios autores (Moreira *et al.*, 2018; Bernal, 2020; Prendes, 2022; Flores 2023) sobre el concepto de emprendimiento y su carácter sistémico y de proceso. A partir de estos criterios, se define como emprendimiento: la actividad llevada a cabo por una persona o grupo de personas para sacar adelante un proyecto individual o común con el objetivo de obtener ganancias y generar beneficios a nivel particular (consumidores) y social (instituciones, comunidades, regiones), los cuales redunden en su perdurabilidad, mejora, crecimiento y éxito; ello entraña la puesta en práctica de conocimientos, capacidades y valores como la visión, la creatividad, la autoconfianza, la determinación, la movilización, la resiliencia, la persistencia, el aprendi-

zaje constante; a partir de un sistema de influencias formativas de índole institucional, familiar y sociocultural.

De la misma manera, se toman en consideración los fundamentos relacionados con la competencia emprendedora y la competencia digital propuestos en el marco europeo de competencias (2006) y analizados por Prendes (2022), los cuales sirven como punto de partida para la configuración de la competencia gestión de impactos en el emprendimiento sostenible con el uso de la tecnología; competencia en la que se prevén tres áreas de competencia fundamentales que integren las subcompetencias de la competencia emprendedora y la competencia digital: información (relacionada con los conocimientos y habilidades para el emprendimiento con el uso de la tecnología), comunicación (manejo de estos recursos para abrirse paso, posicionar y mantener el emprendimiento a partir de la difusión y el intercambio), intervención (creatividad y resiliencia en la solución de problemas, la búsqueda de nuevas alternativas, la innovación en pos del perfeccionamiento).

En el proyecto se considera la relación entre la tecnología y el medio ambiente, así como su alineación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). El desarrollo sostenible busca satisfacer las necesidades actuales sin comprometer las generaciones futuras. Es un enfoque equilibrado que considera el crecimiento económico, la protección ambiental y el bienestar colectivo. Los ODS de la Agenda 2030 son diecisiete metas interconectadas que buscan mejorar el mundo antes de 2030.

Las tecnologías sostenibles se basan en principios de sostenibilidad, minimizan el impacto ambiental a través de prácticas como la reutilización, el reciclaje, la eficiencia energética y la reducción de la contaminación. Su protagonismo en la estrategia de la Agenda 2030 es innegable, ya que son un catalizador para alcanzar los ODS. En el sentido de apuntar hacia una Tecnología Sostenible, optimizar el uso de recursos naturales, reducir la huella de carbono y contribuir al bien común actual y futuro. Al considerar la tecnología desde una perspectiva sostenible, podemos generar impactos positivos en el emprendimiento, el medio ambiente y la sociedad, como manifestación de lo alcanzado.

En el proyecto “Generando Impactos en el Emprendimiento desde las Tecnologías”, los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) pueden verse influenciados positivamente por la tecnología. Aquí hay algunas formas en que la tecnología puede contribuir a los ODS: promoviendo el acceso a la información (a tecnología, como el Internet y otras aplica-

ciones, permite el acceso democratizado a información relevante sobre empleo, salud, educación y servicios sociales). Esto impacta en objetivos sociales como el ODS 1: Fin de la pobreza y también en aspectos medioambientales, como la transparencia de datos para el ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas.

En síntesis, la tecnología desempeña un papel crucial en la consecución de los ODS, generando impactos positivos y contribuyendo al desarrollo sostenible.

Por lo anterior, no resulta ocioso el diseño de una competencia que involucre, la tecnología, el emprendimiento y el medio ambiente; lo cual permite generar un emprendimiento sostenible que tendría como ganancias la creación de un valor económico.

Las competencias tecnológicas para el empoderamiento abarcan varios aspectos relevantes: resolución de problemas técnicos; implica la capacidad de identificar y solucionar problemas relacionados con la tecnología. Esto incluye diagnosticar errores, configurar dispositivos y aplicaciones, resolver obstáculos técnicos, identificar necesidades y respuestas tecnológicas, comprender las necesidades específicas de las personas o comunidades y encontrar soluciones tecnológicas adecuadas.

Lo anterior, puede incluir la creación de contenido original, el diseño de soluciones novedosas o la adaptación de herramientas existentes de manera que se pueda reconocer las áreas en las que se necesita mejorar o aprender más sobre la tecnología.

En el proyecto “Generando Impactos en el Emprendimiento desde las Tecnologías”, la relación entre tecnología y medio ambiente es decisiva. La tecnología puede afectar al medio ambiente, pero puede trabajarse para aprovecharla de manera positiva. Se identifica la tecnología verde, también conocida como tecnología limpia, se utiliza sin dañar el medio ambiente. Su objetivo es conservar los recursos naturales y reducir los impactos negativos de la actividad humana.

En este proyecto, se considera cómo las soluciones tecnológicas pueden contribuir a la sostenibilidad ambiental. Entre las ventajas de la tecnología aplicadas al Medio Ambiente se encuentran:

- Campañas Sociales y Ecologistas: Las redes sociales y la tecnología facilitan la concienciación ambiental;

- Avances Tecnológicos y Conciencia Ambiental: La innovación puede fomentar prácticas más sostenibles.

1.1 Productos

1.1.1. La Buenota Radio Internacional es una radio digital que transmite las 24 horas al día, los 7 días de la semana a través de su aplicación la cual se descarga en playstore, mediante una barra de sonido en la página web www.labuenota.com. Y transmite sus programaciones mediante la red social Facebook.

1.1 2. El podcast “Ciertas Personas” permitirá identificar las características y elementos que hacen que este tipo de contenido sea efectivo en la comunicación de noticias positivas.

Se busca entrevistar y dar a conocer algo nuevo y diferente de cada persona que participe en el programa. El fin es transmitir un sentimiento de empatía, a través de este programa audiovisual

III- Estrategia del proyecto

Objetivo general: Desarrollo de la competencia gestión de impactos en el emprendimiento sostenible con el uso de la tecnología, desde la institución docente, con el objetivo de explorar, impulsar y transformar favorablemente el mundo del emprendimiento; para ello se significa la innovación en las tareas y la diferenciación de resultados.

Objetivos específicos:

Conseguir posesionar a “La Buenota Radio Internacional” entre las principales fuentes de entretenimiento de la red.

Generar altos índices de interacciones en Facebook, descargas de app y visitas a la página web.

Lograr captar la atención de firmas comerciales que permitan la comercialización de nuestras programaciones.

Investigar y seleccionar historias de personas reales que hayan realizado acciones positivas y significativas en sus comunidades, asegurando la autenticidad y relevancia de los relatos.

Diseñar un formato atractivo y dinámico para el podcast, que incluya elementos como entrevistas, narraciones, música y efectos de sonido, con el objetivo de mantener el interés del público.

Resultados:

I-Superación profesional

-Actividades: a) Investigación de mercado, b) Curso de competencias profesionales. La competencia gestión de impactos en el emprendimiento sostenible con el uso de las tecnologías

-Indicadores verificables de resultado: Proyectos de integración curricular

II-Characterización y enriquecimiento de la competencia gestión de impactos para el emprendimiento digital

-Actividades: a) Diseñar una estrategia para el desarrollo de la competencia gestión de impactos para el emprendimiento sostenible con el uso de las tecnologías.

-Indicadores verificables de resultado: Estrategia y aplicaciones digitales para el emprendimiento

III-Gestión de impactos mediante el perfeccionamiento, aplicación y divulgación del producto digital.

-Actividades: a) Presentación de las modificaciones para perfeccionar el producto basadas en fortalezas y oportunidades, b) Aplicación o transferencia del producto, c) Valoración de los impactos del producto

-Indicadores verificables de resultado: Producto mejorado según fortalezas y oportunidades, Divulgación científica del producto

Impactos esperados:

Mayor superación del claustro, de manera que puedan orientar el uso de herramientas digitales para el emprendimiento sostenible y emplearlas de manera efectiva.

Incremento en los niveles de preparación de alumnos y emprendedores, con el objetivo de que puedan adquirir experiencia en el manejo de estas herramientas, a favor del desarrollo de emprendimientos sostenibles.

Riesgos y acciones para su mitigación:

El deterioro de los medios informáticos y audiovisuales en las instituciones.

Se mitiga el riesgo con el empleo de los recursos tecnológicos propios de los emprendedores

Sostenibilidad del proyecto:

Descansa en su comercialización

La sostenibilidad del proyecto “La Buenota Radio Internacional” es posible con el aporte económico de las marcas que contraten los servicios publicitarios.

Para esto, se ponen a disposición 2 paquetes publicitarios mensuales:

Paquete Oro Buenota:

120 impactos publicitarios durante las programaciones

84 cuñas publicitarias (horario a escoger)

Presencia visual en página web mediante claqueta

Compartir contenido oficial del cliente en la Fan Page de Facebook de la radio 12 veces al mes.

Paquete Bronce Buenota:

60 impactos publicitarios durante las programaciones

42 cuñas publicitarias (horario a escoger)

Presencia visual en página web mediante claqueta

Paquete especial:

En el mes de septiembre muchas agencias publicitarias empiezan a recibir propuestas para sus campañas navideñas, por este motivo se ha creado un paquete especial para estas fechas.

Paquete navideño Buenota:

120 impactos publicitarios durante las programaciones

84 cuñas publicitarias (horario a escoger)

Presencia visual en página web mediante claqueta

Compartir contenido oficial del cliente en la Fan Page de Facebook de la radio 12 veces al mes.

Activación de marcas:

Conclusiones

El auge de los emprendimientos en América Latina y el mundo es innegable y se torna motor impulsor de las economías de los países, por lo que constituye una necesidad la formación de una cultura del emprendimiento desde edades tempranas y con la intervención de las instituciones educativas.

El empleo de las tecnologías juega un papel esencial en la sostenibilidad de los emprendimientos y su éxito, generándoles mayor visibilidad, ganancia y oportunidades de colaboración y crecimiento; de ahí la importancia de la formación de competencias que gestionen estas habilidades y sus impactos.

En las instituciones educativas son insuficientes las estrategias que contribuyan a la formación de competencias de emprendimiento con el empleo de las tecnologías. El proyecto Generación de Impactos en el Emprendimiento desde la Tecnología constituye una experiencia dirigida a la preparación de profesores, estudiantes y emprendedores en pos de la gestión en este contexto, la cual se irá perfeccionando conforme los resultados de aplicación.

Referencias bibliográficas

- Aguaiza, M., & Solís, J. (2021). La cultura del emprendimiento y el impacto en proyectos productivos. Un análisis en Cañar, Ecuador. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 2(3), 1-27. DOI 10.35381/cm.v7i3.649.
- BBVA. (2019). Qué es ser un emprendedor y cuáles son sus principales valores? <https://www.bbva.es/finanzas-vistazo/economia-y-valores/que-es-ser-un-emprendedor-y-cuales-son-sus-principales-valores.html>
- Bernal, A. (2020). Los Precarios 4.0 en el marco del emprendimiento digital en Bogotá (Tesis de Magíster: UTADEO). <https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/16359/PRECARIOS%204.0%20-%20AndresBernal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bogdanowicz, M. (2015) Digital Entrepreneurship Barriers and Drivers. The need for a specific measurement framework. Institute for Prospective Technological Studies. DOI:10.2791/3112.
- Cazorla, M. F. (2023). Contexto socioeconómico y legal que favorecen el éxito de emprendimiento en Ecuador. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 9(3), 2034-2043. <https://doi.org/10.23857/dc.v9i3>
- Comisión Europea (2006). Competencias clave para el aprendizaje permanente. Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente [Diario Oficial L 394 de 30.12.2006] <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:ES:PDF>
- Fernández, M. V. (2023). Competencias digitales clave en el emprendimiento juvenil: una revisión sistemática de los últimos 6 años. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 12, pp. 28-44. <https://doi.org/10.6018/riite.565401>
- Flores, B. R. (2023). Emprendimiento digital en estudiantes de educación superior. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 2(28), 958-970. <https://revistahorizontes.org>

- García-Tudela, P.A., González-Calatayud, V. y Prendes-Espinosa, M.P. (2020). El emprendimiento digital como competencia para la formación de los estudiantes universitarios. En G. Gómez, M.R. Navas-Parejo, C. Rodríguez y J.C. De la Cruz (Eds.), *Teoría y práctica en investigación educativa: una perspectiva internacional*. Dykinson. <https://bit.ly/3ezel2J>
- Gonzales, M. (2017). *Emprendimiento Digital*. Fundación Universitaria del Área Andina. https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/552/interior_informe_gestion_2016_web_basico_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- González, V., Prendes-Espinosa, M., y Solano, I. (2022). Instrumento de análisis de la competencia de emprendimiento digital en educación superior. *RELIEVE-Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 28(1). doi.org/10.30827/relieve.v28i1.22831
- Hidalgo, L. (2014). La Cultura del Emprendimiento y su Formación. *Alternativa*, 15(1), 46-50. <https://editorial.ucsg.edu.ec/ojs-alternativas/index.php/alternativas-ucsg/article/view/8>
- Lederma Daniel, J. M. (2014). *El emprendimiento en América Latina: muchas empresas y poca innovación*. Washington: Creative Commons.
- López, G. y Rivera, J. (2020). De la teoría a la práctica: el emprendimiento en Ecuador en época de covid-19. *Revista Investigación y desarrollo*, 12, pp.75-84. revistas.uta.edu.ec
- Moledo, M., Salas, A., y Miguel, C. (2015). Programas de emprendimiento en contextos educativos formales. In *Cultura emprendedora y Educación*. Universidad de Sevilla, 299-324. <https://investigacion.usc.es/documentos/5d1df6a029995204f7672d09>
- Moreira, M; de la Luz, I.; Pico, B.; Guerrero, J. y Villaroel, J. (2018). Factores que Influyen en el Emprendimiento y su Incidencia en el Desarrollo Económico del Ecuador. *Revista Ciencias Sociales y Económicas UTEQ*, 2(1), pp. 1-22. revistas.uteq.edu.ec
- Ortiz, I. (2022). Cada vez más Pymes ecuatorianas exportan a Estados Unidos porque el potencial es grande y hay nichos de mercado por conquistar. <https://www.lahora.com.ec/pais/exportar-pymes-estados-unidos-potencial-oportunidades/>
- Prendes, M. (2022). Formar para el emprendimiento digital: construyendo los ciudadanos del siglo XXI. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, (12), 1-19. <https://doi.org/10.6018/riite.525101>
- Prendes-Espinosa, M.P. y García-Tudela, P.A. (2020). Modelo EmDigital: áreas e indicadores de la competencia de emprendimiento digital. En E. Archundia, M.A. León, y C. Cerón (Eds.), *Redes de aprendizaje digital en nodos colaborativos* (pp. 361-372). Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. <https://hdl.handle.net/20.500.12371/9982>

- Rengamani, J. y Shameem, A. (2018). Inevitability of The Entrepreneurial Skills Among The Mechanical Engineering Students In Chennai – An Empirical Study. *International Journal of Mechanical Engineering and Technology (IJMET)*, 9(7), 1455–1463. <https://bit.ly/3MqUFA6>
- Santiago, F. (2021). El emprendimiento innovador en el contexto de los ODS. United Nations Industrial Development Organization. https://www.cepal.org/sites/default/files/presentations/fernando_santiago_miercoles_1
- Tejeiro, M.; Molina, M.M.; García, J.C. (2021). Emprendimiento digital femenino para el desarrollo social y económico: características y barreras en España. *REVESCO. Revista de Estudios Cooperativos*, (138), 1-13. <https://dx.doi.org/10.5209/reve.75561>
- Timmons, J. (2003). ¿Entrepreneurial thinking: can entrepreneurship be taught? Coleman Foundation.

Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existen conflictos de intereses.

Contribución de autoría

Sonnia Rosero Quirós. Autora principal: Conceptualización, curación de datos, administración del proyecto, recursos, redacción del borrador original.

Javier Segarra Torres. Coautor: Análisis formal, investigación y validación de resultados.

María Leonor Baquerizo y Mariela Yáñez Velasco. Coautoras: Metodología, redacción del texto, revisión y edición.