



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA**

**INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA:**

---

**EL ENTORNO VIRTUAL PARA PROMOVER EMPRENDIMIENTOS  
SUSTENTABLES EN EDUCACIÓN NO FORMAL.**

---

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Magister en Educación Mención en  
Pedagogía Entornos Digitales

**Autor(a)**

Lcda. Naranjo Costales Mónica Alexandra

**Tutor**

Mgr. Buele León Jorge Luís

AMBATO – ECUADOR

2025

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA  
LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y  
PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Mónica Alexandra Naranjo Costales, declaro ser autor del Trabajo Titulación con el nombre **“EL ENTORNO VIRTUAL PARA PROMOVER EMPRENDIMIENTOS SUSTENTABLES EN EDUCACIÓN NO FORMAL.”**, como requisito para optar al grado de Magister y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 14 días del mes de enero de 2025, firmo conforme:

Autor: Naranjo Costales Mónica Alexandra

Firma: .....

Número de Cédula: 1715181416

Dirección: Pichincha, Quito, Valle de los Chillos Conocoto

Correo Electrónico: monicanaranjocos@hotmail.com

Teléfono:0993867614

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “EL ENTORNO VIRTUAL PARA PROMOVER EMPRENDIMIENTOS SUSTENTABLES EN EDUCACIÓN NO FORMAL” presentado por Mónica Alexandra Naranjo Costales, para optar por el Título de Magister en Educación Mención en Pedagogía Entornos Digitales.

### **CERTIFICO**

Que dicho Trabajo de Titulación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte los Examinador que se designe.

Ambato, 29 de noviembre de 2024

.....

Mgtr. Jorge Luis Buele León

## **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente Trabajo de Titulación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación Mención en Pedagogía Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Ambato, 14 de enero de 2024

.....  
Mónica Alexandra Naranjo Costales  
C.I.1715181416

## **APROBACIÓN TRIBUNAL**

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “EL ENTORNO VIRTUAL PARA PROMOVER EMPRENDIMIENTOS SUSTENTABLES EN EDUCACIÓN NO FORMAL”, previo a la obtención del Título de Magister en Educación mención en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 14 de enero de 2025

.....

Ing. Hugo Stalin Yáñez Rueda, Mg.  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

Phd. Migdalia Janeth Sulbaran Brito  
EXAMINADORA

.....

Ing. Jorge Luis Buele León, Mg  
EXAMINADOR

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de investigación a:

A mis hijos, por mi más preciado tesoro, y mi motor para superarme cada día. Y saber que es necesario aprender cada día.

A mis padres, por su apoyo y su ejemplo incondicional a lo largo de mi vida.

A mi esposo, por su comprensión y motivación en este proceso.

## **AGRADECIMIENTO**

A la universidad tecnológica Indoamérica permitirme alcanzar nuevas metas.

Un agradecimiento especial al Ing. Pablo Oshiro, que con su guía ha hecho que los procesos complejos de mi formación académica se simplificaran hasta lograr mis metas.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA .....	1
AUTORIZACIÓN .....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR .....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD .....	iv
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
RESUMEN EJECUTIVO.....	15
ABSTRACT .....	16
INTRODUCCIÓN .....	17
CAPITULO I .....	23
MARCO TEÓRICO .....	23
Antecedentes de la investigación (Estado del arte) .....	23
Definiciones.....	33
El entorno virtual.....	33
TIC .....	33
E- learning.....	33
Tecnología Educativa.....	34
Estrategias educativas .....	34
Emprendimiento.....	34
Educación digital.....	35
Proyectos .....	35
Aula virtual .....	35
CAPITULO II.....	36
DISEÑO METODOLÓGICO .....	36

Enfoque y diseño de la investigación.....	36
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación.....	37
PROCESO DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	37
Análisis e interpretación de los resultados.....	54
Encuesta de factibilidad.....	54
Pretest grupo de control.....	60
Pretest grupo experimental .....	70
CAPÍTULO III.....	82
PRODUCTO.....	82
Nombre de la propuesta.....	82
Definición del tipo de producto.....	82
Objetivos de la propuesta .....	83
Objetivo general.....	83
Objetivos específicos .....	83
Estructura de la propuesta.....	83
Análisis (ADDIE) de Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea.....	85
Diseño (ADDIE) de Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea .....	85
Diseño fase 1.....	88
Diseño fase 2.....	89
Desarrollo (ADDIE) de Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea.....	91
Plataforma 1. Canvas entorno virtual de aprendizaje .....	93
Plataforma 2. Facebook entorno virtual de aprendizaje.....	95
Evaluación (ADDIE) de Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea.....	105
EVALUACION DE LA PROPUESTA.....	105
ANÁLISIS COMPARATIVO DE RESULTADOS DE LA PROPUESTA .....	106
RESULTADOS COMPARATIVOS ENTRE EL PRETEST Y POSTEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL .....	123

SATISFACCIÓN DE LOS USUARIOS DE: EMPRENDE VIRTUAL: INNOVACIÓN, CAPACITACIÓN Y CRECIMIENTO EN LÍNEA.....	139
CONCLUSIONES.....	144
RECOMENDACIONES.....	145
Referencias bibliográficas .....	146
ANEXOS .....	156
Anexo 1. ....	156
Encuesta de factibilidad. Características sociodemográficas de la población.....	156
Anexo 2. ....	158
Encuesta de factibilidad para la creación EVA para la formación de un emprendimiento.....	158
Anexo 3. ....	160
Banco de preguntas para la aplicación del postes y pretest en el grupo de control pasivo y grupo de trabajo o experimental. ....	160
Anexo 4. ....	164
Pasos para elegir la metodología adecuada en el diseño de la propuesta.....	164
Anexo 5. ....	165
Características del estudiante adulto. ....	165
Anexo 6. ....	166
Detalle del modelo ADDIE .....	166
Anexo 7. ....	167
Presentación elaborada en Canva para la exposición en la masterclass.....	167
Anexo 8. ....	168
Publicidad para la convocatoria de la masterclass que ciruló por las redes sociales. ....	168
Anexo 9 .....	169
Validación de los instrumentos usados en la propuesta.....	169
Anexo 10 .....	178

Encuesta de satisfacción.....	178
-------------------------------	-----

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de las variables.....	38
Tabla 2 Encuesta de factibilidad. Características sociodemográficas de la población.....	42
Tabla 3 Encuesta de factibilidad para la creación de un entorno virtual .....	43
Tabla 4 Grupo de control. Características sociodemográficas de la población. ....	45
Tabla 5 Grupo Experimental. Características sociodemográficas de la población.....	45
Tabla 6 Grupo de control pasivo, pretest.....	46
Tabla 7 Grupo Experimental, pretest.....	50
Tabla 8 Encuesta de factibilidad pregunta 1.....	55
Tabla 9 Encuesta de factibilidad pregunta 2.....	55
Tabla 10 Encuesta de factibilidad pregunta 3.....	56
Tabla 11 Encuesta de factibilidad pregunta 4.....	56
Tabla 12 Encuesta de factibilidad pregunta 5.....	57
Tabla 13 Encuesta de factibilidad pregunta 6.....	58
Tabla 14 Encuesta de factibilidad pregunta 7.....	58
Tabla 15 Encuesta de factibilidad pregunta 8.....	59
Tabla 16 Encuesta de factibilidad pregunta 9.....	60
Tabla 17 Grupo de control pasivo pretest, pregunta 1.....	61
Tabla 18 Grupo de control pasivo pretest, pregunta 2.....	61
Tabla 19 Grupo de control pasivo pretest, pregunta 3.....	62
Tabla 20 Grupo de control pasivo pretest, pregunta 4.....	62
Tabla 21 Grupo de control pasivo pretest, pregunta 5.....	63
Tabla 22 Grupo de control pasivo pretest, pregunta 6.....	64
Tabla 23 Grupo de control pasivo pretest, pregunta 7.....	64
Tabla 24 Grupo de control pasivo pretest, pregunta 8.....	65
Tabla 25 Grupo de control pasivo pretest, pregunta 9.....	66
Tabla 26 Grupo de control pasivo pretest, pregunta 10.....	66
Tabla 27 Grupo de control pasivo pretest, pregunta 11.....	67
Tabla 28 Grupo de control pasivo pretest, pregunta 12.....	68
Tabla 29 Grupo de control pasivo pretest, pregunta 13.....	69

Tabla 30 Grupo de control pasivo pretest, pregunta 14.....	69
Tabla 31 Grupo de control pasivo pretest, pregunta 15.....	70
Tabla 32 Grupo experimental pretest, pregunta 1.....	71
Tabla 33 Grupo experimental pretest, pregunta 2.....	71
Tabla 34 Grupo experimental pretest, pregunta 3.....	72
Tabla 35 Grupo experimental pretest, pregunta 4.....	73
Tabla 36 Grupo experimental pretest, pregunta 5.....	74
Tabla 37 Grupo experimental pretest, pregunta 6.....	74
Tabla 38 Grupo experimental pretest, pregunta 7.....	75
Tabla 39 Grupo experimental pretest, pregunta 8.....	76
Tabla 40 Grupo experimental pretest, pregunta 9.....	76
Tabla 41 Grupo experimental pretest, pregunta 10.....	77
Tabla 42 Grupo experimental pretest, pregunta 11.....	78
Tabla 43 Grupo experimental pretest, pregunta 12.....	78
Tabla 44 Grupo experimental pretest, pregunta 13.....	79
Tabla 45 Grupo experimental pretest, pregunta 14.....	80
Tabla 46 Grupo experimental pretest, pregunta 15.....	81
Tabla 47 Plan de clases.....	86
Tabla 48 Planificación de clase invertida experiencial para la masterclass. ....	89
Tabla 49 Modelo de curso online estándar .....	90
Tabla 50 Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 1 .....	107
Tabla 51 Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 2 .....	108
Tabla 52 Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 3 .....	109
Tabla 53 Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 4 .....	110
Tabla 54 Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 5 .....	111
Tabla 55 Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 6 .....	113
Tabla 56 Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 7 .....	114
Tabla 57 Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 8 .....	115
Tabla 58 Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 9 .....	116
Tabla 59 Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 10.....	117
Tabla 60 Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 11 .....	118
Tabla 61 Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 12 .....	119
Tabla 62 Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 13 .....	120
Tabla 63 Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 14 .....	121

Tabla 64	Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 15 .....	122
Tabla 65	Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 1 .....	123
Tabla 66	Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 2 .....	124
Tabla 67	Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 3 .....	125
Tabla 68	Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 4 .....	126
Tabla 69	Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 5 .....	127
Tabla 70	Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 6 .....	128
Tabla 71	Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 7 .....	130
Tabla 72	Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 8 .....	131
Tabla 73	Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 9 .....	132
Tabla 74	Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 10 .....	133
Tabla 75	Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 11 .....	134
Tabla 76	Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 12 .....	135
Tabla 77	Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 13 .....	136
Tabla 78	Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 14 .....	137
Tabla 79	Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 15 .....	138

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1	Árbol del problema.....	20
Ilustración 2	OJIVA, Desarrollo del objeto y campo .....	30
Ilustración 3	Variable independiente el entorno virtual (objeto).....	31
Ilustración 4	Variable dependiente emprendimiento (campo).....	32
Ilustración 5	Diseño ADDIE .....	84
Ilustración 6	Canva para el diseño visual del EVA .....	91
Ilustración 7	Desarrollo de la presentación de la Masterclass .....	92
Ilustración 8	Desarrollo del entorno virtual de aprendizaje en la plataforma 1 Canvas.....	94
Ilustración 9	Entorno virtual de aprendizaje en la plataforma 2 Facebook .....	95
Ilustración 10	Vista de diagramador en Facebook, Fig(a) guía 1 y guía2, Fig(b) guía 3, 4 y 5 .....	96
Ilustración 11	Vista de usuario en Facebook.....	98
Ilustración 12	Grupo Experimental Macas – Ecuador.....	103
Ilustración 13	Grupo Experimental Quito - Ecuador.....	104
Ilustración 14	Aplicación del entorno virtual de aprendizaje en el grupo experimental .....	105
Ilustración 15	Pregunta 1 .....	139
Ilustración 16	Pregunta 2.....	140

Ilustración 17 Pregunta 3.....	141
Ilustración 18 Pregunta 4.....	142
Ilustración 19 Pregunta 5.....	143

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA DIRECCIÓN DE  
POSGRADO MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENSIÓN ENTORNOS DIGITALES  
TEMA: EL ENTORNO VIRTUAL PARA PROMOVER EMPRENDIMIENTOS  
SUSTENTABLES EN EDUCACIÓN NO FORMAL.**

**AUTOR: Mónica Alexandra Naranjo Costales**

**TUTOR: Mgtr. Jorge Luis Buele León**

**RESUMEN EJECUTIVO**

El número de emprendimientos a nivel mundial se incrementó en los últimos años de una manera exponencial, y son los países de América latina que son los que han optado por esta posibilidad. Sin embargo, el Ecuador fue el país que apostó por la creación de emprendimientos como sustento para sus hogares. Ya que el índice de emprendimientos fallidos es igual de alto debido a la falta de preparación y conocimiento ante los pasos a seguir para desarrollar un emprendimiento sustentable, en una nueva era tecnológica. El objetivo de la presente exploración fue promover la educación no formal para la creación o reestructuración de un emprendimiento mediante un entorno virtual de aprendizaje, para lo cual se realizó una investigación experimental pura en donde se comparó los resultados entre dos grupos de estudio formados por 76 participantes, 40 personas en el grupo de control pasivo que no tuvieron intervención pedagógica y 36 personas en el grupo de trabajo o experimental que sí tuvieron intervención pedagógica, de las ciudades de Macas y de Quito, pertenecientes al programa de capacitación virtual del estudio-taller El Naranja creativo. Los resultados indicaron una mejora importante ante la percepción y conocimientos en los participantes del grupo de trabajo o experimental ante los participantes del grupo de control pasivo después de la intervención pedagógica. Hizo que la población tratada obtenga un conocimiento claro para la creación o reestructuración de su emprendimiento. Se observó y comprobó que el entorno virtual de aprendizaje para promover los emprendimientos sustentables en la educación no formal fue exitoso. Es importante que se disminuya la brecha tecnológica y se cambie la mentalidad ante el uso de las herramientas tecnológicas para la educación.

Palabras claves: Educación no formal, emprendimiento sustentable, entorno virtual.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**

**FACULTY OF EDUCATION SCIENCES**

**Master's Degree in Education with major in Digital Environments**

**AUTHOR:** NARANJO COSTALES MONICA

**TUTOR:** PHD. BUELE LEON JORGE LUIS

**ABSTRACT**

**VIRTUAL ENVIRONMENT TO PROMOTE SUSTAINABLE ENTREPRENEURSHIP IN  
NON-FORMAL EDUCATION**

The number of business ventures worldwide has increased exponentially in recent years, with Latin American countries being particularly oriented toward this trend. In Ecuador, entrepreneurship has become a crucial means of supporting families. However, the rate of failed ventures remains equally high due to a lack of preparation and knowledge about the necessary steps to develop a sustainable business in this new technological era. The objective of this study was to promote non-formal education for the creation or restructuring of entrepreneurial ventures through a virtual learning environment. To achieve this, an experimental research study was conducted, comparing results between two study groups including 76 participants: 40 individuals in a passive control group who received no pedagogical intervention and 36 individuals in an experimental group who received pedagogical intervention. Participants were from the cities of Macas and Quito, as part of the virtual training program offered by “El Naranjo Creativo” study-workshop. The results showed a significant improvement in the perception and knowledge of participants in the experimental group compared to those in the passive control group after the pedagogical intervention. The treated population gained a clear understanding of how to create or restructure their entrepreneurial ventures. It was observed and confirmed that the virtual learning environment was successful in promoting sustainable entrepreneurship within non-formal education. It is essential to narrow the technological gap and change attitudes toward the use of technological tools in education.

**KEYWORDS:** Non-formal education, sustainable entrepreneurship, virtual environment.



## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y actualidad**

Según Abad (2021) el paso del tiempo y los cambios en la sociedad hacia un razonamiento complicado, es sumamente importante y necesario que la formación del ser humano sea exigente, solo de esta manera se podrá superar las expectativas ante las competencias laborales, personales y sociales que el sistema actual precisa.

Este trabajo de investigación se basa en la línea de innovación educativa en mira a la renovación de la educación no formal, que promueva la capacitación de emprendimientos sustentables aplicada desde el diseño de un entorno virtual y uso de nuevas técnicas y herramientas para la educación.

La sub línea de investigación está dirigida al aprendizaje virtual, a través de educación tecnológica con el uso de herramientas y entornos virtuales, que ayude a proporcionar el conocimiento y dominio de las antes mencionadas para promover la creación exitosa de un emprendimiento sustentable y sostenible.

Para el ser humano es importante su desarrollo personal, social y emocional lográndolo mediante el proceso de aprendizaje a lo largo de su vida. Esto permite que el individuo desarrolle su propio proceso y tiempo de aprender, sin importar las limitaciones que posee, ya sea económicas, sociales o políticas además de la distancia y tiempo.

Menciona Macías (2020) que en la educación actual se busca modificar la forma de enseñar y aprender, mediante una evolución de los contenidos académicos, para promover la pedagogía mediante entornos virtuales y otras herramientas tecnológicas que dinamicen el proceso de aprendizaje en los y las estudiantes.

Indica Suárez (2018) que la educación ha jugado un papel importante desde el inicio de la humanidad, y que está afectada por elementos políticos, culturales, históricos, psicológicos y sociológicos. Gracias a los cuales la evolución, el progreso y avance y la evolución en los seres humanos ha sido factible mediante la formación y aprendizaje.

Para Cavagnaro (2021) los fracasos en el emprendimiento para América Latina, que es el continente que cuenta con el mayor número de emprendimientos creados, es una constante debido a que no se conoce y desarrolla las habilidades y destrezas adecuadas y necesarias para un correcto manejo en la administración de los pequeños negocios

Para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2019) el material didáctico de libre acceso por sus siglas en inglés, Open Educational Resources (OER) traducido al español como Recursos Educativos Abiertos, además del uso de Massive Open Online Course (MOOC) cuyas siglas traducidas son: Cursos en Línea Masivos y Abiertos que promueven la formación educativa de libre acceso y desarrolla la didáctica de los curso en línea, principalmente para las personas que por diferentes motivos no han podido terminar sus estudios o no cuentan con los recursos adecuados para su formación.

Para los autores Bravo et al. (2020) indican que la experiencia laboral influye positivamente en las capacidades empresariales percibidas y la educación en emprendimiento, y entender que mientras mayor conocimiento generado a partir de la experiencia y según las competencias de cada individuo en el ámbito empresarial generará un resultado favorable y exitoso para formación de un emprendimiento.

En la Constitución de la República del Ecuador (2008) sección quinta. Art. 26. Dice que durante el transcurso de la vida de un ecuatoriano la educación es un derecho forzoso y obligatorio para la nación del Ecuador, ya que es un sector preponderante de la política pública y del presupuesto del estado, pero siempre y cuando se proteja y dé prioridad a los grupos vulnerables del país, por lo que el estado tiene la obligación de dar prioridad a la educación, que garantiza que sea igualitaria, inclusiva, e indispensable ya que es un derecho de los ecuatorianos.

Según la Constitución de la República del Ecuador (2008) sección quinta. Art. 27. Indica que la importancia de la educación en el ser humano es indispensable para construir una sociedad justa, equitativa basada en estimular y desarrollar las habilidades, capacidades y competencias para trabajar en sociedad y construir un estado soberano y justo, que promueva la igualdad de género y desarrolle las competencias de las personas mediante el arte y la cultura para promover actividades en la comunidad y en la individual.

Consta en la Constitución de la República del Ecuador (2008) Art. 347. que la educación formal el estado, tiene la obligación de proporcionar otros canales para la formación o educación de los ecuatorianos en el ámbito no formal, cuyo aprendizaje se basa en procesos no escolarizados y según las experiencias, intereses y valores personales.

La Ordenanza del Distrito Metropolitano de Quito (2017) Art.186. Del Distrito Metropolitano de Quito, la República del Ecuador en su constitución señala que la educación será intercultural, sin discriminación, obligatoria desde la educación inicial hasta la educación superior,

además de ser equitativa, flexible en inclusiva, con mayor importancia al sector vulnerable. Por lo tanto, es un derecho la formación y educación de todas las personas que conforme el Distrito Metropolitano de Quito, así asegura su continuidad y acceso sin existir ningún tipo de discriminación.

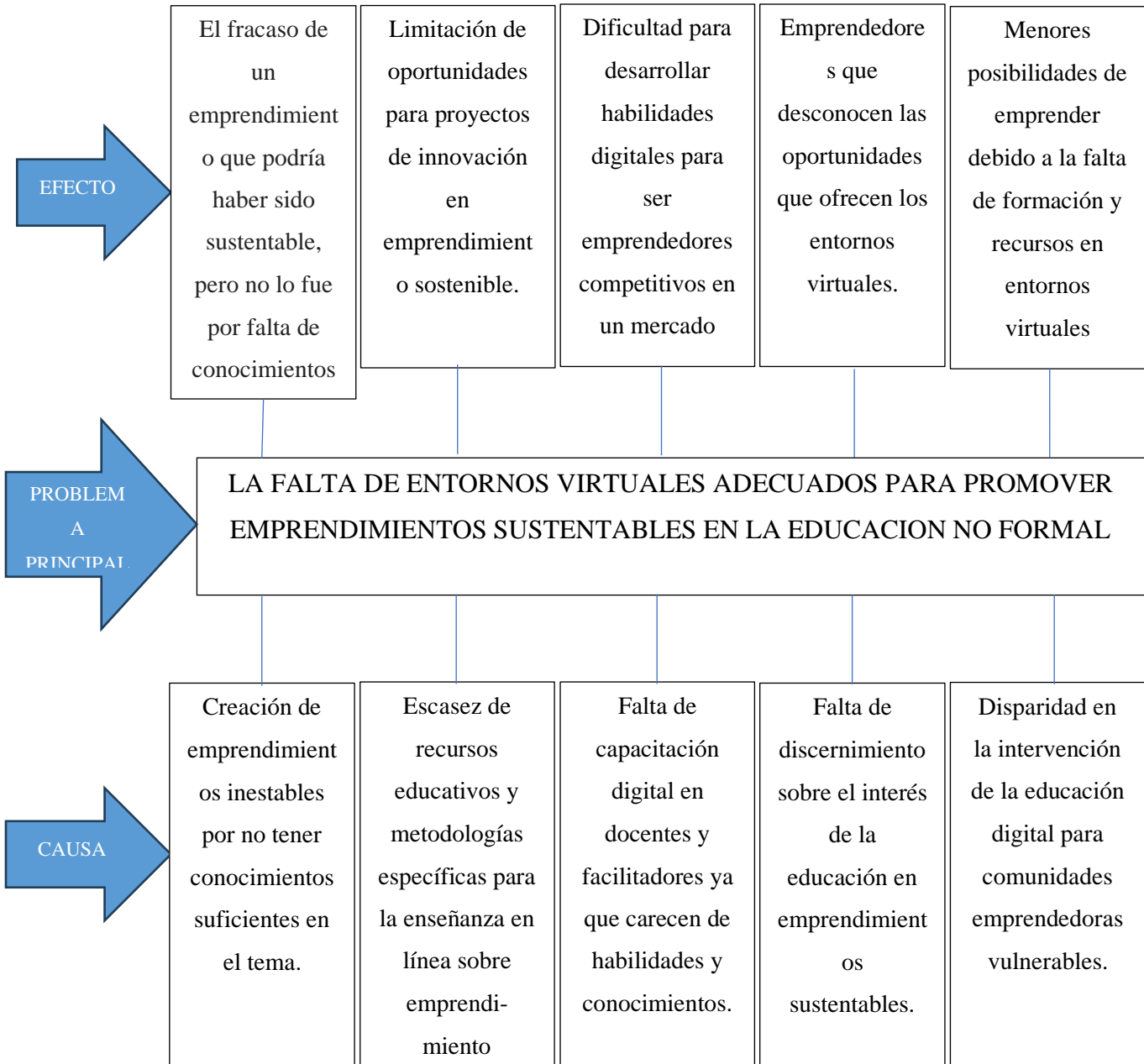
Ordenanza del Distrito Metropolitano de Quito (2017) indica que la oferta educativa extraordinaria refuerza que esta modalidad es exclusivamente para las personas que no han podido culminar con sus estudios ya sean jóvenes o adultos, como una opción para cambiar y mejorar la calidad de vida con base a la preparación y superación profesional.

Esta investigación tuvo lugar en el estudio – taller El Naranjo creativo, en su programa de capacitación virtual para el emprendimiento, en la provincia de Pichincha, en el cantón Quito, Valle de los Chillos, parroquia de San Antonio de Conocoto. Que imparte talleres de arte e impulsa el emprendimiento mediante manualidades en la educación no formal. En modalidad presencial y virtual. Para esta investigación se tomó las muestras en la modalidad virtual.

Los participantes en el tema antes mencionado son adultos de diferentes edades, necesidades económicas y sociales que enfrentan problemas como la falta de empleo, emprendimientos inestables o emprendimientos estancados por la falta de actualización y no poseer presencia digital, que ya existen y que fracasan. Otro de los factores también es la escasez de tiempo para dedicarse al emprendimiento y el no contar con acceso a capacitación en este campo debido a factores económicos, temporales y de distancia. Por otra parte, es necesario la alfabetización digital, ya que este grupo vulnerable no cuenta con las herramientas necesarias, ya sea los dispositivos, las habilidades y destrezas necesarias para desarrollar los procesos y poder impulsar sus objetivos

## Ilustración 1

### Árbol del problema



Nota. Las causas y los efectos del problema principal.

Elaborado por: Naranjo (2024).

Por lo que se refiere al problema en la falta de entornos virtuales adecuados para promover emprendimientos sustentables en la educación no formal, se puede señalar la escasez de recursos virtuales que inciden en la creación de emprendimientos sustentables, desigualdad de desarrollo en las competencias y habilidades tanto para docentes como para estudiantes que buscan una solución en la educación en línea, y también la resistencia, desconocimiento y desinterés por el cambio a la digitalización. Sin tomar en cuenta el poco apoyo institucional y normativo de las entidades educativas y gubernamentales para el desarrollo de programas virtuales para capacitación en emprendimiento.

Para la exposición de las variables en el tema planteado se analizará el entorno y las necesidades del universo involucrado y los factores que afectan en el desarrollo de la creación de dichos proyectos, así como la capacitación que se debe adquirir y el espacio a desarrollar este proceso de una manera remota o virtual.

- El entorno virtual en la educación no formal.
- Emprendimientos sustentables en la población afectada.

### **Destinatarios del proyecto**

Para el desarrollo de la presente exploración, se realizó en el estudio-taller El Naranja creativo. Para el programa de capacitación en modalidad virtual de emprendimiento, se hizo una convocatoria abierta a los emprendedores de distintas regiones del Ecuador, a participar en este proyecto, el mismo que contó con 76 participantes de las ciudades de Quito y Macas, divididos en dos grupos: el grupo de control pasivo con 40 participantes y el grupo experimental con 36 participantes.

Los destinatarios de este proyecto es un grupo vulnerable de personas que por diferentes motivos se vieron en la necesidad de iniciar un emprendimiento que en varios de los casos fue por necesidad y no por vocación, ha hecho que su única alternativa sea desarrollada de manera intuitiva e instintiva, con base a la prueba y error, para el grupo de control pasivo se seleccionó a los participantes que no intervinieron en la capacitación, mientras que en el grupo experimental los participantes si intervinieron en la capacitación.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Implementar un entorno virtual de aprendizaje con el fin de facilitar la creación o reestructuración de emprendimientos y hacerlos sustentables mediante la capacitación en la educación no formal en el estudio-taller El Naranjo creativo.

### **Objetivos específicos**

- Identificar las posibles causas que limitan la capacitación virtual para crear un emprendimiento sustentable, mediante una encuesta.
- Evaluar los resultados de la encuesta para conocer la factibilidad de la creación de un entorno virtual de aprendizaje mediante un curso corto en la educación no formal.
- Elaborar una propuesta pedagógica con el fin de capacitar a los emprendedores mediante un entorno virtual de aprendizaje.
- Realizar una encuesta de satisfacción a los usuarios para medir la aceptación del instrumento

## **CAPITULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedentes de la investigación (Estado del arte)**

El ser humano a lo largo de la historia ha descubierto, ha aprendido, ha creado y ha desarrollado soluciones para satisfacer sus necesidades y continuara haciéndolo según el tiempo y espacio mediante el desarrollo tecnológico, por esto, Lindeman (1945) dice que "Toda la vida es aprendizaje, por lo tanto, la educación no puede tener fin".

A lo largo de la historia el ser humano ha descubierto formas de superarse y mejorar su estilo de vida, esta necesidad siempre ha estado presente en el hombre, aún que, no en todos los hombres, siendo la capacidad que una persona tiene para realizar un esfuerzo inicial y constante para llegar a su objetivo. En resumen, cómo crear, atraer y atrapar oportunidades al concepto de emprendimiento, que para Schumpeter (1911) sería "El emprendedor no es un hombre ordinario, es un innovador que destruye el viejo orden para crear algo nuevo y más eficiente."

Schumpeter (2015) señala que ante una posibilidad tecnológica y no experimentada se puede abrir una extensa posibilidad de cambiar o modificar la forma y el sistema de producción, que explotará una creación propia para producir mejor mercancía que de igual manera se podrá distribuir y comercializar de una mejor manera.

Para Flores (2022) La educación de los formadores que incorporan prácticas de emprendimiento en los procesos de enseñanza, hace que el aporte en la educación sea aplicado, dentro y fuera de la escuela, además destacan que las habilidades de emprendimiento en los estudiantes desarrollan la capacidad de análisis, el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas, el liderazgo, la toma de decisiones eficaz y la habilidad para trabajar en equipo.

Indica Aparicia (2021) desde su etimología, que se observó como el concepto de emprender implica riesgo asociado a esa nueva idea de negocio e innovarlo. Así, como ser capaz de cazar oportunidades no exploradas dice que las oportunidades son un punto clave y específico para

emprender, a esto se suma una personalidad intrépida y creativa que dará como resultado una nueva e innovadora resolución de un problema mediante un emprendimiento.

Según Aparicia (2021) un emprendedor es un constructor del entorno y un facilitador de cambios. Por lo tanto, un cambio es posible gracias al ingenio y al trabajo duro y constante de una persona creativa y con espíritu emprendedor que transforme y sobresalga del común para proponer soluciones a nuevos problemas de una manera innovadora.

Morales (2021) aporta que la tecnología en el entorno académico de la enseñanza, permite un proceso educativo innovador y estable gracias a la inclusión de la tecnología en el aula, que dará la oportunidad tanto al docente como al estudiante para que superen sus barreras de conocimiento y lograr un proceso innovador en la educación.

Señala Ruiz (2021) que el uso de redes sociales aporta significativamente al desarrollo de un país en diversos sectores, que destacará especialmente en la educación continua, ha hecho énfasis en el consumo de aplicaciones, sitios web, y otros componentes digitales para la capacitación del emprendimiento siendo este punto particularmente provechoso.

Según estudios realizados a nivel mundial, el tiempo de vida de los emprendimientos es de 3 a 5 años aproximadamente, lo que es un componente determinante la innovación, porque no todos los emprendedores tienen las destrezas y habilidades para asumirla, motivo por el cual el emprendimiento quiebra. Por lo que Solo el 30% de las empresas sobreviven después de 5 años, una de las tasas bajas de los países de la OCDE2 (Grupo Banco mundial, 2022).

Para Salgado (2023) es importante reconocer que el grupo vulnerable de esta temática en su mayoría son personas adultas de 50 años de edad en adelante, en una muestra aproximada de 582 millones de personas que emprenden en el mundo. Que por motivos de fuerza mayor escogen al emprendimiento como su forma de vida y de sustento, los factores que aportan a esta decisión principalmente es su edad ya que tienen mejores condiciones y características personales para llevar un proyecto a pesar de sus propias limitaciones.

Con base a varios estudios entre el 60 y 70% de los emprendimientos ecuatorianos quiebran a los 6 meses, debido a que la razón de crearlos es por necesidad económica, que obligará a las personas que tomen el rol de emprendedores sin serlos, lo que cuestiona sobre el que ¿El emprendedor nace o se hace? Sin embargo, ante la falta de empleo o de ocupación el ecuatoriano opta por la creación de un emprendimiento que en muchos de los casos no tienen sustento de conocimiento, formación o experiencia previa. Además de no ser suficiente los obstáculos ante el

emprendimiento otros factores que inciden en el fracaso y lo lleven a la quiebra es que innovación tecnológica que sufre el mundo entero. Señala Acosta de Mavárez (2022) que la educación en emprendimiento con responsabilidad social para el crecimiento económico de un país es el soporte indispensable que cambiará y mejorará las características de vida de una población, ha hecho que se supere las limitaciones y malas prácticas económicas.

Conforme a la Unesco, en su informe de políticas UIL 10, La educación de adultos y la exclusión, señala que El aprendizaje y la educación de adultos supone actividades y procesos constantes de adquisición, reconocimiento, intercambio y adaptación de capacidades.”. Por lo que el aprendizaje en una persona es importante a lo largo de su vida, pero en los adultos tiene un carácter especial ya que el mundo es cambiante y ante esta brecha o barrera impuesta por la innovación e implementación de nuevas tecnologías, los adultos tienen que adaptarse y superar los cambios en su entorno, principalmente en la educación (UNESCO, 2019).

A nivel mundial, Romero (2021) indica que la clave es cubrir las necesidades de los consumidores del mercado, lo que generará diversas fuentes de trabajo que impulsen la competitividad empresarial mediante los emprendimientos y la innovación lo cual mejorará la economía del país, y esto permitirá el crecimiento y desarrollo de la sociedad gracias a la incorporación de nuevas tecnologías y organización de ideas y comercio.

Según la descripción de Ávila (2021) existen tres etapas en la evolución del concepto de emprendimiento: En la primera etapa el emprendedor se entiende como un agente económico que es el creador que transforma las oportunidades para que las actividades económicas sean impulsadas. En una segunda etapa, el emprendedor se entiende como un ente innovador que no solo crea oportunidades, sino que las capitaliza eficientemente, y sobresale en la toma de decisiones y en la gestión de asumir riesgos. Y por último en la tercera etapa, el emprendimiento es el instrumento de la renovación dentro de una organización ya establecida, esto es el capital humano de donde proviene la innovación que supera los desafíos del entorno empresarial anticipándose a su competencia.

Para Parada (2023) en América, el país con mayor índice de emprendimientos es Estados Unidos que, gracias a sus niveles tecnológicos y a su educación dirigida al mercado, a la investigación, al desarrollo, a la innovación y a la generación y aplicación de políticas públicas adaptadas para emprendedores, llevándolos a la concepción de una micro empresa sustentable y estable.

En América Latina, Vargas (2020) destaca que las instituciones de formación profesional y universitaria desempeñan un papel fundamental en el desarrollo económico y social de la región, especialmente al especializarse en la educación de futuros emprendedores. Estas instituciones tienen como objetivo principal fomentar el espíritu empresarial, entendido no solo como la capacidad de identificar oportunidades de negocio, sino también como un motor para generar soluciones innovadoras que impacten positivamente en sus comunidades. Asimismo, buscan capacitar a los estudiantes con herramientas prácticas y teóricas que les permitan no solo crear empresas nuevas, sino también consolidarlas y asegurar su sostenibilidad en el tiempo. Este enfoque trasciende la simple transferencia de conocimientos, ya que busca formar líderes que sean capaces de generar empleo y contribuir al desarrollo económico local y regional. En este

Parada (2023) enfatiza que una característica de Latinoamérica es la alta inclinación en emprender, sin embargo, no cuenta con altos niveles de innovación y desarrollos tecnológicos por lo que requiere grandes transformaciones en el nivel educativo que fomente el pensamiento complejo en emprendimiento lo que se debería de construir desde la educación primaria, para asegurar un futuro con nuevas y mejores miras hacia las empresas para que la economía del país crezca.

Salgado (2023) cita al Centro de Emprendimiento Kirzner (2020) que indica que a nivel latinoamericano la formación de emprendimientos tiene un índice alto debido a la falta de oportunidades en el medio laboral y también por las economías de ingresos bajos, lo que ha hecho que se vea al emprendimiento como una carrera. Sin embargo, las entidades y los medios de comunicación no dan importancia a los emprendedores en el momento de diferenciar el ingreso en la economía, con mayor acogida a las macroempresas.

Es esencial comprender que para los autores Armesto, et al. (2021) indican cómo los estudiantes de las universidades latinoamericanas manejan su aprendizaje por sí mismos gracias a la educación a distancia, que se ha implementado de manera emergente. Se destaca la importancia del papel y el esfuerzo del maestro en enseñar a los estudiantes a ser autodidactas. El desarrollo de la independencia en el aprendizaje de los estudiantes depende de factores como la empatía, el reconocimiento de los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes, el uso de estrategias efectivas, herramientas tecnológicas avanzadas y retroalimentación adecuada.

En el Ecuador Moina (2020) expone que las razones son positivas ante la acción emprendedora ya que es sistemático el aumento económico, los autores señalan al término de

efecto refugio ya que “El emprendimiento nace de la necesidad, donde el desempleo tiene una relación directamente proporcional con el emprendimiento”. Este fenómeno aparece por la inestabilidad laboral del país, ha hecho que las personas en su desesperación creen emprendimientos que aportan económicamente a su hogar.

Según Salgado (2023) en su investigación indica que el Ecuador presenta una tasa alta en el porcentaje de emprendimientos funcionales, es una de las que son propicias de toda Sudamérica con un 9.3% de éxito, sin embargo, el porcentaje es solamente el 3.37% continúa en funcionamiento. Y esto ocurre porque existe una gran capacidad inicial para emprender ya sea por la idea de negocio o el tipo de producto que se oferta, por lo que el emprendedor ecuatoriano carece de habilidades técnicas en marketing, gestión de personal y financiamiento, lo que es esencial para sostener y expandir estas operaciones a largo plazo y asegurar su rentabilidad ante el consumidor.

Para los autores, Rodríguez y Rodríguez (2021) señalan que necesidad de desarrollar e implementar una pedagogía orientada hacia prácticas adecuadas en la educación en jóvenes y adultos en Ecuador es de suma importancia, ya que se resolvería la problemática ante la forma de aprender especialmente en los adultos, por lo que se debe implementar y adaptar metodologías nuevas y diversas adaptándolas al contexto socio cultural del país.

Los autores Useche, et al. (2021) aportan que, en estos sectores del Ecuador, los emprendedores que han usado tecnología han innovado y han conseguido aprovechar y disfrutar de las ventajas que ofrecen, ha hecho frente a las consecuencias de la crisis mundial generada por el COVID-19." Así que el sector emprendedor del Ecuador ha logrado afrontar los obstáculos e inconvenientes que el COVID-19 dejó mediante la tecnología y la innovación se pudo superar las consecuencias y se aprovechó las nuevas tecnologías de ese entonces

Para los autores Buele y Nuñez (2023) los problemas económicos constituyen la principal causa de la deserción universitaria en Ecuador. Sus estudios señalan que es necesario incluir becas y ayudas económicas como mecanismos esenciales para garantizar la continuidad educativa de los estudiantes. Además, destaca la importancia de revisar y fortalecer las metodologías utilizadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que estas deben adaptarse a las necesidades reales de los alumnos, así se evita la frustración que los lleva a abandonar sus estudios. También es crucial implementar políticas integrales que incluyan programas de acompañamiento académico y psicológico, los cuales brinden apoyo a los estudiantes en situaciones de vulnerabilidad. Asimismo, una educación inclusiva y accesible, acompañada de alianzas con el sector público y

privado, podría asegurar mayores oportunidades de éxito académico y profesional para quienes enfrentan barreras económicas.

En Ambato, Moya (2022) en la investigación sobre "Tecnología digital en la enseñanza de emprendimiento y gestión del bachillerato general" se hace referencia a la transformación en el sistema de enseñanza y aprendizaje debido al uso de la tecnología. Gracias a la modalidad virtual y mediante la utilización de recursos multimedia y plataformas educativas se ha motivado el emprendimiento mediante el sistema educativo dentro y fuera del aula. Se ha reforzado las fases de enseñanza y aprendizaje para el emprendimiento con la tecnología digital para promover las actividades culturales, económicas, artísticas, sociales, deportivas, religiosas y políticas

Conforme a los autores Flores y Jara (2022) el emprendimiento y los procesos de enseñanza en el contexto educativo en la provincia de Santa Elena durante las últimas décadas ha tomado mucho énfasis ya que permiten desarrollar valores y aptitudes en la formación de los estudiantes y habilidades claves para mejorar la sociedad como la perseverancia, el desarrollo personal y el liderazgo.

Espinoza (2022) indica que para que el aprendizaje en el emprendimiento tome su magnitud adecuada, es necesario incorporar modalidades remotas, ya que esto es el principal medio del siglo XXI, que beneficia a los individuos con espíritu inventor para el futuro. Así lo demuestra su estudio realizado en la ciudad de Guayaquil, donde se evidencia un incremento en el interés y la participación de estudiantes emprendedores al utilizar plataformas digitales. Además, el autor resalta que estas modalidades no solo promueven el acceso al conocimiento, sino que también potencian la creatividad y la innovación al permitir el intercambio.

En el Ecuador, Useche, et al. (2021) señalan que el sector emprendedor logró afrontar los obstáculos e inconvenientes que el COVID-19 dejó gracias al uso estratégico de la tecnología y la innovación. Mediante estas herramientas, se pudo superar las consecuencias de la pandemia y aprovechar las oportunidades y optimizar las nuevas tecnologías de ese entonces. Y el estudio destaca que este enfoque permitió no solo la supervivencia de los negocios, sino también la creación de modelos resilientes. Por otra parte, la digitalización acelerada abrió puertas a nuevos mercados y formas de comercialización.

Según Villa (2022) el aprendizaje siempre será un producto consumible, y con la tecnología móvil, la forma de aprender se fusiona de una manera importante y fácil, para despertar el interés por descubrir y desarrollar las aptitudes y habilidades del autoaprendizaje, que facilita y

renueva el autoaprendizaje. Además, esta integración tecnológica permite un acceso equitativo a recursos educativos, para promover el aprendizaje

Melendrez (2021) en su aporte en la ciudad de Guaranda el autor menciona que las aulas virtuales disminuyen los obstáculos para el aprendizaje, son adecuadas para la educación a distancia y promueven un aprendizaje efectivo donde los estudiantes aprenden a su propio ritmo y son autocríticos en sus acciones.

Es importante destacar que los autores Cedeño y Murillo (2019) afirman que la importancia de los entornos virtuales en la educación de la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí, ha puesto en peligro la tecnología para los modelos de enseñanza actuales. Esto ha generado una necesidad urgente de implementar estrategias innovadoras que ayuden a los estudiantes a desarrollar habilidades que les permitan pensar críticamente y reflexivamente sobre conocimientos fundamentales en diversas áreas.

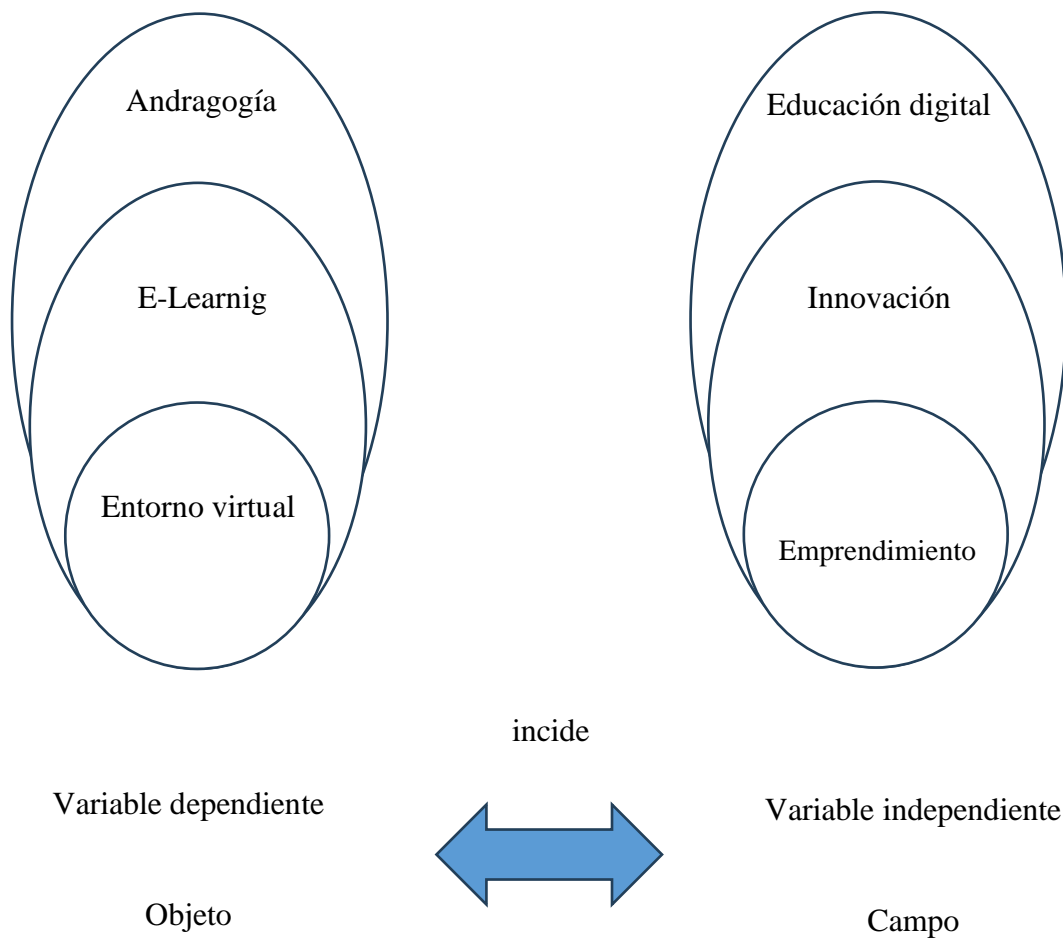
Para Camacho (2023) el dominio de la innovación digital gracias a sus plataformas en las PYMES azogueñas es determinado mediante las redes sociales, principalmente Facebook, como una herramienta básica en la búsqueda de impulsar sus productos y servicios, debido a que el manejo de dichas plataformas es amigable tanto para producir como para consumir contenido. Asimismo, resalta que el uso estratégico de estas redes ha permitido a las PYMES ampliar su alcance de mercado y fortalecer la interacción directa.

Aporta Carrera (2022) que la complejidad e importancia de una educación virtual de calidad, aporta para lograr un perfil de competencia nacional e internacional adecuado y dirigido a las necesidades educativas, ya que para este tiempo tecnológico estarán presente a lo largo de la vida de estas y futuras generaciones, según la investigación realizada en la ciudad de Quito, en el colegio Juan Montalvo, al respecto de las mejores plataformas para un entorno virtual

Según Useche, et al. (2021) señalan que han surgido múltiples emprendimientos que se han mantenido a flote gracias al servicio de entrega de puerta a puerta que por contar con una aplicación móvil delivery se ha podido continuar con la comercio de los productos, además, según CANVAS 2020 gracias a la tecnología, mediante plataformas digitales se han logrado cooperación y alianzas estratégicas para impulsar los objetivos tanto del docente como el de los estudiantes, se ha demostrado y se ha comprobado la eficiencia de la comunicación digital en tiempos complejos, además, del compromiso y postura de resiliencia por su facilidad, por su uso a temporales según la necesidad del usuario.

## Ilustración 2

*OJIVA, Desarrollo del objeto y campo*



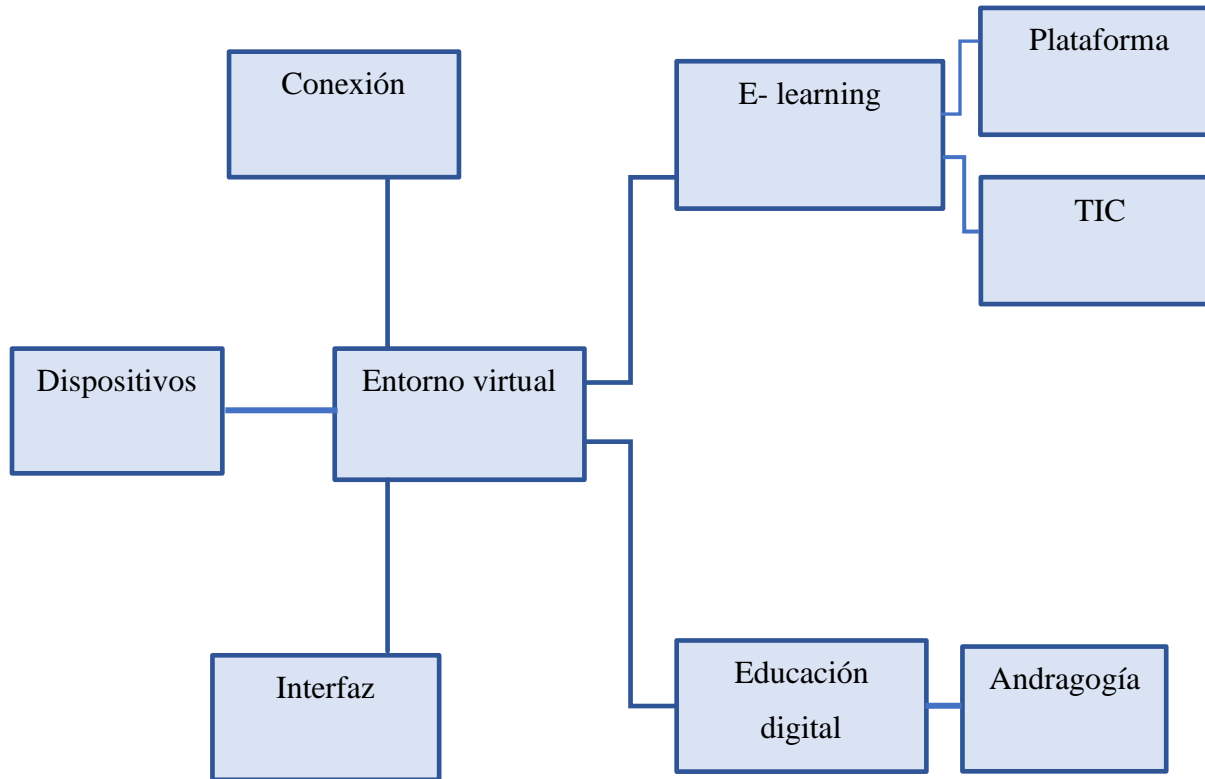
Nota: La variable dependiente (objeto) y la variable independiente (Campo).

Elaborado por: Naranjo (2024).

## Desagregación por variables

### Ilustración 3

*Variable independiente el entorno virtual (objeto)*

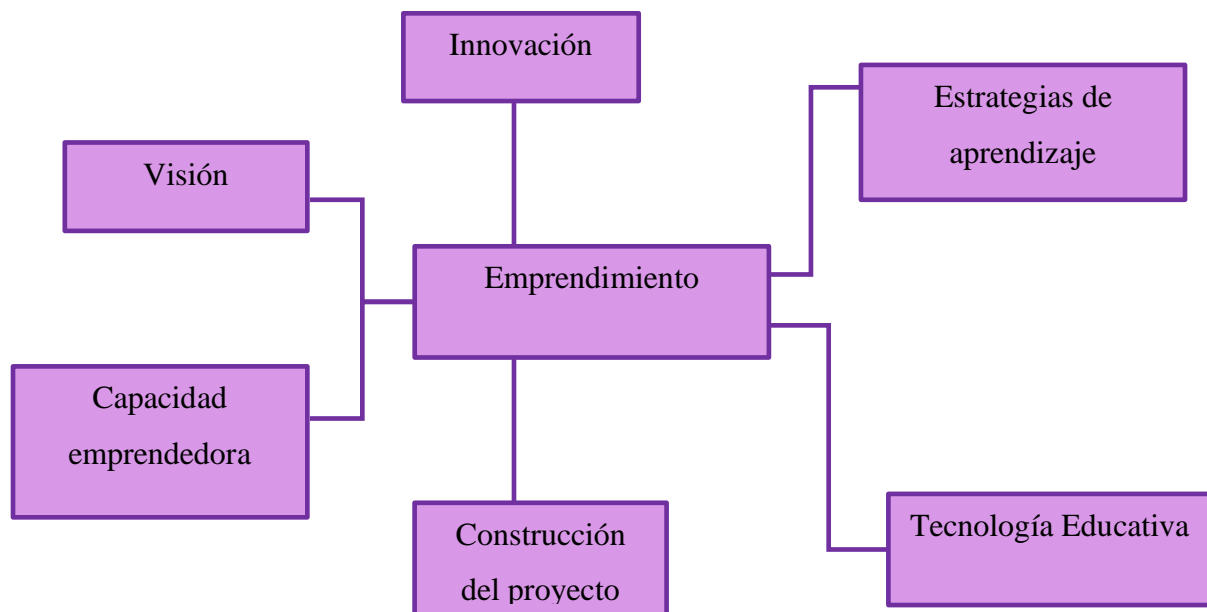


Nota: La ilustración muestra el entorno virtual y su constelación.

Elaborado por: Naranjo (2024).

#### Ilustración 4

*Variable dependiente emprendimiento (campo)*



Nota: La ilustración muestra el emprendimiento y constelación.

Elaborado por Naranjo (2024).

## **Definiciones**

### **Introducción general**

#### **El entorno virtual**

Según Castro (2018) los entornos virtuales se refieren a espacios digitales que permiten la interacción entre usuarios y la ejecución de diversas actividades a través de internet. Esto incluye plataformas de redes sociales, entornos de aprendizaje en línea, mercados digitales, foros especializados, entre otros. En el contexto de tu tesis, se explorará cómo estos entornos pueden ser diseñados o utilizados para fomentar la creación y el desarrollo de emprendimientos sustentables, el campo de estudio involucra la intersección entre tecnologías digitales, emprendedurismo y sustentabilidad. Esto requiere un análisis multidisciplinario. La educación y uso de entornos virtuales de aprendizaje, ha crecido imparablemente en los últimos años. Por lo que el docente o tutor ha tenido que ser el eje clave y comprender cómo funcionan las comunidades virtuales de aprendizaje que direcciona el sentido y la responsabilidad que los estudiantes deben adoptar para poder hacer un buen uso de estos instrumentos y fortalecer las conexiones socio-pedagógicas en el entorno de educación y aprendizaje.

#### **TIC**

Señalan Sosa y Valverde (2021) que las TIC son Tecnologías de la Información y la Comunicación es decir son procesos e instrumento que se aplican de manera eficiente en procesos y manejo de información mediante la tecnología como, por ejemplo: Dispositivos móviles, ordenadores, televisores, etc. Además, la integración de las estas en los centros educativos es un proceso dinámico en el que intervienen diversos agentes, y múltiples factores influyen de forma distinta en la frecuencia y la manera en que se utiliza.

#### **Educación no formal**

##### **E- learning**

Rodríguez (2021) indica que es el término en el idioma inglés de aprendizaje electrónico, en donde se aprende mediante el desarrollo de habilidades y conocimientos a través del uso de dispositivos electrónicos y en línea, así la enseñanza didáctica entretenida y flexible para las nuevas generaciones especialmente el e-learning incluye una variedad de recursos y herramientas, como plataformas de gestión del aprendizaje (LMS), videos, foros de discusión, conferencias en línea, simulaciones y exámenes en línea, entre otros. Esta modalidad puede ser completamente en línea o complementaria a clases presenciales, y ofrece flexibilidad en cuanto a tiempo y lugar.

## **Tecnología Educativa**

Para Definición de (2008) la tecnología educativa se refiere al conjunto de conocimientos, aplicaciones y herramientas que facilitan el uso de tecnologías en el ámbito educativo. En otras palabras, es el empleo de recursos tecnológicos para resolver problemas relacionados con la educación, es decir la fusión del conocimiento y el uso de la tecnología cuyo fin es mejorar las herramientas usadas en la educación para dar solución a las problemáticas detectadas en las últimas generaciones digitales ha hecho que el proceso de enseñanza y aprendizaje se innove y transforme para bien de la comunidad educativa.

## **Estrategias educativas**

Según Ispring (2004) define que las estrategias para el aprendizaje como un conjunto de métodos, técnicas y enfoques propositivos y deliberados que se utilizan para mejorar el proceso del aprendizaje y enseñanza. Estas estrategias proporcionan un marco de trabajo estructurado para adquirir, comprender, organizar y aplicar el conocimiento de manera efectiva. Son empleadas por el docente o el estudiante para el desarrollo de una tarea o proyecto mediante el uso y la aplicación de métodos, técnicas y recursos dentro del ámbito escolar que facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, para resolver los problemas y necesidades de los estudiantes y docentes en el entorno educativo.

## **Aspectos del emprendimiento**

### **Emprendimiento**

La Editorial RSyS (2021) indica que es la capacidad de algunos seres humanos para trazarse una meta u objetivos y alcanzarlos para seguir un proceso y con un extra de esfuerzo que el de los demás, esto dirigido hacia la resolución de un problema o necesidad identificada en la comunidad o sociedad humana actual. El emprendimiento es el proceso de identificar una oportunidad de negocio, desarrollar una idea innovadora y llevarla a cabo para crear valor, ya sea a través de la

### **Sustentabilidad en el emprendimiento**

Para Velázquez (2021) es identificar aspectos clave la conexión directa entre el emprendimiento, el comercio electrónico y un enfoque sostenible, es decir donde convergen, ya que representan áreas de actualidad con un gran potencial de desarrollo, esto se debe a que formen parte de un proceso que integra iniciativas emprendedoras con acciones dirigidas a abordar oportunidades.

## **Factores relevantes en entornos virtuales**

### **Educación digital**

Es una estrategia educativa que se centra en formar y adaptar dentro de los cambios que han surgido en la era tecnológica, lo que promete mejorar el desarrollo de competencia, destrezas y habilidades en los estudiantes para revolucionar el ecosistema educativo digital, se define así el concepto de educación virtual (Santiestevan, 2022).

### **Proyectos**

Para OBS business school (2024) define proyecto hace referencia a la planificación o concreción de un conjunto de acciones que se van a llevar a cabo y un conjunto de recursos que se van a usar para conseguir un fin determinado, unos objetivos concretos, es la asociación de recursos y actividades a desarrollar en un tiempo determinado con un objetivo específico y en función del bien común que resuelva alguna necesidad o problema específica para un determinado grupo social, normalmente los proyectos siempre están enfocados a solucionar problemas y necesidades en una comunidad.

### **Aula virtual**

Aporta Vygotsky (1896) que es un espacio de aprendizaje colaborativo donde los estudiantes construyen conocimiento a través de la interacción con sus compañeros y con el uso de herramientas culturales un espacio virtual donde se puede recrear un entorno de aprendizaje mediante el uso herramientas digitales que simulan un aula real el cual los estudiantes podrán desarrollar sus habilidades y destrezas de manera remota lo que ha hecho que la enseñanza sea flexible, autónoma y centrada en el desarrollo de la educación virtual. Lo que favorece en el ambiente de educación e innovación en el estudiante.

## **CAPITULO II**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **Enfoque y diseño de la investigación**

La presente investigación corresponde a un paradigma positivista, de acuerdo con Comte (1857) ya que busca la recopilación de datos e información para promover la ciencia que orienta este proyecto ya que explica, controla, domina y verifica que la metodología es aplicable dentro de la educación no formal en un universo de emprendedores, y mantiene que el conocimiento es sistemático, comprobable, comparable, medible y replicable.

Guevara (2021) dice que el enfoque es cuantitativo, usa la técnica de la encuesta para recopilación datos y características de la población, tanto para la factibilidad y la capacitación de la creación de un entorno virtual en emprendimientos sustentables, ya que se puede fragmentar, es tangible, simplificada por lo que es observable manipulable y cuantificada. Al materializarse en un análisis numérico- estadístico es cuantitativa y se puede verificar los resultados de la investigación.

Hernández y Mendoza (2018) dicen que los estudios exploratorios se realizan cuando se busca examinar un fenómeno o problema de investigación que es novedoso o poco investigado, y sobre el cual existe un alto grado de incertidumbre o falta de análisis previo. En otras palabras, estos estudios se emplean cuando la revisión de la literatura muestra que solo existen guías no comprobadas o ideas relacionadas de manera superficial con el tema, o cuando se desea abordar cuestiones y áreas desde enfoques innovadores.

Esta investigación, según su diseño, es experimental, ya que posee dos variables: la variable independiente o el campo que es la causa y la variable dependiente, el objeto que es la consecuencia. Según su tipo, es experimento puro por manipular la variable independiente para medir a la variable dependiente con participantes al azar y poseer el grupo de trabajo y el de control y comparar los resultados, según su propósito, es aplicado, ya que describe los datos reales y existentes en el ámbito social educativo mediante la capacitación en un entorno virtual, para

detectar una problemática y crear la solución a la misma, para así mejorar la experiencia de la población mencionada ante el uso de la tecnología.

Para Barriga y Henríquez (2003) definir el objeto a construir y convertirlo en un objeto conceptual mediante objetivos que ayuda a determinar el rumbo de esta búsqueda. Al trazar este camino, deberían surgir, apoyándonos en nuestro marco referencial y en reflexiones complementarias, las ideas que fundamentan dicha construcción conceptual, ya sean explícitas o implícitas. Según la profundidad del estudio del objeto, esta investigación es exploratoria, ya que analiza y evalúa la información específica ante los obstáculos y limitaciones al momento de crear o mantener un emprendimiento. Según su temporalidad, esta investigación es longitudinal, ya que el estudio y aplicación de las técnicas tienen un tiempo programado para reconocer las variaciones existentes dentro de las necesidades del grupo afectado.

### **Descripción de la muestra y el contexto de la investigación**

Según Hernández y Mendoza (2018) las investigaciones suelen realizarse en muestras para optimizar el tiempo y los recursos. Solo se incluye a todos los participantes en un estudio si se realiza un censo, como en casos donde es esencial abarcar todos los elementos del universo de estudio (personas, productos, organizaciones, etc.). Por ejemplo, en estudios motivacionales dentro de empresas se consulta a todos los empleados para evitar que alguien se sienta excluido, y en análisis de salud de una comunidad.

La muestra de esta investigación es no probabilística a conveniencia ya que el grupo a investigarse pretenden ser emprendedores artesanos del Ecuador que participaran en el programa de capacitación virtual de aprendizaje en emprendimiento, que impartirá el estudio taller El Naranja creativo, al ser de manera virtual la intervención de la metodología es posible convocar a personas de todo el país, de esta manera se podrá evaluar la situación de las diferentes provincias del Ecuador, además, de los datos sociodemográficos como son edad, género, región, etc. Cuyos datos serán mostrados en forma de resumen en tablas y gráficos para una mejor comprensión.

### **Proceso de recolección de datos**

Aporta Monje (2011) que el uso de los métodos y herramientas depende de diversos factores específicos de cada caso. Los métodos cuantitativos, caracterizados por ser estructurados y controlados, generalmente recurren a instrumentos formales diseñados para recolectar información. Por lo que, la técnica de la presente investigación para la recolección de datos será la

encuesta ya que este método permitirá identificar que tan efectiva será la capacitación en términos de mejorar el conocimiento y la percepción de los participantes ante los temas expuestos.

Para Sánchez (2021) se lleva a cabo una exploración del proceso a seguir para obtener información en investigaciones históricas, que utiliza las metodologías mencionadas y determina los tipos de instrumentos empleados. Esta investigación los utiliza mediante un cuestionario de factibilidad ya que este está diseñado específicamente para evaluar la viabilidad y pertinencia de implementar un entorno virtual de aprendizaje en la educación no formal, con el objetivo de fomentar emprendimientos sustentables.

Los instrumentos serán validados de varias maneras, principalmente al realizar una prueba piloto a un grupo determinado y de manera aleatoria de emprendedores, para comprobar que las dimensiones de los conceptos sean correctos. Esto permitirá observar cómo los participantes interpretan los ítems y cómo responden a ellos. Con los resultados de esta prueba piloto se identificarán problemas relacionados con la comprensión, claridad, o relevancia de las preguntas planteadas. Se deberá consultar con expertos la validez de los cuestionarios, así el contenido y estará alineado con los objetivos teóricos de la investigación. Además, se hará la retroalimentación por usuario lo que permitirá la corrección posterior de los puntos planteados. Estas estrategias de validación asegurarán que las fases sean sólidas, confiables y capaces de captar las dimensiones conceptuales de forma precisa, apoyando los objetivos generales del estudio.

### **Operacionalización de las variables**

Para la conceptualización de la operacionalización de las variables se tomó en cuenta al objeto y al campo a investigarse y se subdivide por categorías, indicadores, ítems y técnicas e instrumentos tanto de la variable dependiente como de la variable independiente. Para ubicar en los ítems las preguntas a formularse en el instrumento (ver tabla 1).

**Tabla 1**

*Operacionalización de las variables*

<b>Conceptualización</b>	<b>Categorías</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Técnicas e instrumentos</b>
	Innovación educativa	El uso de metodologías de	¿Qué es un EVA?	

El entorno virtual de aprendizaje EVA es adaptación y apoyo para la innovación el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de nuevas tecnologías y recursos digitales como plataformas virtuales para desarrollar el trabajo autónomo y la retroalimentación mediante estrategias y herramientas educativas que permiten evaluar y dar seguimiento	Procesos de enseñanza aprendizaje	Estrategias pedagógicas digitales	¿A qué se denomina implementación de tecnologías en el proceso de educación?	
	Tecnologías educativas	Plataformas virtuales, LMS, recursos multimedia	¿Qué es una plataforma educativa? ¿La educación virtual es?	<b>Técnica</b> Encuesta
	Recursos digitales	Videos, podcast, libros digitales, juegos, redes sociales etc.	¿Cuáles son los recursos virtuales?	
	Estrategias y Herramientas educativas	Aprendizaje en línea, aulas invertidas, aprendizaje basado en proyectos	¿Cómo se desarrolla habilidades digitales con el uso de un ambiente virtual?	
	Innovación	Ideas y proyectos	¿Qué es una idea innovadora?	

El emprendimiento es la capacidad de una persona innovadora que posee competencias, habilidades destrezas y conocimientos adecuados, para identificar necesidades que se convierten en oportunidades y crear soluciones mediante proceso que se ejecutan a partir de una idea	Competencias y habilidades	Nivel de formación, habilidades técnicas y blandas	¿El emprendedor nace o se hace?
	Necesidad y oportunidades	Análisis de mercado, oportunidades de negocios, prototipos desarrollados	¿Cuántos son los principios de negocio? ¿Qué se debe tomar en cuenta para crear un plan de negocio?
	Capacidades individuales	Liderazgo, capacidad de afrontar riesgos	¿Las características que debe poseer un emprendedor son?
	Procesos emprendedores	Plan de negocio, estrategias y recursos	¿Conoce los 5 pasos para crear un emprendimiento?  ¿Cuáles son los 4 pasos para hacer un plan de ventas?  ¿Cuál es la fórmula para sacar el margen del

**Técnica**  
Encuesta

beneficio de un  
producto?

¿Es importante  
aplicar los aspectos  
legales y  
administrativos al  
inicio del  
emprendimiento?

---

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Aunque para Monje (2011) no existe un esquema universal y completamente válido que pueda aplicarse de manera automática a cualquier tipo de investigación, sí es posible reconocer ciertos elementos comunes que están organizados de forma lógica. Estos elementos ofrecen orientación y dirección durante el desarrollo de una investigación y pueden ser estructurados por fases o pasos a seguir, por lo que, para el proceso de recolección de datos se desarrollarán 4 pasos, las cuales tendrán el proceso ordenado y sistemático de cada uno, y así recopilar la información del universo de artesanos inmersos en esta investigación.

Primero se usará la encuesta de factibilidad, que es la que detalla cómo se aplicará y justificará la relevancia para la evaluar el interés en la capacitación virtual por parte del grupo de artesanos que participaran en esta investigación. Segundo a través de un pretest el cuál describe el proceso de medición inicial del conocimiento en ambos grupos. Tercero con la capacitación a los participantes se explica el desarrollo de la intervención pedagógica para el grupo experimental específicamente. Cuarto y finalmente mediante el postest que se aplicara a todos los grupos investigados se explica el proceso de medición final y cómo se compararon los resultados con el pretest para comprobar los resultados del conocimiento inicial y final.

### **Resultados de la encuesta de factibilidad**

Para la presente investigación en primer lugar se elaboró y aplicó la técnica de la encuesta para conocer la factibilidad de crear un entorno virtual de aprendizaje en la educación no formal en el tema de emprendimiento, para identificar así la población interesada en cuanto al género, edad y zona del país. El grupo investigado contó con 44 participantes entre 19 y 60 años de edad

12 hombres y 32 mujeres de varias regiones del Ecuador (ver tabla 2). El detalle se puede ver en el anexo 1.

**Tabla 2**

*Encuesta de factibilidad. Características sociodemográficas de la población*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Sexo	Hombre	12	27,3
	Mujer	32	72,7
Edad	19 - 30	8	18,2
	31 – 40	13	29,6
	41 - 50	17	38,6
	51 - 60	6	13,6
Zona	Costa	5	11,4
	Sierra	38	86,4
	Oriente	1	2,2
	Galápagos	0	0

**Fuente:** Encuesta de factibilidad para la creación de un entorno virtual de aprendizaje en la educación no formal.

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Además, que la encuesta de factibilidad determinó el interés de la comunidad investigada sobre el tema de la creación de un emprendimiento mediante la educación no formal y mostró las condiciones de trabajo, de capacitación de mejora de los emprendimientos, el deseo de capacitarse mediante un entorno virtual de aprendizaje, es así como de determinó el objetivo de la investigación (ver tabla 3). El detalle se puede ver en el anexo 2.

**Tabla 3***Encuesta de factibilidad para la creación de un entorno virtual*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
1. ¿Cuenta con trabajo estable?	Si	28	63,6
	No	16	36,4
2. ¿Tiene un emprendimiento existente?	Si	19	43,2
	No	25	56,8
3. ¿Obtuvo capacitación previa a la creación del emprendimiento o le gustaría tenerla?	Si	34	77,3
	No	10	22,7
4. ¿Cuál fue o sería el motivo de crear un emprendimiento, en el caso de no contar con uno?	Necesidad económica.	41	93,2
	Necesidad ocupacional	0	0
	Por Hobby	3	6,8
5. ¿Si existiera la posibilidad de tener capacitación para la mejora de su emprendimiento usted la preferirá?	Presencial	16	36,4
	Virtual	18	40,9
	Hibrida o mixta	10	22,7
6. ¿Preferiría tomar una capacitación para el desarrollo o mejora de su emprendimiento mediante...?	E. No formal	39	88,6
	E. Formal	4	11,4
	De 1 semana	10	22,7
	De 1 mes	31	70,5

7. ¿Preferiría tomar una capacitación para el desarrollo o mejora de su emprendimiento durante un periodo...?	De 1 año	3	6,8
8. ¿Si tendría la opción de tomar una capacitación para el desarrollo o mejora de su emprendimiento su presupuesto estaría en un rango de...?	Hasta 20 dólares	18	40,9
	Hasta 50 dólares	24	45,5
	Mayor a 100 dólares	6	13,6
9. ¿Si tendría la opción de tomar una capacitación para el desarrollo o mejora de su emprendimiento qué contenido le gustaría tratar?	Costos marketing, procesos	11	25
	Atención al cliente, costos, manualidades	3	6,8
	Logística, costos, atención al cliente	1	2,3
	Todas las anteriores	29	65,9

**Fuente:** Encuesta de factibilidad para la creación de un entorno virtual de aprendizaje en la educación no formal.

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

### Descripción del grupo de control pasivo.

Los participantes del primer grupo, el grupo de control quienes no participaron de la propuesta de esta investigación, estuvo conformado por 40 artesanos emprendedores: 11 hombres y 29 mujeres entre 30 y 60 años de edad de la región sierra del Ecuador. En este grupo los artesanos si contaban con un emprendimiento creado (ver tabla 4).

**Tabla 4**

*Grupo de control. Características sociodemográficas de la población.*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Sexo	Hombre	11	28,6
	Mujer	29	71,4
Edad	30 - 40	6	14,3
	41 – 50	23	57,1
	51 - 60	11	28,6
Zona	Sierra	40	100,0

**Fuente:** Listado de El Naranjo creativo taller de emprendimiento virtual. Grupo de control

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

### Descripción del grupo experimental.

Los participantes del segundo grupo, el grupo experimental quienes si participaron en la propuesta de esta investigación estuvo conformado por 36 emprendedores artesanos: 16 hombres y 20 mujeres, entre 20 y 60 años de edad de las regiones sierra y oriente del Ecuador. En este grupo no todos los participantes cuentan con un emprendimiento, pero están dispuestos a formar uno. Los participantes intervinieron de manera virtual en el programa de capacitación de El Naranjo creativo (ver tabla 5).

**Tabla 5**

*Grupo Experimental. Características sociodemográficas de la población..*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Sexo	Hombre	16	44,4

	Mujer	20	55,6
	18 - 40	12	33,3
Edad	41 – 60	17	47,2
	Mayor a 61	7	19,4
Zona	Sierra	7	19,4
	Oriente	29	80,6

**Fuente:** Listado de El Naranjo creativo taller de emprendimiento. Grupo de experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Se aplicó un cuestionario con el nombre de pretest a la comunidad conformada por el grupo de control pasivo para determinar su conocimiento inicial y posteriormente evaluar su conocimiento final con el mismo cuestionario que tendrá el nombre de postest, ya que este grupo no recibió ningún tipo de capacitación mediante el entorno virtual de aprendizaje. Por lo que no se esperan cambios en los resultados finales (ver tabla 6). Detalle del banco de preguntas en el anexo 3.

**Tabla 6**

*Grupo de control pasivo, pretest*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
1. ¿Qué es un EVA?	Emprendimiento, validación y acción	23	57,5
	Estrategias y herramientas educativas	6	15,0
	Entorno Virtual de Aprendizaje	11	27,5
2. ¿A qué se denomina implementación de	Integrar herramientas y recursos digitales en el aula	34	85,0

tecnologías en el proceso de educación?	Facilitar el equilibrio entre el trabajo y la vida personal	6	15,0
	Estimular el aprendizaje autónomo y la resolución de problemas tecnológicos.	0	0,0
3. ¿Qué es una plataforma educativa?	Habilidades de planificación y organización	6	15,0
	Es un sistema de software que se usa en la enseñanza y el aprendizaje en línea	23	57,5
	Plataforma de juegos	11	27,5
4. ¿Por qué se caracteriza una capacitación virtual?	Flexibilidad, interactividad, accesibilidad, personalización	11	27,5
	Crear un entorno, interactivo y tecnológico	17	42,5
	Se aprende mejor	12	30,0
	Videos, podcast, libros digitales, juegos, redes sociales, etc.	11	27,5
5. ¿Cuáles son los recursos virtuales?	Transmedia, presentaciones, Facebook, páginas web, Cds	23	57,5
	Libros, folletos impresos	6	15,0
6. ¿Cómo desarrolla habilidades digitales	Al reunir, comprender y evaluar la información virtual.	17	42,5

con el uso de un ambiente virtual?	Al practicar, estimular, y fomentar el uso de las tecnologías digitales	17	42,5
	Al ver videos en YouTube	6	15
7. ¿Qué es una idea innovadora?	Una empresa	18	45,0
	Mejorar resultados, optimizar un producto, para crear un proyecto	11	27,5
	Es una propuesta original y creativa mediante la aplicación de nuevas tecnologías	11	27,5
8. ¿El emprendedor nace o se hace?	Nace	6	15,0
	Se hace	17	42,5
	Nace, pero también se hace	17	42,5
9. ¿Cuántos son los principios de negocio?	3 principios	23	57,5
	5 principios	0	0,0
	4 principios	17	42,5
10. ¿Qué se debe tomar en cuenta para crear un plan de negocio?	Tomar decisiones importantes para reducir los riesgos en el emprendimiento	23	57,5
	Identifica posibles obstáculos y desafíos en el desarrollo del emprendimiento	11	27,5

	A quién está enfocado, cuál es el problema y solución funcional	6	15,0
11. ¿Las características que debe poseer un emprendedor son?	Las necesidades financieras y las fuentes de financiamiento.	11	27,5
	Habilidades de planificación, organización y producción para crear el emprendimiento	11	27,5
	Ser creativo, proactivo y dinámico.	18	45,0
12 ¿Cuáles son los pasos para crear un emprendimiento?	Idea de negocio, plan de negocio, calcular costos, plan de venta, aspectos legales y administrativos	6	15,0
	Plan de negocio, inversión, uso de tecnología, capacitación y marketing	11	27,5
	Analizar el mercado, entorno, necesidades financieras, riesgos potenciales	23	57,5
13 ¿Cuáles son los 4 pasos para hacer un plan de ventas?	Alcance, clientes, ruta de venta, tiempo	18	45,0
	Utilización de tecnologías, plataformas digitales, alcance, tiempo	10	25,0
	Utilización de tecnologías, plataformas digitales, alcance, tiempo	12	30,0

14. ¿Cuál es la importancia de hacer un presupuesto real para el emprendimiento?	Destinar, calcular, adaptar y cubrir gastos.	11	27,5
	Ahorrar, invertir y ganar dinero.	10	25,0
	Producción, inversión, venta.	19	47,5
15. ¿Es importante aplicar los aspectos legales y administrativos al inicio del emprendimiento?	Si	13	32,5
	No	27	67,5

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo de control pasivo

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

### Grupo experimental

Se aplicó el mismo banco de preguntas o cuestionario con el nombre de pretest que se utilizó con el grupo de control pasivo, a la población conformada por el grupo experimental quienes fueron un grupo diferente de participantes, este grupo es en el que si se aplicó el programa de capacitación virtual mediante un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) que al finalizar la intervención de capacitación volverán a responder el mismo cuestionario con el nombre de postest. De esta manera se calificará y cuantificará los resultados para hacer la comparación respectiva y comprobar si el conocimiento de los participantes cambió. Detallado en la tabla 7.

**Tabla 7**

*Grupo Experimental, pretest*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
1. ¿Qué es un EVA?	Emprendimiento, validación y acción	9	25,0
	Estrategias y herramientas educativas	2	5,6

	Entorno Virtual de Aprendizaje	25	69,4
2. ¿A qué se denomina implementación de tecnologías en el proceso de educación?	Integrar herramientas y recursos digitales en el aula	20	55,6
	Facilitar el equilibrio entre el trabajo y la vida personal	6	16,7
	Estimular el aprendizaje autónomo y la resolución de problemas tecnológicos.	10	27,8
3. ¿Qué es una plataforma educativa?	Habilidades de planificación y organización	5	13,9
	Es un sistema de software que se usa en la enseñanza y el aprendizaje en línea	29	80,6
4. ¿Por qué se caracteriza una capacitación virtual?	Plataforma de juegos	2	5,6
	Flexibilidad, interactividad, accesibilidad, personalización.	20	55,6
	Crear un entorno, interactivo y tecnológico.	15	41,7
	Se aprende mejor.	1	2,8
5. ¿Cuáles son los recursos virtuales?	Videos, podcast, libros digitales, juegos, redes sociales, etc.	26	72,2

	Transmedia, presentaciones, Facebook, páginas web, Cds.	9	25,0
	Libros, folletos impresos.	1	2,8
6. ¿Cómo desarrolla habilidades digitales con el uso de un ambiente virtual?	Al reunir, comprender y evaluar la información virtual.	7	19,4
	Al practicar, estimular, y fomentar el uso de las tecnologías digitales	29	80,6
	Al ver videos en YouTube	0,0	0,0
7. ¿Qué es una idea innovadora?	Una empresa	9	25,0
	Mejorar resultados, optimizar un producto, para crear un proyecto	9	25,0
	Es una propuesta original y creativa mediante la aplicación de nuevas tecnologías	18	50,0
8. ¿El emprendedor nace o se hace?	Nace	1	2,8
	Se hace	14	38,9
	Nace, pero también se hace	21	58,3
9. ¿Cuántos son los principios de negocio?	3 principios	15	41,7
	5 principios	15	41,7
	4 principios	6	16,7

10. ¿Qué se debe tomar en cuenta para crear un plan de negocio?	Tomar decisiones importantes para reducir los riesgos en el emprendimiento	14	38,9
	Identifica posibles obstáculos y desafíos en el desarrollo del emprendimiento	15	41,7
	A quién está enfocado, cuál es el problema y solución funciona	7	19,4
11. ¿Las características que debe poseer un emprendedor son?	Conocer sobre las necesidades financieras y las fuentes de financiamiento	2	5,6
	Habilidades de planificación, organización y producción para crear el emprendimiento	18	50,0
	Ser creativo, proactivo y dinámico.	16	44,4
12. ¿Cuáles son los pasos para crear un emprendimiento?	Idea de negocio, plan de negocio, calcular costos, plan de venta, aspectos legales y administrativos	15	41,7
	Plan de negocio, inversión, uso de tecnología, capacitación y marketing	8	22,2
	Analizar el mercado, entorno, necesidades financieras, riesgos potenciales	13	36,1
	Alcance, clientes, ruta de venta, tiempo	15	41,7

13 ¿Cuáles son los 4 pasos para hacer un plan de ventas?	Posicionar la empresa en el mercado, generar recursos para satisfacer al cliente	13	36,1
	Utilización de tecnologías, plataformas digitales, alcance, tiempo	8	22,2
14. ¿Cuál es la importancia de hacer un presupuesto real para el emprendimiento?	Destinar, calcular, adaptar y cubrir gastos.	10	27,8
	Ahorrar, invertir y ganar dinero.	9	25,0
	Producción, inversión, venta.	17	47,2
15. ¿Es importante aplicar los aspectos legales y administrativos al inicio del emprendimiento?	Si	15	41,7
	No	21	58,3

---

**Fuente:** Listado de El Naranjo creativo taller de emprendimiento. Grupo de experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

## **Análisis e interpretación de los resultados**

### **Encuesta de factibilidad**

Una encuesta de factibilidad es importante porque permite evaluar la viabilidad de un proyecto o idea de negocio antes de invertir recursos significativos en su desarrollo. A través de la recopilación de datos, esta herramienta ayuda a entender si existe demanda en el mercado, si la propuesta es competitiva, y si el modelo de negocio puede ser rentable. Además, permite identificar posibles riesgos, necesidades de mejora o ajustes en el enfoque, para ayudar a tomar decisiones informadas y evitar fracasos costosos, por lo que los resultados de la encuesta de factibilidad para la creación de un entorno virtual de son:

Pregunta N.º 1. La población investigada el 63,6% cuenta con trabajo estable y el 36,4% no cuentan con un trabajo estable. Por lo que al ser mayor el número de los encuestados que tienen un ingreso fijo y mensual, debido a su trabajo, si podrán costearse un curso de capacitación. Detalle en la tabla 8.

**Tabla 8**

*Encuesta de factibilidad pregunta 1*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
1. ¿Cuenta con trabajo estable?	Si	28	63,6
	No	16	36,4

**Fuente:** Encuesta de factibilidad para la creación de un entorno virtual de aprendizaje en la educación no formal.

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N.º 2. Según la muestra el 56,8% de encuestados, al azar, no cuenta con un emprendimiento existente y el 43,2% si tienen un emprendimiento existente. Lo que indica que la mayoría de encuestados no desean o necesitan tener un emprendimiento en este momento. Se toma en cuenta que si existe una población significativa que ya están con su emprendimiento en marcha. Detalle debajo en la tabla 9.

**Tabla 9**

*Encuesta de factibilidad pregunta 2*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
2. ¿Tiene un emprendimiento existente?	Si	19	43,2
	No	25	56,8

**Fuente:** Encuesta de factibilidad para la creación de un entorno virtual de aprendizaje en la educación no formal.

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°3. En la muestra tomada el 77,3% de los participantes si obtuvo o le gustaría capacitarse antes de crear su emprendimiento mientras que el 22,7% no le interesa o no se capacitó en la creación de su emprendimiento. Se determina si existiría una comunidad interesada en capacitarse para iniciar un emprendimiento o revisar mediante el taller en que punto del proceso se encuentra el emprendimiento. Y una minoría está conforme con el proceso de su emprendimiento. Detalle en la tabla 10.

**Tabla 10**

*Encuesta de factibilidad pregunta 3*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
3.¿Obtuvo capacitación previa a la creación del emprendimiento o le gustaría tenerla?	Si	34	77,3
	No	10	22,7

**Fuente:** Encuesta de factibilidad para la creación de un entorno virtual de aprendizaje en la educación no formal.

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°4. Según el resultado de la muestra del grupo involucrado, contestó que el 93,2% creó o crearía un emprendimiento por necesidad económica y el 6,8% por hobby o pasatiempo mientras que el 0% por necesidad ocupacional. Se determina que el motivo principal es por necesidad económica, que obliga a la comunidad a salir adelante con sus propios medios. Detalle debajo en la tabla 11.

**Tabla 11**

*Encuesta de factibilidad pregunta 4*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
4. ¿Cuál fue o sería el motivo de crear un emprendimiento, en el caso de no contar con uno?	Necesidad económica.	41	93,2
	Necesidad ocupacional	0	0

**Fuente:** Encuesta de factibilidad para la creación de un entorno virtual de aprendizaje en la educación no formal.

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N° 5. En el resultado obtenido el 40,9 % de la población encuestada señala que preferirían capacitarse virtualmente, el 36,4% indicó que la modalidad presencial fuera su mejor opción y el 22,7% escogería la opción híbrida. Se toma como referencia que todos los participantes optan por capacitarse, y son el mayor número de encuestados los que prefirieron la modalidad virtual si es factible el desarrollo de un EVA (Entorno virtual de aprendizaje) en el tema de emprendimiento. Detalle en la tabla 12.

**Tabla 12**

*Encuesta de factibilidad pregunta 5*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
5.¿Si existiera la posibilidad de tener capacitación para la mejora de su emprendimiento usted la preferirá?	Presencial	16	36,4
	Virtual	18	40,9
	Híbrida o mixta	10	22,7

**Fuente:** Encuesta de factibilidad para la creación de un entorno virtual de aprendizaje en la educación no formal.

**Elaborado por:** Naranjo Costales (2024).

Pregunta N°6. Se aprecia que el 88,6% del universo investigado y encuestado prefiere tomar un curso corto mediante la educación no formal y el 11,4% prefiere hacerlo a través de la educación formal. Se determina la factibilidad de la creación de un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) para ser aplicado en la educación no formal. Detalle en la tabla 13.

**Tabla 13***Encuesta de factibilidad pregunta 6*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
6.¿Preferiría tomar una capacitación para el desarrollo o mejora de su emprendimiento mediante...?	E. No formal	39	88,6
	E. Formal	4	11,4

**Fuente:** Encuesta de factibilidad para la creación de un entorno virtual de aprendizaje en la educación no formal.

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°7. Se muestra que el 70,5 % de la población encuestada prefiere un curso de hasta un mes para desarrollar su proceso de capacitación, el 22,7% de los encuestados indican que les gustaría tomar un taller corto de hasta 1 semana para su proceso de capacitación y el 6,8% tomaría una capacitación de hasta un año. Por lo que el tiempo con mejor aceptación para capacitarse según este universo es de hasta un mes, y permite conocer el tiempo de capacitación que prefieren los encuestados. Detalle en la tabla 14.

**Tabla 14***Encuesta de factibilidad pregunta 7*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
7. ¿Preferiría tomar una capacitación para el desarrollo o mejora de su emprendimiento durante un periodo...?	De 1 semana	10	22,7
	De 1 mes	31	70,5
	De 1 año	3	6,8

**Fuente:** Encuesta de factibilidad para la creación de un entorno virtual de aprendizaje en la educación no formal.

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°8. Para la comunidad encuestada el 45,5% estaría dispuesto a pagar un monto de hasta 50 dólares para una capacitación, el 40,9% pagaría hasta 20 dólares mientras que el 13,6% gastaría una cantidad mayor a 100 dólares en su capacitación. Concluyendo que el rango aceptable

que los usuarios pagarían por capacitarse va entre 20 y 50 dólares por un taller virtual corto en la educación no formal. Detalle en la tabla 15.

**Tabla 15**

*Encuesta de factibilidad pregunta 8*

<b>Variable</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
8. ¿Si tendría la opción de tomar una capacitación para el desarrollo o mejora de su emprendimiento su presupuesto estaría en un rango de...?	Hasta 20 dólares	18	40,9
	Hasta 50 dólares	24	45,5
	Mayor a 100 dólares	6	13,6

**Fuente:** Encuesta de factibilidad para la creación de un entorno virtual de aprendizaje en la educación no formal.

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°9. La muestra indica que el 65,9% buscan una capacitación que abarque todos los temas descritos, el 25% busca capacitarse en Costos, marketing y procesos, el 6,8% escogería capacitarse en atención al cliente costos y manualidades y el 2,3% en logística y atención al cliente. Así que se puede señalar que los participantes de una capacitación en emprendimiento deberían cubrir el mayor número de temas posibles para capacitarse y de esta manera mejorar su emprendimiento. Detalle en la tabla 16.

**Tabla 16***Encuesta de factibilidad pregunta 9*

<b>Variable</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
9.¿Si tendría la opción de tomar una capacitación para el desarrollo o mejora de su emprendimiento qué contenido le gustaría tratar?	Costos	11	25,0
	marketing, procesos		
	Atención al cliente, costos, manualidades	3	6,8
	Logística, costos, atención al cliente	1	2,3
	Todas las anteriores	29	65,9

**Fuente:** Encuesta de factibilidad para la creación de un entorno virtual de aprendizaje en la educación no formal.

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

### **Pretest grupo de control**

Para la elaboración de esta investigación se tomó la muestra en el grupo de control que estuvo conformado por emprendedores que por varias razones no pudieron completar el proceso y participar en la capacitación mediante un entorno virtual, los motivos son: El desinterés, falta de tiempo, no poseer conexión en el momento de la clase, por olvido, etc.

Pregunta N°1. Según la muestra el 57,5% desconoce que es un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje), el 27,5% si entiende por EVA al entorno virtual de aprendizaje y el 15,0% indica que se asocia con el tema de educación. Concluyendo que la mayor parte de la comunidad encuestada desconoce que es un entorno virtual de aprendizaje, se deduce que no han utilizado este sistema de aprendizaje. Detalle en la tabla 17.

**Tabla 17***Grupo de control pasivo pretest, pregunta 1*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
1. ¿Qué es un EVA?	Emprendimiento, validación y acción	23	57,5
	Estrategias y herramientas educativas	6	15,0
	Entorno Virtual de Aprendizaje	11	27,5

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo de control pasivo**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N<sup>a</sup>2. La muestra indica que el mayor número del universo encuestado posee conocimiento de conceptos básicos ya que el 85,5% de los participantes encuestados respondieron de manera correcta la pregunta y el 15,0% erró la respuesta ya que lo asocian con un tema de trabajo y el 0,0% tomo la opción de la estimulación y aprendizaje autónomo. Concluyendo que está claro para los participantes el concepto de implementación tecnológica y que comprende. Detalle tabla 18.

**Tabla 18***Grupo de control pasivo pretest, pregunta 2*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
2.¿A qué se denomina implementación de tecnologías en el proceso de educación?	Integrar herramientas y recursos digitales en el aula	34	85,5
	Facilitar el equilibrio entre el trabajo y la vida personal	6	15,0
	Estimular el aprendizaje autónomo y la resolución de problemas tecnológicos.	0	0,0

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo de control pasivo**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°3. El 57,5% del grupo de control indica que conoce que es una plataforma educativa a un sistema de software que se usa en la enseñanza y el aprendizaje en línea, el 27,5% la asocia con plataforma de juegos y el 15,0% piensa que tiene que ver con las habilidades de planificación y de organización. Se estipula que la mayoría de las personas que resolvieron el test tienen conocimiento del tema. Detalle tabla 19.

**Tabla 19**

*Grupo de control pasivo pretest, pregunta 3*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
3.¿Qué es una plataforma educativa?	Habilidades de planificación y organización	6	15,0
	Es un sistema de software que se usan la enseñanza y el aprendizaje en línea	23	57,5
	Plataforma de juegos	11	27,5

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo de control pasivo

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°4. La población indica que el 42,5% piensa que la capacitación virtual se caracteriza por crear un entorno interactivo y tecnológico, el 30,0 % considera que se aprende mejor y el 27,5% señala que se caracteriza por la flexibilidad, interactividad, accesibilidad y personalización. Concluyendo que la mayoría de la comunidad tiene una idea equivocada sobre la capacitación virtual. Detalle tabla 20.

*Tabla 20*

*Grupo de control pasivo pretest, pregunta 4*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
4.¿Por qué se caracteriza una capacitación virtual?	Flexibilidad, interactividad, accesibilidad y personalización	11	27,5

Crear un entorno, interactivo y tecnológico	17	42,5
Se aprende mejor	12	30,0

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo de control pasivo

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°5. Para el 42,5% de la comunidad que realizó el pre test dice que los recursos virtuales son la transmedia, presentaciones, Facebook, página web, Cds, el 27,5% en cambio dice que son videos, podcast, libros digitales, juegos, redes sociales, etc. mientras que el 15,0% piensa que son libros, folletos impresos. Se muestra que existe una idea clara en la mayoría de las personas que forman el universo investigado. Detalle tabla 21

**Tabla 21**

*Grupo de control pasivo pretest, pregunta 5*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
5.¿Cuáles son los recursos virtuales?	Videos, podcast, libros digitales, juegos, redes sociales, etc.	11	27,5
	Transmedia, presentaciones, Facebook, páginas web, Cds	23	42,5
	Libros, folletos impresos	6	15,0

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo de control pasivo

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°6. Según la muestra el 42,5% de la población señala que la manera de desarrollar las habilidades en un ambiente digital para reunir comprender y evaluar la información virtual, el 42,5% piensa que se desarrollan al practicar, estimular, y fomentar el uso de las tecnologías digitales y para el 15,0% la mejor manera es ver videos en YouTube. Y constatar que

existen varias opiniones sobre ¿Cómo desarrollar habilidades digitales con el uso de un ambiente virtual? Detalle tabla 22.

**Tabla 22**

*Grupo de control pasivo pretest, pregunta 6*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
6. ¿Cómo desarrolla habilidades digitales con el uso de un ambiente virtual?	Al reunir, comprender y evaluar la información virtual.	17	42,5
	Al practicar, estimular, y fomentar el uso de las tecnologías digitales	17	42,5
	Al ver videos en YouTube	6	15,0

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo de control pasivo

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N.º 7. Según la muestra para el 45,0% una idea innovadora es una empresa, el 27,5% indica que es mejorar resultados, optimizar un producto, para crear un proyecto y el 27,5% piensa que es una propuesta original y creativa mediante la aplicación de nuevas tecnologías, se concluye que la mayoría de los participantes no conocen la respuesta a la pregunta. Detalle tabla 23.

**Tabla 23**

*Grupo de control pasivo pretest, pregunta 7*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
7.¿Qué es una idea innovadora?	Una empresa	18	45,0
	Mejorar resultados, optimizar un producto, para crear un proyecto	11	27,5

Es una propuesta original y creativa mediante la aplicación de nuevas tecnologías	11	27,5
---	----	------

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo de control pasivo

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N.º 8. La muestra indica que para el 42,5% de la comunidad evaluada el emprendedor nace, pero también se hace, el 42,5% dice que el emprendedor se hace por la situación y la necesidad económica y el 15,0% señala que nace. Se determina que según investigaciones realizadas el emprendedor nace por lo que la mayoría de participantes tienen criterios opuestos a la respuesta correcta. Detalle tabla 24.

#### **Tabla 24**

*Grupo de control pasivo pretest, pregunta 8*

<b>Variable</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
8. ¿El emprendedor nace o se hace?	Nace	6	15,0
	Se hace	17	42,5
	Nace, pero también se hace	17	42,5

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo de control pasivo

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N.º9. La muestra tomada indica que el 57,5% piensa que los principios de negocios son tres, el 42,5% dice que son cuatro principios y el 0,0% señala que son cinco principios. Concluyendo que la población evaluada no conoce la respuesta a la pregunta, ya sea por falta de información, o punto de vista ante el tema indicado. Detalle tabla 25.

**Tabla 25***Grupo de control pasivo pretest, pregunta 9*

<b>Variable</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
9. ¿Cuántos son los principios de negocio?	3 principios	23	57,5
	5 principios	0	0,0
	4 principios	17	42,5

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo de control pasivo**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°10. Según la muestra de la comunidad evaluada indica que para crear un plan de negocio el 57,5% piensa que se debe tomar decisiones importantes para reducir los riesgos en el emprendimiento, el 27,5% dice ayuda a identificar posibles obstáculos y desafíos en el desarrollo del emprendimiento y para el 15,0% es a quién está enfocado, cuál es el problema y solución funcional. Se determina que todos los puntos señalados son válidos, pero es importante que para asegurar que el producto o servicio ofrecido se tenga un mercado claro y resuelva una necesidad específica de manera efectiva. Detalle tabla 26.

**Tabla 26***Grupo de control pasivo pretest, pregunta 10*

<b>Variable</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
10. ¿Qué se debe tomar en cuenta para crear un plan de negocio?	Tomar decisiones importantes para reducir los riesgos en el emprendimiento	23	57,5
	Identifica posibles obstáculos y desafíos en el desarrollo del emprendimiento	11	27,5

A quién está enfocado, cuál es el problema y solución funcional.	6	15,0
--	---	------

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo de control pasivo

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°11. De acuerdo con la muestra tomada el 45,0 % de los evaluados señala que las características que debe poseer un emprendedor son: Ser creativo, proactivo y dinámico, el 27,5% dice que se debe tomar en cuenta las habilidades de planificación, organización y producción para crear el emprendimiento, mientras que para el 27,5% es importante considerar las necesidades financieras y las fuentes de financiamiento. Concluyendo que la mayoría de evaluados tiene una concepción limitada ante las características que debe tener un emprendedor. Detalle tabla 27.

**Tabla 27**

*Grupo de control pasivo pretest, pregunta 11*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
11.¿Las características que debe poseer un emprendedor son?	Conocer sobre las necesidades financieras y las fuentes de financiamiento	11	27,5
	Habilidades de planificación, organización y producción para crear el emprendimiento	11	27,5
	Ser creativo, proactivo y dinámico.	18	45,0

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo de control pasivo

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°12. La muestra indica que para el 57,5% de la comunidad evaluada piensa que, los pasos para crear un emprendimiento es analizar el mercado, entorno, necesidades financieras,

riesgos potenciales el 27,5% dice que es un plan de negocio, inversión, uso de tecnología, capacitación y marketing mientras que para el 15,0% Idea de negocio, plan de negocio, calcular costos, plan de venta, aspectos legales y administrativos. Con base a lo expuesto se concluye que la mayoría de los participantes evaluados no toma en cuéntalos cinco pasos para construir un emprendimiento sustentable. Detalle figura 28.

**Tabla 28**

*Grupo de control pasivo pretest, pregunta 12*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
12 ¿Cuáles son los pasos para crear un emprendimiento?	Idea de negocio, plan de negocio, calcular costos, plan de venta, aspectos legales y administrativos	6	15,0
	Plan de negocio, inversión, uso de tecnología, capacitación y marketing	11	27,5
	Analizar el mercado, entorno, necesidades financieras, riesgos potenciales	23	57,5

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo de control pasivo

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°13. Con base a las muestras tomadas del grupo de control ante la pregunta ¿Cuáles son los 4 pasos para hacer un plan de ventas? el 45% dice que son: Alcance, clientes, ruta de venta, tiempo, para el 30% es la utilización de tecnologías, plataformas digitales, alcance, tiempo y para el 25% es Posicionar la empresa en el mercado, generar recursos para satisfacer al cliente. Se concluye que la mayoría de la población evaluada tiene conocimiento de los pasos para realizar un plan de ventas. Detalle tabla 29.

**Tabla 29***Grupo de control pasivo pretest, pregunta 13*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
13 ¿Cuáles son los 4 pasos para hacer un plan de ventas?	Alcance, clientes, ruta de venta, tiempo	18	45,0
	Posicionar la empresa en el mercado, generar recursos para satisfacer al cliente	10	25,0
	Utilización de tecnologías, plataformas digitales, alcance, tiempo	12	30,0

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo de control pasivo**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°14. Ante la pregunta ¿Cuál es la importancia de hacer un presupuesto real para el emprendimiento? El 47,5% de la comunidad investigada dice que es producción, inversión y venta, el 27,5% dice que es destinar, calcular, adaptar y cubrir gastos y para el 25% es destinar, calcular, adaptar y cubrir gastos. Se concluye que la mayoría de los participantes no toma en cuenta el ahorro, el cuál es un punto clave para el proceso del emprendimiento y se recomienda que se busque información sobre el tema. Detalle tabla 30.

**Tabla 30***Grupo de control pasivo pretest, pregunta 14*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
14. ¿Cuál es la importancia de hacer un presupuesto real para el emprendimiento?	Destinar, calcular, adaptar y cubrir gastos	11	27,5
	Ahorrar, invertir y ganar dinero.	10	25,0

---

Producción, inversión, venta. 19 47,5

---

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo de control pasivo

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N.º 15. Según el 67,5% del universo investigado no es importante aplicar los aspectos legales y administrativos al inicio del emprendimiento y para el 32,5% piensa que sí es importante. Se concluye que la mayoría de la comunidad investigada no aplica los aspectos legales y administrativos en el inicio del emprendimiento. Detalle tabla 31.

**Tabla 31**

*Grupo de control pasivo pretest, pregunta 15*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
15. ¿Es importante aplicar los aspectos legales y administrativos al inicio del emprendimiento?	Si	13	32,5
	No	27	67,5

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo de control pasivo

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

**Pretest grupo experimental**

La toma de muestras en el grupo experimental fue aplicada en los participantes que si realizaran el proceso de capacitación mediante un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) para realizar el pretest y posteriormente el pretest que permitirá evaluar y comparar sus resultados, de esta manera se podrá conocer cuál fue la diferencia entre su conocimiento inicial y previo a la intervención y aplicación del producto, para indicar la diferencia de conocimientos posteriores en tema de la creación en emprendimiento.

Pregunta N°1. Según la muestra tomada el 69,4 % si conoce que es un EVA, el 25,0% entiende que las siglas son referentes al tema de emprendimiento y el 5,6% asocia que tiene

relación con el tema de educación. Concluyendo que la mayoría de la población encuestada conoce del sistema virtual de aprendizaje se recomienda que continúe su desarrollo y superación personal por este medio. Detalle en la tabla 32.

**Tabla 32**

*Grupo experimental pretest, pregunta 1*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
1.¿Qué es un EVA?	Emprendimiento, validación y acción	9	25,0
	Estrategias y herramientas educativas	2	5,6
	Entorno Virtual de Aprendizaje	25	69,4

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°2. La muestra señala que el 55,6% del universo encuestado respondió que la implementación de tecnologías en el proceso de educación se refiere a integrar herramientas y recursos digitales dentro del aula, el 27,8% indicó que se refiere al aprendizaje autónomo y resolución de problemas tecnológicos, mientras que el 16,7% piensa que facilita el equilibrio entre el trabajo y la vida personal. Concluyendo que un gran número de las personas evaluadas tienen conocimiento del tema, por lo que el grupo evaluado presenta interés por la implementación tecnológica en el proceso de educación y se recomienda que se pruebe y conozca sobre la implementación tecnológica en los procesos de aprendizaje. Detalle tabla 33.

**Tabla 33**

*Grupo experimental pretest, pregunta 2*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
2.¿A qué se denomina implementación de	Integrar herramientas y recursos digitales en el aula	20	55,6

tecnologías en el proceso de educación?	Facilitar el equilibrio entre el trabajo y la vida personal	6	16,7
	Estimular el aprendizaje autónomo y la resolución de problemas tecnológicos.	10	27,8

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024)

Pregunta N°3. La muestra indica que el 80,6% del grupo experimental conoce que es una plataforma educativa, el 13,9% la asocia a las habilidades de planificación y de organización y el 5,6% piensa que tiene que ver con plataforma de juegos. Se determina que la mayoría de las personas que resolvieron el test tienen conocimiento e interés en las plataformas educativas. Se recomienda que sigan con sus capacitaciones mediante las plataformas educativas. Tabla 34.

**Tabla 34**

*Grupo experimental pretest, pregunta 3*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
3.¿Qué es una plataforma educativa?	Habilidades de planificación y organización	5	13,9
	Es un sistema de software que se usa en la enseñanza y el aprendizaje en línea	29	80,6
	Plataforma de juegos	2	5,6

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°4. La comunidad indica que el 55,6% piensa que la capacitación virtual se caracteriza por la flexibilidad, interactividad, accesibilidad y personalización, el 41,7% señala que

se caracteriza por crear un entorno interactivo y tecnológico mientras que el 2,8% considera que se aprende mejor. Concluyendo que la mayoría del universo evaluado conoce las ventajas de las capacitaciones virtuales, se recomienda que se aproveche mejor este espacio. Detalle tabla 35.

**Tabla 35**

*Grupo experimental pretest, pregunta 4*

<b>Variable</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
4.¿Por qué se caracteriza una capacitación virtual?	Flexibilidad, interactividad, accesibilidad, personalización.	20	55,6
	Crear un entorno, interactivo y tecnológico.	15	41,7
	Se aprende mejor.	1	2,8

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°5. La muestra indica que para el 72,2% de la comunidad que realizó el pre test dice que los recursos virtuales son videos, podcast, libros digitales, juegos, redes sociales etc. mientras que el 25,0% piensa que son la transmedia, presentaciones, Facebook, página web, Cds y el 2,8% en cambio dice que son, que son libros, folletos impresos. Se muestra que existe conocimientos en la mayoría de las personas que forman el universo investigado y se recomienda que profundicen sus conocimientos mediante talleres y capacitaciones virtuales. Detalle tabla 36.

**Tabla 36***Grupo experimental pretest, pregunta 5*

<b>Variable</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5.¿Cuáles son los recursos virtuales?	Videos, podcast, libros digitales, juegos, redes sociales, etc.	26	72,2
	Transmedia, presentaciones, Facebook, páginas web, Cds.	9	25,0
	Libros, folletos impresos.	1	2,8

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo experimental**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°6. Según la muestra el 19,4% de la población señala que la manera de desarrollar las habilidades en un ambiente digital es practicar, estimular, y fomentar el uso de las tecnologías digitales, el 80,6% piensa que se desarrollan al reunir comprender y evaluar la información virtual, y el 0,0% escogió que la manera es al ver videos en YouTube. Se constata que la mayoría de los participantes conocen y han desarrollado sus habilidades digitales de una manera adecuada y se recomienda que actualicen su conocimiento en el campo digital. Detalle tabla 37.

**Tabla 37***Grupo experimental pretest, pregunta 6*

<b>Variable</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
6. ¿Cómo desarrolla habilidades digitales con el uso de un ambiente virtual?	Al reunir, comprender y evaluar la información virtual.	7	19,4
	Al practicar, estimular, y fomentar el uso de las tecnologías digitales	29	80,6

Al ver videos en YouTube	0,0	0,0
--------------------------	-----	-----

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N.º 7. Según la muestra para el 50,0% una idea innovadora es una propuesta original y creativa mediante la aplicación de nuevas tecnologías, el 25,0% indica que es mejorar resultados, optimizar un producto, para crear un proyecto y el 25,0% piensa que es una empresa, se concluyó que la mayoría de los participantes emprendedores si conocen la respuesta a la pregunta. Detalle tabla 38.

**Tabla 38**

*Grupo experimental pretest, pregunta 7*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
7. ¿Qué es una idea innovadora?	Una empresa	9	25,0
	Mejorar resultados, optimizar un producto, para crear un proyecto	9	25,0
	Es una propuesta original y creativa mediante la aplicación de nuevas tecnologías	18	50,0

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N.º 8. La muestra indica que para el 58,3% del grupo evaluado, el emprendedor nace, pero también se hace, el 38,9% dice que el emprendedor se hace por la situación y la necesidad económica mientras que el 2,8% señala que nace. Se determina que según investigaciones realizadas el emprendedor nace por lo que la mayoría de participantes tienen criterios opuestos a la respuesta correcta. Pero al tener el ser humano una capacidad innata de

aprender también se hace, por este motivo las capacitaciones y cursos sobre emprendimiento tienen cada vez un número mayor de participantes. Detalle tabla 39.

**Tabla 39**

*Grupo experimental pretest, pregunta 8*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
8.¿El emprendedor nace o se hace?	Nace	1	2,8
	Se hace	14	38,9
	Nace, pero también se hace	21	58,3

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°9. La muestra tomada indica que el 41,7% piensa que los principios de negocios son cinco, el 41,7% indica que son tres y el 16,6% señala que son cuatro principios. Concluyendo que la mayoría de la comunidad evaluada no conoce la respuesta a la pregunta, ya sea por falta de información o punto de vista ante el tema indicado, ha hecho necesario una capacitación para aclarar y reforzar su conocimiento. Detalle tabla 40.

**Tabla 40**

*Grupo experimental pretest, pregunta 9*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
9.¿Cuántos son los principios de negocio?	3 principios	15	41,7
	5 principios	15	41,7
	4 principios	6	16,6

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°10. Según la muestra del universo evaluado indica que el 41,7% dice que identificar posibles obstáculos y desafíos en el desarrollo del emprendimiento, el 38,9% respondió que lo importante para crear un plan de negocio en un emprendimiento es tomar decisiones importantes para reducir los riesgos y para el 19,4% señala que se debe tomar en cuenta a quién está enfocado además, de cuál es el problema y solución funcional. Concluyendo que la mayoría de la comunidad está equivocada en sus conceptos se recomienda tomar una capacitación para aclarar definiciones y poder aplicarlo en cada uno de los emprendimientos. Detalle tabla 41.

**Tabla 41**

*Grupo experimental pretest, pregunta 10*

<b>Variable</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
10. ¿Qué se debe tomar en cuenta para crear un plan de negocio?	Tomar decisiones importantes para reducir los riesgos en el emprendimiento	14	38,9
	Identifica posibles obstáculos y desafíos en el desarrollo del emprendimiento	15	41,7
	A quién está enfocado, cuál es el problema y solución funcional	7	19,4

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°11. Con base a los resultados de la muestra tomada se aprecia que el 50,0% de los evaluados piensa que las características que debe poseer un emprendedor son habilidades de planificación, organización y producción para crear el emprendimiento, el 44,4% indica que debe ser creativo, proactivo y dinámico y para el 5,6% se debe conocer sobre las necesidades financieras y las fuentes de financiamiento, se demostró así que la mayoría de evaluados conocen la respuesta y se recomienda seguir el desarrollo de sus habilidades mediante capacitaciones relacionadas con el tema. Detalle tabla 42.

**Tabla 42***Grupo experimental pretest, pregunta 11*

<b>Variable</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
11. ¿Las características que debe poseer un emprendedor son?	Conocer sobre las necesidades financieras y las fuentes de financiamiento	2	5,6
	Habilidades de planificación, organización y producción para crear el emprendimiento	18	50,0
	Ser creativo, proactivo y dinámico.	16	44,4

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo experimental**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°12. En relación al resultado de la muestra indica que el 41,7% de la población evaluada señala que los pasos para crear un emprendimiento son: Idea de negocio, plan de negocio, calcular costos, plan de venta, aspectos legales y administrativos, para el 36,1% son:

Analizar el mercado, entorno, necesidades financieras, riesgos potenciales mientras que para el 22,2% son: Plan de negocio, inversión, uso de tecnología, capacitación y marketing. Se determina que varios de los emprendedores conocen los pasos a seguir, es importante que continúen con el proceso para garantizar el éxito en sus emprendimientos sin olvidar la innovación en los campos importantes mediante formación en el tema. Detalle tabla 43.

**Tabla 43***Grupo experimental pretest, pregunta 12*

<b>Variable</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
12 ¿Cuáles son los pasos para crear un emprendimiento?	Idea de negocio, plan de negocio, calcular costos, plan de venta, aspectos legales y administrativos	15	41,7

Plan de negocio, inversión, uso de tecnología, capacitación y marketing	8	22,2
Analizar el mercado, entorno, necesidades financieras, riesgos potenciales	13	36,1

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°13. Para la interpretación de los resultados de la muestra el 41,7% del grupo evaluado indica que los 4 pasos para realizar un plan de ventas es alcance, clientes, ruta de venta y tiempo, el 36,1% dice que es posicionar la empresa en el mercado, generar recursos para satisfacer al cliente y para el 22,2% es el uso de tecnologías, plataformas digitales, alcance, tiempo. Concluyendo que la mayoría de los evaluados conocen los pasos para hacer un plan de ventas se recomienda profundizar los temas mediante capacitaciones que complementen sus conocimientos. Detalle tabla 44.

#### **Tabla 44**

*Grupo experimental pretest, pregunta 13*

<b>Variable</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
13 ¿Cuáles son los 4 pasos para hacer un plan de ventas?	Alcance, clientes, ruta de venta, tiempo.	15	41,7
	Posicionar la empresa en el mercado, generar recursos para satisfacer al cliente	13	36,1
	Utilización de tecnologías, plataformas digitales, alcance, tiempo	8	22,2

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°14. Según el resultado de las muestras tomadas el 41,7% dice que la importancia de hacer un presupuesto real para el emprendimiento se basa en la producción, inversión y venta, el 27,8% indica que se basa en destinar, calcular, adaptar y cubrir gastos y para el 25,0% se basa en Ahorrar, invertir y ganar dinero. Se determina que la mitad del universo encuestado debe tener mayor capacitación del tema para poder fortalecer y corregir puntos clave en su emprendimiento. Detalle tabla 45.

**Tabla 45**

*Grupo experimental pretest, pregunta 14*

<b>Variable</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
14. ¿Cuál es la importancia de hacer un presupuesto real para el emprendimiento?	Destinar, calcular, adaptar y cubrir gastos.	10	27,8
	Ahorrar, invertir y ganar dinero.	9	25,0
	Producción, inversión, venta.	17	47,2

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°15. Según los resultados de las muestras tomadas el 58,3% de la comunidad encuestada piensa que no es importante aplicar los aspectos legales y administrativos al inicio del emprendimiento mientras que el 41,7% menciona que sí es importante. Concluyendo que los participantes evaluados no toma en serio el proceso de creación de su emprendimiento ha hecho que no lo lleven a un mejor nivel y se recomienda que se evalúe el proceso de la aplicación de los aspectos legales y administrativos. Detalle tabla 46.

**Tabla 46***Grupo experimental pretest, pregunta 15*

<b>Variable</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
15. ¿Es importante aplicar los aspectos legales y administrativos al inicio del emprendimiento?	Si	15	41,7
	No	21	58,3

**Fuente:** Pretest de taller de emprendimiento. Grupo experimental**Elaborado por:** Naranjo (2024).

## **CAPÍTULO III**

### **PRODUCTO**

Obando (2020) opina que, ante las necesidades de cada trabajador emprendedor, es sumamente importante desarrollar el talento humano que gestiona la inteligencia, ingenio, imaginación y creatividad. Para esto se debe desarrollar un plan estratégico que potencie sus capacidades y habilidades mediante la capacitación, y evaluar antes sus falencias y establecer metas de organización para evolucionar y subir de nivel en competitividad y productividad.

Según Tapia (2020) los emprendimientos se deben fortalecer a través de la educación en un espacio tecnológico interdisciplinario e innovador para que el macro entorno del emprendedor se fomente en un ambiente idóneo y favorable mediante un entorno adecuado de aprendizaje que genere un conocimiento significativo y aplicable según la experiencia de cada individuo.

#### **Nombre de la propuesta**

Para esta investigación el nombre de la propuesta innovadora se propone, “Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea”, como el nombre del entorno virtual de aprendizaje para promover la capacitación en la creación o reestructuración de emprendimientos que sean sustentables.

#### **Definición del tipo de producto**

En cuanto a “Emprende Virtual”, es una propuesta pedagógica, que pretende proporcionar una opción de aprendizaje en modalidad virtual en el tema capacitación para la creación de emprendimientos sustentables, mediante un entorno virtual de aprendizaje. Con un enfoque innovador en la educación no formal, para ofrecer cursos y talleres de corta duración.

El producto consta de recursos y herramientas interactivas destinadas a personas interesadas en desarrollar y potenciar sus habilidades emprendedoras a través de tutorías específicas y variadas con talleres prácticos y mentorías virtuales. Debido a que dicho proceso se

desarrollará en línea, facilitará el aprendizaje accesible y flexible para todas las personas interesadas en continuar con su formación, al ser un producto sintetizado, sistemático, práctico y objetivo los estudiantes podrán aplicar lo aprendido en poco tiempo y desde cualquier parte del país, y resolver sus necesidades ante el desarrollo de su emprendimiento y cubrir sus propias necesidades.

## **Objetivos de la propuesta**

### **Objetivo general.**

Diseñar un entorno virtual de aprendizaje con el fin de capacitar a emprendedores mediante el uso de herramientas digitales en el estudio – taller de El Naranja creativo.

### **Objetivos específicos**

- Determinar la metodología pedagógica adecuada que permita desarrollar el diseño del entorno virtual de aprendizaje mediante el análisis de las características que posee el proyecto a desarrollarse.
- Desarrollar cada una de las fases de la metodología seleccionada con el fin de que el entorno virtual de aprendizaje sea efectivo y aplicable mediante la implementación de los temas a desarrollarse en la plataforma.
- Realizar una toma de muestra para evaluar si el diseño del entorno virtual de aprendizaje cumple con el propósito de su creación mediante una clase piloto.

## **Estructura de la propuesta**

Para López (2020) el diseño adecuado de una propuesta pedagógica se trata de una valiosa oportunidad para redefinir el paradigma educativo, que impacta significativamente en las prácticas pedagógicas e impulsa una perspectiva innovadora hacia nuevas formas de aprendizaje. Esto implica estar abierto al cambio, para adoptar métodos y tecnologías que transforman la labor del docente como guía, que se adapte a las dinámicas actuales marcadas profundamente por las posibilidades.

La propuesta para la creación de un entorno virtual de aprendizaje está desarrollada de una manera práctica, específica, dinámica y que cubra el interés y la necesidad de cada uno de las y los estudiantes mediante cursos y talleres cortos en la educación no formal. Se realizó un análisis para elegir el diseño adecuado para el desarrollo del proyecto. Anexo 4.

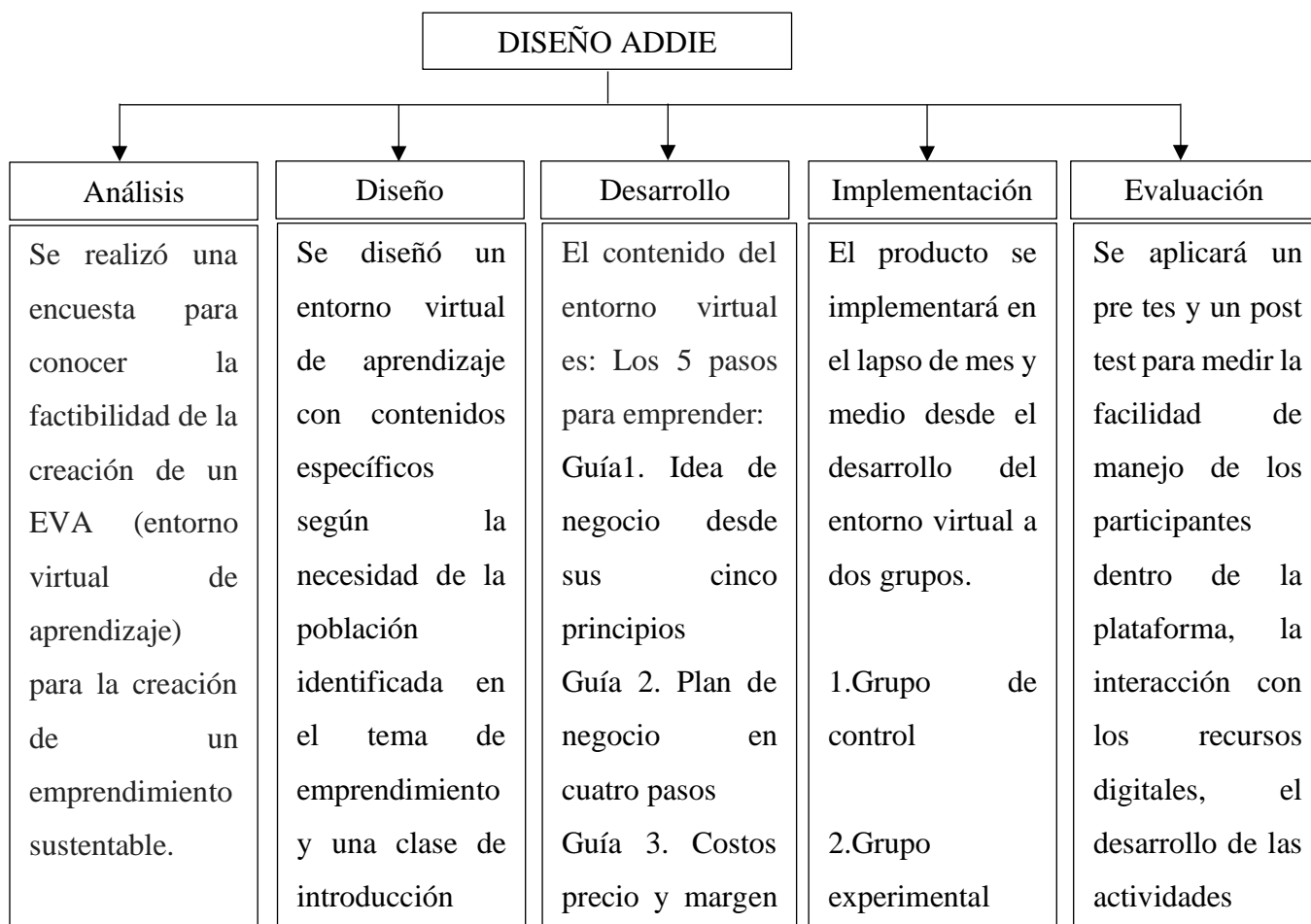
Según Chicaiza (2023) los docentes, tienen en un papel de diseñadores, que incorporan los elementos del diseño tecno pedagógico dentro de los entornos virtuales de aprendizaje en función

a las asignaturas que se alinean con enfoques cognitivistas y constructivistas, para que el contenido a enseñarse aporte significativamente al estudiante mediante un adecuado diseño instruccional.

Para la aplicación y evaluación de la misma se realizó una muestra piloto a desarrollarse en una semana, tiempo en el cual los participantes realizaron el curso con la intervención del entorno virtual de aprendizaje. Así que para el desarrollo de *Emprende virtual*, innovación, capacitación y crecimiento en línea se estructuró mediante el diseño ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación). El detalle de la selección de la metodología se encuentra adjunto en el Anexo 4, anexo 5 y anexo 6.

### Ilustración 5

#### *Diseño ADDIE*



Nota: Estructura de la propuesta “*Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea*”.

Elaborado por: Naranjo (2024).

### **Análisis (ADDIE) de Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea**

Para Moreno (2022) se emplea software especializado para que los estudiantes desarrollen de manera evidente habilidades como la colaboración, el análisis y la discusión. Estas competencias, relacionadas con procesos cognitivos, ocurren a nivel neuronal y pueden fortalecerse mediante diversas estrategias de adquisición, procesamiento, comprensión y aplicación de información, gracias a la capacidad de adaptación del cerebro.

En primer lugar se realizó una encuesta para evaluar la factibilidad de crear un entorno virtual para la capacitación en el tema de emprendimiento en la educación no formal y según los resultados de la encuesta realizada en una población específica de la región costa, sierra y oriente del Ecuador si se encontró factible crear un entorno virtual de aprendizaje en emprendimiento. Detalle capítulo II tabla N°4.

En segundo lugar se determinó con base a la encuesta realizada las necesidades de esta comunidad en relación a la duración, flexibilidad, horarios y valores que están dispuestos a pagar para la capacitación. Se determina que Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea, un curso dictado mediante la educación no formal es una opción adecuada para cubrir las necesidades y requerimientos del grupo emprendedor.

En tercer lugar se concluyó que la creación de un entorno virtual ayudará en la superación personal e impulsará los procesos de autoaprendizaje en los emprendedores ecuatorianos. Debido a que la mayoría del universo emprendedor son adultos de mediana edad se detectó una limitación en cuanto al uso y manejo de las herramientas tecnológicas para la educación, por lo que se resolvió implementar el entorno virtual sobre dos plataformas: Opción A. Canvas y opción B. Facebook. De esta manera la comunidad emprendedora podrá desarrollar la capacitación de una manera orgánica y amigable ante los recursos digitales para la educación.

Debido a la limitación detectada ante el uso de los entornos digitales por parte de la de los participantes, se determinó que la intervención de la capacitación será guiada virtualmente y en vivo y de manera específica. Además, se deduce que Facebook será la aplicación preferida por los participantes para el desarrollo de este programa.

### **Diseño (ADDIE) de Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea**

Para el diseño del EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) en Emprender Virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea. Se elaboró una planificación de la clase, sincrónica y asincrónica dividida en dos fases: Fase N°1. Capacitación virtual en vivo mediante un

masterclass (sincrónica). Fase N°2. Entorno virtual mediante una plataforma de aprendizaje (asincrónica).

**Tabla 47**

*Plan de clases*

<b>PLANIFICACION DE LA CLASE</b>																	
DIRIGIDO A: La población de emprendedores																	
<b>Actividad</b>	<b>Detalle</b>																
Objetivo de la masterclass	Proporcionar un espacio virtual interactivo y colaborativo que complemente la enseñanza y el aprendizaje en la creación de un emprendimiento sustentable, que facilite la adquisición de habilidades prácticas y teóricas de los estudiantes en un entorno flexible.																
	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;"><b>Síncrona</b></td> <td style="width: 50%; text-align: center;"><b>Masterclass</b></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Estudiante.</i></td> <td style="text-align: center;"><i>Docente.</i></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Acceso a la información de una manera resumida, detallada y comprensible con base a su propia experiencia y adquirir conocimiento significativo.</td> <td style="text-align: center;">Desarrollar herramientas eficientes para la gestión de contenidos expuestos con base a una clase invertida centrada en la demostración</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Identificar las necesidades de las y los estudiantes en relación a su emprendimiento.</td> <td style="text-align: center;">Zoom</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>Asíncrona</b></td> <td style="text-align: center;"><b>E.V. A</b></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Estudiante</i></td> <td style="text-align: center;"><i>Docente</i></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Acceso a recursos y materiales didácticos de fácil comprensión. Flexibilidad para acceder a los materiales de estudios de una manera autónoma</td> <td style="text-align: center;">Desarrollar herramientas eficientes para la gestión de contenidos, tareas, y evaluaciones. Medios efectivos para proporcionar la retroalimentación de cada estudiante.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Nombre de la Plataforma en la que se implementa el EVA</td> <td style="text-align: center;">Canvas / Facebook</td> </tr> </table>	<b>Síncrona</b>	<b>Masterclass</b>	<i>Estudiante.</i>	<i>Docente.</i>	Acceso a la información de una manera resumida, detallada y comprensible con base a su propia experiencia y adquirir conocimiento significativo.	Desarrollar herramientas eficientes para la gestión de contenidos expuestos con base a una clase invertida centrada en la demostración	Identificar las necesidades de las y los estudiantes en relación a su emprendimiento.	Zoom	<b>Asíncrona</b>	<b>E.V. A</b>	<i>Estudiante</i>	<i>Docente</i>	Acceso a recursos y materiales didácticos de fácil comprensión. Flexibilidad para acceder a los materiales de estudios de una manera autónoma	Desarrollar herramientas eficientes para la gestión de contenidos, tareas, y evaluaciones. Medios efectivos para proporcionar la retroalimentación de cada estudiante.	Nombre de la Plataforma en la que se implementa el EVA	Canvas / Facebook
<b>Síncrona</b>	<b>Masterclass</b>																
<i>Estudiante.</i>	<i>Docente.</i>																
Acceso a la información de una manera resumida, detallada y comprensible con base a su propia experiencia y adquirir conocimiento significativo.	Desarrollar herramientas eficientes para la gestión de contenidos expuestos con base a una clase invertida centrada en la demostración																
Identificar las necesidades de las y los estudiantes en relación a su emprendimiento.	Zoom																
<b>Asíncrona</b>	<b>E.V. A</b>																
<i>Estudiante</i>	<i>Docente</i>																
Acceso a recursos y materiales didácticos de fácil comprensión. Flexibilidad para acceder a los materiales de estudios de una manera autónoma	Desarrollar herramientas eficientes para la gestión de contenidos, tareas, y evaluaciones. Medios efectivos para proporcionar la retroalimentación de cada estudiante.																
Nombre de la Plataforma en la que se implementa el EVA	Canvas / Facebook																

	<b>Tema</b>	<b>Tipo de recurso o Actividad</b>	<b>Link de recursos</b>
<b>Bloque - Planificación</b>			
Sección de información  5 pasos para emprender	Guía 1. Idea de negocio desde sus 5 principios	Video	<a href="https://www.facebook.com/ElNaranjocreativo/videos/504552808653527?idorvanity=522634993440365&amp;locale=es_LA">https://www.facebook.com/ElNaranjocreativo/videos/504552808653527?idorvanity=522634993440365&amp;locale=es_LA</a>
	Guía 2. Plan de negocio en 4 pasos	Video	<a href="https://www.facebook.com/photo?fbid=887818043378249&amp;set=gm.523308513373013&amp;id_orvanity=522634993440365&amp;locale=es_LA">https://www.facebook.com/photo?fbid=887818043378249&amp;set=gm.523308513373013&amp;id_orvanity=522634993440365&amp;locale=es_LA</a>
	Guía 3. Costos, precio y margen de beneficios	Video	<a href="https://www.facebook.com/ElNaranjocreativo/videos/527949532894958?idorvanity=522634993440365&amp;locale=es_LA">https://www.facebook.com/ElNaranjocreativo/videos/527949532894958?idorvanity=522634993440365&amp;locale=es_LA</a>
	Guía 4. Plan de venta en 4 pasos	Video	<a href="https://www.facebook.com/ElNaranjocreativo/videos/527949532894958?idorvanity=522634993440365&amp;locale=es_LA">https://www.facebook.com/ElNaranjocreativo/videos/527949532894958?idorvanity=522634993440365&amp;locale=es_LA</a>
	Guía 5. Aspectos administrativos y legales	Video	<a href="https://www.facebook.com/ElNaranjocreativo/videos/527949532894958?idorvanity=522634993440365&amp;locale=es_LA">https://www.facebook.com/ElNaranjocreativo/videos/527949532894958?idorvanity=522634993440365&amp;locale=es_LA</a>
Sección de Comunicación	Capacitación virtual en vivo.	Zoom	<a href="https://us06web.zoom.us/j/6891118016?pwd=L3JaL3ZBWwlaYlFTckphVkJYZTRQUT09">https://us06web.zoom.us/j/6891118016?pwd=L3JaL3ZBWwlaYlFTckphVkJYZTRQUT09</a>
Sección de Interacción	Plataforma de aprendizaje	Facebook/Canvas	<a href="https://www.facebook.com/share/g/nL5Q1WJ9888vPBtn/">https://www.facebook.com/share/g/nL5Q1WJ9888vPBtn/</a>

Bloque Planificación			
Sección de Exposición	Definición y conceptos de emprendimiento. Idea emprendedora. Planificación. Ejecución operativa.	Video	<a href="https://youtu.be/PRItymUxz78?si=YaKuCiR15du8R7DS">https://youtu.be/PRItymUxz78?si=YaKuCiR15du8R7DS</a>
Sección de Construcción	Presentación de conceptos y definición emprendimiento	Presentación Canva	<a href="https://www.canva.com/design/DAGMLbFkCIo/Dvj7rKA0VVE6isxNM39RXw/edit">https://www.canva.com/design/DAGMLbFkCIo/Dvj7rKA0VVE6isxNM39RXw/edit</a>
Sección de Rebote	Consultas y debates	Foro	<a href="http://gestioninterfaces.online/grupo3/mod/forum/view.php?id=21">http://gestioninterfaces.online/grupo3/mod/forum/view.php?id=21</a>
Sección de Comprobación	Evaluación	Cuestionario	<a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScU-C0102Oo3KuDg1lNwnyLPCntCdKpGUrw_C8BhYmitqHEkg/viewform?usp=sf_link">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScU-C0102Oo3KuDg1lNwnyLPCntCdKpGUrw_C8BhYmitqHEkg/viewform?usp=sf_link</a>

**Fuente:** Diseño de la propuesta Empresa virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

### Diseño fase 1.

Saavedra y González (2021) afirman que una clase magistral puede ser parte del currículo si considera el tipo de aprendizaje de los estudiantes, el área de estudio y la carrera. Al enfocarse en motivar a los alumnos para aprender mejor, cumple su función educativa y puede fomentar un aprendizaje significativo.

Se diseñó un masterclass virtual en vivo por Zoom para desarrollar y exponer los temas a tratar en cuanto a la formación de un emprendimiento sustentable, cuyo objetivo es proporcionar un espacio virtual interactivo y colaborativo que complemente la enseñanza y el aprendizaje en la creación del mismo, que facilite al participante la adquisición de habilidades prácticas y teóricas en un entorno de educación flexible.

Para crear la necesidad en los participantes de una evaluación a su emprendimiento para disminuir las posibilidades al fracaso. La exposición será mediante un masterclass virtual por zoom que se elaboró con una planificación de una clase invertida, centrada en la demostración, debido a que la mayoría de la población participante posee ya un emprendimiento empírico el material previo a la clase es experiencial y para los participantes que son una minoría significativa escuchar la exposición y el foro abierto le ayudará a entender los aciertos y errores que se producen dentro del proceso. Detalle del desarrollo de la planificación de clases en la tabla 48.

**Tabla 48**

*Planificación de clase invertida experiencial para la masterclass.*

<b>PLANIFICACIÓN DE UNA CLASE INVERTIDA EXPERIENCIAL</b>						
Centrada en la demostración						
<b>Tema de clases</b>	<b>Resultados de aprendizaje</b>	<b>Título del material previo</b>	<b>Tipo del material previo</b>	<b>Actividad académica</b>	<b>Actividad de retroalimentación</b>	<b>Tarea</b>
5 pasos para emprender	Crear un emprendimiento sustentable	Experiencia personal de cada participante	Experiencia vivencial	Exposición y Foro de discusión	Entorno virtual de aprendizaje	Completa Guía 1 Guía 2 Guía 3 Guía 4 Guía 5

**Fuente:** Diseño de la propuesta Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

## **Diseño fase 2.**

Martínez (2019) enfatiza que el uso de un entorno virtual para la educación mejora significativamente el aprendizaje de los estudiantes al aprovechar al máximo las herramientas y

recursos de la Web 2.0. Esto incluye no solo el acceso a contenido en línea actualizado y diverso, sino también la promoción de la interactividad a través de plataformas colaborativas, foros, y redes sociales. que facilita una gestión eficiente de los contenidos educativos mediante sistemas de administración que permiten organizar, personalizar y adaptar los materiales de aprendizaje a las necesidades específicas de los estudiantes, para fomentar una experiencia educativa dinámica y participativa.

Se diseñó el entorno virtual de aprendizaje mediante el modelo de curso online estándar de Goldberg (1997) el cual está dividido en tres etapas: 1. Presentación. 2. Contenido. 3. Finalización. Implementado el entorno virtual de aprendizaje en la segunda etapa, donde el participante realizó las actividades desarrolladas en las guías a modo de talleres cortos.

En este apartado se implementó los contenidos en la plataforma de Canvas y Facebook dividido en cinco guías, detalladas en la tabla 47. Para evaluar el resultado de la intervención del producto en los participantes se realizará un test posterior y se comparará con el pre test, además, de incorporar en el proceso de Finalización una encuesta de satisfacción.

**Tabla 49**

*Modelo de curso online estándar*

<b>CURSO ONLINE</b>	
<b>CURSO ONLINE</b>	<b>PRESENTACIÓN</b>
	Video de presentación
	Guía docente
	Foro de bienvenida (para que se presenten los estudiantes)
	<b>CONTENIDO</b>
	Tema 1. Idea de negocio desde sus 5 principios
	Tema 2. Plan de negocio en 4 pasos
	<b>5 pasos para emprender</b>
	Tema 3. Costos, precio y margen de beneficios
	Tema 4. Plan de venta en 4 pasos
Tema 5. Aspectos administrativos y legales	
<b>FINALIZACIÓN</b>	
Actividad final de evaluación	
Encuesta de satisfacción	
Foro de despedida	

**Fuente:** Diseño de la propuesta Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea

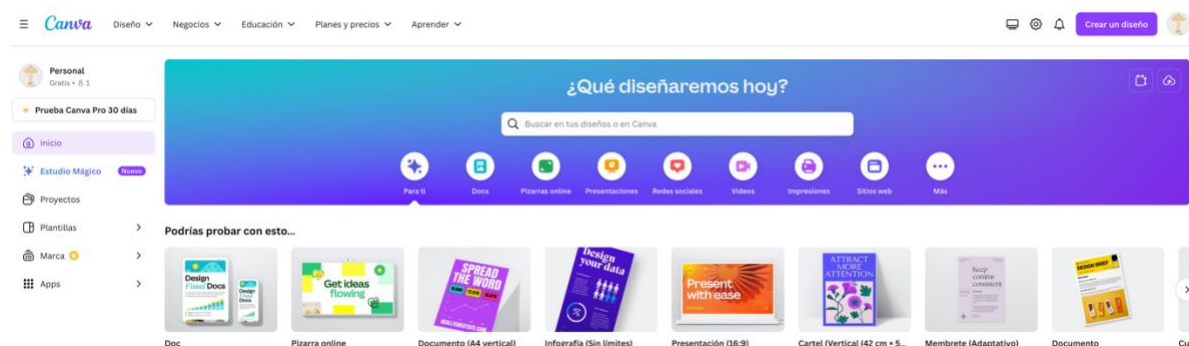
**Elaborado por:** Naranjo (2024).

## Desarrollo (ADDIE) de Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea

Para el desarrollo del producto de la propuesta se utilizó Canva un programa de diseño que permite estructurar estéticamente las imágenes y presentaciones que se utilizaran en el entorno virtual de aprendizaje y en el contenido de la masterclass, cómo son las portadas y el refuerzo visual de los temas a exponer. Detalle del programa en la ilustración 6.

### Ilustración 6

*Canva para el diseño visual del EVA*



Nota: Desarrollo de la propuesta en Canva “Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea”

Elaborado por: Naranjo (2024).

### Desarrollo fase 1.

Para el desarrollo de la primera fase donde se expuso el contenido del producto mediante una masterclass en vivo por zoom, se realizó una presentación interactiva en Canva el programa de diseño, que asocie el tema con cada imagen, y seleccionar la tipografía adecuada y el tamaño de las letras, el color correcto que no resulte incómodo ni difícil de leer, para la portada de cada tema y subtema se colocó el título con una imagen relacionada con el tema de esta manera la percepción de los participantes les ayudará a asociar y recordar de mejor manera el contenido de cada tema. Detalle del diseño e implementación para la presentación de la masterclass en la ilustración 7 y en el anexo 7.

## Ilustración 7

*Desarrollo de la presentación de la Masterclass*



Nota: En la ilustración se aprecia el diseño y las diapositivas para la masterclass de la propuesta “Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea”.

Elaborado por Naranjo (2024).

## Desarrollo fase 2

Sánchez y Cabezas, (2024) en su estudio han validado como un enfoque confiable y eficaz en la exploración de la andragogía digital, que permite establecer un marco teórico sólido para la formación de adultos en contextos virtuales. Por lo que para el desarrollo de la fase dos se consideró que debido a que la población de adultos emprendedores en su mayoría no cuenta con los conocimientos adecuados ni completos en el manejo de las herramientas digitales, se optó por

usar dos plataformas para la creación del entorno virtual de aprendizaje *Emprende virtual* innovación, capacitación y crecimiento en línea.

### **Plataforma 1. Canvas entorno virtual de aprendizaje**

Para Llor (2022) las herramientas tecnológicas ofrecen importantes beneficios en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, para facilitar la obtención de aprendizaje significativo y desempeño académico, en particular, las plataformas virtuales se destacan como recursos clave durante la enseñanza, por ello, es fundamental proporcionar capacitación constante ya que están inmersos en los continuos avances tecnológicos para mejorar la educación, la innovación debe ser una prioridad permanente. Para la aplicación del diseño del EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) se realizó en la plataforma de Canvas debido a todas las ventajas que ofrecen debido a tener su arquitectura nativa en la nube y ser una plataforma de código abierto con integración de diferentes aplicaciones, que ayude a que los recursos y herramientas educativas sean aprovechadas de mejor manera por el usuario. Una vez establecido el proceso de creación de cuenta se designó un curso con sus respectivos módulos o guía para que suba el contenido programado según el diseño establecido para la plataforma con los recursos complementarios como videos, tareas, presentaciones, cuestionarios etc. Así los participantes realizaron la retroalimentación de la masterclass y reforzaron los conocimientos adquiridos así se desarrollara sentido autónomo del aprendizaje en los estudiantes. Detalle de la implementación en Canvas plataforma para crear un MLS de "Emprende virtual" ilustración 8

## Ilustración 8

Desarrollo del entorno virtual de aprendizaje en la plataforma 1 Canvas

The screenshot displays the Canvas LMS interface for a course titled 'EMPRENDEVIR'. The top navigation bar includes 'Perfil de El Naranja Creativo', 'Notificaciones', 'Cuenta', 'Perfil', 'Archivos', 'Configuraciones', 'Portafolios electrónicos', and 'Contactar'. The course content is organized into five modules:

- TEMA 1. Negocio**
  - Actividad 1. Definición de negocio
  - Actividad 2. Idea de negocio
  - Actividad 3. Cinco principios de negocio
- TEMA 2. Plan de negocio**
  - Actividad 1. Plan de negocio
  - Actividad 2. Como hacer el plan de negocio
  - Actividad 3. Escriba su plan de negocio
- TEMA 3. Calcular costos y precios**
  - Actividad 1. Costos y precios
  - Actividad 2. Presupuestos
  - Actividad 3. Ingresos y egresos
  - Actividad 4. Costos
  - Actividad 5. Margen de beneficios
- TEMA 4. Plan de ventas en 4 pasos**
  - Actividad 1. Plan de ventas
  - Actividad 2. Video del tipo de clientes
- TEMA 5. Aspectos legales y administrativos.**
  - Actividad 1. Aspectos legales y administrativos
  - Actividad 2. Pasos para emprender

The interface also features a left-hand navigation menu with icons for 'Página de Inicio', 'Anuncios', 'Tareas', 'Foros de discusión', 'Calificaciones', 'Personas', 'Páginas', 'Archivos', 'Programa del curso', 'Competencias', 'Rúbricas', 'Evaluaciones', 'Módulos', 'BigBlueButton', 'Colaboraciones', 'Attendance', and 'Nuevas analíticas'.

Nota: La ilustración muestra el desarrollo de la diagramación de *Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea*.

Elaborado por Naranjo (2024).

## Plataforma 2. Facebook entorno virtual de aprendizaje

Para la aplicación del diseño del EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) opción dos se utilizó Facebook como plataforma alternativa por ofrecer la opción de crear aulas virtuales mediante apartados de fácil manejo tanto para el profesor como para el estudiante, además de poder formar comunidades y de ser una de las redes sociales con una alta popularidad en el mundo. Usándola como una herramienta de aprendizaje se subió el contenido y los recursos complementarios como son videos, tareas, presentaciones, cuestionarios y etc. Y que ayudará al desarrollo autónomo del aprendizaje en los estudiantes. El diseño y la configuración en esta plataforma apunta a que es la mejor opción para la población de adultos interesados en capacitarse en línea, por su fácil ingreso y desplazamiento dentro de los temas a tratar y desarrollar.

Dice Orozco (2022) Qué las redes sociales, en especial Facebook como Entorno Virtual de Aprendizaje, permiten innovar en la educación, para transformar el contexto y la forma de interacción en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que para iniciar con el proceso se abrió una cuenta en Facebook, en crear grupos, y el diseño elaborado en el paso anterior se selecciona el apartado de guías para detallar cada uno de los módulos o temas a tratar en la capacitación de Emprender virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea. En cada apartado de las guías se insertó la información con sus respectivos videos, tablas de Excel y cuestionarios, para que los usuarios desarrollen cada módulo de una manera ordenada, sencilla y práctica. Detalle de la creación del entorno virtual en Facebook en la ilustración 9.

### Ilustración 9

*Entorno virtual de aprendizaje en la plataforma 2 Facebook*



Nota: En la ilustración se muestra la portada de la propuesta Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea.

Elaborado por Naranjo (2024).

Para la implementación del contenido de los temas a tratar en el entorno virtual de Facebook se ubicó en guías según el orden de los temas y las actividades a desarrollar por los estudiantes del curso, la ventaja que ofrece esta plataforma al tener el diseño predeterminado en forma de cascada es que el título de cada tema se vea ordenado y fácil de encontrar para los usuarios, ya que no implica buscar los links o los accesos a las actividades a desarrollar los contenidos necesarios para reafirmar o aclarar los temas de la capacitación. Detalle de la vista de administrador en la diagramación de las guías o temas en la plataforma de Facebook, ilustración 10. Fig. (a) y Fig.(b) e ilustración 11. Fig.(a), Fig.(b), Fig. (c), Fig.(d) y Fig.(e).

### Ilustración 10

Vista de diagramador en Facebook, Fig(a) guía 1 y guía2, Fig(b) guía 3, 4 y 5

*Fig.(a)*

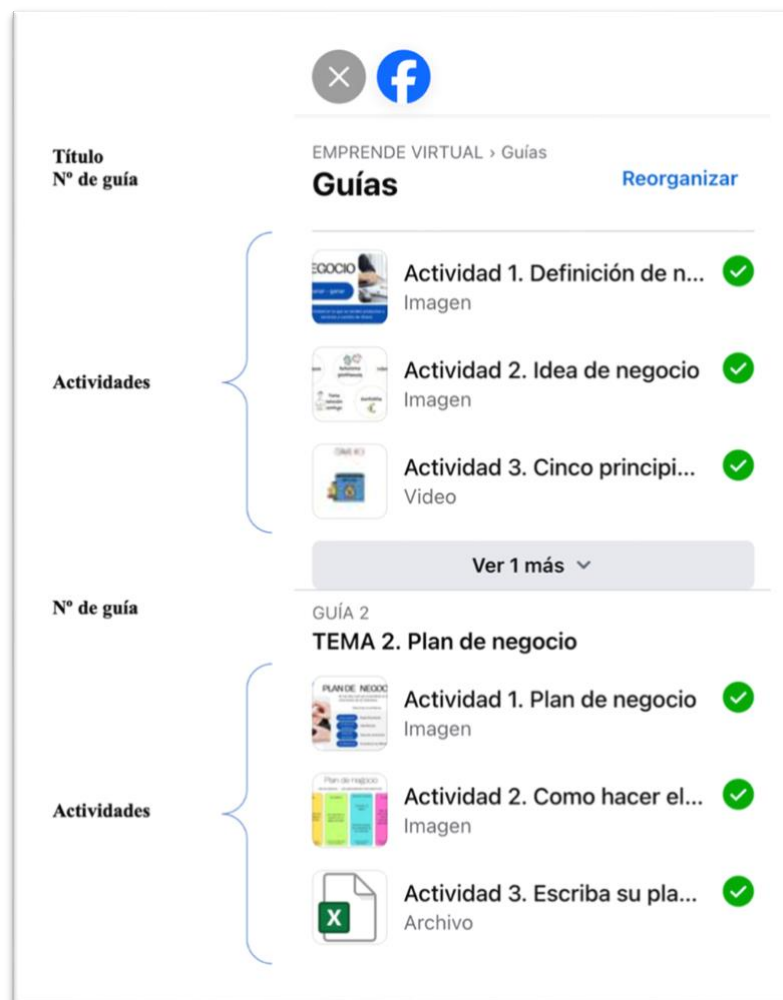


Fig.(b)

The image shows a screenshot of a course diagram on Facebook, organized into three sections for different guides. Each section includes a title, a topic, and a list of activities, all of which are marked as completed with green checkmarks.

Guía	Título	Nº de guía	Actividades
GUÍA 3	Tema 3. Calcular costos y precios		<ul style="list-style-type: none"><li>Actividad 1. Presupuestos (Archivo) ✓</li><li>Actividad 2. Ingresos y egr... (Archivo) ✓</li><li>Actividad 3. Costos (Archivo) ✓</li></ul>
GUÍA 4	Tema 4. Plan de ventas en 4 pasos		<ul style="list-style-type: none"><li>Actividad 1. Plan de ventas (Imagen) ✓</li><li>Actividad 2. Video del tipo ... (Video) ✓</li></ul>
GUÍA 5	Tema 5. Aspectos legales y administrativos.		<ul style="list-style-type: none"><li>Actividad 1. Pasos para em... (Video) ✓</li></ul>

Nota: En la ilustración (a) y (b) se aprecia la vista del diagramador de las guías o temas en la plataforma de Facebook. Desarrollo de la propuesta *Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea*.

Elaborado por: Naranjo (2024).

## Ilustración 11

Vista de usuario en Facebook.

Fig.(a) guía 1 Fig. (b)guía2, Fig.(c) guía 3, Fig.(d) guía 4 y Fig.(e) 5.

Fig.(a)

The image shows a Facebook post interface for a course guide. At the top, it says 'GUÍA 1' and 'TEMA 1. Negocio'. Below this is a description: 'Vamos a aprender conceptos básicos, negocio, idea de negocio desde sus 5 principios'. A progress bar indicates '3/4 PUBLICACIONES COMPLETADAS'. There are two buttons: 'Crear publicación' and 'Crear cuestionario'. Below these are interaction options: 'Me gusta', 'Comentar', and 'Enviar'. A comment box is visible with the text 'Comentar como El Naranja creativo'. The main content of the post is 'Actividad 1. Definición de negocio', which includes a large blue button labeled 'NEGOCIO' and a sub-button 'Ganar - ganar'. Below this is a definition: 'Actividad en la que se venden productos o servicios a cambio de dinero'. At the bottom, there is a 'Listo' button and another set of interaction options: 'Me gusta', 'Comentar', and 'Enviar'. A bracket on the right side of the image groups the 'Ganar - ganar' button and the definition text under the label 'Actividades'. On the far right, there are labels 'Nº de guía Tema' and 'Descripción'.

Nº de guía	Tema	Descripción
GUÍA 1	TEMA 1. Negocio	Vamos a aprender conceptos básicos, negocio, idea de negocio desde sus 5 principios

Fig.(b)

GUÍA 2

## TEMA 2. Plan de negocio

En este tema aprenderemos a realizar un plan de negocio para un emprendimiento

3/3 PUBLICACIONES COMPLETADAS

Crear publicación    Crear cuestionario

6 👁

Me gusta    Comentar    Enviar

Comentar como El Naranja creativo

---

### Actividad 1. Plan de negocio

2

# PLAN DE NEGOCIO

No hay idea mala que al escribirse se vea como buena, así se materializa.

Solucionar el problema

¿Para quién?	Específicamente
¿Cuál es el problema	Identificarlo
Solución funcional	Solución emocional
Tú diferencia	El producto es diferente

✓ Listo

1 👁    8 👁

Me gusta    Comentar    Enviar

**Nº de guía**  
**Tema**

**Descripción**

**Definición**

Fig.(c)

The screenshot displays a user interface for a course titled 'GUÍA 3' and 'TEMA 3. Calcular costos y precios'. The page includes a description of the topic, a progress indicator showing '4/4 PUBLICACIONES COMPLETADAS', and two buttons: 'Crear publicación' and 'Crear cuestionario'. Below this, two activities are listed: 'Actividad 1. Presupuestos' and 'Actividad 2. Ingresos y egresos'. Each activity features a document icon with an 'X' (representing an Excel spreadsheet), a title, and a 'Listo' status. Activity 1 is titled 'HOJA DE CÁLCULO PRESUPUESTO.xlsx' and has 8 views. Activity 2 is titled 'HOJA DE CÁLCULO Plantilla Egresos e ingresos.xlsx' and has 6 views. Both activities have interaction options: 'Me gusta', 'Comentar', and 'Enviar'. A comment box for the first activity shows the user 'El Naranjo creativo' is commenting. Blue brackets on the right side of the page group the activity cards under the label 'Actividades'.

GUÍA 3


**TEMA 3. Calcular costos y precios** ...

En este tema vamos a aprender a sacar costos y precios o margen de ganancia.

4/4 PUBLICACIONES COMPLETADAS

Crear publicación    Crear cuestionario

**Actividad 1. Presupuestos** ...

 HOJA DE CÁLCULO  
**PRESUPUESTO.xlsx**


✓ Listo

8 👁

Me gusta    Comentar    Enviar

Comentar como El Naranjo creativo

**Actividad 2. Ingresos y egresos** ...

 HOJA DE CÁLCULO  
**Plantilla Egresos e ingresos.xlsx**

✓ Listo

6 👁

Me gusta    Comentar    Enviar

Actividades

Actividades

Fig.(d)

GUÍA 4

**TEMA 4. Plan de ventas en 4 pasos** ...

En este tema vamos a aprender a hacer un plan de ventas


2/2 PUBLICACIONES COMPLETADAS

Crear publicación    Crear cuestionario

Actividad 1. Plan de ventas ...

**4**

# PLAN DE VENTAS




**1.** Alcance    ¿Cuanto quiero vender?

**2.** Clientes    Clientes grandes, pequeños y medianos

**3.** Ruta de ventas    ¿Cuántos clientes grandes, medianos y pequeños debo conseguir?

**4.** Tiempo    ¿Cuántos clientes debo contactar al año

Actividad 2. Video del tipo de clientes ...



www.omapalaacademy.com

puedas crecer tu negocio con propósito y amor. Una pregunta

**Nº de guía Tema**

**Descripción**

**Descripción**

**Actividades**

Fig.(e)

The image shows a Facebook post interface. At the top, it says 'GUÍA 5' and 'TEMA 5. Aspectos legales y administrativos.' with a three-dot menu icon. Below this is a description: 'En este tema vamos a aprender lo básico para iniciar con un emprendimiento.' and a progress indicator '0/1 PUBLICACIONES COMPLETADAS'. There are two buttons: 'Crear publicación' (highlighted in light blue) and 'Crear cuestionario' (greyed out). Below the buttons is the title 'Actividad 1. Pasos para emprender' with another three-dot menu icon. The main content is a video player showing a website for 'CÁMARA DE EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN DEL ECUADOR' with the headline 'EMPRENDE CON LA CEIE'. The video player has a 'Listo' button below it. At the bottom of the post, there are icons for 'Me gusta', 'Comentar', and 'Enviar', along with a view count of '7'.

**Nº de guía**  
**Tema**

**Descripción**

**Actividades**

Nota: En la ilustración (a), (b),(c),(d) y (e) se aprecia la vista del usuario de las guías o temas en la plataforma de Facebook. Desarrollo de la propuesta Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea. Elaborado por: Naranjo Costales (2024).

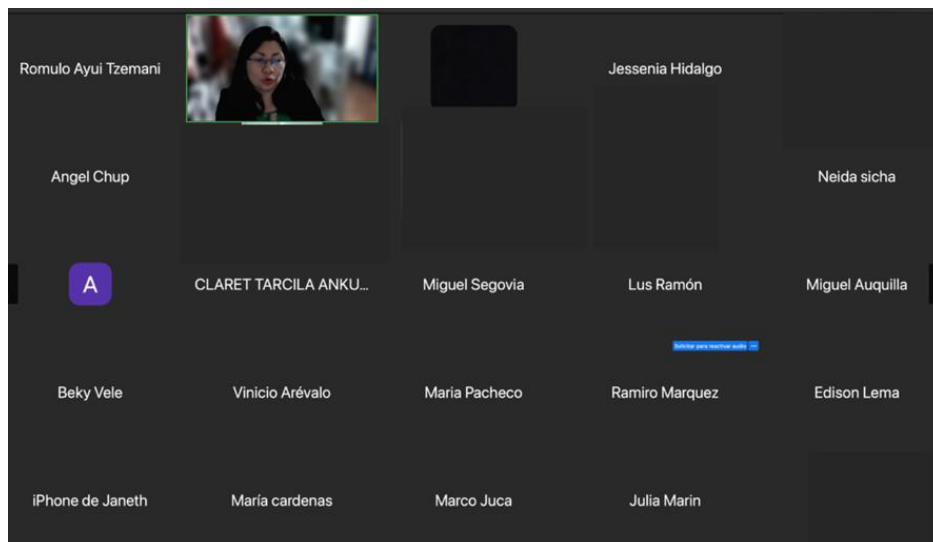
### **Implementación (ADDIE) de Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea**

Fase 3 del proceso de recolección de datos: Para la Implementación del producto elaborado se realizó un taller piloto que permitió tomar las muestras para la presente investigación. Se realizó una convocatoria por redes sociales dirigida a emprendedores artesanos de diferentes partes del país para realizar un taller gratuito sobre los cinco pasos para emprender. El detalle de la publicidad del taller piloto se puede ver en el anexo 8.

Conforme el cronograma desarrollado para la implementación de la propuesta *Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea*, se realizó el proceso de análisis, diseño y desarrollo del producto en los meses de mayo, junio y julio, para la aplicación del producto se hizo en dos fases: La fase de exposición a través de una masterclass en vivo y por zoom y la fase de retroalimentación de las actividades mediante un entorno virtual de aprendizaje que fueron en el mes de Agosto del 2024. A través del programa de capacitación en línea de *El Naranjo creativo estudio taller* en el tema: 5 pasos para emprender, *El Naranjo creativo estudio taller* realizó una convocatoria de participación a un grupo de artesanos emprendedores de la ciudad de Macas de la región oriente del Ecuador, que se realizó el jueves 1 de agosto del año en curso de 18:00 a 21:00 horas con un total de 29 participantes y con un grupo de emprendedores de la ciudad de Quito de la región sierra del Ecuador, que se realizó el lunes 5 agosto del año en curso de 18:00 a 21:00 horas con un total de 7 participantes que suman un total final entre los participantes de la región sierra y oriente fueron 36 participantes. Detallada en la tabla 2 de las características sociodemográficas de la población en el capítulo II. Constancia y detalle de la masterclass impartida por Zoom en vivo en la ilustración 12 y 13.

## Ilustración 12

### *Grupo Experimental Macas – Ecuador*

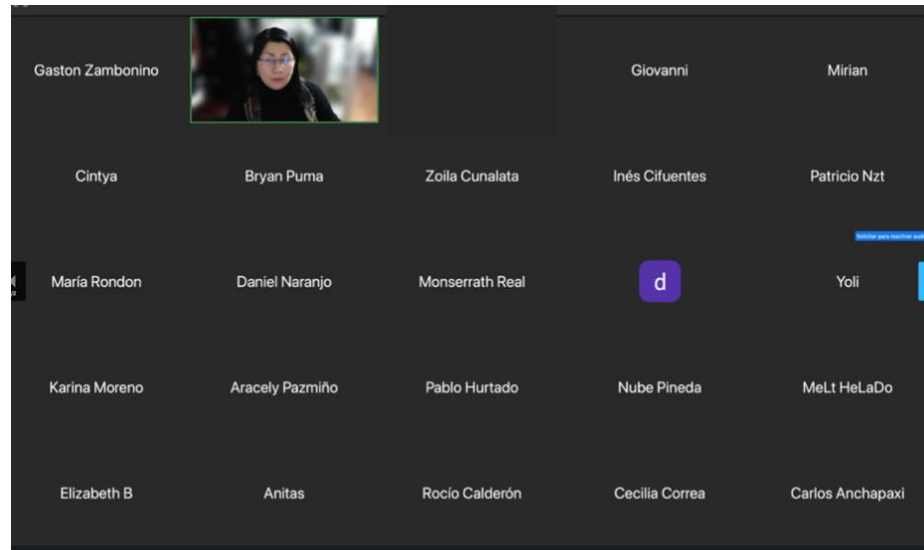


Nota: Muestra de la implementación de la masterclass virtual y en vivo de emprendimiento por Zoom *Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea*.

Elaborado por Naranjo (2024).

### Ilustración 13

#### *Grupo Experimental Quito - Ecuador*



Nota Muestra de la implementación de la masterclass virtual y en vivo de emprendimiento por Zoom Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea.

Elaborado por Naranjo (2024).

Para el desarrollo de la investigación se unificó a la comunidad emprendedora de la sierra y del oriente que participaron en el proceso por la propuesta innovadora de solución ante la problemática de la necesidad de la creación de un entorno virtual, para la formación de emprendimientos sustentables mediante la educación no formal.

Debido a la edad de la mayoría de emprendedores, la aplicación del entorno virtual de aprendizaje, se realizó mediante la plataforma de Facebook ya que les resultaba familiar y de fácil acceso. Con un manejo adecuado ante el uso de las herramientas educativas y lograr que el desarrollo de cada actividad que incluye videos y actividades a resolver mediante formatos de Excel haya resultado práctica y clara.

El grupo investigado participó activamente durante todo el desarrollo de la fase 1 y fase 2 de la propuesta, se realiza cada actividad y desarrolla los módulos asignados para completar el curso de formación y capacitación en los pasos para emprender y así poder aplicarlo a su realidad. Constancia en la ilustración 14.

## Ilustración 14

*Aplicación del entorno virtual de aprendizaje en el grupo experimental*



**Fuente:** Implementación de la propuesta *Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea*

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

### **Evaluación (ADDIE) de *Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea***

(Padrón y Díaz, 2022) dicen que las universidades públicas ecuatorianas deben evaluar regularmente sus proyectos para asegurar calidad, optimizar recursos y realizar ajustes cuando sea necesario, además, de cumplir con las expectativas iniciales de los involucrados. Para la evaluación de *Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea* se realizó la toma de muestra mediante la aplicación de un pre test y postest elaborado en Google forms, con el cuál se evaluó la metodología usada en la intervención del entorno virtual de aprendizaje. Se comprobó la eficacia del entorno virtual de aprendizaje a través de los resultados del postest.

### **Evaluación de la propuesta**

En relación a la evaluación de la propuesta, cuya investigación tiene un enfoque cuantitativo y según su temporalidad es longitudinal por lo que se aplicó en el mes de agosto del año en curso, un taller piloto a través del programa de capacitación en línea de El Naranjo creativo estudio taller, en el cual se realizó la toma de la muestra con un pre test y un postest para posteriormente realizar el análisis comparativo de los resultados, con lo que se evaluó y medió el alcance de las actividades desarrolladas en la propuesta *Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea*.

A esta convocatoria acudieron emprendedores artesanos de Macas y Quito, con un total de 76 participantes divididos en dos grupos: El grupo de control pasivo conformado por 40 personas que NO participaron de la capacitación que se aplicó en la masterclass y desarrollo del entorno virtual de aprendizaje, por diferentes razones, ya sea falta de tiempo, por olvidar o no tener interés de participar en la capacitación de Emprende Virtual. Y el grupo experimental conformado por 36 personas que SI recibieron capacitación mediante la masterclass cuya duración fue de tres horas por la plataforma de Zoom en vivo y posteriormente el desarrollo del entorno virtual de aprendizaje que se realizó durante los siguientes ocho días, con tutorías y correcciones de los temas impartidos para posteriormente realizar el postest.

Mediante la aplicación del pretest, se obtuvo un informe detallado del conocimiento y percepción que los estudiantes poseían al inicio del taller, es decir antes de aplicar la propuesta innovadora de solución. Con la aplicación del postest que se realizó después de haber participado en la capacitación mediante el producto de la propuesta, los participantes del grupo experimental corrigieron y cambiaron la percepción ante las respuestas anteriores. Al contar con dos grupos a evaluar, el grupo de control pasivo y el grupo experimental, el resultado que arrojó el postest no fue para nada similar, y existe una gran diferencia entre el conocimiento adquirido por parte del grupo experimental después de la capacitación en emprendimiento.

Para la validación de los instrumentos utilizados en este experimento, se los realizó mediante la revisión del tutor, la cual se la realizó mediante una solicitud de evaluación y aprobación, además por una solicitud de evaluación de la propuesta con el apoyo de la matriz de valoración con cada una de los componentes de la propuesta, y para finalizar con el análisis y presentación de los resultados de la aplicación de los instrumentos en la práctica. La descripción en el anexo 9.

### **Análisis comparativo de resultados de la propuesta**

Según Villegas (2019) en su publicación la interpretación de las diversas medidas estadísticas debe basarse en un análisis integral y cruzado de los resultados obtenidos, ya que el examen aislado de los estadísticos de resumen no proporcionaría la claridad necesaria para orientar a los ejecutivos de un proyecto en la toma de decisiones.

Por la naturaleza de las variables de la presente investigación que es experimental se detalla el análisis comparativo entre los resultados del instrumento usado para medir el producto, que se aplicó mediante un pre test y un postest en el grupo de control pasivo en el cuál NO tuvo la

intervención del producto y el grupo experimental en el cuál SI se realizó la intervención de la metodología, con base a esta se comparó los resultados obtenidos en el grupo de control pasivo y el grupo experimental, se realiza un proceso numérico estadístico que permitió medir, comparar y analizar el producto innovador propuesto en esta investigación.

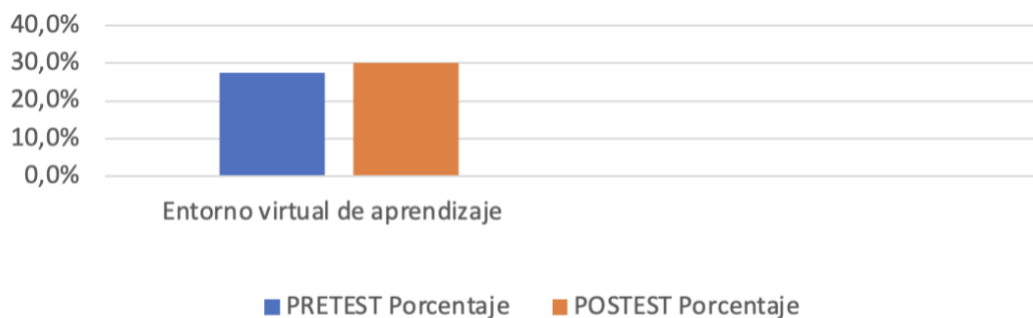
**Resultados comparativos entre el pretest y postest del grupo de contro pasivo**

Pregunta N.º 1 "¿Qué es un EVA?" Los datos reflejan un cambio mínimo del 2,5 % en la categoría correcta, ya que el grupo de control pasivo no cuenta con ninguna intervención por parte de la metodología. Los valores porcentuales cambiaron porque uno de los participantes modificó su respuesta en el postest. Detalle tabla 50.

**Tabla 50**

*Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 1*

Variable	Categoría	PRE TEST		POS TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
1. ¿Qué es un EVA?	Emprendimiento, validación y acción	23	57,5	22	55,0
	Estrategias y herramientas educativas	6	15,0	6	15,0
	Entorno Virtual de Aprendizaje	11	27,5	12	30,0



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo de control pasivo

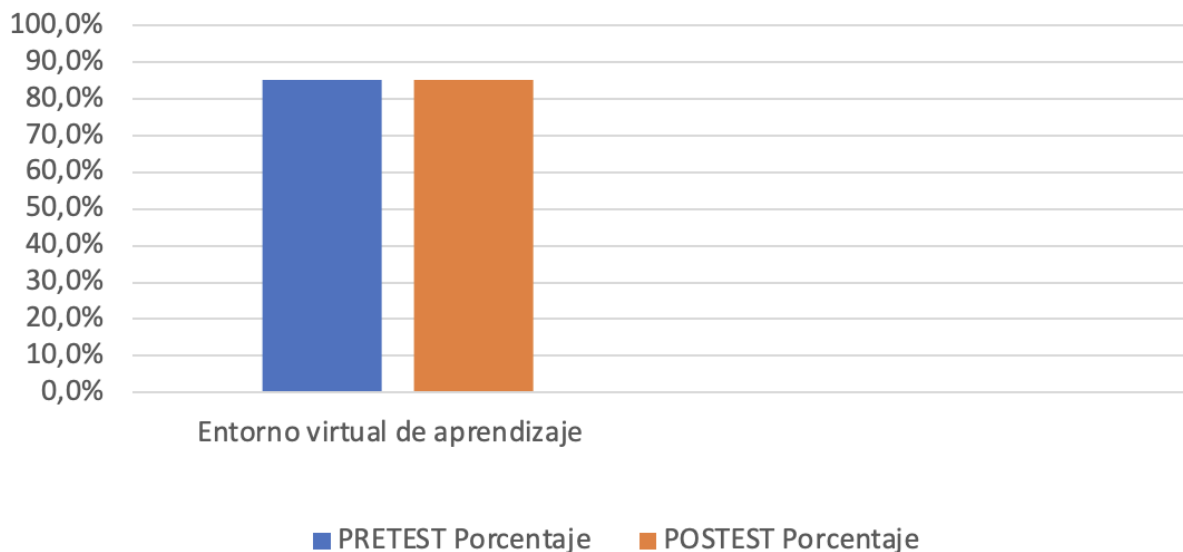
**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°2 ¿A qué se denomina implementación de tecnologías en el proceso de educación? Los datos comparativos muestran que entre el pre test y el postest no existen cambios, ya que se puede observar una constante. Al ser el grupo de control pasivo no recibió ninguna capacitación, por lo que no hay cambios en las categorías. Detalle tabla 51.

**Tabla 51**

*Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 2*

Variable	Categoría	PRE TEST		POS TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
2. ¿A qué se denomina implementación de tecnologías en el proceso de educación?	Integrar herramientas y recursos digitales en el aula	34	85,0	34	85,0
	Facilitar el equilibrio entre el trabajo y la vida personal	6	15,0	6	15,0
	Estimular el aprendizaje autónomo y la resolución de problemas tecnológicos.	0	0,0	0	0,0



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo de control pasivo

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°3. ¿Qué es una plataforma educativa? Los datos comparativos muestran una leve variación en la categoría correcta, con una disminución del 10 % entre los resultados del pre test y postest. Este cambio puede haberse producido por la mala interpretación al leer la pregunta desde el pretest y postest por parte de los participantes del grupo de control pasivo. Detalle tabla 52.

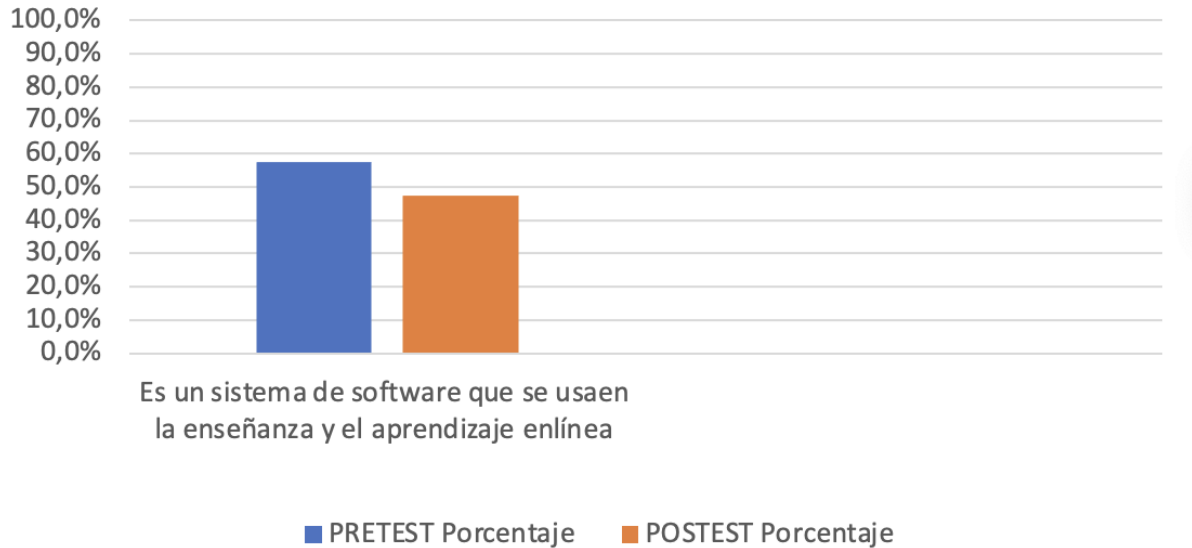
**Tabla 52**

*Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 3*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
3. ¿Qué es una plataforma educativa?	Habilidades de una planificación y organización	6	15,0	6	15,0
	Es un sistema de software que se usa en la	23	57,5	19	47,5

enseñanza y el  
aprendizaje en  
línea

Plataforma de 11 27,5 15 37,5  
juegos



**Fuente:** Resultados comparativos Grupo de control pasivo

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

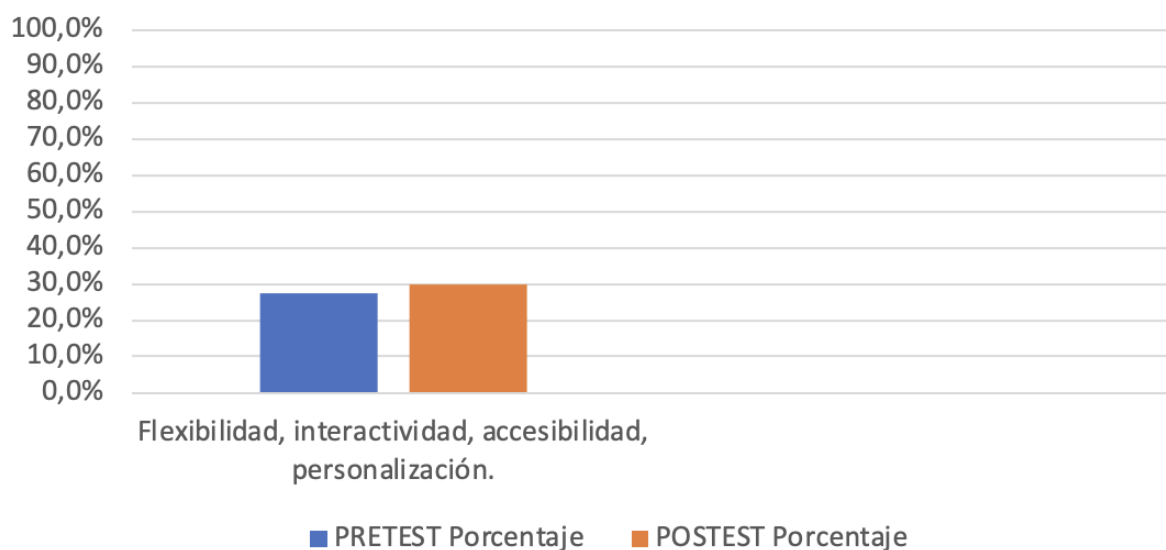
Pregunta N°4. ¿Por qué se caracteriza una capacitación virtual? Según los datos comparativos, en la categoría correcta existe una variación del 2,5 % desde el pre test y el postest. El cambio puede haberse producido por la reinterpretación de los participantes. Detalle tabla 53.

**Tabla 53**

*Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 4*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
4.¿Por qué se caracteriza	Flexibilidad, interactividad,	11	27,5	12	30,0

una	accesibilidad y				
capacitación	personalización				
virtual?	Crear un entorno,	17	42,5	16	40,0
	interactivo y				
	tecnológico				
	Se aprende mejor	12	30,0	12	30,0



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo de control pasivo

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

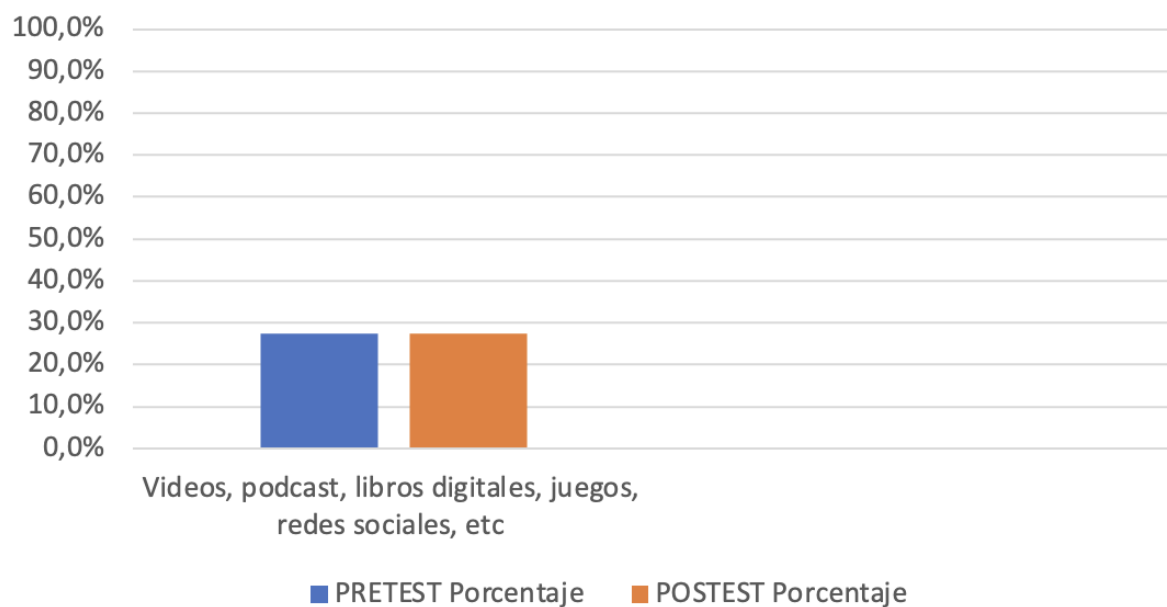
Pregunta N°5. ¿Cuáles son los recursos virtuales? Según los datos comparativos en la categoría, el análisis no refleja variación en los resultados entre el pre test y el postest, debido a que el grupo de control pasivo no tiene intervención de ninguna capacitación del tema expuesto en el pre test y postest. Detalle tabla 54.

**Tabla 54**

*Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 5*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje

5.	¿Cuáles son los recursos virtuales?	Videos, libros digitales, juegos, redes sociales, etc.	11	27,5	11	27,5
		Transmedia, presentaciones, Facebook, páginas web, Cds	23	57,5	24	60,0
		Libros, folletos impresos	6	15,0	5	12,5



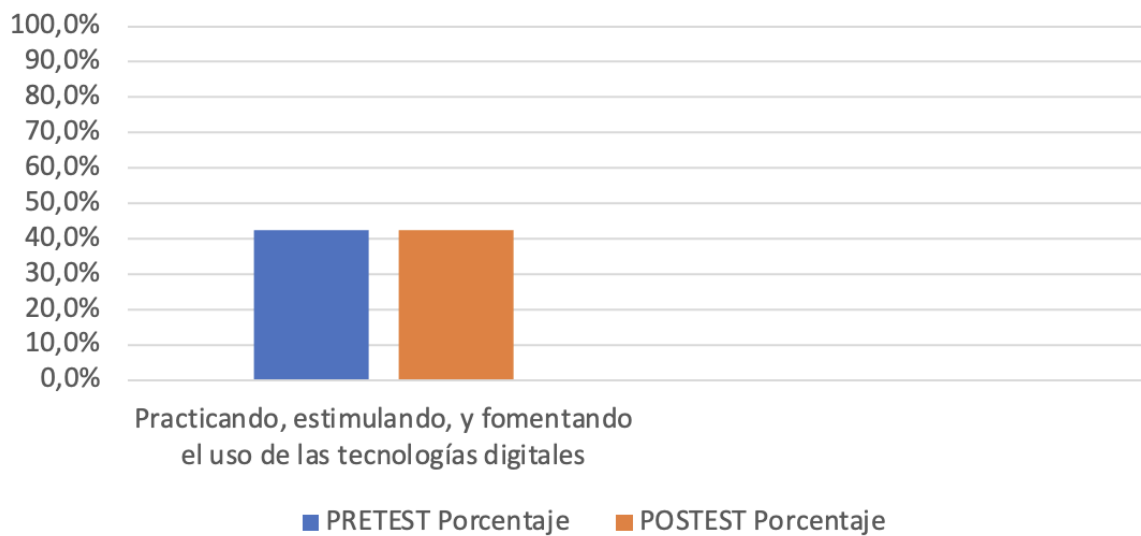
**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo de control pasivo

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N.º 6. ¿Cómo desarrollar habilidades digitales con el uso de un ambiente virtual? Según la comparación de los resultados de esta variable, no existe modificación alguna. Los porcentajes se mantienen exactamente iguales en todas las categorías del pre test y el postest. Detalle tabla 55.

**Tabla 55***Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 6*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
6. ¿Cómo desarrolla habilidades digitales con el uso de un ambiente virtual?	Al reunir, comprender y evaluar la información con un virtual.	17	42,5	17	42,5
	Al practicar, estimular, y fomentar el uso de las tecnologías digitales	17	42,5	17	42,5
	Al ver videos en YouTube	6	15,0	6	15,0

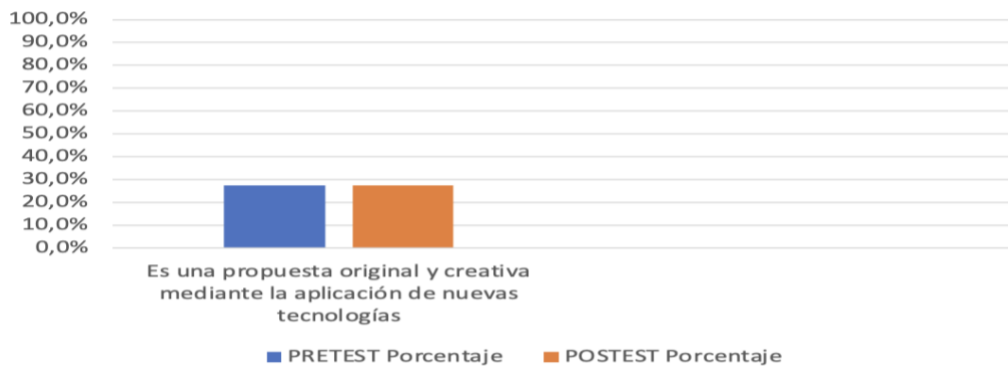
**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo de control pasivo**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°7 ¿Qué es una idea innovadora? No se aprecia ningún incremento ni variación en la categoría correcta, ya que los participantes del grupo de control pasivo no recibieron ninguna intervención de capacitación del tema de emprendimiento, por lo que la percepción sobre conceptos del tema antes mencionado no cambia en el resultado entre el pre test y el postest. Detalle tabla 56

**Tabla 56**

*Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 7*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
7. ¿Qué es una idea innovadora?	Una empresa	18	45,0	16	40,0
	Mejorar resultados, optimizar un producto, para crear un proyecto	11	27,5	13	32,5
	Es una propuesta original y creativa mediante la aplicación de nuevas tecnologías	11	27,5	11	27,5



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo de control pasivo

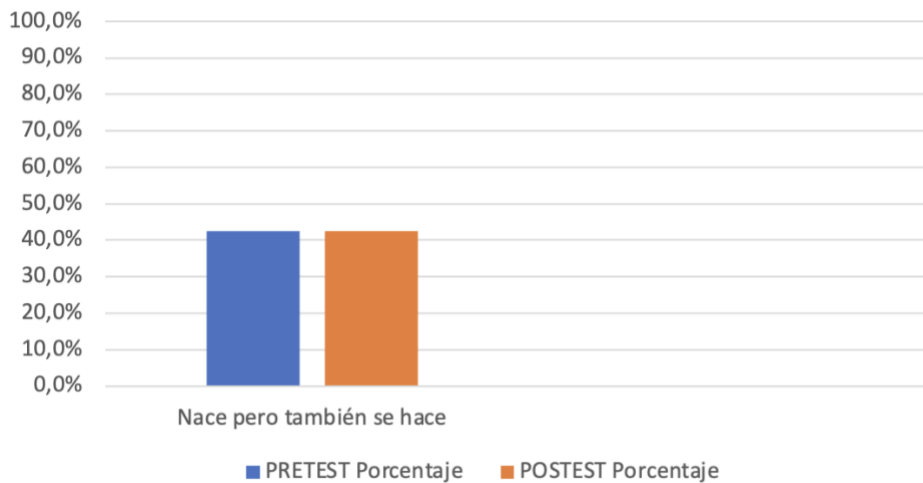
**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°8. ¿El emprendedor nace o se hace? Los resultados indican que no se observaron variaciones en la percepción de las personas respecto a si el emprendedor nace, se hace o es una combinación de ambas. Las frecuencias y porcentajes se mantuvieron exactamente iguales entre el pre test y el postest en todas las categorías. Esto sugiere que la intervención o información recibida entre las dos mediciones no tuvo un impacto significativo en la opinión de los evaluados sobre este tema. Detalle tabla 57.

**Tabla 57**

*Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 8*

Variable	Categoría	PRE TEST		POS TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
8.¿El emprendedor nace o se hace?	Nace	6	15,0	6	15,0
	Se hace	17	42,5	17	42,5
	Nace, pero también se hace	17	42,5	17	42,5



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo de control pasivo

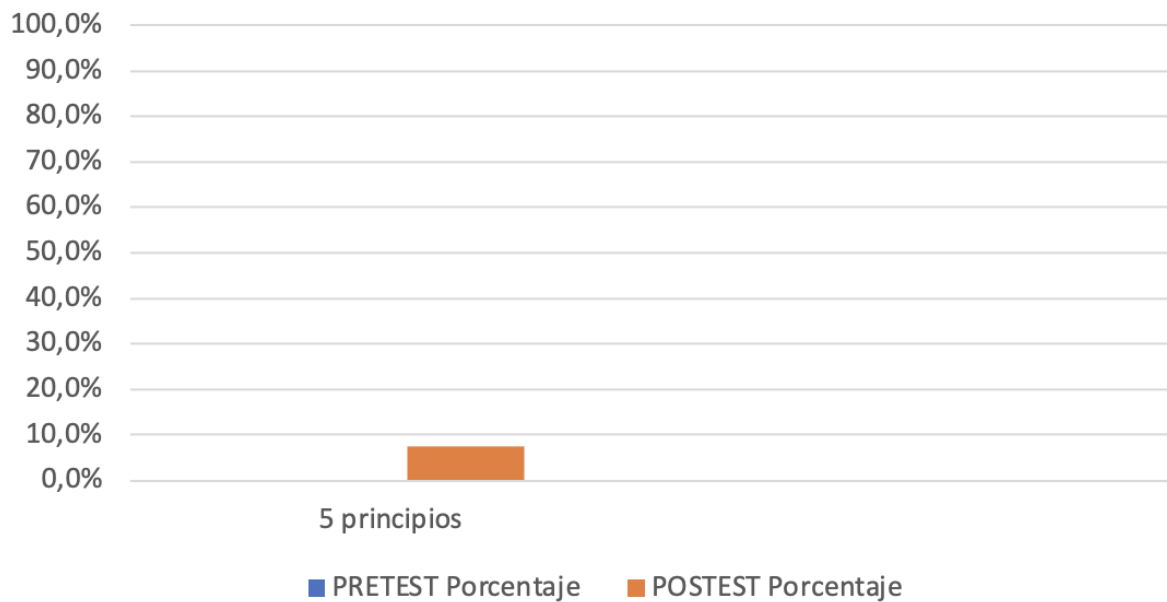
**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N.º 9. ¿Cuántos son los principios de negocio? En general, después del pos test se observa un ligero incremento del 7,5% en el número de personas que cambian su percepción ante la categoría correcta, se deduce que un grupo mínimo presentó algún tipo de información adicional que no tiene nada que ver con la intervención por parte del producto de esta investigación. Detalle tabla 58.

**Tabla 58**

*Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 9*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
9. ¿Cuántos son los principios de negocio?	3 principios	23	57,5	20	50,0
	5 principios	0	0,0	3	7,5
	4 principios	17	42,5	17	42,5



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo de control pasivo

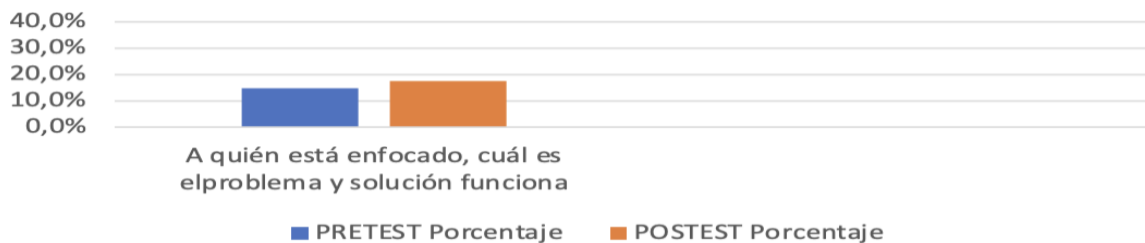
**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°10. ¿Qué se debe tomar en cuenta para crear un plan de negocio? Los resultados del postest muestran un ligero cambio en las percepciones sobre lo que se debe tener en cuenta al crear un plan de negocio, que asocie la categoría correcta con un incremento del 2,5 % después de la resolución del pretest y el postest. Detalle tabla 59.

**Tabla 59**

*Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 10*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
10. ¿Qué se debe tomar en cuenta para crear un plan de negocio?	Tomar decisiones importantes para reducir los riesgos en el emprendimiento	23	57,5	20	50,0
	Identifica posibles obstáculos y desafíos en el desarrollo del emprendimiento	11	27,5	13	32,5
	A quién está enfocado, cuál es el problema y solución funcional.	6	15,0	7	17,5



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo de control pasivo

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°11. ¿Las características que debe poseer un emprendedor son? Los resultados muestran que hubo un incremento leve del 7,5 % en la variable correcta entre la resolución del pretest y postest, debido a que la percepción de los participantes ha cambiado ante la variable expuesta. Detalle tabla 60.

**Tabla 60**

*Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 11*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
11.¿Las características que debe poseer un emprendedor son?	Conocer sobre las necesidades financieras y las fuentes de financiamiento	11	27,5	10	25,0
	Habilidades de planificación, organización y producción para crear el emprendimiento	11	27,5	14	35,0
	Ser creativo, proactivo y dinámico.	18	45,0	16	40,0



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo de control pasivo

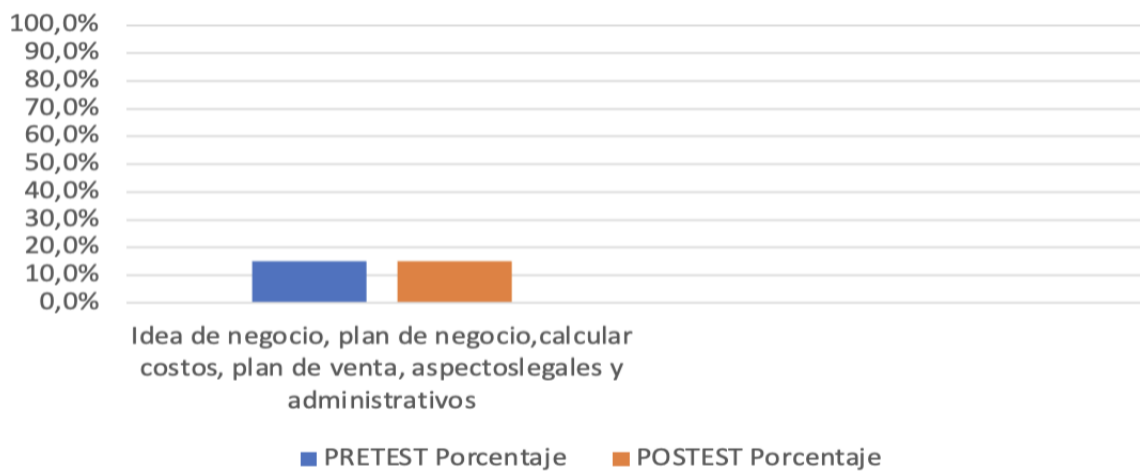
**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°12 ¿Cuáles son los pasos para crear un emprendimiento? Según los resultados analizados en las categorías del pretest y postest, no existe variación alguna en la respuesta correcta, se demostró que el grupo de control pasivo no cambia la percepción ante el tema de interés. Detalle tabla. 61.

**Tabla 61**

*Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 12*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
12 ¿Cuáles son los pasos para crear un emprendimiento?	Idea de negocio, plan de negocio, calcular costos, plan de venta, aspectos legales y administrativos	6	15	6	15,0
	Plan de negocio, inversión, uso de tecnología, capacitación y marketing	11	27,5	10	25,0
	Analizar el mercado, entorno, necesidades financieras, riesgos potenciales	23	57,5	12	60,0



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo de control pasivo

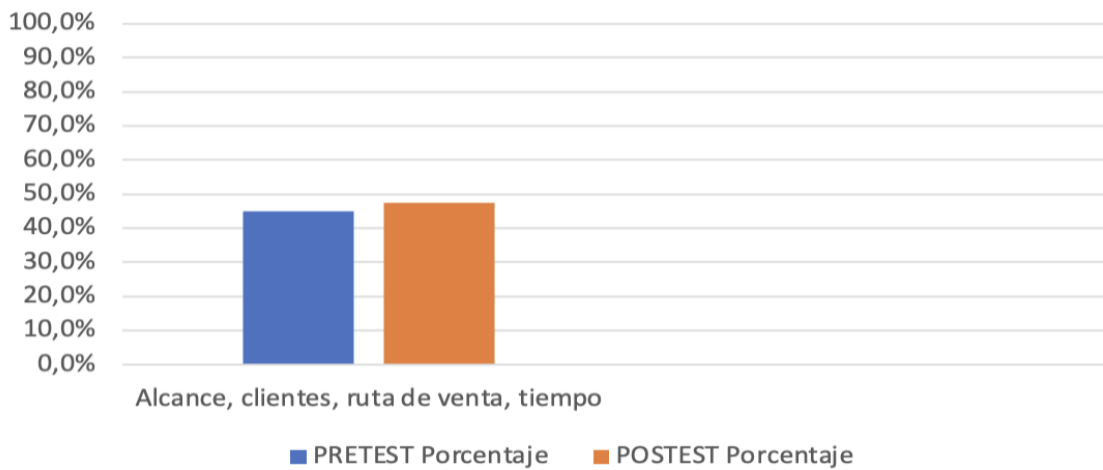
**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N.º 13 ¿Cuáles son los 4 pasos para hacer un plan de ventas? El análisis de los resultados muestra un ligero incremento de 2,5 % en la categoría correcta entre el pretest y el postest. El incremento es por el cambio de percepción ante el concepto del tema, ya sea por haber interpretado mal la pregunta o por revisar la información de que disponen algunos de los participantes del grupo de control pasivo. Detalle tabla 62.

**Tabla 62**

*Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 13*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
13 ¿Cuáles son los 4 pasos para hacer un plan de ventas?	Alcance, clientes, ruta de venta, tiempo	18	45,0	19	47,5
	Posicionar la empresa en el mercado, generar recursos para satisfacer al cliente	10	25,0	9	22,5
	Utilización de tecnologías, plataformas digitales, alcance, tiempo	12	30,0	12	30,0



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo de control pasivo

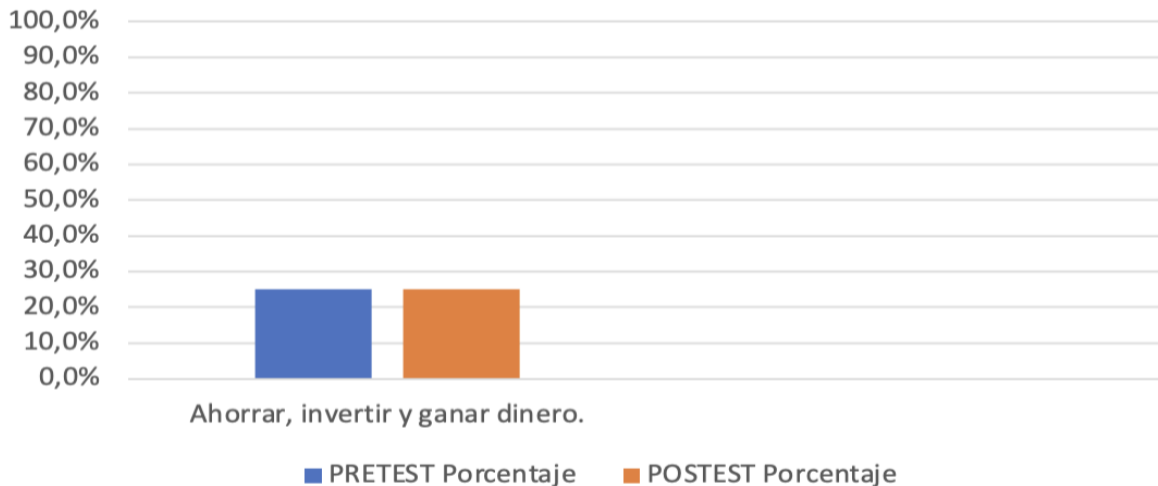
**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°14. ¿Cuál es la importancia de hacer un presupuesto real para el emprendimiento? Los resultados del postest muestran que no hubo variaciones en las percepciones sobre la importancia de hacer un presupuesto real para el emprendimiento en ninguna de las categorías evaluadas. Detalle tabla 63.

**Tabla 63**

*Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 14*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
14. ¿Cuál es la importancia de hacer un presupuesto real para el emprendimiento?	Destinar, calcular, adaptar y cubrir gastos	11	27,5	11	27,5
	Ahorrar, invertir y ganar dinero.	10	25,0	10	25,0
	Producción, inversión, venta.	19	47,5	19	47,5



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo de control pasivo

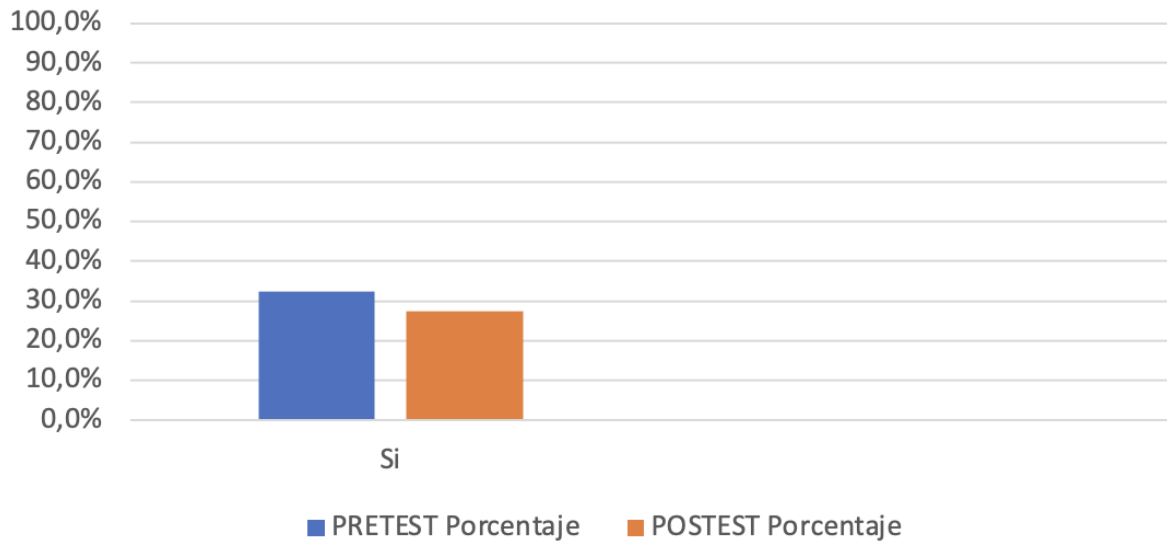
**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°15. ¿Es importante aplicar los aspectos legales y administrativos al inicio del emprendimiento? Según los resultados comparativos de la categoría del pretest y el postest, muestra una reducción del 5,0 % en la categoría correcta, que muestre el cambio de percepción de los participantes ante la respuesta anterior. Detalle tabla 64.

**Tabla 64**

*Tabla comparativa, grupo de control pasivo, pregunta 15*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
15. ¿Es importante aplicar los aspectos legales y administrativos al inicio del emprendimiento?	Si	13	32,5	11	27,5
	No	27	67,5	29	72,5



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo de control pasivo

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

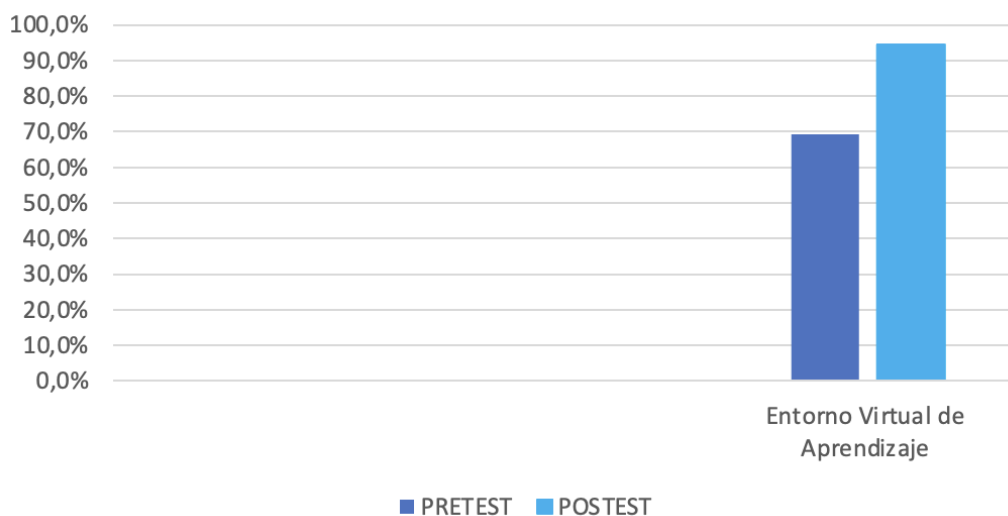
## RESULTADOS COMPARATIVOS ENTRE EL PRETEST Y POSTEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL

Pregunta N°1. ¿Qué es un EVA? Según los resultados comparativos entre el pretest y posttest, se muestra un incremento del 25 % en la percepción de la respuesta correcta a la variable número uno debido a la intervención mediante la capacitación de Emprende Virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea. Detalle tabla 65.

**Tabla 65**

*Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 1*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
1. ¿Qué es un EVA?	Emprendimiento, validación y acción	9	25,0	2	5,6
	Estrategias y herramientas educativas	2	5,6	0	0,0
	Entorno Virtual de Aprendizaje	25	69,4	34	94,4



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo experimental

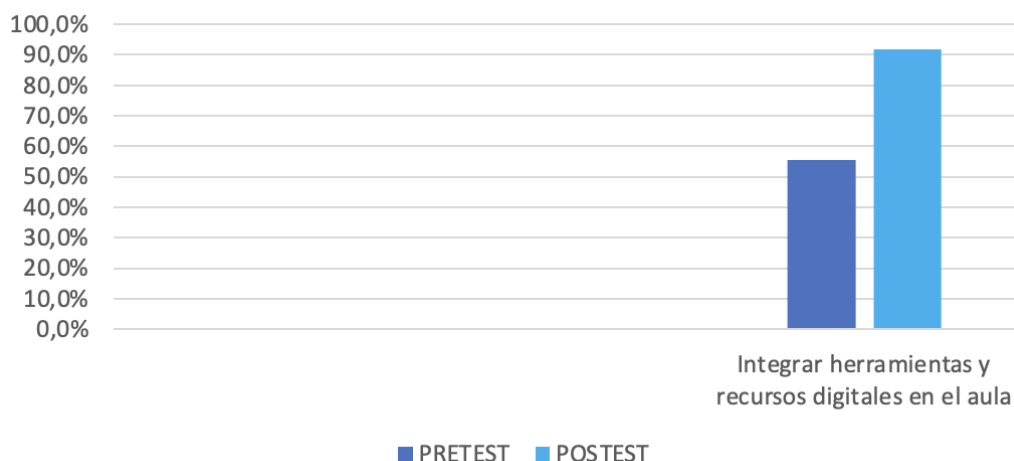
**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°2. ¿A qué se denomina implementación de tecnologías en el proceso de educación? Los resultados comparativos entre el pretest y postest muestran un incremento del 36,1% ante la percepción de la respuesta correcta en la variable número dos, que es integrar herramientas y recursos digitales en el aula, después de la intervención y aplicación del producto tanto en la masterclass como en el uso del entorno virtual de aprendizaje. Detalle tabla 66.

**Tabla 66**

*Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 2*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
2. ¿A qué se denomina implementación de tecnologías en el proceso de educación?	Integrar herramientas y recursos digitales en el aula	20	55,6	33	91,7
	Facilitar el equilibrio entre el trabajo y la vida personal	6	16,7	2	5,6
	Estimular el aprendizaje autónomo y la resolución de problemas tecnológicos.	10	27,8	1	2,8



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°3. ¿Qué es una plataforma educativa? Los resultados muestran un aumento del 13,8% en la percepción de los participantes después de la intervención de la propuesta *Emprende Virtual. Innovación, capacitación y crecimiento en línea*. Se concluye que el incremento de los puntos porcentuales no fue mayor, ya que la propuesta se centra en contenidos de emprendimiento, pero no en conceptos sobre la variable de campo. Detalle tabla 67.

**Tabla 67**

*Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 3*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
	Habilidades de planificación y organización	5	13,9	1	2,8
	Es un sistema de software que se usa en la enseñanza y el	29	80,6	34	94,4

aprendizaje en línea  
 Plataforma de juegos de 2 5,6 1 2,8



**Fuente:** Postest de taller de emprendimiento. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

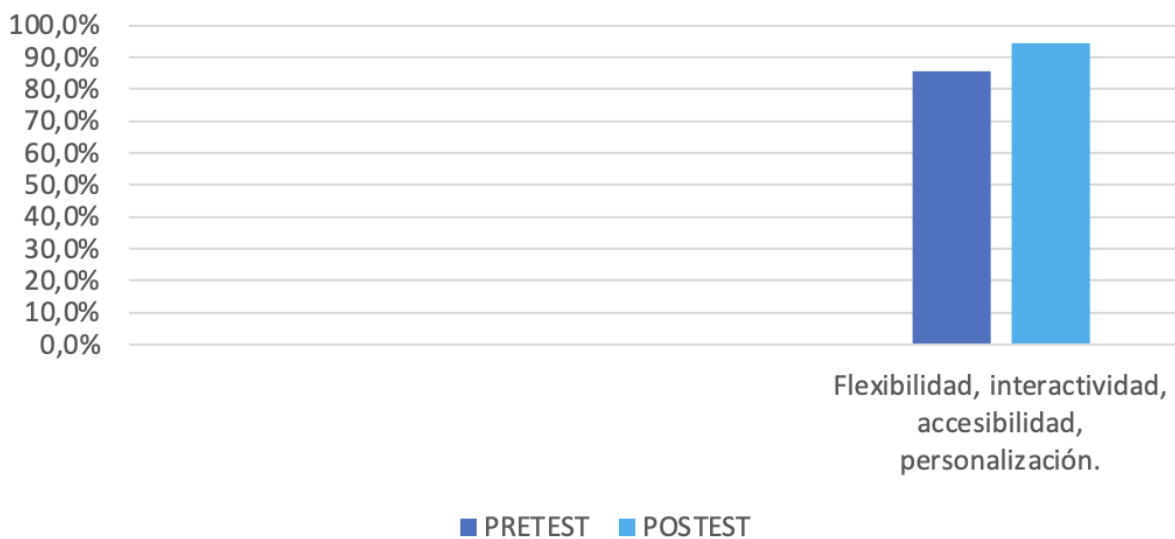
Pregunta N°4. ¿Por qué se caracteriza una capacitación virtual? Los resultados analizados muestran un incremento del 36,1% entre los resultados del pre test y postest ante la respuesta correcta a la variable número cuatro, concluyendo que la percepción de los participantes fue experimentada por el universo investigado. Detalle tabla 68.

**Tabla 68**

*Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 4*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
4.¿Por qué se caracteriza una capacitación virtual?	Flexibilidad, interactividad, accesibilidad y personalización	20	55,6	33	91,7

capacitación virtual?	Crear un entorno, interactivo y tecnológico	15	41,7	1	2,8
	Se aprende mejor	1	2,8	2	5,6



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°5. ¿Cuáles son los recursos virtuales? Se observó un aumento del 22,2 % en la respuesta de la categoría correcta, que muestre que la aplicación del producto *Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea*, ha tenido resultados adecuados. Sin embargo, los temas expuestos en el contenido del producto fueron netamente sobre el emprendimiento y sus 5 pasos para lograr que sea sustentable. Detalle tabla 69.

**Tabla 69**

*Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 5*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
5. ¿Cuáles son los recursos virtuales?	Videos, podcast, libros digitales, juegos, redes sociales, etc.	26	72,2	34	94,4

Transmedia, presentaciones, Facebook, páginas web, Cds	9	25,0	2	5,6
Libros, folletos impresos	1	2,8	0	0,0



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

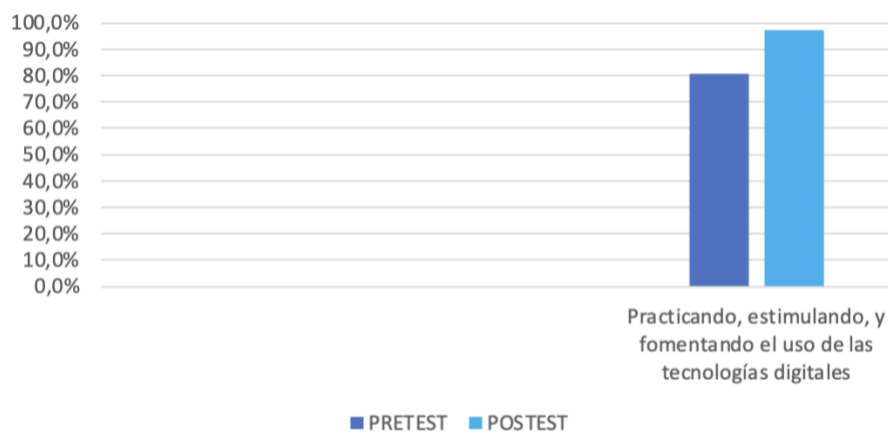
Pregunta N°6. ¿Cómo desarrollar habilidades digitales con el uso de un ambiente virtual? Los resultados comparativos entre el pretest y el postest muestran un incremento del 16,5 % en la percepción de la respuesta correcta ante la variable número seis, concluyendo que la intervención del producto está dirigida a temas de emprendimientos, no a temas de conceptos técnicos de entornos virtuales. Detalle tabla 70.

**Tabla 70**

*Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 6*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
6. ¿Cómo desarrolla	Al reunir, comprender y	7	19,4	0	0,0

habilidades digitales con el uso de un ambiente virtual?	evaluar la información virtual.				
	Al practicar, estimular, y fomentar el uso de las tecnologías digitales	29	80,6	35	97,1
	Al ver videos en YouTube	0	0	1	2,8



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°7. ¿Qué es una idea innovadora? Según los resultados investigados en la comparación entre el pre test y post test se muestran un incremento del 16,7% en los resultados correctos de la variable número siete, concluyendo que los puntos porcentuales de incremento no fueron altos como se esperaba porque una gran parte del grupo evaluado ya cuenta con un emprendimiento y por ende la respuesta correcta de la variable número siete ya tenía un referente dentro del grupo evaluado. Detalle tabla 71.

**Tabla 71***Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 7*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
7.¿Qué es una idea innovadora?	Una empresa	1	2,8	0	0,0
	Mejorar resultados, optimizar un producto, para crear un proyecto	9	25,0	3	8,3
	Es una propuesta original y creativa mediante la aplicación de nuevas tecnologías	26	72,2	33	88,9

**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo experimental**Elaborado por:** Naranjo (2024).

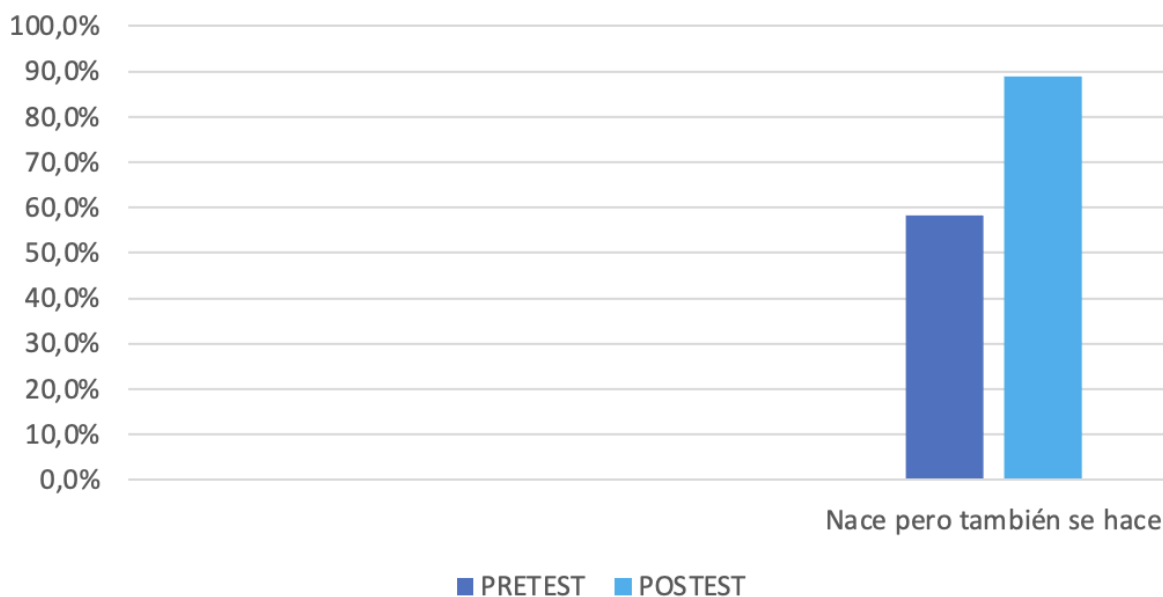
Pregunta N°8. ¿El emprendedor nace o se hace? Se observó un aumento del 30% en el resultado correcto de la variable número ocho, donde la respuesta dice que el emprendedor nace pero

también se hace, ya que la población evaluada lo asocia por experiencia personal ante la necesidad de un ingreso económico y la falta de empleo. Detalle tabla 72.

**Tabla 72**

*Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 8*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
8. ¿El emprendedor nace o se hace?	Nace	1	2,8	1	2,8
	Se hace	14	38,9	3	8,3
	Nace, pero también se hace	21	58,3	32	88,9



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo experimental

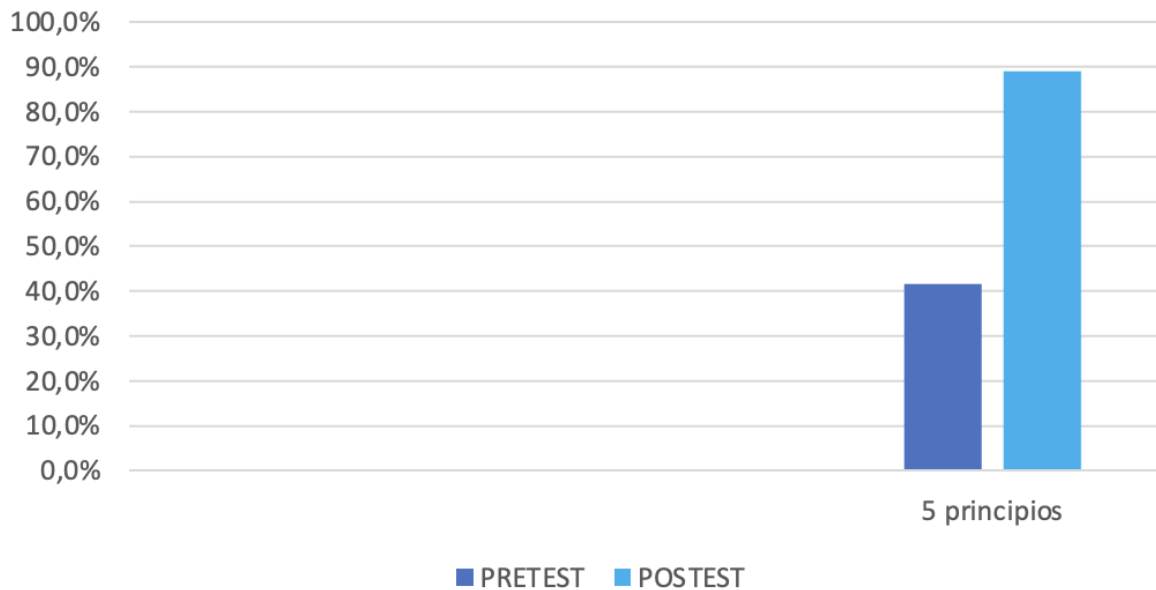
**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta 9. ¿Cuántos son los principios de negocio? Se observó un aumento significativo entre los resultados del pretest y posttest del 47,2% en los resultados de la variable número nueve debido a que en este apartado el objetivo fue que la comunidad investigada, además, de aprender sobre los principios de negocio, los asocien a su emprendimiento e identifiquen los errores y aciertos. Detalle tabla 73.

**Tabla 73**

*Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 9*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
9.¿Cuántos son los principios de negocio?	3 principios	15	41,7	1	2,8
	5 principios	15	41,7	32	88,9
	4 principios	6	16,5	3	8,3



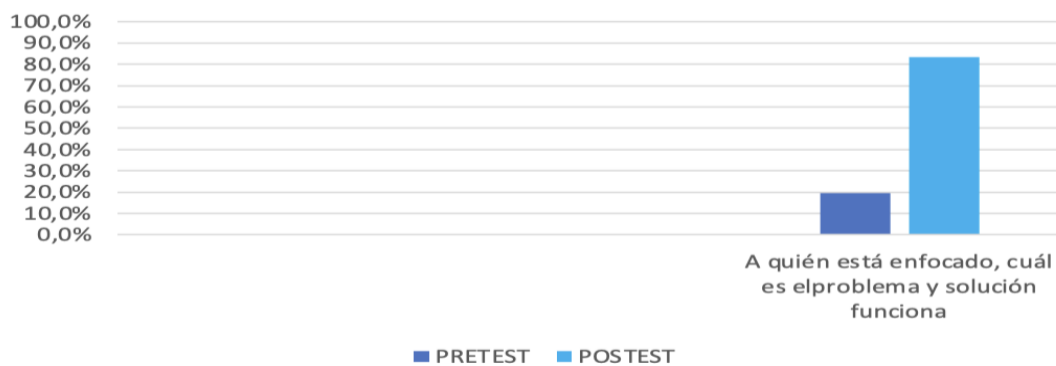
**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°10. ¿Qué se debe tomar en cuenta para crear un plan de negocio? Según los resultados de comparación entre el pre test y el postest, muestra un incremento considerable del 63,9% de la población investigada debido a que la respuesta de la variable número diez se refiere al problema y la solución funcional y emocional que debe tomarse en cuenta para el desarrollo de un emprendimiento sustentable. Detalle tabla 74.

**Tabla 74***Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 10*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
10. ¿Qué se debe tomar en cuenta para crear un plan de negocio?	Tomar decisiones importantes para reducir los riesgos en el emprendimiento	14	38,9	4	11,1
	Identifica posibles obstáculos y desafíos en el desarrollo del emprendimiento	15	41,7	2	5,6
	A quién está enfocado, cuál es el problema y solución funcional.	7	19,4	30	83,3

**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo experimental**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°11. ¿Las características que debe poseer un emprendedor son? Se observó un aumento del 36,1% en la percepción del grupo investigado ante la respuesta correcta a la variable

número once, se determina la importancia de la intervención del producto. Emprande virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea para que los emprendedores investigados logren evaluar sus habilidades y destrezas. Detalle tabla 75.

**Tabla 75**

*Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 11*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
11.¿Las características que debe poseer un emprendedor son?	Conocer sobre las necesidades financieras y las fuentes de financiamiento	2	5,6	3	8,3
	Habilidades de planificación, organización y producción para crear el emprendimiento	18	50,0	31	86,1
	Ser creativo, proactivo y dinámico.	16	44,4	2	5,6



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024)

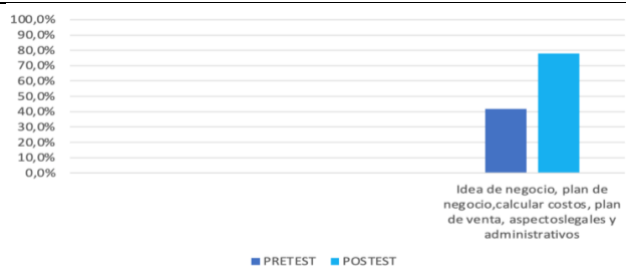
Pregunta N°12 ¿Cuáles son los pasos para crear un emprendimiento? Se observa un aumento del 36,1% en los resultados correctos de la variable número doce, se determina la importancia de

conocer los temas de las variables 9, 10 y 11 antes mencionadas, para que el emprendimiento sea sustentable. Detalle tabla 76.

**Tabla 76**

*Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 12*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
12 ¿Cuáles son los pasos para crear un emprendimiento?	Idea de negocio, plan de negocio, calcular costos, plan de venta, aspectos legales y administrativos	15	41,7	28	77,8
	Plan de negocio, inversión, uso de tecnología, capacitación y marketing	8	22,2	5	13,9
	Analizar el mercado, entorno, necesidades financieras, riesgos potenciales	13	36,1	3	8,3



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°13 ¿Cuáles son los 4 pasos para hacer un plan de ventas? Se observa un aumento significativo entre los resultados comparativos del pre test y postest del 50,0% en la

respuesta correcta de la variable número trece, ya que gracias a la intervención con el producto *Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea*, la población investigada aprendió lo necesario para aplicar en su emprendimiento. Detalle tabla 77.

**Tabla 77**

*Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 13*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
13 ¿Cuáles son los 4 pasos para hacer un plan de ventas?	Alcance, clientes, ruta de venta, tiempo	15	41,7	33	91,7
	Posicionar la empresa en el mercado, generar recursos para satisfacer al cliente	13	36,1	2	5,6
	Utilización de tecnologías, plataformas digitales, alcance, tiempo	8	22,2	1	2,8



**Fuente** Resultados comparativos. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

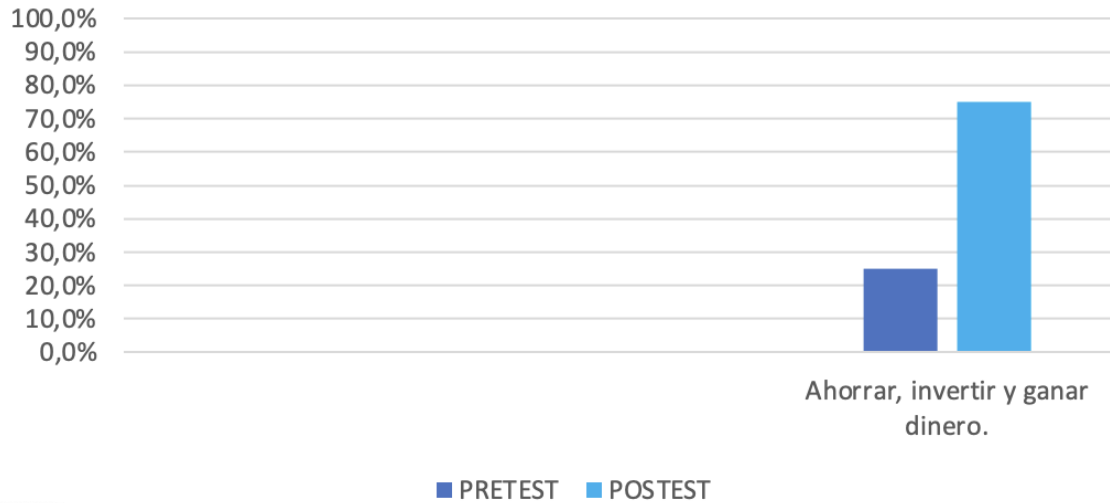
Pregunta N°14. ¿Cuál es la importancia de hacer un presupuesto real para el emprendimiento? Según los resultados comparativos del pretest y postest, que muestra un incremento significativo del 50,0% en la percepción de la comunidad investigada ante la respuesta correcta. Se concluye que, gracias a la capacitación y la intervención del entorno virtual, Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea. Se obtuvo una comprensión adecuada y satisfactoria para el grupo experimental de emprendedores. Detalle tabla 78.

**Tabla 78**

*Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 14*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
14. ¿Cuál es la importancia de hacer un presupuesto para el emprendimiento?	Destinar, calcular, adaptar y cubrir el gastos	10	27,5	4	11,1
	Ahorrar, invertir y	9	25,0	27	75,0

ganar dinero.  
Producción, 17 47,5 5 13,9  
inversión,  
venta.



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

Pregunta N°15. ¿Es importante aplicar los aspectos legales y administrativos al inicio del emprendimiento? Se observó un aumento importante del 47,2% de la población evaluada ante la respuesta correcta, se determina que la intervención del producto Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea, fue de gran ayuda para solventar las necesidades de los participantes. Detalle tabla 79.

**Tabla 79**

*Tabla comparativa, grupo experimental, pregunta 15*

Variable	Categoría	PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
15. ¿Es importante aplicar los aspectos legales y	Si	15	41,7	32	88,9

administrativos al inicio del emprendimiento?	No	21	58,3	4	11,1
---	----	----	------	---	------



**Fuente:** Resultados comparativos. Grupo experimental

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

### **Satisfacción de los usuarios de: emprende virtual: innovación, capacitación y crecimiento en línea.**

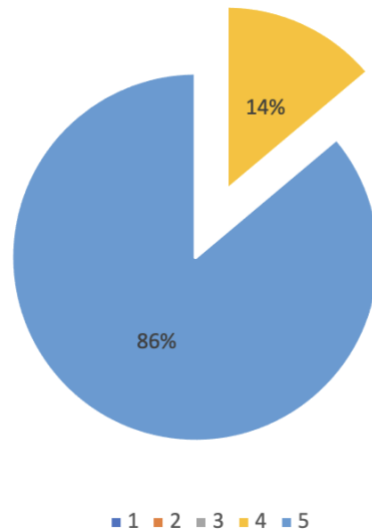
Con base a los resultados de la encuesta de satisfacción, se muestra que al 86,0% de los usuarios del entorno virtual de aprendizaje les pareció beneficiosa la dinámica del desarrollo de la capacitación del taller. Los 5 pasos para emprender, impartida mediante el producto Emprende virtual: Innovación, capacitación y crecimiento en línea, del programa de capacitación de El Naranjo creativo, estudio taller. A causa de la explicación en vivo por Zoom y que el participante pueda reforzar el contenido del programa mediante el EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) según la necesidad de cada persona. Detalle de las preguntas en el anexo 10.

#### **Ilustración 15**

*Pregunta 1*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
	1	0	0%

1.En la escala del 1 al 2	0	0%
5 ¿Qué le pareció la 3	0	0%
dinámica del taller 4	5	14%
virtual? 5	31	86%



**Fuente:** Encuesta de satisfacción por usuario. Grupo experimental programa de capacitación en línea de El Naranja creativo.

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

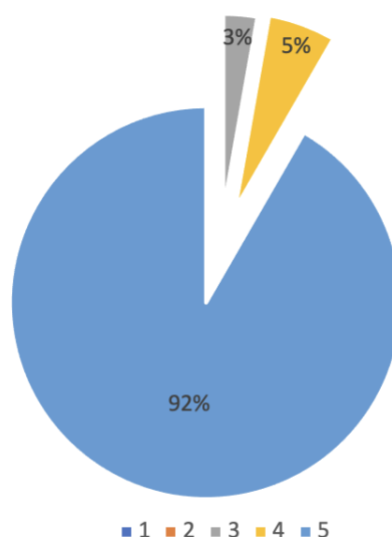
Con respecto a la toma de muestras de esta variable el 92% del grupo investigado piensan que los temas abordados en la intervención pedagógica fueron adecuados, puesto que el contenido fue específico, concreto, adecuado y claro, dirigido al grupo investigado. En conclusión, sobre la base expuesta, la capacitación tuvo una gran acogida.

### Ilustración 16

#### Pregunta 2

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
	1	0	0%

2. En la escala del 1 al 5 ¿Cómo le pareció los temas tratados en el taller virtual?	0	0%
	2	3%
	4	5%
	30	92%



**Fuente:** Encuesta de satisfacción por usuario. Grupo experimental programa de capacitación en línea de El Naranja creativo.

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

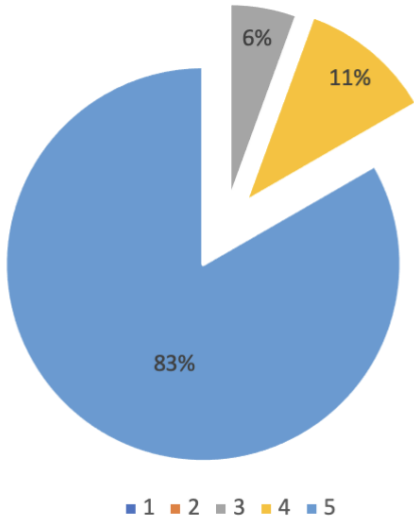
En cuanto a la variable número tres, la percepción de la población investigada muestra que para el 83% de participantes opinaron que fue interesante y adecuado el material visual usado en la capacitación, concluyendo que los colores, tipografía, distribución del espacio, imágenes y los términos usados en el diseño visual del entorno virtual de aprendizaje fueron adaptados con éxito para la intervención de la metodología.

### Ilustración 17

#### Pregunta 3

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
----------	-----------	------------	------------

3.En la escala del 1 al	1	0	0%
5 ¿Cómo le pareció	2	0	0%
la presentación del	3	2	6%
material visual en el	4	4	11%
entorno virtual?	5	30	83%



**Fuente:** Encuesta de satisfacción por usuario. Grupo experimental programa de capacitación en línea de El Naranja creativo.

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

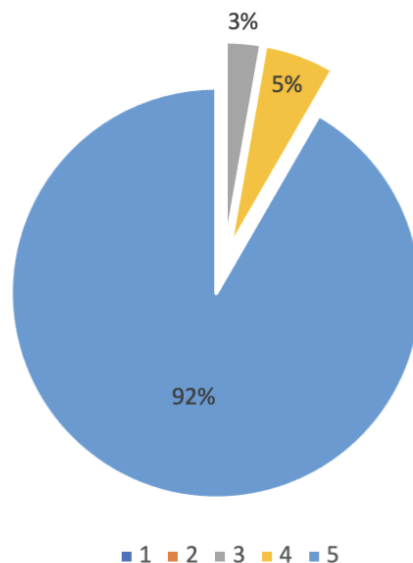
En relación a los resultados de la encuesta de satisfacción se muestra que los participantes calificaron con el 92% de la puntuación alta a la explicación que la capacitadora dio en la masterclass gracias a que la explicación fue basada en la realidad de los emprendimientos existentes de cada participante.

**Ilustración 18**

*Pregunta 4*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
	1	0	0%

4.En la escala del 1 al 2	0	0%
5 ¿Cómo le pareció 3	1	3%
la explicación de la 4	2	5%
profesora? 5	33	92%



**Fuente:** Encuesta de satisfacción por usuario. Grupo experimental programa de capacitación en línea de El Naranjo creativo.

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

En los resultados de la siguiente variable, la opción de contar con una retroalimentación mediante un entorno virtual de aprendizaje obtuvo el 89% en la calificación alta, ya que los participantes pueden revisar y realizar las actividades necesarias para reforzar y afianzar su conocimiento en el tema aprendido. Concluyendo que la aplicación del producto sobrepasó las expectativas iniciales con los participantes del programa de capacitación virtual de El Naranjo creativo, estudio-taller.

### Ilustración 19

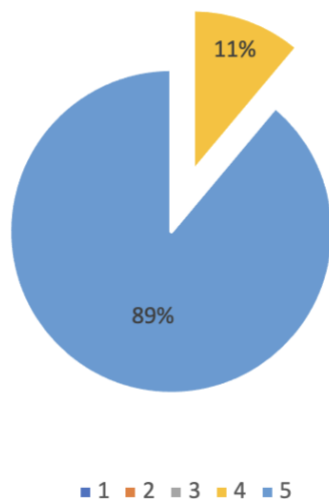
*Pregunta 5*

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
	1	0	0%

5. En la escala del 1	2	0	0%
al 5 ¿Cómo le	3	0	0%
pareció la opción de	4	4	11%
tener	5	32	89%

retroalimentación  
mediante un entorno  
virtual de  
aprendizaje?

---



**Fuente:** Encuesta de satisfacción por usuario. Grupo experimental programa de capacitación en línea de El Naranja creativo.

**Elaborado por:** Naranjo (2024).

## CONCLUSIONES

Mediante la implementación de un entorno virtual de aprendizaje en el estudio-taller El Naranja creativo ha demostrado ser una herramienta eficaz para facilitar tanto la creación como la reestructuración de emprendimientos. A través de la educación no formal y la capacitación proporcionada en este entorno, se ha logrado promover la sostenibilidad de los emprendimientos,

se dota a los participantes de las habilidades y conocimientos necesarios para mejorar sus negocios y asegurar su continuidad. La flexibilidad y accesibilidad del entorno virtual han sido claves para que los emprendedores, independientemente de su ubicación o nivel de experiencia, puedan acceder a una formación adecuada y adaptada a sus necesidades.

A partir de la encuesta realizada, se identificaron diversas causas que limitan la eficacia de la capacitación virtual en la creación de emprendimientos sustentables. Entre las principales barreras detectadas se encuentran la falta de competencias digitales entre los emprendedores, el acceso limitado a la tecnología y la poca experiencia previa en educación no formal en entornos virtuales. Estas limitaciones sugieren la necesidad de estrategias educativas adaptadas a las realidades de los usuarios.

Los resultados de la encuesta indican que existe un interés considerable en participar en cursos cortos orientados a la educación no formal en emprendimiento, siempre que el diseño de los mismos contemple flexibilidad en los horarios y contenidos prácticos. Además, la factibilidad de crear un entorno virtual de aprendizaje es alta, siempre que se cuente con un enfoque pedagógico adecuado y herramientas tecnológicas accesibles.

El análisis de los datos sugiere que una propuesta pedagógica centrada en la educación experiencial, acompañada de tutorías personalizadas y la utilización de recursos audiovisuales, sería efectiva para capacitar a los emprendedores. El enfoque debería ser gradual, y permitir que los participantes adquieran competencias digitales básicas antes de abordar aspectos complejos del emprendimiento sustentable.

## **RECOMENDACIONES**

Antes de iniciar cualquier capacitación en emprendimiento sustentable, se recomienda ofrecer talleres introductorios en habilidades digitales para garantizar que todos los emprendedores cuenten con las competencias mínimas para participar eficazmente en el entorno virtual, y fortalecer la alfabetización digital.

Se sugiere el desarrollo de plataformas de aprendizaje accesibles desde dispositivos móviles, dado que muchos de los emprendedores pueden no contar con computadoras.

Adicionalmente, se recomienda facilitar el acceso a Internet mediante alianzas con entidades gubernamentales o privadas para reducir los costos de conectividad.

Se recomienda que las estrategias pedagógicas inclusivas de la propuesta pedagógica deben ser flexibles, que permita a los emprendedores avanzar a su propio ritmo. Además, de implementar módulos de autoaprendizaje combinados con sesiones grupales interactivas y tutorías individuales, así se asegura la personalización del aprendizaje según las necesidades del emprendedor.

Se debe implementar un sistema de monitoreo y evaluación continua del curso virtual y realizar la retroalimentación periódica de los participantes para ajustar los contenidos y la metodología de manera dinámica y activa, para realizar mejoras e implementar temas según sea la necesidad de los estudiantes ante la actualización y cambio del contenido.

### **Referencias bibliográficas**

Abad, A. (2021). Reflexiones sobre los procesos de enseñanza/ aprendizaje en la educación a distancia. Revista electrónica y de pedagogía, 5(9).  
<https://revedupe.unicesmag.edu.co/index.php/EDUPE/article/view/163>

Acosta de Mavárez, A. (2022). Pilares fundamentales para el desarrollo en América Latina. *Revista de Ciencias Sociales*, XXVIII(5), 10–16. <https://www.redalyc.org/journal/280/28073815001/>

Aparicia C. (2021). Emprendiendo en emprendimiento: evolución, tendencias y consejos. *Actualidad Nebrija*. <https://www.nebrija.com/medios/actualidadnebrija/2021/04/20/emprendiendo-en-emprendimiento-evolucion-tendencias-y-consejos/>

Ariadna Patricia Galván Orozco, O. López (2022). Entorno virtual de aprendizaje: las redes sociales para aprender en la universidad. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 8(2444–2925), 91–101. <https://revistas.uma.es/index.php/innoeduca/article/view/12340/14951>

Armesto Miguel, Vallejos Rony, Medina Daniela, & Bartra Karina. (2021). La enseñanza remota en la autonomía para el aprendizaje de estudiantes de universidades latinoamericanas. *INNOVA Research Journal*, 6(3.2), 1–13. <https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/1876/1937>

Ávila. (2021). La evolución del concepto emprendimiento y su relación con la innovación y el conocimiento. *Scielo, Revista de investigación y negocios*, 14(23), 32–48. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S2521-27372021000100032&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2521-27372021000100032&lng=es&nrm=iso)

Barriga y Henríquez. (2003). La Presentación del Objeto de Estudio. Reflexiones desde la práctica docente. *Cinta Moebio*, 1–9. <file:///Users/elnaranjocreativo/Downloads/publicadorcdm,+Journal+manager,+26143-85779-1-CE.pdf>

Bravo (2021). Educación para el emprendimiento y la intención de emprender. *Revista Economía y Política*, 139–155. <https://doi.org/10.25097/rep.n33.2021.08>

Buele J. & Nuñez C. (2023). Factors Influencing University Dropout in Distance Learning: A Case Study. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 23(14), 1–10. [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=es&user=5WICUZ8AAA&AJ&cstart=20&pagesize=80&citation\\_for\\_view=5WICUZ8AAAAJ:g5m5HwL7SMYC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=5WICUZ8AAA&AJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=5WICUZ8AAAAJ:g5m5HwL7SMYC)

Camacho T., Ramírez F., & Solís J. (2023). Plataformas digitales en las PYMES como herramienta de sostenibilidad en tiempos de pandemia. *Revista de Investigación en Ciencias de la Administración*, 7(26), 182–191. [https://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/2597/1/Articulo\\_6\\_Enfoques\\_N26V7.pdf](https://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/2597/1/Articulo_6_Enfoques_N26V7.pdf)

Carrera J. (2022). Estrategias metodológicas para potenciar el aprendizaje en la educación extraordinaria a distancia virtual de jóvenes y adultos de octavo año de básica superior, de la unidad educativa Juan Montalvo de la ciudad de Quito, sexta convocatoria 2020 – 2 [Universidad Nacional del Ecuador]. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2541/1/T.%20Titulaci%C3%B3n%20Maestr%C3%ADa%20J%C3%B3venes%20ya%20Adultos%20-%20Jes%C3%BA%20Olguera%20Carrera%20Carrera-signed-signed.pdf>

Castro Jaime. (2018). Educación en entornos virtuales de aprendizaje: Retos para docentes y tutores 1 / 3 100% 1 2 3. *Politécnico gran colombiano*, 12(22), 1–3. <https://www.redalyc.org/journal/3439/343968243001/343968243001.pdf>

Cavagnaro, B. R. (2021). (2021). The factors why Entrepreneurship in Latin America. [https://www.researchgate.net/publication/354849640\\_Los\\_emprendimientos\\_en\\_America\\_Latina](https://www.researchgate.net/publication/354849640_Los_emprendimientos_en_America_Latina)

Cedeño & Murillo. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Revista de ciencias humanística y sociales*, 4(1), 1. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2156>

Chicaiza. (2023). Las estrategias pedagógicas innovadoras: un análisis crítico en la formación docente. Polo del Conocimiento, 8(11), 1–18. <file:///Users/elnaranjocreativo/Downloads/Dialnet-LasEstrategiasPedagogicasInnovadoras-9252201.pdf>

Constitución De La República Del Ecuador 2008, Pub. L. No. 26, Constitución De La República Del Ecuador 16 (2021). [https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador\\_act\\_ene-2021.pdf](https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf)

Coral, F., Leyton, A. S., Marcela, G., Plasencia, V., Asesor, G. J., Jalil, :, & Mardini, S. (s/f). propuesta metodológica de capacitación para desarrollar la competencia 27: "gestiona proyectos de emprendimiento económico O. Recuperado el 5 de abril de 2024, de [https://repositorio.up.edu.pe/bitstream/handle/11354/3880/Flores%2C%20Alexander\\_Trabajo%20de%20investigacion\\_Maestria\\_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.up.edu.pe/bitstream/handle/11354/3880/Flores%2C%20Alexander_Trabajo%20de%20investigacion_Maestria_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Definición de. (2008). Definición de tecnología educativa. <https://definicion.de/tecnologia-educativa/>

Editorial RSyS. (2021). Emprendimiento: qué es, definición, tipos, características y ejemplos. RSS responsabilidad social empresarial y sostenible. <https://responsabilidadsocial.net/emprendimiento-que-es-definicion-tipos-caracteristicas-y-ejemplos/>

Elizabeth K. Morales-Urrutia<sup>1</sup>, (2021). Innovación metodológica para la enseñanza de TIC en educación superior. RISTI, E46, 507–517. [https://www.researchgate.net/profile/Aracelly-Nunez-Naranjo/publication/360458564\\_Innovacion\\_metodologica\\_para\\_la\\_ensenanza\\_de\\_TIC\\_en\\_educacion\\_superior/links/631a5790071ea12e361aef56/Innovacion-metodologica-para-la-ensenanza-de-TIC-en-educacion-superior.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Aracelly-Nunez-Naranjo/publication/360458564_Innovacion_metodologica_para_la_ensenanza_de_TIC_en_educacion_superior/links/631a5790071ea12e361aef56/Innovacion-metodologica-para-la-ensenanza-de-TIC-en-educacion-superior.pdf)

Flores José, & Alexandra Jara, E. (2022). Universidad Estatal Península De Santa Elena Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas Carrera De Educación Básica Trabajo Especial de Grado presentado como requisito para optar al título de Autor. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/9520/4/UPSE-TEB-2023-0009.pdf>

Grupo Banco mundial. (2022). Emprendimiento innovador. Notas sectoriales publicas, 1–20. <https://www.bancomundial.org/es/publication/human-capital>

Guevara A. (2021). El aprendizaje basado en proyectos (abp) en la enseñanza virtual de emprendimiento y gestión en bachillerato técnico [Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2335/1/TRABAJO%20330%20-%20MEILE%207%2c%20GUEVARA%20VACA%20ALEXANDRA%20ELIZABETH.pdf>

Hernández y Mendoza. (2018). Metodología de la investigación (Editorial mexicana, Ed.; McGrawHill). [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_investigaci%C3%B3n.\\_Rutas\\_cuantitativa\\_cualitativa\\_y\\_mixta-libre.pdf?1601784484=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA\\_DE\\_LA\\_INVESTIGACION\\_LA\\_S\\_RUTA.pdf&Expires=1734101406&Signature=Zluz2ckkOLekH19BeikaVBNFVhYfFQjEaCcmVbSPtMVFI0Lg6dW5RcC33Y9J3GMYjv~m05RQY~NZdjUpZnGM9L5Kf~bZkRGhDnGn2ZtnckuTB9Tu0SGhZC8AE0QzWXoOnuAGROUiFCZTwwxFjppk1NC-GWtanAoIS5CoXXaY1ihTdwA~joxA6VEexmOwtm47Jdv1P5QXj1jhl5sjP-aJVvyJtgxu5nAxS3XddnLzbSUKYpF-gfJitzgbijKWy5VqLvpEqDcG26eaptumc3HcMYCGHUR1ogLGD92AFoUR8cQE6X-4yP7uRbVmDJgx7kb29IJBpFA1K~WCuuN3s6Wlng\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n._Rutas_cuantitativa_cualitativa_y_mixta-libre.pdf?1601784484=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LA_S_RUTA.pdf&Expires=1734101406&Signature=Zluz2ckkOLekH19BeikaVBNFVhYfFQjEaCcmVbSPtMVFI0Lg6dW5RcC33Y9J3GMYjv~m05RQY~NZdjUpZnGM9L5Kf~bZkRGhDnGn2ZtnckuTB9Tu0SGhZC8AE0QzWXoOnuAGROUiFCZTwwxFjppk1NC-GWtanAoIS5CoXXaY1ihTdwA~joxA6VEexmOwtm47Jdv1P5QXj1jhl5sjP-aJVvyJtgxu5nAxS3XddnLzbSUKYpF-gfJitzgbijKWy5VqLvpEqDcG26eaptumc3HcMYCGHUR1ogLGD92AFoUR8cQE6X-4yP7uRbVmDJgx7kb29IJBpFA1K~WCuuN3s6Wlng_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Innovación Liderazgo Educativo Autor, M., Marcelo Moya Alulema Tutor, L., & Ricardo Castillo Salazar, D. (s/f). UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA DIRECCIÓN DE POSGRADO Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación. Recuperado el 5 de abril de 2024, de <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5805>

Ispring. (2004).. <https://www.ispring.es/blog/estrategias-de-aprendizaje>

Juliana, E., & Villa, E. (2021). Tesis doctoral 2022 la investigación formativa basada en el aprendizaje móvil: diseño y validación de una estrategia para entornos de maestría virtuales. Recuperado el 5 de abril de 2024, de [https://www.tdx.cat/bitstream/10803/675983/1/Estrada\\_Villa\\_ErikaJuliana.pdf](https://www.tdx.cat/bitstream/10803/675983/1/Estrada_Villa_ErikaJuliana.pdf)

Karen Espinoza. (2022). Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/6092938?show=full>

LA UNESCO (2019). Principal limitación: [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000372904\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000372904_spa)

Loor (2022). El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia de enseñanza creativa . SARCI, 6(194). <https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167005/html/>

López K & Chacón S. (2020). Diseño instruccional en el contexto digital de aprendizaje. Apertura, 12(2238), 1–18. <https://www.redalyc.org/journal/688/68863614002/68863614002.pdf>

Macías Arias, E. J. L. P. J. A. R. L. G. (2020). Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales e-ISSN 2550-6587 Macías, López, Ramos y Lozada. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales, 5(los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el

manejo de plataformas online en el contexto académico), 62–69.  
<https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026005.pdf>

Martínez. (2019). El modelo pedagógico de clase invertida para mejorar el aprendizaje. Investigación Valdizana, 13(4), 204–213.  
<https://www.redalyc.org/journal/5860/586062183003/html/>

Melendrez, E. (2021). E-learning como herramienta pedagógica para emprendimiento y gestión en educación a distancia [Universidad Tecnológica Indoamérica].  
<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/4634/1/MELENDREZ%20ECHEVERRI%20ESTHELA%20GALUD.pdf>

Moina P; Morales L; Cordova A. (2020). Crecimiento económico de una región emprendedora del ecuador. Retos revista de ciencias de la administración y la economía, 10(19), 1–18. <https://www.redalyc.org/journal/5045/504562644004/504562644004.pdf>

Monje Carlos. (2011). Metodología de la investigación cualitativa y cuantitativa [Programa de comunicación social y periodismo, Universidad Surcolombiana de].  
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Moreno Fabiola. (2022). El aprendizaje de gráficas cinemáticas a través del modelo ADDIE. Rediech, 13(1554), 1–7. <https://www.redalyc.org/journal/5216/521670731032/>

Obando M. (2020). Capacitación del talento humano y productividad. Eca sinergia, 11(2), 166–173. <https://www.redalyc.org/journal/5885/588563773012/html/>

OBS business school. (2024). Que es un proyecto definición práctica. Red de educación superior. <https://www.obsbusiness.school/blog/que-es-un-proyecto-una-definicion-practica>

Ordenanza del Distrito Metropolitano de Quito, Pub. L. No. 186, Ordenanza del Distrito Metropolitano de Quito 1 (2017). [https://www7.quito.gob.ec/mdmq\\_ordenanzas/Proyectos%20Ordenanzas/327/Ordenanza%20No.%20186.pdf](https://www7.quito.gob.ec/mdmq_ordenanzas/Proyectos%20Ordenanzas/327/Ordenanza%20No.%20186.pdf)

Padrón y Díaz. (2022). Criterios para la evaluación de la eficiencia de proyectos. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso), 7(2), 119–136. <https://www.redalyc.org/journal/6731/673171240008/html/>

Parada Camargo (2023). emprendimiento y educación: un enfoque desde el pensamiento complejo. Revista Venezolana De Gerencia, , 9, 757–776. <https://www.produccioncientificaluz.org/index.php/rvg/article/view/40670/46412>

Rodríguez M & Rodríguez M. (2021, febrero). Aportes desde el contexto ecuatoriano sobre la educación de jóvenes y adultos, un aprendizaje a lo largo de la vida. Aportes desde el contexto ecuatoriano sobre la educación de jóvenes y adultos, un aprendizaje a lo largo de la vida, 1–232. <https://unae.edu.ec/wp-content/uploads/2021/03/APORTES-ECUATORIANOS-FINALDIGITAL.pdf>

Rodríguez P. (2021). E-learning: herramienta para la formación en emprendimiento social y saberes tradicionales de jóvenes víctimas del conflicto. Revista Colombiana de Ciencias Sociales, 12(2), 611–648. <https://www.redalyc.org/journal/4978/497870463009/html/>

Romero (2021). La creación de emprendimientos y su incidencia en las personas naturales de la ciudad de Machala. 593 Digital publisher, 6(5), 180–190. [file:///Users/elnaranjocreativo/Downloads/Dialnet-LaCreacionDeEmprendimientosYSuIncidenciaEnLasPerso-8143958%20\(2\).pdf](file:///Users/elnaranjocreativo/Downloads/Dialnet-LaCreacionDeEmprendimientosYSuIncidenciaEnLasPerso-8143958%20(2).pdf)

Ruiz A. (2021). Modelo Plataforma de negocio Matilda te lo explica [Universidad Casa Grande]. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/2976/1/Tesis3054RUIm.pdf>

Saavedra y González. (2021). La clase magistral en el contexto del modelo educativo basado en competencias. Revista electrónica educare, 25(1). [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1409-42582021000100321](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582021000100321)

Salgado M. (2023, junio 2). El emprendimiento en Ecuador. Latam, revista latinoamericana de ciencias sociales y humanas, 1–26. [file:///Users/elnaranjocreativo/Downloads/625\\_Salgado%20\(6\).pdf](file:///Users/elnaranjocreativo/Downloads/625_Salgado%20(6).pdf)

Sánchez M, M. G. (2021). Enfoques metodológicos en la investigación. Debates por la historia, 9(2), 147–181. <https://www.redalyc.org/journal/6557/655768525006/655768525006.pdf>

Sánchez y Cabezas. (2024). Andragogía digital: necesidad de saber y papel de la experiencia en un Máster universitario en línea. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 27(2). [https://www.redalyc.org/journal/3314/331477742031/html/#:~:text=Algunas%20de%20las%20ventajas%20que,Goeman%2C%202015\)%2C%20pero%20flexibilidad](https://www.redalyc.org/journal/3314/331477742031/html/#:~:text=Algunas%20de%20las%20ventajas%20que,Goeman%2C%202015)%2C%20pero%20flexibilidad)

Santiestevan. (2022). Utilidad de las plataformas virtuales en el desarrollo empresarial de las Mipymes del Cantón Montecristi. Ciencias Económicas y Empresariales Artículo de Investigación , 8(1), 219–233. <https://www.redalyc.org/journal/6219/621972243002/html/>

SCHUMPETER J. (2015). Capitalismo, socialismo y democracia (T. Routledge, Ed.; 3a ed., Vol. 1). ISBN. [https://www.paginaindomita.com/wp-content/uploads/2015/04/prologo\\_capitalismo\\_socialismo\\_y\\_democracia.pdf](https://www.paginaindomita.com/wp-content/uploads/2015/04/prologo_capitalismo_socialismo_y_democracia.pdf)

Sosa M; Valverde J. (2021). Hacia una educación digital. Revista mexicana de investigación educativa, 27(94), 939–970. <https://www.redalyc.org/journal/140/14072628011/html/>

Suárez Huz, Y. (2018). Impacto de la Educación Virtual y las TIC en la Andragogía (Revista Ciencias de la Educación, Universidad de Carabobo). <https://orcid.org/0000-0003-1149-2787>

Tapia (2020). Estrategias para el fomentar el emprendimiento y desarrollo empresarial: Caso. Universidad Católica de Cuenca. Fundación Koinonia, 5(10), 833–861. <https://www.redalyc.org/journal/5768/576869215030/html/>

Useche-Aguirre, M. C., Pereira-Burgos, M. J., & Barragán-Ramírez, C. A. (2021). Challenges of Ecuadorian entrepreneurship, transcending to post-pandemic times. Retos (Ecuador), 11(22), 265–280. <https://doi.org/10.17163/ret.n22.2021.05>

Velázquez A. (2021). Sustentabilidad del emprendimiento a través del comercio electrónico. Observatorio de la economía latinoamericana, 9–18. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8499467.pdf>

Villegas. (2019). La importancia de la estadística aplicada para la toma de decisiones. revista de , 12(20). [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2521-27372019000200004](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2521-27372019000200004)

## ANEXOS

### Anexo 1.

*Encuesta de factibilidad. Características sociodemográficas de la población*



## UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA DIRECCIÓN DE POSGRADOS

### FACULTAD DE CIENCIAS EN LA EDUCACIÓN

### MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES

### ENCUESTA DE CARACTERÍSTICAS SOCIO DEMOGRÁFICAS

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Sexo	Hombre		
	Mujer		
Edad	19 - 30		
	31 - 40		
	41 - 50		
	51 - 60		
Zona	Costa		

	Sierra		
	Oriente		
	Galápagos		

Nota: En la imagen se pueden ver el detalle de las preguntas para definir las características sociodemográficas de la encuesta de factibilidad para la creación de un entorno virtual que llenaron los participantes.

Elaborado por: Naranjo (2024).

**Anexo 2.**

*Encuesta de factibilidad para la creación EVA para la formación de un emprendimiento*



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADOS**

**FACULTAD DE CIENCIAS EN LA EDUCACIÓN**

**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES**

**ENCUESTA DE FACTIBILIDAD PARA LA CREACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL  
DE APRENDIZAJE**

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
1.¿Cuenta con trabajo estable?	Si		
	No		
2.¿Tiene un emprendimiento existente?	Si		
	No		
3.¿Obtuvo capacitación previa a la creación del emprendimiento o le gustaría tenerla?	Si		
	No		
4.¿Cuál fué o sería el motivo de crear un emprendimiento, en el caso de no contar con uno?	Necesidad económica.		
	Necesidad ocupacional		

	Por Hobby		
5.¿Si existiera la posibilidad de tener capacitación para la mejora de su emprendimiento usted la preferirá?	Presencial		
	Virtual		
	Híbrida o mixta		
6.¿Preferiría tomar una capacitación para el desarrollo o mejora de su emprendimiento mediante...?	E.No formal		
	E. Formal		
7.¿Preferiría tomar una capacitación para el desarrollo o mejora de su emprendimiento durante un periodo...?	De 1 semana		
	De 1 mes		
	De 1 año		
8.¿Si tendría la opción de tomar una capacitación para el desarrollo o mejora de su emprendimiento su presupuesto estaría en un rango de...?	Hasta 20 dólares		
	Hasta 50 dólares		
	Más de 100 dólares		
9.¿Si tendría la opción de tomar una capacitación para el desarrollo o mejora de su emprendimiento qué contenido le gustaría tratar?	Costos marketing, procesos		
	Atención al cliente, costos, manualidades		
	Logística, costos, atención al cliente		
	Todas las anteriores		

Nota: En la imagen se puede ver las nueve preguntas de la encuesta de factibilidad para la creación de un entorno virtual que llenaron los participantes.

Elaborado por: Naranjo (2024).

**Anexo 3.**

*Banco de preguntas para la aplicación del posttest y pretest en el grupo de control pasivo y grupo de trabajo o experimental.*



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADOS**

**FACULTAD DE CIENCIAS EN LA EDUCACIÓN**

**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES**

**BANCO DE PREGUNTAS PARA EL POSTEST Y PRETEST**

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
1. ¿Qué es un EVA?	Emprendimiento, validación y acción		
	Estrategias y herramientas educativas		
	Entorno Virtual de Aprendizaje		
2. ¿A qué se denomina implementación de tecnologías en el proceso de educación?	Integrar herramientas y recursos digitales en el aula		
	Facilitar el equilibrio entre el trabajo y la vida personal		

	Estimular el aprendizaje autónomo y la resolución de problemas tecnológicos.		
3.¿Qué es una plataforma educativa?	Habilidades de planificación y organización		
	Es un sistema de software que se usa en la enseñanza y el aprendizaje en línea		
	Plataforma de juegos		
4.¿Por qué se caracteriza una capacitación virtual?	Flexibilidad, interactividad, accesibilidad, personalización		
	Crear un entorno, interactivo y tecnológico		
	Se aprende mejor		
5.¿Cuáles son los recursos virtuales?	Videos, podcast, libros digitales, juegos, redes sociales, etc.		
	Transmedia, presentaciones, Facebook, páginas web, Cds		
	Libros, folletos impresos		
6.¿Cómo desarrolla habilidades digitales con el uso de un ambiente virtual?	Al reunir, comprender y evaluar la información virtual.		
	Al practicar, estimular, y fomentar el uso de las tecnologías digitales		
	Al ver videos en YouTube		
7.¿Qué es una idea innovadora?	Una empresa		
	Mejorar resultados, optimizar un producto, para crear un proyecto		

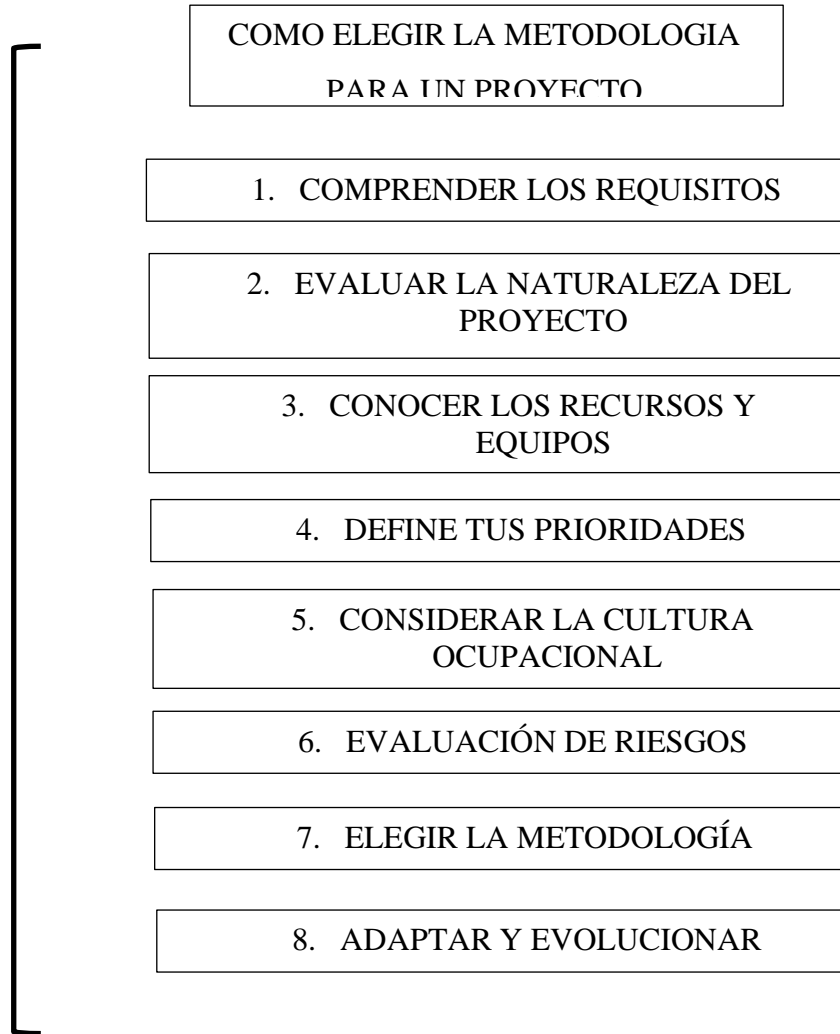
	Es una propuesta original y creativa mediante la aplicación de nuevas tecnologías		
8.¿El emprendedor nace o se hace?	Nace		
	Se hace		
	Nace pero también se hace		
9.¿Cuántos son los principios de negocio?	3 principios		
	5 principios		
	4 principios		
10. ¿Qué se debe tomar en cuenta para crear un plan de negocio?	Tomar decisiones importantes para reducir los riesgos en el emprendimiento		
	Identifica posibles obstáculos y desafíos en el desarrollo del emprendimiento		
	A quién está enfocado, cuál es el problema y solución funcional		
11. ¿Las características que debe poseer un emprendedor son?	Las necesidades financieras y las fuentes de financiamiento.		
	Habilidades de planificación, organización y producción para crear el emprendimiento		
	Ser creativo, proactivo y dinámico.		
12 ¿Cuáles son los pasos para crear un emprendimiento?	Idea de negocio, plan de negocio, calcular costos, plan de venta, aspectos legales y administrativos		
	Plan de negocio, inversión, uso de tecnología, capacitación y marketing		

	Analizar el mercado, entorno, necesidades financieras, riesgos potenciales		
13. ¿Cuáles son los 4 pasos para hacer un plan de ventas?	Alcance, clientes, ruta de venta, tiempo		
	Posicionar la empresa en el mercado, generar recursos para satisfacer al cliente		
	Utilización de tecnologías, plataformas digitales, alcance, tiempo		
14. ¿Cuál es la importancia de hacer un presupuesto real para el emprendimiento?	Destinar, calcular, adaptar y cubrir gastos.		
	Ahorrar, invertir y ganar dinero.		
	Producción, inversión, venta.		
15. ¿Es importante aplicar los aspectos legales y administrativos al inicio del emprendimiento?	Si		
	No		

Nota: En la imagen se puede ver las quince preguntas que se aplicaron en el pretest y el postest a los participantes del programa de capacitación virtual del estudio-taller El Naranja creativo. Elaborado por: Naranjo (2024).

#### Anexo 4.

*Pasos para elegir la metodología adecuada en el diseño de la propuesta.*



Nota: En la imagen del diagrama se pueden ver los aspectos a evaluar para escoger la metodología que se adapte a la necesidad del proyecto.

Elaborado por: Naranjo (2024)

## Anexo 5.

### *Características del estudiante adulto.*

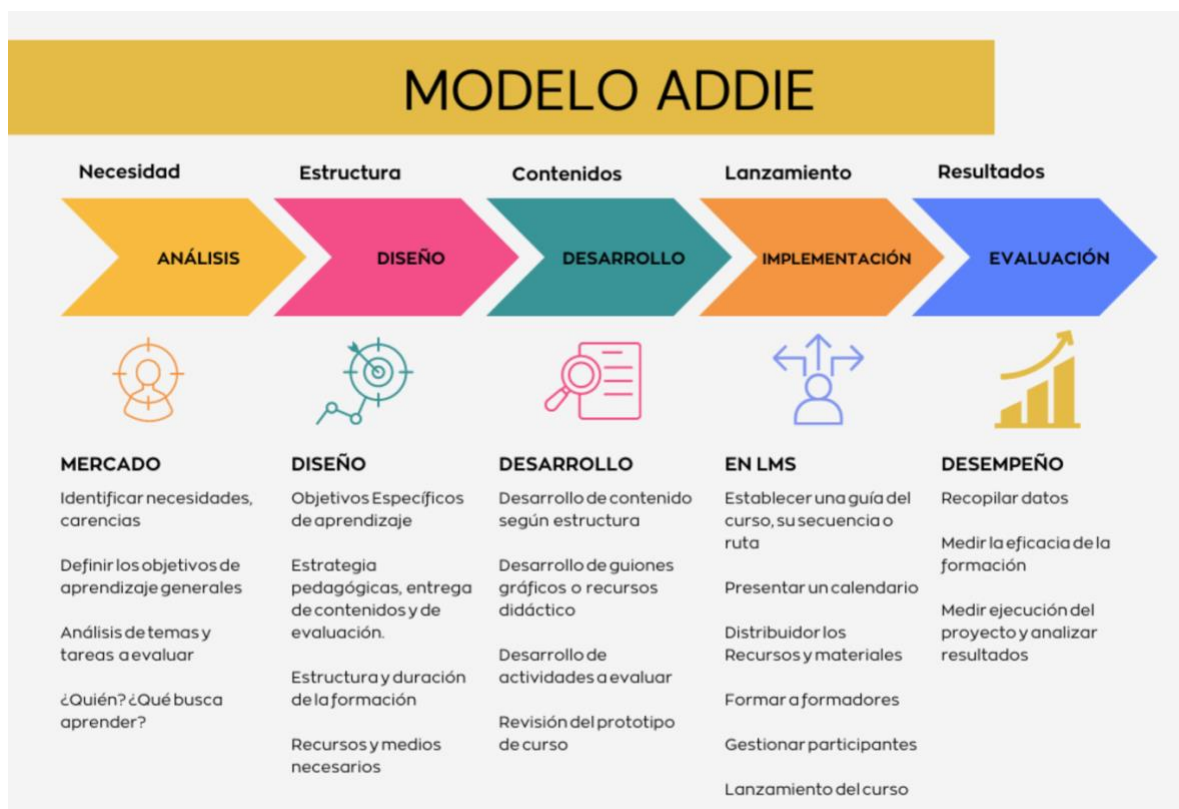


Nota: En la imagen se puede ver las características del estudiante adulto en el campo de lo virtual, las cuales fueron tomadas como referencia para el desarrollo del entorno virtual de aprendizaje.

Elaborado por: Portugués (2016).

## Anexo 6.

### Detalle del modelo ADDIE



Nota: En la imagen se pueden ver el detalle del modelo ADDIE el cual se uso para desarrollar la intervención pedagógica en el proyecto.

Elaborado por: EPIM Educación Profesional Industria Manufacturera (2022).

## Anexo 7.

Presentación elaborada en Canva para la exposición en la masterclass

**1** **IDEA DE NEGOCIO**  
5 principios de negocios

Necesidad Control Entrada Tiempo Escalada

**2** **PLAN DE NEGOCIO**  
No hay idea mala que al escribirse se vea como buena, así se materializa.  
Solucionar el problema

- ¿Para quién? Especificamente
- ¿Cuál es el problema? Identificarlo
- Solución funcional Solución emocional
- Tú diferencia El producto es diferente

**3** **COSTO**

Material	Cantidad	Costo por unidad	Costo total de materiales
Tela	2	\$5	\$10
Botón	1	\$3	\$3
Bolsines	5	\$20	\$100

Costo de otros elementos Costo por hora Costo total de mano de obra

Costos indirectos

1. Materiales
2. Mano de obra
3. Costos indirectos

**4** **PLAN DE VENTAS**

1. Alcance ¿Cuanto quiero vender?
2. Clientes Clientes grandes, medianos y pequeños.
3. Ruta de ventas ¿Cuántos clientes grandes, medianos y pequeños debo conseguir?
4. Tiempo ¿Cuántos clientes debo contactar al año

**5** **ASPECTOS LEGALES Y ADMINISTRATIVOS**

1. Elección entre persona natural o jurídica
2. Firma electrónica
3. Registro único de contribuyente (RUC)
4. Patente municipal
5. Facturación electrónica

Nota: En las imágenes se pueden ver los cinco pasos para el desarrollo de la masterclass y el entorno virtual en el desarrollo del producto ante la propuesta innovadora.

Elaborado por: Naranjo (2024).

## Anexo 8.

Publicidad para la convocatoria de la masterclass que circuló por las redes sociales.

**MASTERCLASS**

**LO QUE NECESITAS SABER PARA EMPRENDER**

emprendevirtual.com

### TEMAS

- IDEA DE NEGOCIO DESDE SUS 5 PRINCIPIOS
- PLAN DE NEGOCIO EN 4 PASOS
- CÓMO CALCULAR COSTOS, PRECIO Y MARGEN DE BENEFICIO
- PLAN DE VENTAS EN 4 PASOS
- ASPECTOS LEGALES Y ADMINISTRATIVOS

emprendevirtual.com

Masterclass · Masterclass · Masterclass

**CLASE GRATUITA**  
**05 · AGOSTO · 2024**  
**6 PM (HORA ECUADOR)**

Con *Monica Naranjo*  
CEO El Naranjo Creativo

Regístrate a este programa dirigido a personas, creativas, artistas, artesanos, productores o prestadores de servicios, que anhelan tener mayores ingresos y emprender un negocio haciendo lo que les gusta.

**REGÍSTRATE AQUÍ**

Nota: En la imagen se puede ver el arte de la publicidad para la convocatoria a las personas interesadas en participar en la capacitación de emprendimiento.

Elaborado por: Naranjo (2024).

**Anexo 9.**

*Validación de los instrumentos usados en la propuesta*



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

Quito, 30 de enero del 2024

MSc. Jorge Buele

Docente de la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

Presente:

De mis consideraciones:

Yo, Mónica Alexandra Naranjo Costales con C.I. 1715181416 solicito a usted comedidamente su colaboración con la revisión y validación de los instrumentos de recolección de datos a aplicarse en torno al Proyecto de investigación, cuyo tema es: El entorno virtual para promover emprendimientos sustentables en la educación no formal. Acudo a usted en conocimiento de su experticia en el ámbito investigativo.

Seguro de poder contar con su colaboración, me despido deseándole éxitos en sus funciones.

ATENTAMENTE

---

Mónica Alexandra Naranjo Costales

C.I.1715181416



**FICHA PARA LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO.**

**Tema:** El entorno virtual para promover emprendimientos sustentables en la educación no formal.

**Nombre del validador/a.** MSc. Jorge Buele

**Fecha:** 31 de enero del 2024

**Objetivo:** Evaluar si los estudiantes comprenden los conceptos principales, detalles específicos y la estructura del texto que han leído.

**Instrucciones:** Luego de revisar con detenimiento la encuesta. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio.

Ítem	Criterios para evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X

**ENCUESTA DE FACTIBILIDAD PARA LA CREACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL  
DE APRENDIZAJE**

Variable	Categoría
1.¿Cuenta con trabajo estable?	Si
	No
2.¿Tiene un emprendimiento existente?	Si
	No
3.¿Obtuvo capacitación previa a la creación del emprendimiento o le gustaría tenerla?	Si
	No
4.¿Cuál fué o sería el motivo de crear un emprendimiento, en el caso de no contar con uno?	Necesidad económica.
	Necesidad ocupacional
	Por Hobby
5.¿Si existiera la posibilidad de tener capacitación para la mejora de su emprendimiento usted la preferirá?	Presencial
	Virtual
	Hibrida
	o mixta
6.¿Preferiría tomar una capacitación para el desarrollo o mejora de su emprendimiento mediante...?	E.No formal
	E. Formal
7.¿Preferiría tomar una capacitación para el desarrollo o mejora de su emprendimiento durante un periodo...?	De 1 semana
	De 1 mes
	De 1 año
8.¿Si tendría la opción de tomar una capacitación para el desarrollo o mejora de su emprendimiento su presupuesto estaría en un rango de...?	Hasta 20 dólares
	Hasta 50 dólares
	Más de 100 dólares
9.¿Si tendría la opción de tomar una capacitación para el desarrollo o mejora de	Costos marketing, procesos

su emprendimiento qué contenido le gustaría tratar?	Atención al cliente, costos, manualidades
	Logística, costos, atención al cliente
	Todas las anteriores


**BANCO DE PREGUNTAS PARA EL POSTEST Y PRETEST**

Variable	Categoría
1. ¿Qué es un EVA?	Emprendimiento, validación y acción
	Estrategias y herramientas educativas
	Entorno Virtual de Aprendizaje
2. ¿A qué se denomina implementación de tecnologías en el proceso de educación?	Integrar herramientas y recursos digitales en el aula
	Facilitar el equilibrio entre el trabajo y la vida personal
	Estimular el aprendizaje autónomo y la resolución de problemas tecnológicos.
3. ¿Qué es una plataforma educativa?	Habilidades de planificación y organización
	Es un sistema de software que se usa en la enseñanza y el aprendizaje en línea
	Plataforma de juegos
4. ¿Por qué se caracteriza una capacitación virtual?	Flexibilidad, interactividad, accesibilidad, personalización

	Crear un entorno, interactivo y tecnológico
	Se aprende mejor
5.¿Cuáles son los recursos virtuales?	Videos, podcast, libros digitales, juegos, redes sociales, etc.
	Transmedia, presentaciones, Facebook, páginas web, Cds
	Libros, folletos impresos
6.¿Cómo desarrolla habilidades digitales con el uso de un ambiente virtual?	Al reunir, comprender y evaluar la información virtual.
	Al practicar, estimular, y fomentar el uso de las tecnologías digitales
	Al ver videos en YouTube
7.¿Qué es una idea innovadora?	Una empresa
	Mejorar resultados, optimizar un producto, para crear un proyecto
	Es una propuesta original y creativa mediante la aplicación de nuevas tecnologías
8.¿El emprendedor nace o se hace?	Nace
	Se hace
	Nace pero también se hace
9.¿Cuántos son los principios de negocio?	3 principios
	5 principios
	4 principios

10. ¿Qué se debe tomar en cuenta para crear un plan de negocio?	Tomar decisiones importantes para reducir los riesgos en el emprendimiento
	Identifica posibles obstáculos y desafíos en el desarrollo del emprendimiento
	A quién está enfocado, cuál es el problema y solución funcional
11. ¿Las características que debe poseer un emprendedor son?	Las necesidades financieras y las fuentes de financiamiento.
	Habilidades de planificación, organización y producción para crear el emprendimiento
	Ser creativo, proactivo y dinámico.
12 ¿Cuáles son los pasos para crear un emprendimiento?	Idea de negocio, plan de negocio, calcular costos, plan de venta, aspectos legales y administrativos
	Plan de negocio, inversión, uso de tecnología, capacitación y marketing
	Analizar el mercado, entorno, necesidades financieras, riesgos potenciales
13 ¿Cuáles son los 4 pasos para hacer un plan de ventas?	Alcance, clientes, ruta de venta, tiempo
	Posicionar la empresa en el mercado, generar recursos para satisfacer al cliente
	Utilización de tecnologías, plataformas digitales, alcance, tiempo
14. ¿Cuál es la importancia de hacer un presupuesto real para el emprendimiento?	Destinar, calcular, adaptar y cubrir gastos.
	Ahorrar, invertir y ganar dinero.

	Producción, inversión, venta.
15. ¿Es importante aplicar los aspectos legales y administrativos al inicio del emprendimiento?	Si
	No

<b>Í</b>	<b>Criterios Generales</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observaciones</b>
<b>1</b>	El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado.	X		
<b>2</b>	La escala propuesta para medición es clara y pertinente.	X		
<b>3</b>	Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación.	X		
<b>4</b>	Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.	X		
<b>5</b>	El número de ítems es suficiente para la investigación.	X		
Validez: (marque con una x en el casillero correspondiente a su criterio)				
<b>Aplicable</b>	X	<b>No aplicable</b>	<b>Aplicable atendiendo a las observaciones</b>	
<b>Validado Por</b>	Jorge buele	<b>Cédula</b>	1804434395	<b>Fecha</b>
				31 de enero de 2024
<b>Firma</b>	 <p>JORGE LUIS BUELE LEON</p> <p>Firmado digitalmente por JORGE LUIS BUELE LEON Fecha: 2024.01.31 20:53:17 -05'00'</p>	<b>Teléfono</b>	0958774764	<b>Mail</b>
				jorgebuele@indoamerica.edu.ec

Indicadores	Alternativas de respuesta		
	Siempre	A veces	Nunca
Asisto <b>puntualmente</b> a todas actividades académicas	X		
Evidencio <b>adecuada presentación personal</b> en las clases y demás actividades escolares	X		
Evidencio <b>seguridad</b> en mis actividades y toma de decisiones	X		
Demuestro una <b>escucha activa</b> cuando interactúo con mis estudiantes y los demás integrantes de la comunidad educativa	X		
Soy <b>prudente</b> en la toma de decisiones a nivel educativo	X		
Demuestro <b>organización</b> en el desarrollo de mis labores académicas.	X		
Me <b>comunico efectivamente</b> con los estudiantes y los demás miembros de la comunidad educativa	X		
<b>Coordino las actividades</b> con base a la planificación.	X		
<b>Fomento la participación activa</b> de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.	X		
Adecuo mi actuar con base a la <b>Responsabilidad social</b>	X		
<b>Motivo</b> a mis estudiantes a enfocarse en su proceso de aprendizaje.	X		
<b>Reconozco y valoro</b> los logros académicos de mis estudiantes.	X		
Desarrollo actividades direccionadas a <b>estimular la curiosidad</b> de mis estudiantes.	X		
Promuevo el desarrollo de <b>pensamiento crítico</b> como parte de la formación de mis estudiantes.	X		
Me enfoco en la <b>estimulación del aprendizaje</b> de mis alumnos.	X		
Mi comportamiento sirve de <b>ejemplo</b> para mis estudiantes al comportarme y actuar de manera adecuada dentro y fuera de la institución educativa.	X		
<b>Implemento normas</b> de comportamiento dentro de la clase.	X		
Resuelvo los conflictos de manera adecuada con los estudiantes, entre estudiantes y demás miembros de la comunidad educativa.	X		
Como docente, <b>fomento responsabilidad personal</b> en mis estudiantes.	X		
<b>Actuó con ética</b> en el desarrollo de mis labores docente.	X		
Planifico los <b>objetivos</b> de la clase con anticipación.	X		
Establezco los <b>contenidos</b> que se abordaran durante el ciclo escolar.	X		
Establezco la <b>metodología</b> que se usará en el desarrollo de mis clases.	X		
Identifico y planteo los <b>recursos</b> académicos a implementar.	X		
Planifico los procesos de <b>evaluación</b> .	X		
Planifico las <b>tutorías grupales e individuales</b> con mis tutorados.	X		

Organizo <b>actividades recreativas</b> que permitan la distracción y eliminación de estrés para sus alumnos.	X		
<b>Comunico los objetivos</b> establecidos en la planificación académica a mis estudiantes y los demás miembros de la comunidad educativa.	X		
<b>Desarrollo los contenidos</b> con base a lo establecido en la planificación.	X		
<b>Implemento metodología diversa</b> en el proceso de enseñanza.	X		
<b>Implemento recursos diversos</b> en el proceso de enseñanza.	X		
<b>Desarrollo el proceso evaluativo</b> con base la diversidad de la clase.	X		
Desarrollo tutorías individuales y grupales con base a las necesidades grupales y personales de mis alumnos.	X		
<b>Evalúo el cumplimiento de los objetivos</b> de aprendizaje planteados en la planificación.	X		
<b>Evalúo el desarrollo integral de contenidos</b> impartidos.	X		
Evalúo la aplicación de <b>metodología diversa</b> implementadas para el desarrollo de la clase.	X		
<b>Evalúan los recursos implementados</b> en el proceso de enseñanza.	X		
Evalúo el <b>desempeño cognitivo</b> obtenidos del proceso de enseñanza.	X		
Evalúo el desarrollo del <b>desempeño psicomotor</b> de mis alumnos.	X		

Nota: En la imagen se puede ver el documento de validación por el tutor

Elaborado por: Naranjo (2024).

**Anexo 10.**

*Encuesta de satisfacción*



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADOS**

**FACULTAD DE CIENCIAS EN LA EDUCACIÓN**

**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES**

**ENCUESTA DE SATISFACCIÓN**

<b>Variable</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
1.En la escala del 1 al 5 ¿Qué le pareció la dinámica del taller virtual?			
2. En la escala del 1 al 5 ¿Como le pareció los temas tratados en el taller virtual?			
3.En la escala del 1 al 5 ¿Cómo le pareció la presentación del material visual en el entorno virtual?			

4.En la escala del 1 al 5 ¿Cómo le pareció la explicación de la profesora?			
5. En la escala del 1 al 5 ¿Cómo le pareció la opción de tener retroalimentación mediante un entorno virtual de aprendizaje?			

Nota: En la imagen se puede ver las cinco preguntas de satisfacción que llenaron los participantes de la capacitación de “Emprende Virtual”.

Elaborado por: Naranjo (2024).