



Recepción: 15 / 04 / 2017

Aceptación: 01 / 05 / 2017

Publicación: 15 / 05 / 2017

Ciencias Pedagógicas

Artículo Científico

La educación universitaria en la formación de emprendedores para el desarrollo de software interactivos educativos

University education in the training of entrepreneurs for the development of educational interactive software

Formação universitária na formação de empresários para o desenvolvimento de software educativo interativo

William L. Chenche-Jácome ¹
william.chenchej@ug.edu.ec

Jéssica E. Posligua-Espinoza ⁱⁱ
jessica.posliguae@ug.edu.ec

Rosa del Carmen Chenche-Jácome ⁱⁱⁱ
rosa.chenchej@ug.edu.ec

Correspondencia: jessica.posliguae@ug.edu.ec

- ⁱ. Magister en Educación Superior; Especialista en Proyectos de Desarrollo Educativos y Sociales; Ingeniero en Electrónica y Telecomunicaciones; Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Universidad de Guayaquil, Ecuador.
- ⁱⁱ. Magister en Educación Superior; Especialista en Proyectos de Desarrollo Educativos y Sociales; Economista con mención en Gestión Empresarial (Especialización Marketing); Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Universidad de Guayaquil, Ecuador.
- ⁱⁱⁱ. Magister en Educación Superior; Diploma Superior en Gestión Curricular por Competencias; Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización Administración y Supervisión Educativa; Profesor de Educación Primaria Nivel Técnico Superior; Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Universidad de Guayaquil, Ecuador.

Resumen

La educación ecuatoriana tradicional necesita nuevas alternativas de desarrollo educativo y un medio efectivo, es a través de la formación de emprendedores de negocios innovadores con el enfoque a la educación; que permitirá mejorar el nivel de cognitivo de los estudiantes y esto a la vez generará el crecimiento económico del país. Para formar nuevos emprendedores educativos con sólidos conocimientos, es relevante el aporte de las instituciones de Educación Superior, donde deben formarlos académicamente, sin dejar a un lado las competencias y la motivación que son necesarias para una nueva etapa empresarial.

El objetivo de la investigación, es formar emprendedores para el desarrollo de software educativo interactivo en cada una de las facultades de las Instituciones de Educación Superior, a través de las destrezas y habilidades, mediante un estudio bibliográfico documental para docentes y estudiantes.

La investigación se basa en una revisión documental de diferentes libros, artículos de revistas científicas, tesis de grado de diversas instituciones de Educación Superior nacionales, durante el año 2015 y el año en curso.

La estructura se compone de la introducción en donde se detalla un breve análisis sobre estrategias de emprendimiento, a continuación se explica la metodología descriptiva, cualitativa y de observación utilizada. El desarrollo del cuerpo comprende: emprendimiento, educación, las Tic en la Educación Superior y perspectiva de la formación de emprendedores para el desarrollo de software educativo interactivo.

Los resultados obtenidos, demuestran que las Instituciones de Educación Superior están en una transición de formación de emprendedores para el desarrollo de software educativo interactivo en varias especialidades. Por lo que la investigación es viable y propone la oportunidad de realizar nuevos estudios, debates y análisis para futuras investigaciones.

Palabras clave: Emprendimiento; educación superior; software interactivo; destrezas, Tic.

Abstract

The traditional Ecuadorian education needs new alternatives of educational development and an effective means, is through the training of entrepreneurs of innovative businesses with the approach to education, which will help improve the level of cognitive development of students and this in turn will generate the economic growth of the country. To form new educational entrepreneurs with solid knowledge is relevant the contribution of higher education institutions where they trained academically, without leaving to one side the skills and motivation that are necessary for a new business phase.

The objective of the research, is to train entrepreneurs for the development of interactive educational software in each one of the powers of the institutions of higher education, through the skills and abilities, through a bibliographic study documentary for teachers and students.

The research is based on a documentary review of different books, articles in scientific journals, thesis of degree of various national institutions of higher education, during the year 2015 and the current year.

The structure consists of the introduction in which it detailed a brief analysis on strategies for undertaking, then explains the descriptive methodology qualitative observation and used, the development of the body comprises: entrepreneurship, education, TICS in Higher Education and perspective of the entrepreneurial training for the development of interactive educational software.

The results obtained show that higher education institutions are in a transition of entrepreneurial training for the development of interactive educational software in several specialities. So that the investigation is viable and proposes the opportunity to conduct new studies, discussions and analysis for future research.

Key words: Entrepreneurship; higher education; interactive software; skills; Tic.

Resumo

A educação equatoriana tradicional necessita de novas alternativas de desenvolvimento educacional e meios eficazes, é através da formação de empreendedores de empresas inovadoras com a abordagem à educação, o que ajudará a melhorar o nível de desenvolvimento cognitivo dos alunos e isso por sua vez gerará o crescimento econômico do país. Para formar novos empreendedores educacionais com sólidos conhecimentos é relevante a contribuição das instituições de ensino superior onde se formaram academicamente, sem deixar de lado as habilidades e motivação que são necessárias para uma nova fase de negócios.

O objetivo da pesquisa é capacitar empresários para o desenvolvimento de software educativo interativo em cada uma das competências das instituições de ensino superior, através das habilidades e habilidades, por meio de um documentário de estudo bibliográfico para professores e alunos.

A pesquisa é baseada em uma revisão documental de diferentes livros, artigos em revistas científicas, tese de grau de várias instituições nacionais de ensino superior, durante o ano de 2015 eo ano em curso.

A estrutura consiste na introdução em que detalhou uma breve análise sobre estratégias de empreendimento, então explica a metodologia descritiva observação qualitativa e utilizada, o desenvolvimento do corpo compreende: empreendedorismo, educação, TICS em Ensino Superior e perspectiva de formação empresarial para O desenvolvimento de software educativo interativo.

Os resultados obtidos mostram que as instituições de ensino superior estão em uma transição de formação empresarial para o desenvolvimento de software educativo interativo em diversas especialidades. Para que a investigação seja viável e propõe a oportunidade de realizar novos estudos, discussões e análises para pesquisas futuras.

Palavras chave: Empreendedorismo; ensino superior; software interativo; habilidades; Tic.

Introducción.

El emprendimiento y la innovación tecnológica relacionada con la educación es una actividad que demanda dedicación, compromiso social, independencia y crecimiento económico.

En la actualidad las Instituciones de Educación Superior, no fomentan o son escasos los lineamientos para la formación de emprendedores para el desarrollo de software educativo interactivo en las carreras que cada institución puede ofrecer.

Cada carrera de las Instituciones de Educación Superior con la colaboración de los estudiantes especializados en cada una de sus ramas, pueden aportar sus conocimientos para desarrollar material didáctico tecnológico e interactivo, y con la ayuda de herramientas informáticas crear nuevos modelos educativos a través de las Tic.

Aplicando el emprendimiento en el producto de software educativo interactivo, creado por los estudiantes de las Instituciones de Educación Superior, se generará un nuevo campo de negocios, creación de microempresas y nueva forma de ingreso económico para las familias, con la finalidad de mejorar en parte la economía y el conocimiento de la sociedad.

Los académicos coinciden que la virtud de un emprendedor es fundamental para el desarrollo y el bienestar de la sociedad democrática. El emprendimiento crea nuevos puestos de trabajos, esto crea un marco de innovación, cambios importantes en la economía y competitividad en la sociedad.

El enfoque de la educación universitaria en la formación de emprendedores para el desarrollo de software educativo interactivo, en este ensayo se muestra el proceso metodológico cualitativo y de observación utilizada en la Universidad de Guayaquil.

Es por ello que surgen dudas como: ¿Qué características debe tener un emprendedor? ¿Qué tipos de emprendedores se van a formar? ¿Cómo se lo hará? ¿Cuál es el segmento del mercado? ¿Quiénes serán los clientes? ¿Cuál es el costo y la necesidad? ¿Qué cambios en el entorno se pueden generar con la utilización de software educativo interactivo?

El resto del ensayo está organizado de la siguiente manera: en la segunda parte, se presenta los materiales y métodos utilizados. En la tercera parte se muestra los resultados y conclusiones para finalmente mostrar el agradecimiento y las referencias bibliográficas del trabajo.

Materiales y métodos.

El Emprendimiento en la Educación Superior

El emprendimiento es aquel negocio que se lleva a cabo y lo administra una persona por sus propios medios y esfuerzos, para obtener beneficios económicos. En otras palabras es una persona innovadora, creativa, capaz de asumir riesgo, flexible al cambio, superar los retos, ser positivo, siempre enfocado a crecer.

Esto es lo que se necesita para formar estudiantes de Instituciones de Educación Superior con estas características, para crear nuevas alternativas de negocio, trabajo y mejora salarial en beneficio de la sociedad.

Por su parte [1] Jorge Yarce (2013) plantea que: “Emprender es mucho más que poseer información, que tener conocimientos o estar muy preparado. Se necesita convertir todo esto en acciones o realidades que demuestren que lo que se sabe y se conoce tiene validez en la búsqueda de contribuciones al desarrollo empresarial

El emprendimiento se entiende como “actitud propia del ser humano -creatividad, perseverancia, capacidad para asumir riesgos, actitud mental positiva” [2] (EKOS, 2015, p.73).

Para analizar la relación existente entre los términos de educación y de emprendimiento, es necesario definirlos. El emprendimiento es un comportamiento, por lo tanto, es una conducta y una actitud, que la capacidad humana es susceptible al desarrollo y mejoramiento, que se genera mediante procesos de formación integral, mientras que la educación es un proceso de construcción individual que genera el desarrollo de competencias, permitiendo relacionar los conocimientos, habilidades y valores para desenvolverse en diferentes contextos como en lo laboral, personal, familiar y social, en este sentido es actuar de manera adecuada y con calidad.

Es importante mencionar que en la actualidad se plantea un currículum renovado para “aprender a emprender” cuyo objetivo es ofrecer un currículo pertinente, significativo y relevante que posibilite la adquisición y desarrollo de los aprendizajes, competencias y capacidades consideradas básicas para el desarrollo personal y el ejercicio de la ciudadanía democrática [3] (Congreso Iberoamericano de Educación, Buenos Aires 2009).

En el 2014, Ecuador obtuvo un Índice de Actividad Emprendedora Temprana (TEA) de 32,6%. Es decir, que 1 de cada 3 adultos había iniciado los trámites para establecer un negocio, o poseía uno cuya antigüedad no superaba los 42 meses. Sin embargo, la TEA del 2014 registra una leve reducción en la actividad emprendedora temprana que en el 2013 se ubicó en el 36%; en el 2012, fue de 26,6%, y en el 2010 fue 21,3%. Estos datos son parte del Global Entrepreneurship Monitor (GEM) Ecuador 2014, que presentó este 21 de mayo del 2015, la [4] Espae Graduate School of Management en Quito.

Software Educativo

Se vive en un mundo globalizado, y tecnológico, los tiempos cambian rápidamente, así también las necesidades del ser humano. La educación moderna demanda recursos didácticos actualizados, nuevos métodos educativos, por tal razón con la disponibilidad de la tecnología, las redes sociales, las Tic (Tecnologías de Información y Comunicación) los estudiantes de Educación Superior están desarrollando Software Educativos interactivos con herramientas multimedia, las mismas que son nuevas formas educativas en el sentido de dotar a este tipo de materiales de mayor interactividad, navegabilidad y con manejos de contenido más dinámicos, siempre ajustándolos a los planes y programas de estudio a fin de que el docente pueda utilizarlos como apoyo en sus clases.

El uso educativo de las TIC fomenta el desarrollo de actitudes favorables al aprendizaje de la ciencia y la tecnología, “el uso de programas interactivos y la búsqueda de información científica en Internet ayuda a fomentar la actividad de los estudiantes durante el proceso educativo, favoreciendo el intercambio de ideas, la motivación y el interés de los docentes por el aprendizaje de las ciencias.” [5] (Pontes, 2005).

La importancia del software educativo en el trabajo social radica principalmente en ser un medio que venga a romper ciertos esquemas preestablecidos de una educación tradicional. “Lo interesante de todo no es si es novedoso o no, sino la utilidad que este pueda ejercer para un mejor aprendizaje en los estudiantes a través de dichas herramientas tecnológicas que servirán de apoyo y complemento a la educación” [6] (De la Mora, 2002).

Se evidencia actualmente la transición de aplicación de software educativos interactivos en estudiantes de Educación Superior como la Universidad de Guayaquil en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, específicamente en la Unidad de Titulación 2015-2016, donde se

han desarrollado varios proyectos de Licenciatura en Informática y Multimedia, elaborando propuestas de diseño de Software Educativo Interactivo para las diferentes instituciones de educación general, pública y privada, obteniendo resultados favorables en la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes de las instituciones de nivel de educación básica y bachillerato, a la vez esto provoca que grupos de estudiantes universitarios creen microempresas para el diseño, implementación y venta de Software Educativos Interactivos para las Instituciones Educativas de Educación Inicial, Básica, Bachillerato, librerías y de Educación Superior, obteniendo incrementos en los ingresos económicos con la ayuda del emprendimiento.

La formación de estudiantes Emprendedores

Los emprendedores se forman mediante la experimentación intencionada de proyectos innovadores, que se perfeccionan las habilidades con el pasar del tiempo, ensayar diferentes opciones que permitan solucionar los problemas identificados.

Los profesores que en la práctica aplican modelos de emprendimiento, necesitan identificar las características y perfil del estudiante para acompañarlo y guiarlo en su crecimiento profesional y personal.

Para fomentar la formación de emprendedores, es necesario un cambio radical en las prioridades intelectuales, educativas, y así mismo se necesitará cambiar ciertos parámetros en los programas y planes curriculares de formación tradicional, tanto a nivel de contenidos como de procesos formativos, con el fin de plantear un nuevo enfoque en sentido de una formación más emprendedora con una metodología experiencial y enfocada en la práctica y mejora de habilidades, destrezas y atributos emprendedores de los participantes.

Un buen ejemplo de cómo es posible aprender a emprender mediante formación en emprendimiento son los centros de emprendimiento de las diferentes universidades. Algunos ejemplos reconocidos son la Universidad de Stanford, MIT y la Universidad Complutense. El MIT Entrepreneurship Business Centre es el centro de iniciativa emprendedora del Massachusetts Institute of Technology, donde durante los últimos quince años se han creado 26.000 nuevas empresas, generando empleo a más de 3,3 millones de personas y produciendo en valor económico el equivalente a la undécima economía del mundo. Esta información es un modelo a seguir para aprender a emprender mediante formación en emprendimiento en los estudiantes universitarios del país.

El rol de las Universidades en la formación de Emprendedores

Para las Universidades el rol de formar profesionales emprendedores es formar líderes de negocios. Este rol es complejo para las universidades porque debido a los procesos de masificación de la educación, se han enfocado en la transmisión de conocimiento de forma unidireccional y dejando a un lado la verdadera formación del profesional.

El emprendimiento no se puede enseñar a partir de los modelos pedagógicos tradicionales, el cambio está en estructurar una metodología docente adecuada y actualizada que permita fomentar esta cultura en la sociedad.

El compromiso de las IES, es apoyar los nuevos proyectos que estén ligados al crecimiento económico del país, en conjunto con la adquisición de nuevos conocimientos para los estudiantes, docentes y comunidad para la aplicación de estrategias de emprendimiento, negocios y creación de nuevos puestos de trabajo que fortalecerán la parte productiva del país y de las familias.

El enfoque “emprendedor es el creador de nuevas empresas, reuniendo los recursos necesarios para aprovechar una oportunidad de mercado tomando riesgos controlados” se desmorona ante la rotunda evidencia de la abrumadora cantidad de fracasos empresariales de los últimos 5 años.

La “educación empresarial” es un proceso lineal que se traza desde la impartición de conocimientos sobre planificación y gestión de empresas, hasta la puesta en marcha de nuevos emprendimientos.

[7] Wompner G. (2008) considera importante que las instituciones educativas ayuden a promover y desarrollar el espíritu emprendedor en sus estudiantes; así, el emprendimiento se puede enseñar en la universidad, a través de la instrucción formal y de estilos de aprendizaje experiencial [8] (Refaat, 2009). En este sentido se pueden aplicar diversas actividades como cursos de emprendimiento, los cuales son una opción muy válida para transmitir conocimientos y también para desarrollar comportamientos emprendedores [9] (Lasio, 2004).

De igual manera, se puede enfatizar que siguiendo con las tendencias actuales, surge la necesidad de tener un enfoque multidisciplinario como vía para resolver problemas cada vez más complejos. Dada esta realidad se hace necesario que la educación que se ofrece a los estudiantes de diversas carreras, sea una combinación de destreza técnica y espíritu emprendedor.

Metodología.

El presente estudio es de tipo no experimental, observacional, transversal, descriptivo e inductivo, llevado a efecto con docentes que realizan sus labores en la Universidad de Guayaquil, en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, en la carrera de Informática y Sistemas

Multimedia, específicamente en la Unidad de Titulación, periodo 2015-2016, en donde se aplica el método de investigación cualitativa.

A través de la revisión de los proyectos de Unidad de Titulación, se evidencia que existen diferentes problemáticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aplicación de técnicas de estudio, calidad de aprendizaje significativo, y otros en la Educación de los niños y jóvenes de las instituciones educativas públicas y privadas a nivel inicial, básico y de bachillerato.

Las instituciones educativas al promover y desarrollar el espíritu emprendedor en sus estudiantes, ellos podrán desarrollar software educativos interactivos, y la aplicación de este novedoso sistema en las instituciones educativas, se observará que los estudiantes como los docentes mejorarán la calidad de enseñanza-aprendizaje, obteniendo nuevos métodos educativos de aprendizajes. Esta realidad ha impulsado a los estudiantes de Educación Superior de la Universidad de Guayaquil en la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación en la carrera de Informática y Multimedia a tener una visión de emprendedores para crear diferentes Software Educativos Interactivos en las diferentes asignaturas que se dictan en las instituciones educativas como Matemáticas, Estudios Sociales, Lengua y Literatura, Informática, etc, para promocionar sus productos tecnológicos y esto generará nuevos negocios y ganancias.

Al desarrollar los estudiantes mayor cantidad de Software Educativo Interactivo, han incrementado la capacidad de emprendimiento y la calidad del producto, agregando videos tutoriales, evaluaciones en línea y animaciones en 3D que esto genera ambientes interactivos y de realidad aumentada.

Por lo anteriormente expuesto, es necesario el rediseño de las mallas curriculares de las diferentes carreras de las universidades del Ecuador para fomentar el emprendimiento de Desarrollo

de Software Educativo Interactivo, como una opción a la solución de generar ambientes laborales en el proceso de formación de los estudiantes universitarios para beneficio de la sociedad y del país.

En el desarrollo de un software educativo se debe considerar dos elementos importantes: la estructura y la teoría de aprendizaje.

En la estructura, los estudiantes universitarios tiene en claro las fases de: planeación, diseño, desarrollo, evaluación e implementación, considerando como fundamento la producción del conocimiento.

En la teoría de aprendizaje, el constructivismo, el conductismo, el cognitivismo, y las estrategias de aprendizaje significativo.

La educación es un canal básico para transmitir valores, principios y fomentar el desarrollo del pensamiento autónomo, a través de la imaginación, la creatividad, la capacidad de innovación, la responsabilidad y el sentido crítico.

Resultados.

En los proyectos desarrollados por los estudiantes de la Unidad de Titulación en la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Carrera Informática y Sistemas Multimedia, se evidencia la aplicación de proyectos emprendedores en la propuesta de diseños de Software Interactivos Educativos, por medio de los cuales se evidencia que tienen conocimientos técnicos y pedagógicos.

A través del diseño de Software interactivo, el estudiante socializa el producto finalizado en las instituciones de educación general básica y de bachillerato, explicando cómo utilizar esta nueva herramienta tecnológica, obteniendo mejoras en la calidad de aprendizajes significativos.

Los estudiantes con la experiencia de entregar su producto digital finalizado y los mismos que solucionen parcial o integralmente los diferentes problemas educativos del país, toman la iniciativa de crear nuevas alternativas de negocios para generar ingresos económicos a través del emprendimiento.

Docentes y estudiantes con habilidades y destrezas de crear soluciones tecnológicas a través del diseño de software interactivo educativo, estiman un tiempo promedio de 7 meses para la entrega del producto final.

Conclusiones.

El enfoque al emprendimiento desde el punto de vista de Instituciones de Educación Superior es de importancia para el desarrollo económico, educativo y social de un país.

Los estudiantes universitarios tienen varias ventajas y fortalezas, que les permiten generar nuevas ideas de negocio con un gran componente de innovación y de ventajas competitivas.

Los estudiantes universitarios deben tener en cuenta que el emprendimiento es una forma efectiva de desarrollo profesional y personal, y que aprovechen el conocimiento adquirido en el proceso de su formación de estudio para generar empresas y negocios innovadores, responsables y productivos.

Las Instituciones de Educación Superior como centro de formación y generación de nuevos conocimientos es un escenario ideal para contribuir en la formación del espíritu emprendedor, no sólo entre los estudiantes, sino también entre los demás miembros de la comunidad universitaria, para caminar con firmeza en un mismo sentido.

Fomentar el espíritu emprendedor a través de las Instituciones de Educación Superior, permitirá que los jóvenes busquen constantemente oportunidades, que sus ideas se plasmen en propuestas originales, creativas e innovadoras, con un alto grado de confianza en sí mismos y sean capaces de conformar equipos eficaces motivados por alcanzar logros en conjunto.

Desde el punto de vista de la formación planeada del profesional emprendedor, es necesario que las universidades se comprometan con el emprendimiento dentro de los programas académicos y curriculares, para aplicar estrategias innovadoras y pedagógicas actualizadas, orientadas a la formación de emprendedores para desarrollo de Software Educativo Interactivo.

Establecer equipos de docentes emprendedores, cuyo objetivo sea compartir las experiencias exitosas en la aplicación de sistemas didácticos innovadores.

Promover iniciativas, para que los docentes dispongan de tiempo suficiente para el diseño y aplicación de proyectos de emprendimiento.

Para el desarrollo de un Software Educativo Interactivo de especialidad, se debe tener clara la teoría de procesos de enseñanza-aprendizaje para aplicarla de forma correcta y mejorar el nivel cognitivo de la sociedad.

Con el fin de desarrollar este Software Educativo, es importante conocer la necesidad en el área específica del conocimiento y los usuarios a quienes va a estar orientado.

Los emprendedores universitarios necesitan obtener de forma simultánea un aprendizaje de negocio y un aprendizaje académico para crear nuevas oportunidades de empresas y negocios innovadores. Por otra parte las universidades deben estar preparadas para ayudar a los estudiantes en el proceso de estudios a formarse adecuadamente acorde a las necesidades y exigencias del entorno basado en el emprendimiento, la tecnología y la investigación.

Actualmente, existe una relación directa entre el emprendimiento, software interactivo y las Tic, porque los negocios se mueven en función de las tecnologías con el acceso a las redes de redes y redes sociales para generar crecimiento económico y rentabilidad.

Agradecimiento.

Para el desarrollo de este estudio, se agradece a las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Carrera Informática y Sistemas Multimedia, por la oportunidad y apoyo del personal docente y administrativo para desarrollar el artículo científico, y a los estudiantes de la Unidad de Titulación por compartir como tutores el desarrollo de proyecto de tercer nivel, las vivencias y problemáticas existentes en la Educación Superior que de una u otra forma se están encontrando soluciones y mejoras en los procesos educativos.

Agradecimiento especial a las autoridades de la Universidad Estatal de Santa Elena UPSE, por la apertura e invitación a participar en el II Simposio de “La Investigación Empresarial en las Ciencias Administrativas”.

Bibliografía.

[1] YARCE, J. (2013). Aprender a emprender. Recuperado el 10 de septiembre de 2015 de <http://www.degerencia.com/articulo/aprender-a-emprender>

[2] Revista Ekos (2015). Empresas y Negocios del Ecuador. P.73.

- [3] Congreso Iberoamericano de Educación, Buenos Aires 2009.
- [4] Global Entrepreneurship Monitor (GEM) Ecuador 2014, que presentó este 21 de mayo del 2015.
<http://www.revistalideres.ec/lideres/emprendimiento-ecuador-globalentrepreneurshipmonitor-informe.html>
- [5] PONTES, A. (2005). Aplicaciones de las nuevas tecnologías de la información en la educación científica.
- [6] DE LA MORA (2002). Software Educativo. Una Propuesta Innovadora.
<http://www.comunitania.com/numeros/numero11/eloy-casique-rojas-yocelyn-castro-software-educativo-historits-1-0-una-propuesta-innovadora-para-ensenar-y-aprender-la-historia-del-trabajo-social.pdf>
- [7] WOMPNER G., F.H.: "Educación superior para el emprendimiento" en Observatorio de la Economía Latinoamericana 91, enero 2008 Texto completo en: www.eumed.net/cursecon/ecolat/cl/g
- [8] REFAAT (2009), The Necessity of Engineering Entrepreneurship Education for Developing Economies, International Journal of Education and Information Technologies, Issue 2, Volume 3.
- [9] LASIO M., 2004, Programa de Desarrollo de Emprendedores de la ESPOL. XVI Congreso Latinoamericano sobre Espíritu Emprendedor, Cali-Colombia.