



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA  
DE MÉXICO**

---

---

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
SISTEMA EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

**SUA y ED**  
Filosofía Letras

**PROPUESTA DE MATERIAL DIDÁCTICO:  
WEBQUEST PARA INCENTIVAR LA CULTURA  
EMPREDEDORA DE LAS MUJERES**

**TESINA**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

**PRESENTA :**

**CRISTINA ZAVALA ROMERO**

**ASESORA:**

**MTRA. ADRIANA LORENA GONZÁLEZ BOSCO**



**UNAM-DGAPA PAPIME PE400318**

**Ciudad Universitaria, Ciudad de México 2018**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## **Agradecimientos**

Hoy después de varios años de haber ingresado a la universidad he logrado concluir este sueño, gracias a mis padres los cuales no están aquí para ver este logro pero, no dudo en lo orgullosos que estarían de esta meta cumplida.

Eli este logro es para ti para que veas que si te propones algo lo puedes conseguir no importan los obstáculos que se presenten en tu camino, te amo eres y serás mi motivación.

Agradezco a mis hermanos por su apoyo, gracias por el ánimo que me han dado y porque sé que siempre estarán conmigo cuando los necesite como lo han demostrado hasta ahora, los quiero.

Gracias a la familia Torres Ugalde por su apoyo incondicional, gracias por esa computadora que me acompañó en estos años de estudio y por su confianza en mí, son y serán una gran bendición en mi vida.

Gracias a mi asesora Lorena González Boscó quien con su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este trabajo, agradezco al programa Unamita ¡ciérrale a la brecha digital! por la oportunidad de aprender y enseñar a otros en el adecuado uso y aprovechamiento de Internet y por brindarme la oportunidad de realizar una intervención educativa con la finalidad de contribuir a cerrar la brecha digital.

Gracias a mi universidad por la formación recibida y a cada uno de mis profesores por contribuir en este proceso y en especial gracias a mis compañeros de la carrera; María de la Luz, Rosa María, Selene, Marilyn, Cesar, Miguel, Ángeles, Nancy, Elena, Edith, Ale, Cynthia, Elia gracias por su amistad y compañerismo aprendí mucho de ustedes.

Gracias Dios por estar conmigo como lo prometiste “cada día” gracias porque puedo sentir tu respaldo, sé que lo mejor está por venir y que en cada esfuerzo tú serás mi guía.

# Contenido

Introducción .....	5
<b>CAPÍTULO 1. El contexto de surgimiento de la propuesta .....</b>	<b>8</b>
<b>1.1 La brecha digital .....</b>	<b>8</b>
<b>1.2 La brecha digital en México .....</b>	<b>9</b>
<b>1.3 El Servicio Social Universitario .....</b>	<b>17</b>
<b>1.3.1 Principios del servicio social universitario .....</b>	<b>18</b>
<b>1.3.2 Servicio social universitario en México .....</b>	<b>19</b>
<b>1.4 Programa Unamita ¡ciérrale a la brecha digital! .....</b>	<b>23</b>
<b>1.4.1 Antecedentes .....</b>	<b>23</b>
<b>1.4.2 Bases del programa .....</b>	<b>25</b>
<b>1.4.3 Cómo funciona.....</b>	<b>25</b>
<b>1.4.4 Talleres que se imparten en el Programa Unamita ¡ciérrale a la brecha digital! .....</b>	<b>28</b>
<b>CAPITULO 2. <i>WebQuest</i> y cultura emprendedora. Las bases de la propuesta .....</b>	<b>31</b>
<b>2.1 Ciudadanía digital.....</b>	<b>31</b>
<b>2.2 La <i>WebQuest</i> .....</b>	<b>39</b>
<b>2.2.1 Tipos de <i>WebQuest</i> .....</b>	<b>44</b>
<b>2.2.2 Estructura del modelo <i>WebQuest</i>.....</b>	<b>45</b>
<b>2.2.3 Base pedagógica del <i>WebQuest</i>.....</b>	<b>47</b>
<b>2.3 Cultura emprendedora .....</b>	<b>50</b>
<b>2.3.1 Emprendimiento.....</b>	<b>52</b>
<b>2.3.2 Ser emprendedor.....</b>	<b>56</b>
<b>2.3.3 Componentes de la iniciativa emprendedora.....</b>	<b>56</b>
<b>2.3.3.1 Fuerzas internas para afianzar el emprendimiento .....</b>	<b>56</b>
<b>2.3.3.2. Fuerzas externas que inciden en las actitudes emprendedoras.....</b>	<b>58</b>
<b>2.4 La mujer en la sociedad .....</b>	<b>59</b>
<b>2.5 Mujer emprendedora.....</b>	<b>60</b>
<b>CAPÍTULO 3. Propuesta de <i>Webquest</i> para incentivar la cultura emprendedora de las mujeres.....</b>	<b>67</b>
<b>3.1 Su diseño .....</b>	<b>67</b>
<b>3.2 Guía hacia un emprendimiento.....</b>	<b>67</b>
<b>3.2.1 Autoconocimiento.....</b>	<b>67</b>

<b>3.2.2 La idea</b> .....	69
<b>3.2.3 Observación</b> .....	70
<b>3.3 Modelo de negocios <i>Canvas</i></b> .....	71
<b>3.4 <i>WebQuest</i>. Mujer Emprende: Realiza tu modelo de negocio</b> .....	77
Conclusiones. ....	86
Referencias. ....	88

## Introducción

Esta tesina es el resultado de mi formación como Tutor Tecnológico en el Programa de Servicio Social: Unamita ¡Ciérrale a la Brecha Digital! Auspiciado por la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, el cual actualmente lleva 3 generaciones formadas -yo pertencí a la primera- de esta experiencia se desprende este trabajo, que atiende, tanto a mi formación como Tutor como a la inquietud pedagógica de crear un recurso educativo que oriente a las mujeres en el emprendimiento de sus propios negocios, y su independencia económica.

Mujeres emprendedoras es un término que se ha escuchado cada vez más frecuente en los últimos años y no sólo porque las mujeres buscan independencia financiera sino porque ahora es necesario. Vivimos tiempos muy complicados económicamente hablando y en otros muchos sentidos. Desde hace tiempo se requiere que la mujer aporte dinero al gasto familiar, y al no saber qué hacer para generar ingresos le puede invadir un sentimiento de frustración y propiciar ambientes familiares tensos. Muchas mujeres cuentan con diferentes habilidades que pueden aprovechar para producir ingresos, pero no saben cómo, por lo que se requiere que realicen un reconocimiento de sus habilidades y las usen para emprender. De acuerdo con la ONU (2015) cuando una mujer se siente capaz y realizada transmite seguridad a su familia y es un factor que ayuda a formar niños y jóvenes seguros.

El objetivo de este trabajo es ayudar a las mujeres por medio de un material didáctico que las guíe en su idea de negocio o de servicio. Veremos que algunas mujeres que se animan a emprender no terminan su proyecto de una forma exitosa porque no cuentan con información suficiente sobre aspectos económicos, administrativos, etc. En este sentido, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son una excelente herramienta que nos ayuda a acercar información concreta y valiosa a este sector de la población.

La metodología para la realización de este trabajo fue de tipo proyectiva, la cual consiste en la elaboración de una propuesta como solución a una necesidad de tipo práctica ya sea de un grupo social o una institución en un área particular de conocimiento a partir de un diagnóstico de las necesidades del momento (Hurtado, 2008). Este tipo de investigación es útil para el

pedagogo que busca proporcionar lineamientos u orientaciones para la acción y es un elemento indispensable al cubrir nuevas necesidades de aprendizaje.

Debido a los avances tecnológicos se considera que el aprovechamiento y el uso responsable de las TIC brindan puntos de partida para resolver pendientes sociales (Unamita ¡ciérrale a la brecha digital!, 2011) es decir, estas tecnologías pueden ser un instrumento que ayude a resolver problemas de la vida cotidiana, la participación ciudadana y el desarrollo individual y colectivo, es utilizar las TIC como una herramienta que va más allá del entretenimiento y la socialización. Por tanto, el presente trabajo se compone de tres capítulos:

En el capítulo I se menciona qué es la brecha digital y los factores que la refuerzan, veremos que en México existe un considerable porcentaje de personas que no tienen acceso a la tecnología, por tal motivo es importante “tender puentes entre la tecnología y las personas” como lo apunta el propósito del programa *Unamita ¡ciérrale a la brecha digital!*, el cual se expone en este apartado.

Por medio de este programa se imparten los talleres: ¡Quiero usar internet y correo electrónico! ¡Quiero estudiar! ¡Quiero expresarme! ¡Quiero mi Blog! Conociendo mi ciudadanía digital y Me cuido en Internet. El material didáctico que se utiliza es la *WebQuest* por medio de la cual las personas desarrollan habilidades esenciales para saber utilizar apropiadamente la información que se les presenta y les permite comprender algún tema de su interés con recursos de Internet (Unamita ¡ciérrale a la brecha digital, 2011).

Además, conoceremos con qué finalidad fue creado el servicio social universitario y cómo se fue implementando a través de los años.

En el capítulo II se enlistan las características de una persona que forma parte de la ciudadanía digital, es importante conocer y aprovechar los recursos que brinda la web a nuestro favor. En este sentido, los emprendedores deben saber utilizarla para promocionarse, para vender y por consecuencia generar ganancias, teniendo en cuenta las normas de convivencia que plantea esta ciudadanía.

También se expone la *WebQuest* como material didáctico y la forma en que se encuentra estructurada, las consideraciones que se deben tomar en cuenta al elegir un tema de

aprendizaje utilizando este material didáctico y la forma correcta de evaluar los recursos que se encuentran en Internet.

En este mismo capítulo se describe qué es la cultura emprendedora y se desglosan algunos componentes que conforman la iniciativa emprendedora y cómo el contexto juega un papel muy importante al momento de emprender, de la misma forma veremos cuál ha sido el papel de la mujer en la sociedad y los retos a los que se ha enfrentado, así como lo que significa la reconquista de su propia vida es decir, no seguir patrones preestablecidos, realizar proyectos propios y hacerse responsable de sus propias decisiones.

En el capítulo III se orienta a las mujeres que deseen emprender con el objetivo de lograr un mejor resultado, se explica la importancia de realizar un autoconocimiento para saber con qué habilidades se tiene y algunas consideraciones a tomar en cuenta cuando se tiene una idea de negocio. Se expone qué es un modelo de negocio y su importancia así como los módulos que lo componen.

Finalmente, en este mismo capítulo se presenta la *WebQuest* Mujer Emprende donde las mujeres podrán realizar su modelo de negocio y emprender de una forma más segura o incluso decidir si realmente desean emprender un negocio o tal vez iniciar con un servicio que ellas hagan y luego agregar a más personas a su proyecto.



# **CAPÍTULO 1. El contexto de surgimiento de la propuesta**

## **1.1 La brecha digital**

A través de los años las desigualdades sociales han sido una constante en la vida del hombre; la falta de equidad en el acceso a la educación, la cultura y el bienestar han frenado el desarrollo de las sociedades, cuando el hombre incorpora nuevas ideas e instrumentos para mejorar el nivel de vida se aumentan más las divisiones porque no llegan por igual a todas las personas; con la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la sociedad se introduce una nueva *brecha* que viene a sumarse a las demás brechas sociales, económicas y políticas existentes en una sociedad, acentuando incluso más las diferencias, al respecto Rodríguez (2006) enfatiza que “El fenómeno de la brecha digital no se crea por sí mismo con el uso de las TIC, la sociedad ha tenido desde siempre diversos desajustes entre sus miembros” (Rodríguez, 2006, p.7).

De acuerdo con Rodríguez (2006) fue a principios de los años noventa cuando se comienza a hablar de brecha digital, ya que en esta década comienzan a ser populares las computadoras personales, las personas pueden acceder a la información debido al uso y desarrollo de las telecomunicaciones, sin embargo, el término de brecha digital surge propiamente con la popularización del Internet la cual se define como:

“...la separación que existe entre las personas (comunidades, estados, países...) que utilizan las nuevas tecnologías de la información como una parte rutinaria de su vida diaria y aquellas que no tienen acceso a las mismas y que, aunque las tengan, no saben cómo utilizarlas (Serrano y Martínez, 2003, p.8). La brecha digital se refiere a la brecha que existe entre individuos y sociedades que tienen recursos para participar en la era de la información y aquellos que carecen de ellos (Rodríguez, 2006, p.22).

El compromiso por cerrar la brecha digital depende de los gobiernos y de las personas. Por una parte, el gobierno debe ampliar la infraestructura en telecomunicaciones acercándola a la población en general e implementar proyectos cuyo propósito sea educar en el acceso a las TIC y por otro, las personas deben estar dispuestas a desarrollar capacidades que les ayuden a adentrarse en la tecnología buscando cursos, talleres, conferencias que les facilite acceder y aprovechar los beneficios de las TIC. Cuando las personas no logran brincar la brecha y

hacer uso de las tecnologías se están privando de las ventajas que su uso representa. Así, lo describe Rodríguez (2006) “...la brecha digital es la posibilidad de tener acceso a la información que permita a las personas mejorar su educación, capacitarse laboralmente y tomar decisiones oportunas y bien informadas” (Rodríguez, 2006, p.28)

Desafortunadamente existen entidades en nuestro país donde no solamente carecen de una red de infraestructura en telecomunicaciones sino de electricidad, teléfono, computadora e internet, componentes necesarios para acceder a las sociedades de la información y el conocimiento, es decir, a un espacio virtual donde se tiene acceso a una infinidad de información donde los miembros se comunican y se ayudan para hacer frente a los retos que presenta la sociedad actual.

Como vemos la brecha digital no sólo depende de la tecnología, sino que la falta de recursos económicos e infraestructura son variables que la refuerzan y acrecentan, de esta forma la brecha digital está compuesta por una desigualdad de oportunidades que limitan el acceso a la red y en consecuencia a la información y al conocimiento, no poder acceder a las tecnologías se convierte en un obstáculo para que las personas puedan vivir de forma productiva en un mundo donde las TIC cada vez son más indispensables.

## **1.2 La brecha digital en México**

En el caso de México en el año 2013, de acuerdo a las cifras que arrojó el Módulo sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información en los Hogares MODUTIH (2015) existían 9.5 millones de hogares mexicanos que contaban con conexión a Internet, lo cual equivalía a 30.7 por ciento del total de la población, lo que correspondía a una tercera parte.

Para el año 2014 hubo un avance considerable debido que, aproximadamente el 43.5 por ciento de la población declaró ser usuaria de los servicios que ofrece Internet (INEGI, 2014).

Para el año 2015 el INEGI inicia el levantamiento de datos exclusivamente para la generación de estadísticas sobre la situación de disponibilidad y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) con la realización de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y

Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH). En este año de acuerdo con los resultados de la encuesta 55.7 millones de personas contaban con una computadora y 62.4 millones utilizaron Internet.

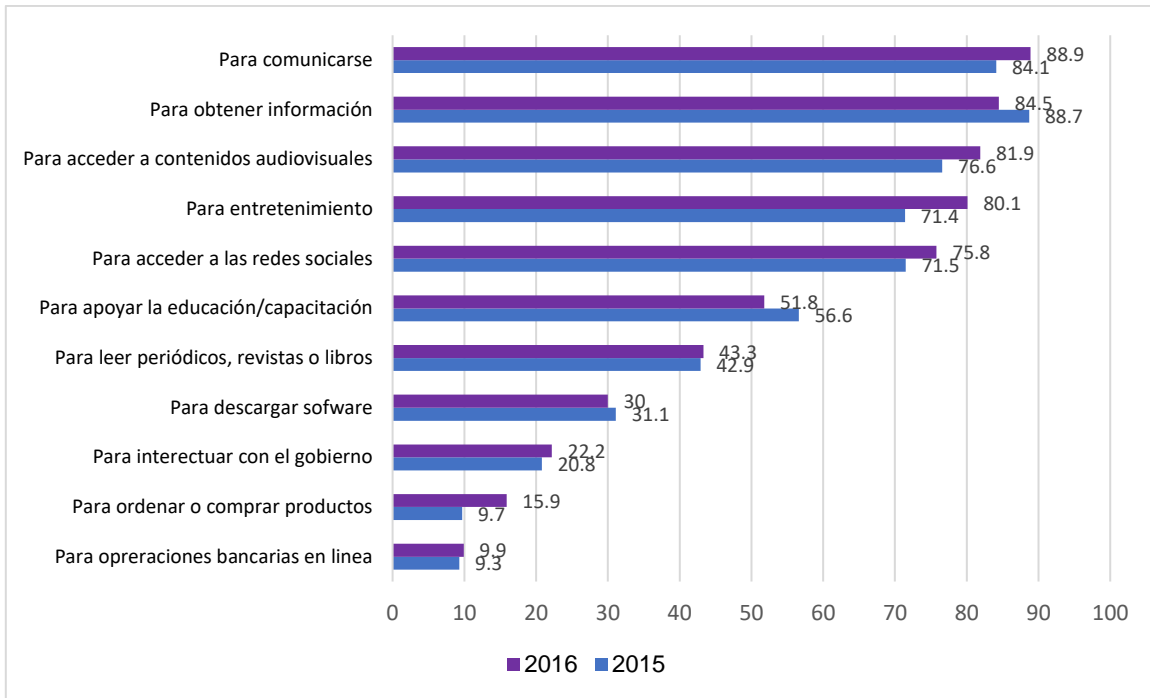
Por otro lado, según el resultado de la encuesta el 44.9 por ciento del total de los hogares del país estaban equipados con computadora representando un total de 14.7 millones de hogares equipados. Esta cifra expresa un incremento de 6.6 puntos porcentuales con respecto al año anterior, en dicho año se estimó un total de 62.4 millones de usuarios de Internet y estos ya representan más de la mitad de la población (57.4%).

Para el siguiente año la ENDUTIH (2016) destacó que 65.5 millones de personas de seis años o más utilizan Internet; es decir, 2.1 puntos porcentuales más que en 2015, en contraste el total de usuarios de computadora disminuyó 4.3 puntos porcentuales en el mismo periodo, sin embargo, un dato importante es en relación al número de usuarios de teléfonos inteligentes o *smartphones* el cual creció de 50.6 millones a 60.6 millones entre 2015 y 2016.

Los resultados por entidad federativa que arrojó la encuesta en relación a la penetración del internet refleja importantes diferencias en la disponibilidad de las TIC: la mitad de las entidades presentan un promedio por debajo del nacional, Oaxaca y Chiapas registran los valores más reducidos: 20.6 y 13.3 por ciento respectivamente; en contraste, sólo dos entidades presentan una proporción por encima del 70 por ciento: Sonora y Baja California Sur.

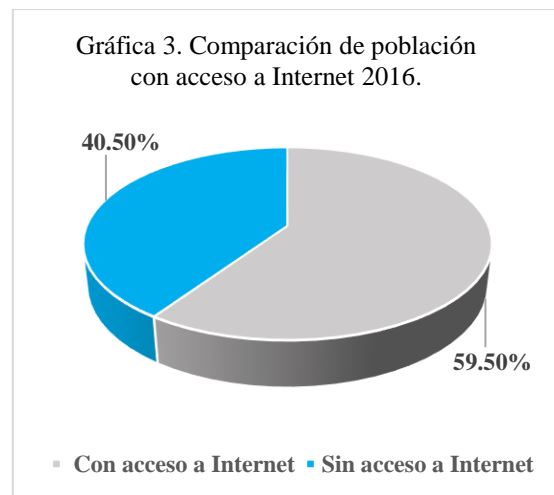
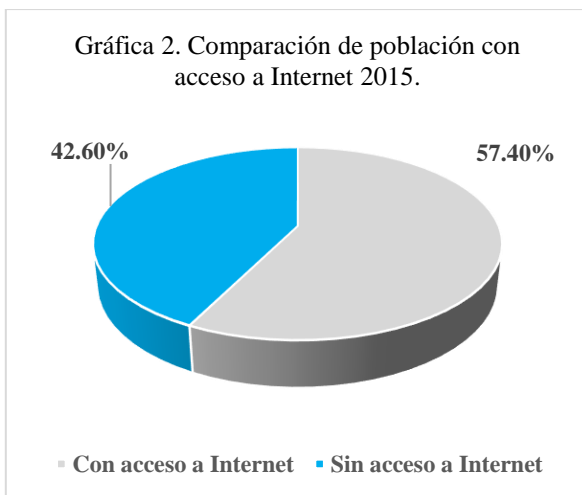
La siguiente grafica muestra las principales actividades que realizan los mexicanos en Internet: 88.9% de los mexicanos utiliza este medio para comunicarse, el 80.1% lo utiliza para entretenimiento, el 75.8% lo utiliza para acceder a las redes sociales, el comercio en línea que pasó del 9.7 al 15.9% es una actividad que creció significativamente en un año.

Grafica 1. Porcentaje de usuarios de Internet por tipo de uso, 2015-2016



Fuente: Datos tomados de *Encuesta Nacional sobre la Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2016*, por INEGI 2016. Recuperado el 25 de septiembre del 2017, de [http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/boletines/2017/especiales/especiales2017\\_03\\_02.pdf](http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/boletines/2017/especiales/especiales2017_03_02.pdf)

Se puede apreciar que cada vez son más los mexicanos que utilizan las TIC para realizar sus actividades diarias, sin embargo, de acuerdo a los datos arrojados por la encuesta falta mucho para lograr una cobertura total, en la siguiente gráfica se aprecia que en el año 2015 el 57.4 por ciento de la población contaba con acceso a Internet y para el año 2016 el 59.5 por ciento, lo que significa que en este año el 40.5 por ciento de la población aun no contaba con acceso a Internet.



Fuente: Datos tomados de *Encuesta Nacional sobre la Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares* (ENDUTIH) 2016, por INEGI 2016. Recuperado el 25 de septiembre del 2017, de [http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/boletines/2017/especiales/especiales2017\\_03\\_02.pdf](http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/boletines/2017/especiales/especiales2017_03_02.pdf)

Como podemos observar en las gráficas anteriores existe, una considerable brecha digital y muy lento su avance para cerrarla. Al respecto la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos OCDE (2003) enfatiza que el ingreso familiar y la educación son variables importantes que facilitan el acceso a las tecnologías de tal forma que a mayor ingreso familiar mayores oportunidades de acceso a las TIC.

La organización menciona que otras variables como el tamaño y tipo de familia, edad, género, raza, lengua y localización de la misma forma son un factor muy importante en el acceso de la tecnología.

La OCDE (2003) posiciona las políticas a nivel de gobierno que impactan en la reducción de la brecha digital de la siguiente forma:

“Infraestructura en redes

- Desarrollo de infraestructura
- Iniciativas regulatorias para aumentar la competencia en redes prestadoras de servicios.

Difusión a individuos y hogares

- Acceso en escuelas
- Acceso en otras instituciones públicas

Educación y capacitación

- Capacitación en escuelas
- Capacitación vocacional

Difusión a negocios

- Apoyo a capacitación en las Tecnologías de la Información (TI) a pequeños negocios
- Asistencia regional y áreas rurales

Proyectos gubernamentales

- Servicios gubernamentales en línea
- Los gobiernos como usuarios modelos de las TI”

(Serrano y Martínez, 2003, p.108-110)

Sin embargo, Rodríguez (2006) menciona que aun cuando las personas cuentan con estos servicios no quiere decir que tengan acceso a la tecnología y para entenderlo es importante colocarse en un contexto apropiado y cita a Cats y Rize quienes mencionan que "...si una persona con esfuerzo o sin él puede utilizar una computadora que esté conectada a la red y si es capaz de usar esa computadora para encontrar materiales, como por ejemplo una página web o comunicarse con otros (mediante el correo electrónico), entonces se puede decir que esa persona tiene acceso a Internet" (Rodríguez, 2006, p.217 ). Conocer qué es lo que está en la red, pero no tener la posibilidad de obtenerlo, o tener la tecnología, pero no el conocimiento de cómo usar la red no constituye acceso.

De la misma forma, Ballesteros (2002) expone que la brecha digital va más allá de tener un ordenador con acceso a Internet, y plantea la pregunta ¿Qué es más crítico, tener acceso a un ordenador en el hogar, o saber manejar un ordenador? -Menciona que no se trata sólo de que sea más o menos fácil el acceso a Internet y a la información que se encuentra ahí disponible. Se trata también de que existe demasiada información que es necesario saber seleccionar y localizar adecuadamente "...el verdadero reto no es la exclusión de la información, sino la exclusión por la información". (Ballesteros, 2002, p.72). El autor plantea que sólo los que puedan acceder a la información y aprovecharla adecuadamente se beneficiaran de estas herramientas.

La existencia de la brecha digital está directamente relacionada con cuatro elementos:

1. La disponibilidad de un ordenador, u otro elemento de *hardware* que permita al ciudadano conectarse a Internet.
2. La posibilidad de conectarse y poder acceder a la red, desde el hogar, el trabajo o la oficina.
3. El conocimiento de las herramientas básicas para poder acceder y "navegar" en la red.
4. La capacidad adecuada para poder hacer que la información accesible en la red pueda ser convertida en "conocimiento" por el usuario.

(Ballesteros, 2002, p.73)

De esta forma podemos visualizar que el problema de la brecha digital involucra no sólo las desigualdades que provoca el deficiente acceso a las tecnologías, más bien, el elemento crítico de la Brecha Digital se encuentra en la conexión a la red y su utilización.

Ballestero (2002) enfatiza que no se requiere sólo aumentar el número de computadoras por habitante o ampliar el tendido de las redes de telecomunicación permitiendo llegar a más poblaciones; es preciso que los usuarios cuenten con un mínimo de conocimientos de informática y que conozcan de la misma forma cómo buscar información en Internet, utilizando la red no sólo como herramienta de información o de ocio, sino también como herramienta de trabajo, o simplemente de búsqueda de informaciones útiles para su vida diaria.

El autor enfatiza que elemento crítico para superar la brecha digital es la formación, entendida como la transición de una actitud abierta a la innovación, al aprendizaje continuo y al uso racional de internet, es decir, ser capaces de convertir la abundancia de información en conocimiento.

Por su parte y con el objetivo de acercar las TIC a la población, el gobierno de México implementó a inicios del sexenio del presidente Enrique Peña Nieto (2012-2018) la Estrategia Digital Nacional la cual tiene un doble objetivo:

Por un lado, se plantea como meta que México alcance en el índice de digitalización, establecido en el Programa para un Gobierno Cercano y Moderno, el promedio de los países de la OCDE para el año 2018. Paralelamente se plantea que México alcance los indicadores del país líder de América Latina (actualmente, Chile) para el año 2018. Para lograr esta meta, se plantean cinco habilitadores clave que son las siguientes herramientas transversales: 1) Conectividad, 2) Inclusión y Habilidades Digitales, 3) Interoperabilidad, 4) Marco Jurídico 5) Datos Abiertos. (Estrategia Digital Nacional 2013-2018, p.9)

Esta estrategia se presentó el 25 de noviembre del 2013 con una proyección de 5 años. Para el año 2015 algunas de las acciones llevadas a cabo fueron las siguientes:

**-La transformación Gubernamental mediante las tecnologías de información y comunicación;** se acercó a la población servicios digitales por medio de los cuales los ciudadanos pueden realizar los trámites más demandados de una forma fácil y rápida desde el portal [www.gob.mx](http://www.gob.mx).

**-La convergencia de los sistemas y la portabilidad de coberturas en los servicios de salud del Sistema Nacional de Salud mediante la utilización de TIC;** tiene como objetivo

principal tener el control de los ciudadanos en todo el sector salud y el uso eficiente de la capacidad instalada en todas las instituciones sanitarias por medio del proyecto denominado "Plataforma Tecnológica para la Conformación del Sistema Nacional de Información Básica en Salud". En ese mismo año se publicaron en el Diario Oficial de la Federación los "Lineamientos de Operación del Certificado Electrónico de Nacimiento" (CEN), se expedirá mediante un sistema electrónico único y será a nivel nacional.

Así mismo, se lanzó el programa piloto Prospera Digital con el cual se tendrá comunicación con 5 mil beneficiarias embarazadas y por medio de la tecnología móvil recibirán mensajes SMS automatizados, focalizados y personalizados durante su gestación.

**- Propiciar la transformación del modelo educativo con herramientas tecnológicas;** "Prepa en Línea" es un ejemplo de estudios en línea que el sector educativo en coordinación con la SEP ha implementado y que brinda la flexibilidad de terminar el bachillerato en menos de tres años. Por otra parte, en educación superior, la Universidad Abierta y a Distancia tenía 89,190 inscritos en carreras para 2016. Por otro lado, el 23 de junio de 2015 se presentó el programa piloto MéxicoX, plataforma digital que contiene cursos en línea (MOOCs) impartidos por las instituciones educativas más importantes del país, para diciembre de 2015 se tenían concluidos 17 cursos con 115,154 alumnos inscritos en los mismos.

Además se implementaron plataformas digitales para difundir actividades culturales e información sobre el acontecer de la vida cultural artística.

**- Desarrollar la economía digital que impulse el mercado de TIC, el apoyo a actividades productivas y al capital humano;** tiene como finalidad apoyar el desarrollo del comercio electrónico dentro de los programas de emprendimiento, incluyen métodos y recomendaciones prácticas para las reformas administrativas y legales que promueven la competencia y amplían las oportunidades para pequeñas empresas en el sector tecnológico.

**-Establecer y operar los habilitadores de TIC para la conectividad y asequibilidad, inclusión digital e interoperabilidad;** se inauguró la Red Nacional de Centros Comunitarios de Capacitación y Educación Digital "Puntos de México Conectado". Cada punto cuenta con aulas y equipamiento para la capacitación en diferentes temas: mecánica, programación,



robótica, emprendimiento y el desarrollo de habilidades digitales. En marzo del 2015 se fundaron 32 centros de inclusión digital que impulsan a niños, jóvenes y adultos mayores a desarrollar sus capacidades por medio de Internet y las TIC.

(Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018, 2015)

Con la implementación de estas estrategias el gobierno busca impulsar nuestro país en temas no solamente de tecnología sino económicos, sociales, educativos etc., con el acceso y aprovechamiento de las TIC se busca impulsar el desarrollo del país porque el acceso a la información abre todas estas posibilidades "...la sociedad de la información es aquella que ocupa la información como motor de desarrollo" (Rodríguez, 2006, p.18).

Las TIC son cada vez más cercanas y se puede acceder a ellas con mayor facilidad, sin embargo, uno de los puntos más críticos de la conexión es su utilización, si bien la tecnología está a nuestro alcance saber utilizarla depende de nosotros, por ello, es importante romper con la separación que existe no sólo entre las personas que no tienen la tecnología sino entre las personas que saben utilizarla y las que no, y es aquí donde se encuentra un gran campo de estudio y de acción de los educadores.

Como sabemos la tecnología avanza rápido y se requieren de mayores esfuerzos para acercar la tecnología a la población, como ya vimos el gobierno está implementando la tecnología en sus programas y existe una gran cantidad de población de adultos y adultos mayores que les da miedo tan sólo prender una computadora, ahora es posible obtener una acta de nacimiento en módulos digitales ubicados en diferentes puntos de la ciudad y aun cuando vienen especificadas las instrucciones para su uso se puede percibir el miedo que tienen algunas personas para utilizarlo y terminan pidiendo ayuda, por lo cual es preciso una intervención educativa en temas de tecnología.

En esta misma línea, una forma de intervención es la creación de actividades que propicien un acercamiento con las tecnologías, el ejercicio del servicio social universitario brinda una oportunidad para que, por medio de actividades educativas se guíe a la población en el acceso a las TIC, esta es una actividad que todo profesionalista debe realizar pero es preciso contar con programas de servicio social universitario que contribuyan a cerrar la brecha digital y

guíen a la población en el uso responsable del Internet. En el siguiente apartado veremos cómo surge el servicio social universitario y cuál es su función en la sociedad.

### **1.3 El Servicio Social Universitario**

De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (1984) el servicio social universitario se refiere a aquellas actividades que el estudiante realiza en beneficio de la comunidad siendo éstas de igual forma parte de su formación profesional, enfatiza que el servicio social logra acercar a los alumnos a la actividad laboral pero también a las necesidades de la población teniendo de esta forma diferentes intencionalidades: unir la teoría con la práctica, se hace participar a estudiantes e instituciones de enseñanza superior en el progreso de la nación, ayuda a las poblaciones necesitadas, principalmente rurales y se propicia la relación educación-trabajo, etc.

La UNESCO (1984) reconoce la separación que ha existido entre la educación profesional y la realidad laboral a la cual se enfrentan los estudiantes, al respecto en la 38ª reunión de la Conferencia Internacional de Educación se hicieron recomendaciones donde se especifican los siguientes principios:

- La necesidad de una interacción eficaz y constante entre la educación y el trabajo productivo.
- Los esfuerzos en pro de esta interacción deberían concernir, de forma adecuada a todos los niveles y formas de la educación.
- Se debe crear, reforzar y fomentar esa interacción en diferentes niveles de la educación y participación en trabajos de aplicación real dentro y fuera de los establecimientos docentes. (UNESCO, 1984, p.2)

Se menciona que las comunidades y los sectores de producción comparten responsabilidad respecto a la educación estos deben también ser parte de este proceso de renovación educativa del que son igualmente beneficiarios. “No se trata únicamente de que la universidad y el sistema educativo salgan al encuentro del mundo del trabajo y de la comunidad, sino también de que ésta abandone su posición tradicional y salga al encuentro de la educación” (UNESCO, 1984, p.5)

Es preciso que se apoyen mutuamente y más ahora con el avance tan rápido de la tecnología se requiere de estudiantes actualizados; las industrias, sectores de producción, instituciones de gobierno etc., deben abrir espacios a estudiantes donde sean capacitados de tal forma que cuando egresen de la universidad estén a la altura de las necesidades.

### **1.3.1 Principios del servicio social universitario**

De acuerdo con la UNESCO (1984) es importante establecer los principios que deben servir de base a la creación de los programas de servicio social universitario. Para que el servicio social sea fructífero menciona ciertas condiciones y principios que se deben seguir:

- El trabajo realizado por los participantes deberá ser un "trabajo real" unido a las necesidades planteadas por la formación y no una simple condición para obtener un diploma.
- Es preciso que los estudiantes y los profesores comprendan los objetivos de las actividades realizadas, y que sean claras las finalidades y los resultados esperados.
- Es necesario prever para esos servicios una duración bastante larga, a fin de obtener algunos resultados tanto para los estudiantes como para la colectividad a la que aportan su concurso.
- La actividad no deberá considerarse como una experiencia exterior u ocasional a fin de encontrar una compensación a la falta de formación práctica, sino como un elemento regular y continuo, más aún, como parte integrante del proceso educativo.
- Se deberá inclinar a un desarrollo equilibrado de las aptitudes físicas y mentales, que redunde en provecho tanto del individuo como de la sociedad en general.
- Las actividades que impliquen interacción entre estudio, trabajo e investigación deberán considerarse como una estrategia general de educación permanente.
- Los esquemas y las actividades elaborados deberán corresponder de manera efectiva a los objetivos y fines educativos propuestos.
- La realización de esas actividades deberá tener en cuenta y garantizar un desarrollo armonioso de la personalidad, a fin de impedir que la especialización produzca un tipo de hombre incompleto.
- Los intereses de las comunidades regionales y nacionales deberán servir de base a la estrategia de la interacción y a la realización de las diferentes modalidades de los programas, así como a las distintas formas de cooperación entre el sector educativo y el productivo. (UNESCO, 1984, p.4)

De acuerdo a lo anterior se enfatiza que el servicio social debería ser parte del proceso educativo, y en su ejercicio debe contribuir positivamente al bienestar material y cultural de los jóvenes y al desarrollo socioeconómico y cultural de todas las sociedades, en particular de las menos desarrolladas.

Al realizar el servicio social el estudiante adquiere una percepción más clara de la realidad laboral y social, las actividades que realiza le permiten incluso ampliar sus perspectivas profesionales y esa debe ser la intención; acercarlos con la realidad, pero no debería ser hasta que concluyen su carrera sino debería ser una constante a lo largo de ella.

Cada país maneja tiempos y programas específicos de servicio social de acuerdo a sus necesidades, por ejemplo, se menciona que en los países industrializados el servicio social es con frecuencia un medio para vincular los conocimientos teóricos a la formación práctica, se considera que las actividades relativas a dicho servicio tienen una gran influencia en la calidad y eficacia de los estudios y de la escolaridad. Por otra parte, los países en desarrollo insisten especialmente en la función positiva que tienen dichas actividades para el servicio de la comunidad, buscan disminuir las diferencias existentes entre comunidades urbanas y rurales, las tareas confiadas a los estudiantes son muy variadas: eliminación del analfabetismo, alfabetización de adultos, divulgación de conocimientos agrícolas, otras actividades educativas no escolares, mejoramiento de carreteras, puentes y canales, construcción de viviendas, etc.

La UNESCO (1984) menciona que debe ser un instrumento de ejecución de la política nacional de cada país, y debe estar estrechamente ligada a su papel educativo. Incumbe a los poderes públicos -autoridades políticas y universitarias- decidir en qué medida y en qué forma es conveniente asegurar una acción en favor del servicio social universitario a nivel de la planificación de las políticas y de su ejecución.

### **1.3.2 Servicio social universitario en México**

En el caso de México, Justo Sierra en el año de 1909 sentó las bases de una educación con sentido humano dirigida hacia las necesidades sociales, debido a que décadas atrás la educación era más individualista y elitista; puntualizó que la educación superior tendría que ser en beneficio de la sociedad (Mendoza, 1992).

Posteriormente a raíz del movimiento armado del 1910-1917, y debido al proceso de transformación revolucionaria que el país vivía, se requería de estudiantes con formación

científica, humanística y con conocimiento de la sociedad dispuestos a participar en la transformación social.

Cuando Vasconcelos llega a ser rector de la Universidad Nacional en el año 1920 ve la necesidad de que los estudiantes salgan de sus aulas y trabajen por el pueblo; él apostó por una universidad que en su diario quehacer antepusiera el interés del servicio social a cualquier interés particular, en su administración se realizaron cruzadas de alfabetización, educación elemental, capacitación para la producción, etc. La sociedad requería de este servicio social por parte de los estudiantes y se tenía mucho territorio que abarcar (Mendoza, 1992).

Pero fue hasta el año 1929, con el movimiento estudiantil generado en la Universidad Nacional de México y que concluyó con la entrega de la autonomía a la Universidad cuando se propuso la instauración del servicio social en beneficio de la sociedad con carácter obligatorio bajo el siguiente término: “Será requisito indispensable para que los estudiantes al terminar su carrera puedan obtener el título profesional, que las actividades que desarrollen sean dentro de su especialización y con un carácter gratuito por determinado número de meses en favor de las clases productoras y de la nación” (Mendoza, 1992, p.13).

A pesar de que las bases ideológicas estaban dadas para la incorporación formal del servicio social se necesitaron varios años para su institucionalización. En el año de 1933 en el primer Congreso Nacional de Universitarios Mexicanos respecto a este tema se llegó a la conclusión de que todos los graduados deberían prestar servicio obligatorio retribuido durante un año por lo menos y dicho servicio tendría que ser considerado como necesario por la institución donde el estudiante se encuentra inscrito.

Sin embargo, dicha resolución no fue aceptada por todas las universidades y fue hasta la llegada del presidente Cárdenas que el servicio social fue cobrando vigencia y personalidad jurídica de tal forma que, para el año de 1936 se institucionalizó el servicio social en el área de salud.

De acuerdo con Mendoza (1992) en este año fue destacado el convenio suscrito entre el gobierno de Cárdenas, vía la Secretaría de Salubridad, y la Facultad de Medicina de la UNAM, por el cual se formó la primera brigada asistencial con 260 pasantes de medicina, su

labor sería ir a las zonas rurales, en los lugares donde no haya médicos, por un periodo de seis meses, e introducir conocimientos indispensables de la sanidad pública, enseñar nociones de higiene y recoger datos, hechos, estadísticas, sobre el género de vida de cada lugar.

A esta labor paulatinamente se fueron sumando otras universidades, sin embargo, fue hasta varias décadas después, a mediados de los sesentas, que el servicio social fue considerado como un importante quehacer universitario que puede incidir en las transformaciones sociales.

En los años siguientes se realizaron congresos donde participaban universidades de todo el país y se sentaban las bases con las que debía regirse el servicio social universitario.

De acuerdo con Mendoza (1992) en el caso de la UNAM se realizaron diferentes estrategias para optimizar el desarrollo del servicio social buscando de esta forma lograr el enriquecimiento de la formación profesional de los estudiantes participando en actividades de genuina repercusión social.

El 26 de septiembre de 1985 fue aprobado el Reglamento General del Servicio Social de la UNAM, donde se contemplan las diversas necesidades del servicio social y sobre todo se apega a los lineamientos constitucionales.

En este reglamento además de plantear cambios administrativos donde la tramitación tendría que ser más ágil debido a que era larga y tardada, se debía buscar que los programas atiendan las necesidades reales de la comunidad, y las actividades que realicen los estudiantes fueran enfocadas en relación a su perfil profesional, al respecto el Reglamento General del Servicio Social de la Universidad Autónoma de México establece en su párrafo III que las actividades temporales que realicen los estudiantes deben ser en relación a los conocimientos que hayan obtenido en su formación académica en beneficio o interés social (Reglamento General del Servicio Social de la Universidad Autónoma de México, 1985).

Como vemos el servicio social universitario tiene una doble intención; afianzar los conocimientos adquiridos en la formación académica y servir a la comunidad, sin embargo

en cuanto a la cuestión pedagógica el servicio social universitario propone una experiencia integradora de conocimientos que permite desarrollar diferentes capacidades:

*-Capacidad de resolución de problemas;* el servicio social es una actividad que pone en juego lo aprendido durante la carrera con las necesidades comunitarias a las que podría enfrentarse el estudiante y las cuales necesitan atención esto implicaría reflexionar e investigar en busca de alguna solución, comunicar ideas con otros colegas, cuestionarse, etc.

*-Capacidad de adaptación a nuevas situaciones;* el estudiante se confronta a contextos diversos en los cuales se requiere que intervenga, para lo cual debe tener la flexibilidad de adaptar los conocimientos adquiridos a las necesidades actuales.

*-Capacidad de seguir aprendiendo en contextos de cambio tecnológico y sociocultural acelerado y expansión permanente de conocimiento;* las TIC están produciendo una innovación y cambios constantes en la sociedad por ejemplo los recursos tecnológicos con los que se contaba al inicio de la carrera no son los mismos cuando se termina cada vez aparecen novedosos programas que facilitan el trabajo de diferentes profesiones por lo cual se requiere de una actualización permanente. (Sozzani, 2007, párr.4)

De tal forma que el servicio social universitario permite modificar formas de aprendizaje y propicia un ejercicio constante de reflexión. Al respecto, Cano (2004) afirma que la reflexión y la praxis deben estar integradas porque, de hecho, el conocimiento humano tiene estos dos componentes inseparables: la reflexión y la acción.

A lo largo de la carrera de pedagogía se ha enseñado la vida de diferentes pedagogos y la forma en que intervinieron educativamente en un tiempo y espacio determinado siendo un parteaguas en la historia de la educación de diferentes países, de esta forma la intervención de un pedagogo debe ser situada en relación a un tiempo y espacio determinado por ello la importancia de acercarnos a lo que está sucediendo en la sociedad, de acuerdo con las palabras de Guichot (2006) “...todo fenómeno educativo, toda teoría o idea sobre educación, se debe inscribir en el contexto de las condiciones sociales, políticas, económicas, culturales donde se gesta” (Guichot, 2006, p.13)

Es importante la interacción de los conocimientos aprendidos en la formación profesional y los conocimientos adquiridos en la práctica porque permite visualizar el campo de intervención educativa al cual se desee enfocar, este ejercicio ayuda a “repensar lo pensado” como diría el pedagogo Paulo Freire (1921-1997). Para el pedagogo la realización del servicio social universitario no debería ser sólo un requisito con el cual cumplir sino una oportunidad para aprender, para servir, para cuestionar y para intervenir.

Al respecto, el programa Unamita ¡ciérrale a la brecha digital! de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM realiza una intervención educativa con el propósito de cerrar la brecha digital, es un programa de servicio social donde se capacitan a alumnos que deseen realizar su servicio social universitario como tutores tecnológicos para efectuar una intervención educativa a personas de diferentes edades en temas de Alfabetización Digital y Ciudadanía Digital.

A continuación veremos de qué forma está constituido el programa Unamita ¡ciérrale la brecha digital! y cómo lleva a cabo su intervención educativa para cerrar la brecha digital.

## **1.4 Programa Unamita ¡ciérrale a la brecha digital!**

### **1.4.1 Antecedentes**

Al ver la necesidad de formar a las personas en el uso responsable de Internet este proyecto cobra vida en el año 2011, comienza como parte de la formación de jóvenes que pertenecían a la Asociación de Scouts de México A. C. (ASMAC) los cuales fueron capacitados como Tutores Tecnológicos con el objetivo de guiar a las personas en el uso responsable de la tecnología, a este proyecto se suman alumnos de la carrera de pedagogía y administración del Sistema de Educación Abierta y a Distancia de la UNAM.

Para llevar a cabo el proyecto se solicitó el apoyo del Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE) quien otorgo 75,000 pesos para el proyecto **Scout ¡Ciérrale a la brecha digital!**

El proyecto se dividió en dos etapas: en primer lugar se formarían a Tutores Tecnológicos con los conocimientos y habilidades necesarias para enseñar a las personas a utilizar las TIC de una forma responsable y la segunda etapa consistía en realizar trabajo comunitario



instruyendo a jóvenes entre los 14 y 29 años en el uso y consumo responsable del Internet (Unamita, ¡Ciérrale a la Brecha digital!, Antecedentes, 2011).

Para la realización de este proyecto se contó con la participación de “la Asociación de Scouts de México A.C (ASMAC), La Secretaría de Educación Pública, el Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE), MICROSOFT, CISCO Network Academy y Grupo Yeima” (Gonzáles, 2011, párr.1).



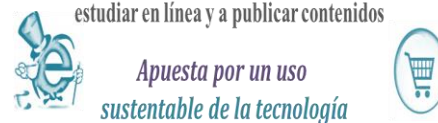
En el año 2012 se lleva a cabo la segunda etapa del proyecto por parte de alumnos de la Facultad de Filosofía y Letras, ellos obtienen nuevamente financiamiento del INJUVE para llevar a cabo el proyecto “**Unamita Digital**”. Los alumnos que participaron en esta segunda etapa además de ser formados como Tutores Tecnológicos también participaron en la elaboración de talleres, es decir, participaron en la realización de *WebQuest* (búsquedas en Internet) con temas relevantes sobre el uso responsable de Internet.

Se diseñaron cinco talleres; ventas, seguridad, ciudadanía digital, cómo estudiar en línea y publicar contenidos para el proyecto: *Cibercafés en el uso responsable de Internet*, en esta ocasión no había límite de edad, las personas seleccionaban el taller que deseaban realizar y los tutores estaban con ellas en todo momento, el resultado de este proyecto fue 213 talleres realizados (Unamita, ¡Ciérrale a la Brecha digital!, Antecedentes, 2011).

Los tutores eran los encargados de invitar a las personas a realizar los talleres así como llevar a cabo la gestión en los “cafés internet” donde se iban a impartir, la duración de los talleres fue de 2 horas y las personas que participaron sólo cubrieron el costo por utilizar la computadora.



Impartimos talleres sobre consumo responsable en Internet  
Aprende sobre ventas, seguridad, ciudadanía digital, cómo estudiar en línea y a publicar contenidos



Al ver la aceptación por parte de las personas y la necesidad de un proyecto más permanente que contribuya a cerrar la brecha digital surge bajo la dirección de profesores de las facultades de Filosofía y Letras, Ciencias Políticas y Sociales, Contaduría y Administración el programa de servicio social universitario **Unamita ¡ciérrale a la brecha digital!** dicho programa es parte del Departamento de Servicio Social de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM y en la actualidad cuenta con el apoyo del Proyecto PAPIME PE400318 para su realización. (Unamita, ¡Ciérrale a la Brecha digital! ¿Quiénes somos?, 2011)

### **1.4.2 Bases del programa**

Al ser un programa reconocido por la UNAM se basa en los principios y valores del servicio social universitario cubriendo tres ámbitos fundamentales:

*Formativo*; no sólo se refiere a poner en práctica los conocimientos adquiridos en las aulas sino también estar dispuesto a adquirir nuevos conocimientos y comprometerse trabajar en equipo, de esta forma se consolida la formación académica.

*Social*; Se busca poner al servicio de la comunidad los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos y tomar conciencia de la problemática nacional en especial en la población más necesitada.

*Retributivo*; su función es retribuir a la sociedad por la formación recibida en la universidad y al mismo tiempo se pone en práctica las competencias adquiridas durante la formación académica. (DGOSE, 2016)

Al ser la UNAM una universidad pública el alumno debe estar consciente de la participación de la sociedad en su formación académica, por ello, al elegir una actividad para realizar el servicio social universitario debe buscar aquellas actividades que realmente le permita retribuir a la sociedad con la cual se tiene un compromiso.

### **1.4.3 Cómo funciona**

El programa Unamita ¡ciérrale a la brecha digital! funciona mediante la formación de Tutores Tecnológicos los cuales tienen la misión de “...alfabetizar y orientar en ciudadanía y tecnologías digitales además de promover y facilitar el acceso y uso responsable de Internet” (Unamita ¡ciérrale a la brecha digital!, 2011). Haciendo uso de la infraestructura en

telecomunicación instalada en las escuelas, hogares, centros comunitarios, etc., los tutores orientan y facilitan el acceso al Internet.

Durante un periodo de 480 horas distribuidas en 9 meses los Tutores Tecnológicos son capacitados mediante un diplomado en línea donde aprenderá:

- Brecha y Ciudadanía Digital.
- Tecnología digital.
- Promoción, Alfabetización y tutoría digital.
- Investigación y bases de datos sobre brecha digital.
- Diseño y elaboración de materiales y recursos educativos.
- Intervenciones educativas como tutor digital.

(Unamita ¡ciérrale a la brecha digital!, Para participar hay que saber... 2011)

Para ser acreditado como Tutor Tecnológico el alumno deberá haber cumplido con las actividades en línea de lo contrario no podrá continuar en el programa debido a que estas actividades le permitirá desarrollar diferentes capacidades que le ayudaran a cumplir con el objetivo de ser puentes entre la tecnología y las personas que carecen de conocimientos para acceder a ella. Algunas capacidades que desarrolla son:

- La habilidad para buscar, evaluar, analizar y presentar la información que brinda el internet,
- Saber utilizar el Internet como un medio de comunicación eficaz.
- Identificar otros usos de Internet para encontrar oportunidades de crecimiento y desarrollo individual y colectivo.
- Adquiere conocimientos generales sobre derecho informático.

(Unamita ¡ciérrale a la brecha digital!, 2011)

En el curso de Tutor Tecnológico se inicia conociendo las partes de una computadora y su función, así como la forma de transmitir esta información a personas que nunca se han sentado frente a una computadora y tengan temor de usarla, se aprende a buscar información y a respetar las normas de comportamiento en la red, para la implementación de los talleres los tutores deben realizar gestiones en: cafés internet, escuelas, casas particulares, etc., donde les permitan impartirlos. Esta actividad permite a los tutores desarrollar habilidades sociales necesarias en su formación profesional.

El sistema de SUAyED cuenta con alumnos que ya son profesionistas y saben utilizar las TIC pero también una importante cantidad de alumnos ingresan a las aulas universitarias después de varios años sin estudiar y no cuentan con las competencias necesarias en el tema de tecnología, para ellos este programa representa no sólo la oportunidad de cumplir con el requisito del servicio social universitario sino, además, brinda la oportunidad de formarse y formar a otros en el adecuado uso y aprovechamiento del Internet.

Para poder participar en este programa de servicio social universitario se debe haber cubierto el 70% de créditos de la carrera. Una vez que el alumno es aceptado la forma de trabajo es la siguiente:

1. El alumno deberá tomar un curso en línea de 120 hrs. donde se forma como Tutor Tecnológico, y es avalado por la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, a través del Departamento de Servicio Social.
2. Acreditado el curso, el alumno realizara una investigación de campo con el propósito de identificar necesidades educativas y de acceso a las TIC, así como visualizar posibles lugares donde se puedan impartir los talleres del programa Unamita ¡ciérrale a la brecha digital!
3. El alumno comenzara a realizar la gestión para la impartición de los talleres en los lugares donde ha identificado la necesidad de estos conocimientos, los talleres pueden ser impartidos en los hogares, escuelas, cibercafés, espacios comunitarios, etc., el requisito es contar con una computadora y tener acceso a Internet.
4. Al finalizar los alumnos deben entregar un informe sobre las actividades realizadas y el Programa a través del Departamento de Servicio Social de la Facultad de Filosofía y Letras, les libera el Servicio.
5. Todo material y recurso educativo diseñado y elaborado, será realizado y difundido con el apoyo del Proyecto UNAM-DGAPA PAPIME PE400318.
6. Al participar en este programa los estudiantes interactúan con la población y ven de cerca necesidades educativas por tal motivo dota a los estudiantes con información necesaria para realizar si así lo desean un informe de servicio social, tesis o tesina.

(Unamita ¡ciérrale a la brecha digital! ¿Qué hacemos?, 2011)

Además, los materiales y recursos educativos diseñados por los alumnos serán en relación a su carrera es decir, los alumnos de pedagogía y trabajo social su trabajo será enfocado al diagnóstico de la necesidades educativas y sociales así como al desarrollo de proyectos de intervención, por su parte, los alumnos de Ciencias de la comunicación y Diseño y comunicación Visual elaboraran proyectos enfocados al consumo responsable de internet

mediante estrategias de comunicación en redes sociales. Cada alumno se enfocará en producir contenidos de acuerdo a su perfil.

Las carreras que participan en este programa son: Ciencias de la comunicación y Diseño y comunicación Visual, Bibliotecología, Literatura Dramática y Teatro, Pedagogía y Trabajo Social. (Unamita ¡ciérrale a la brecha digital!, Para participar hay que saber... 2011)

El trabajo de campo es la actividad que mejor acerca a los estudiantes a la realidad educativa de la población, es aquí donde surgen los temas de tesis o las tesinas con propuestas educativas que ayuden a mejorar la condición educativa de la población en general, en este caso en los temas de conocimiento y uso de la tecnología.

#### **1.4.4 Talleres que se imparten en el Programa Unamita ¡ciérrale a la brecha digital!**

Son cinco talleres que se imparten con recursos basados en la web:

##### **¡Quiero usar Internet y Correo Electrónico!**

- Dirigido a personas que por primera vez van a utilizar el Internet, en el que conocerán cómo funciona Internet, encontrarán un curso básico en línea que les guiará a navegar por Internet y aprenderán a crear su cuenta de correo electrónico.

##### **¡Quiero estudiar!**

- Este taller muestra un panorama general de las posibilidades que existen para estudiar en línea, encontrarán temas como: capacitación para el trabajo, información para hacer el bachillerato y la licenciatura en línea, de la misma forma si se desea estudiar un idioma encontrarán diferentes alternativas, así como diferentes cursos de diversos temas, todos éstos en línea.

##### **¡Quiero expresarme, quiero mi Blog!**

- Este taller está dirigido a personas que les gusta escribir y quieren contar con un espacio en Internet, aprenden a crear un Blog, pero también conocen las reglas para expresarse en Internet; así como la responsabilidad de publicar contenidos en este medio.

## **Conociendo mi Ciudadanía Digital**

- Este taller muestra lo que es una ciudadanía digital, si usamos la red para el beneficio colectivo, ampliamos su sentido y utilidad; para ello tenemos que actuar como ciudadanos digitales.

## **Me cuido en Internet**

- Este taller permite reflexionar sobre la forma en que se conduce por internet; tiene la intención de concientizar a las personas sobre el uso responsable del Internet y la importancia de cuidar lo que publicamos.

(Unamita ¡ciérrale a la brecha digital, Talleres, 2011)

Los tutores tecnológicos guían a las personas durante la realización de los talleres, cada tutor debe impartir como mínimo 5 talleres y realizar ellos mismos la gestión para su impartición ya sea en hogares particulares, centros comunitarios, escuelas y en cafés internet.

Los talleres se llevan a cabo por medio del material didáctico *WebQuest* lo cual permite que las personas que realicen los talleres no sólo se informen, sino que tengan una mayor reflexión al tener que realizar una actividad sobre el tema elegido.

En este sentido, las *WebQuest* se diseñan para optimizar el trabajo de los estudiantes/usuarios centrándolos en el procesamiento de la información en lugar de que se enfoquen en su búsqueda. Se les proporciona una tarea bien definida, así como los recursos y las indicaciones que les permitan realizarla.

La finalidad como Tutores Tecnológicos es guiar a las personas a acceder a la información que se encuentra en Internet y acompañarlos en este aprendizaje, así como impulsarlos a formar parte de la ciudadanía digital y aprovechar sus beneficios.

El programa de servicio social universitario “Unamita ¡ciérrale a la brecha digital!” permite un acercamiento con las personas y con sus necesidades educativas en este sentido no sólo

se cumple con un requisito para titulación, sino que se realiza un servicio comunitario relacionado al mismo tiempo con nuestra profesión.

En lo personal la realización del servicio social universitario en el programa “Unamita ¡ciérrale a la brecha digital! siendo parte de la primera generación auspiciada por la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, me dejó un gran aprendizaje, porque no sólo se aprende de la labor educativa que se lleva a cabo sino de los compañeros y profesores, realizar la gestión para la impartición de los talleres representa un gran reto porque a pesar que la tecnología se encuentra en todas partes, todavía hay personas que se resisten a utilizarla sobre todo los adultos y adultos mayores quienes accedían a realizar los talleres un tanto dudosos sin embargo adquirirían confianza durante su realización, aun los jóvenes con el taller “Me cuido en Internet” los hacia reflexionar y al terminar comentábamos el tema.

El ser parte de este programa me permitió acercarme a personas que desconocían el uso de las TIC de tal forma que el tema de la presente tesina surgió de esta interacción, existe una gran necesidad de formación en las personas muchas veces sólo se requiere un impulso para comenzar a avanzar o para seguir avanzando, siempre habrá una necesidad de aprendizaje sabemos que el hecho de ser pedagogos no significa tener todo el conocimiento pero sí tener la iniciativa de buscar la información necesaria y precisa para una necesidad específica, y en este ejercicio académico (servicio social) me ha permitido identificar una necesidad (falta de conocimiento de las TIC y su utilidad en la vida actual) y ha sido mi compromiso buscar la información necesaria y acercarla en este caso a las mujeres.

## **CAPITULO 2. *WebQuest* y cultura emprendedora. Las bases de la propuesta**

### **2.1 Ciudadanía digital**

El surgimiento de las TIC ha cambiado la forma en que las personas se relacionan, cada vez son más los usuarios que se suman al uso de las tecnologías e inician su incursión en la *ciudadanía digital*. Para comprender este término es importante definir lo que es un ciudadano; de acuerdo con la Real Academia Española (2008) *ciudadano* significa: “persona considerada como miembro activo de un Estado, titular de derechos políticos y sometido a sus leyes”. En este sentido, es aquella persona que se hace miembro de una sociedad y se comporta de acuerdo a sus normas.

Por otro lado, de acuerdo con la misma fuente *ciudadanía* significa: comportamiento propio de un buen ciudadano, lo que incluye el ejercicio de los derechos y los deberes impuestos por una determinada sociedad.

Un ciudadano forma parte de una comunidad y por tal motivo comparte valores y adquiere derechos y obligaciones tanto en lo individual como en colectivo.

De acuerdo con Robles (2009) el ejercicio de ciudadanía tiene tres dimensiones:

- 1) La civil; se entiende como la igualdad de los derechos de los ciudadanos ante la ley.
- 2) La política; consiste en la igualdad de derecho a participar en el ejercicio de poder político.
- 3) La social; se refiere a que todos los individuos deben tener derechos sociales, que van desde un nivel mínimo de bienestar hasta seguridad económica.

(Robles, 2009, p.15)

En la actualidad Internet ha venido a ser un espacio virtual de encuentro donde las personas comparten e interactúan y hacen comunidad, en este espacio también se establecen normas, obligaciones y derechos que sus miembros deben seguir como en cualquier comunidad.

De acuerdo con Robles (2009), Internet no modifica la forma en que los ciudadanos se relacionan, sino que, más bien, aumenta las posibilidades de comunicación entre ellos, una dimensión que abarca la ciudadanía digital es la *identidad* que supone la pertenencia a un



grupo con historia e intereses compartidos, de esta forma, las personas se van integrando a grupos con los cuales se sienten identificados.

“...el principal uso social de internet es un reforzamiento de las relaciones de amistad, familiares, de solidaridad y participativas que los individuos ya realizaban con anterioridad [...] por ejemplo las personas que utilizan internet para realizar actividades políticas también realizan actividades políticas fuera de línea” (Robles, 2009, p. 28).

En este sentido, las redes sociales han sido una plataforma de denuncia que aumentan las posibilidades de presión política. Cuando personas se unen por medio de un grupo virtual con respecto a un tema específico es posible expresar ideas, plantear soluciones, realizar demandas, hacer frente a los embates de los medios oficiales e incluso propiciar dinámicas de movilización ejerciendo sus derechos políticos.

De esta forma, de acuerdo con Natal et. al. (2014) el término ciudadanía digital se asocia a la forma en la que los ciudadanos se relacionan entre ellos reflexionando, participando y discutiendo sobre su papel como ciudadanos en el mundo contemporáneo, esta interacción está relacionada en un compromiso social dentro y fuera de la red, y tiene que ver también con la forma en que se expresan y son tolerantes con las opiniones de otros.

Para hacer un uso correcto de los recursos que proporciona Internet e interactuar de forma adecuada con otros usuarios, se han establecido nueve normas de comportamiento que se deben tener en cuenta al navegar por la red las cuales se describen a continuación:

1. Netiqueta: (etiqueta) estándares de conducta o manera de proceder con medios electrónicos.
2. Comunicación: intercambio electrónico de información.
3. Educación: el proceso de enseñar y aprender sobre tecnología y su utilización.
4. Acceso: participación electrónica plena en la sociedad.
5. Comercio: compraventa electrónica de bienes y servicios.
6. Responsabilidad: responsabilidad por hechos y acciones en los medios electrónicos.
7. Derechos: las libertades que tienen todas las personas en el mundo digital.
8. Ergonomía: bienestar físico en el mundo tecnológico digital.
9. Riesgo: (autoprotección): precauciones para garantizar la seguridad en los medios electrónicos.

(En Eduteka, 2014, párr. 8)

Profundizando en los conceptos:

**Netiqueta;** al igual que en una comunidad hay reglas a las cuales debemos sujetarnos, en Internet existen normas de comportamiento que los usuarios deberían tener en cuenta al hacer uso de la tecnología a continuación se mencionan algunas:

-Recordar lo humano: No hagas a otros lo que no quieres que te hagan a ti, cuando se está en una interacción ya sea en un chat o comentando en un grupo de Facebook por ejemplo piense si ese comentario que está escribiendo también lo diría en persona tal vez al pensar en ello podría modificar la forma en que se está expresando.

-Siga en la red los mismos estándares de comportamiento que utiliza en la vida real: El manejo de la ética es importante también en el ciberespacio de tal forma que si se duda sobre la utilización de los recursos que la red proporciona un buen consejo es consultar el código de conducta que sigue en la vida real.

-Conozca el lugar de ciberespacio donde se encuentra: La netiqueta es distinta en diferentes sitios web cuando se navega por primera vez en un lugar antes de participar un buen consejo es observar, poner atención de cómo interactúan las personas, leer comentarios anteriores para posteriormente interactuar si así se desea.

-Ponga de su parte, véase muy bien en línea: Es importante la forma en que el cibernauta se expresa eso involucra la calidad de la escritura y la redacción, se debe poner atención al contenido de lo que se escribe no utilizar palabras incendiarias y al contrario se debe procurar ser agradable y educado al momento de escribir.

-Comparta el conocimiento de los expertos: Se puede publicar un listado de recursos sobre algún tema e ir sumando conocimientos, la web es una excelente plataforma donde los expertos comparten sus conocimientos con el mundo y se puede aprender mucho de ellos.

-Respetar la privacidad de los demás: No es correcto estar hurgando en la vida de los demás en lo que hacen y publican, el no respetar la privacidad de los demás es falta de Netiqueta

pero también se ponen en riesgo las relaciones personales e incluso puede ser perjudicial pues si es sorprendido quedara en una mala posición.

-No abusar de las ventajas que se pueda tener: Existen expertos en administrar toda clase de sistemas, saber más que otros no otorga el derecho de aprovecharse de los demás. Por ejemplo: los administradores de sistemas no deben leer el correo de otros.

-Excuse los errores de otros: En estas situaciones se debe pensar dos veces antes de reaccionar, cuántas veces se ha causado polémica e insultos por un error ortográfico, cuando se realizan preguntas que se consideran tontas o se escriben respuestas largas sin sentido, si se desea corregir es mejor hacerlo amablemente y en privado, se debe recordar que las comunicaciones llamando la atención de una forma arrogante sobre faltas de “Netiqueta” son producto de una pobre “Netiqueta” (Shea, 2002)

**Comunicación;** gracias a la web se tiene acceso a distintos medios de comunicación *online* esta comunicación inició con el correo electrónico. En la actualidad se utiliza la mensajería instantánea, por ejemplo *WhatsApp* y *Facebook* son plataformas donde las personas se pueden comunicar en tiempo real.

**Educación;** hace referencia a la importancia de saber usar los distintos dispositivos digitales, desde aprender a mandar un correo electrónico, buscar información en la web hasta crear un blog por ejemplo. El conocimiento de las TIC es indispensable debido que tanto escuelas como instituciones se están digitalizando ya sea para hacer un trámite o para realizar cursos en línea entre muchas otras cosas.

**Acceso;** tener una computadora o celular e Internet son requisitos indispensables para tener acceso a una infinidad de servicios que se encuentran en la web estos los pueden aprovechar desde los pequeños con juegos educativos como *pipoclub.com*, si se desea aprender otro idioma se encuentran paginas como *Duolingo.com*, una gran variedad de recetas se encuentran en *You Tube*, personas que buscan capacitarse en alguna profesión lo pueden hacer en *capacitateparaeempleo.org* por mencionar algunos ejemplos de tal forma que tener acceso a Internet abre posibilidades para conocer, capacitarse, socializar etc.

**Comercio;** el comercio electrónico es intercambiar información comercial ya sea de algún producto o servicio en línea, esta información comercial que se lleva a cabo sirve también para ampliar la visión de personas que deseen realizar alguna actividad económica.

Es importante que las actividades económicas que se realizan en internet ya sea comprar, vender, hacer alguna transacción en línea, invertir en alguna institución e incluso recibir un préstamo bancario se haga con conocimiento claro de lo que se va a efectuar.

**Responsabilidad;** tiene que ver con la ética con la cual se usa Internet, como sabemos millones de usuarios tienen acceso a la red y muchas personas navegan de forma incógnita para realizar diferentes acciones ilegales como robo de identidad o creación de virus, también se presta para usar información que se encuentra en la web sin mencionar la fuente y últimamente se ha visto el ciberacoso padecido por muchos. Es importante entender que las personas son responsables de las acciones que realiza en Internet y de sus consecuencias.

**Derechos;** todo ciudadano tiene el derecho de utilizar los recursos que se encuentran en la web, pero así mismo es responsable de las acciones que realiza en esta, de acuerdo con Warkentin (2003) los internautas tienen:

- Derecho a la libre expresión
- Derecho a la privacidad en línea
- Derecho al acceso al ciberespacio (acceso al internet) independientemente de los niveles de ingreso, la ubicación geográfica o las discapacidades de los usuarios.
- Derecho a asociarse en comunidades en línea (conocidas también como comunidades virtuales). (Warkentin, 2003, p.74)

**Ergonomía;** no se deben ignorar las repercusiones físicas al utilizar los dispositivos móviles por largos periodos de tiempo; problemas en los ojos, artritis, dolores de espalda y varices derivadas de estar mucho tiempo sentado son algunas consecuencias físicas, es importante contar con accesorios que ayuden a prevenir esta situación así como pararse e interrumpir cada determinado tiempo y hacer ejercicios de estiramiento, contar con un protector de pantalla para proteger la vista, tener una adecuada postura cuando se trabaje con la computadora etc.

La ergonomía es el uso adecuado de los dispositivos digitales disminuyendo en lo más posible sus repercusiones en nuestra salud, así como tomar medidas para no crearse una adicción, recordemos por ejemplo que el uso constante del celular puede tener consecuencias graves incluso fatales.

**Riesgo;** los usuarios deben tomar las medidas necesarias para poder moverse por la red con tranquilidad, gran parte del problema de la inseguridad en la web lo genera el propio usuario al colocar información personal en sitios que desconoce y que también pueden dar entrada a virus. Por otro lado, las redes sociales tienen perfiles que son falsos por lo cual se debe tener cuidado con los datos personales proporcionados en estas redes.

Para hacer un uso adecuado de la tecnología es importante tener presente las normas de comportamiento anteriormente descritas. Un ciudadano digital es aquel que no solamente tiene acceso a la red y cuenta con habilidades para su uso sino también debe tener presente estas normas de comportamiento al navegar por la red.

En la actualidad las TIC ofrecen una amplia gama de servicios; pueden ser un instrumento para estudiar en línea, para realizar actividades económicas o ser un medio por el cual las personas puedan desarrollarse laboralmente. En este sentido, en los últimos años las TIC han venido a ser un instrumento de trabajo para muchas personas, debido a que ahora las tecnologías son indispensables para la mayoría de trabajos, de esta forma cuando una persona desea emprender un negocio las TIC apoyan esta posibilidad.

Hemos visto las normas de comportamiento que conciernen al uso de las tecnologías y para el tema que nos ocupa *incentivar la cultura emprendedora de las mujeres* profundizaremos un poco en los temas de economía y educación. Una de las brechas que limitan el uso de las tecnologías de acuerdo con Robles (2009) es la percepción de su utilidad, en la actualidad aún son pocas las personas que usan este medio para comprar o vender por internet, en la medida que las personas adquieran conciencia de la utilidad de Internet comenzarán a aprovechar los recursos disponibles que se encuentran en la red, para esto es importante ayudarles a adentrarse en el mundo de la web es importante formarlos, guiarlos, despertar interés, mostrarles ejemplos de personas que la utilizan, etc.

En el caso del comercio digital es importante entender que gran parte de la economía del mercado se lleva a cabo de forma electrónica, por ello la insistencia de conocer más sobre este tema, se debe estar consciente de los riesgos asociados a esta actividad, pero no de tal forma para no hacerlo, muchas veces las personas no se aventuran a realizar alguna transacción en línea por el temor a ser estafados, pero esto también puede suceder cuando se acude personalmente a realizar un trámite financiero, se debe ser cuidadosos con las actividades que se realizan, ya sea en línea o personalmente. La web acerca a miles de personas con intereses afines que desean vender y a su vez comprar un producto y representa en la actualidad un medio de encuentro que además ayuda a ampliar la visión sobre alguna actividad económica que se desee realizar.

Por su parte, el Gobierno de México busca potenciar el desarrollo del comercio electrónico al establecer los siguientes puntos en el programa de Estrategia Digital 2013-2018:

- Promover el uso de Internet para hacer compras en línea y mediante teléfonos móviles.
- Incrementar el acceso a apoyos y servicios financieros para ampliar las posibilidades de pago por Internet.
- Promover la confianza de la población en el comercio electrónico.
- Generar un marco regulatorio claro, flexible e incluyente para emprendedores, distribuidores al menudeo y bancos.
- Impulsar la inversión y el financiamiento en el comercio electrónico.

(Estrategia Digital 2013-2018, p.21)

Como vemos, el gobierno tiene la visión de impulsar el uso de la tecnología en las transacciones financieras a todos los sectores de la población, aún en los sectores más pobres el gobierno otorga ayuda por medio de tarjetas electrónicas. Por otro lado, si bien es cierto que realizar una actividad económica por Internet tiene sus ventajas como; no estar cargando efectivo, evita el traslado a una sucursal bancaria, no hacer filas, ahorrar tiempo etc., es importante que se tenga un conocimiento claro de lo que se va a llevar a cabo para evitar algún fraude.

En el tema de educación se encuentra la alfabetización digital, la cual es indispensable para el uso y aprovechamiento de las TIC. En el caso de las personas adultas esto podría representar un gran reto.

De acuerdo con Paz (s. f.) la alfabetización digital para adultos puede dividirse en dos grupos; aquellos que por su formación profesional requieren actualizarse constantemente en las nuevas tecnologías y el segundo grupo, a quienes no se debería dejar al margen de esta sociedad informatizada; personas de la tercera edad, jubilados, las amas de casa, o cualquiera que no tenga acceso a esta formación en un centro de trabajo.

En este sentido, el educador pertenece al primer grupo y debe buscar las mejores estrategias digitales para acercar al segundo grupo a la tecnología, cuando un adulto se acerca y busca formación en TIC lo hace en muchas ocasiones por que ha percibido que estas han inundado la sociedad actual y es consciente que su desconocimiento representaría un freno en su vida. “...la motivación de un adulto para adentrarse en el conocimiento de la tecnología se debe a varias necesidades: de trabajo, de conocimiento, de orientación y adecuación a los cambios sociales, de autoestima, de aprendizajes de habilidades específicas, etc. [...] en muchas ocasiones los adultos se aproximan a las TIC con dudas sobre sus posibilidades de lograrlo” (Castañer, s.f. p. 4).

Como pedagogos debemos estar conscientes de este sentir en los adultos por lo cual se puede comenzar con pequeños proyectos vinculados a la vida cotidiana por ejemplo enseñarles a escribir una carta en un procesador de textos y mandarla por correo electrónico, buscar información de un tema de su interés, encontrar una dirección, realizar algún trámite en línea, etc., evitando en lo posible el lenguaje técnico de tal forma que sea más fácil su comprensión y adquieran confianza para utilizar las TIC.

De acuerdo con la UNESCO (2008) las habilidades digitales son una parte integral de las competencias para la vida y las personas deben estar actualizándose permanentemente. De esta forma, uno de los grandes retos de la educación actual es preparar a las personas para ser capaces plenamente de participar en principio en una sociedad de la información y posteriormente en la del conocimiento. Es decir, preparar personas capaces de asimilar y analizar la información que se encuentra en la web para convertirla posteriormente en conocimiento que les ayude a lograr un bienestar no sólo individual sino colectivo.

Como sabemos uno de los grandes retos de la educación actual es preparar a las personas para ser capaces de participar en una sociedad del conocimiento sin embargo, al formar adultos que no han tenido un acercamiento con las TIC es necesario implementar proyectos no necesariamente ambiciosos, pero si precisos y con objetivos claros que al mismo tiempo brinde confianza a las personas que por primera vez se aventuran a utilizar la tecnología.

Dentro de la web se encuentran diferentes recursos que los educadores pueden utilizar para realizar su intervención educativa en este sector de la población. Un material didáctico que se encuentra en la web ideal para este propósito son las *WebQuest* las cuales cubren dos objetivos a la vez, por un lado, conecta a las personas con las TIC y al mismo tiempo aprenden sobre un tema de su interés de una forma sencilla. A continuación conoceremos como funcionan.

## **2.2 La *WebQuest***

La *WebQuest* es un material didáctico que se puede utilizar en todos los niveles y para todas las materias, además de acuerdo con Nuñez, Reguera y Okulik (2011) en su estructura presenta un protocolo propio en el que la guía didáctica representa un componente fundamental ya que en ella se especifican, entre otras cosas, los objetivos que se quieren alcanzar, el proceso a desarrollar y, fundamentalmente, debe responder a las necesidades específicas de los estudiantes.

Antes de adentrarnos en conocer la estructura de la *WebQuest* veremos qué función tienen los materiales didácticos. En la web se encuentran una infinidad de materiales didácticos que los educadores pueden utilizar al momento de enseñar.

El diseñador del material didáctico debe tener clara la intención al realizarlo y tomar en cuenta al público al que va dirigido, algunas funciones que los materiales didácticos deben cubrir son las siguientes:

- Deben cumplir con un objetivo: Antes de realizar un material didáctico es primordial tener en claro el objetivo que se desea cumplir con éste.
- Proporcionar información: Un material didáctico tiene como función ofrecer información a una o varias personas, esta información que brinda debe ser de relevancia para el receptor, que principalmente se encuentra en un



contexto educativo, el motivo de brindar la información por conducto de este medio, es para que el receptor pueda comprenderla con mayor facilidad.

- Guiar el proceso de Enseñanza Aprendizaje: Los materiales didácticos ayudan a que el proceso de E-A no pierda su camino tienen como objetivo delimitar los contenidos para no confundir a los estudiantes con información que no sea tan relevante.
- Contextualizar a los estudiantes: En los materiales didácticos se puede y deben incluirse imágenes u objetos que favorezcan al estudiante a relacionar lo que se le está explicando, en ocasiones se puede preparar información de lugares en donde de ningún modo han estado, es ahí donde los materiales tienen la función de contextualizarlos por medio de imágenes u objetos.
- Deben facilitar la comunicación entre el docente y los estudiantes: Los materiales didácticos deben estar creados a tal grado que cualquier persona pueda entenderlos; además, los materiales didácticos han manifestado cambios a través del tiempo en comparación con la educación tradicionalista, han generado estímulos en las relaciones entre los profesores y los alumnos, porque los primeros toman en cuenta las características de las personas a quienes va dirigido el material, y eso le permite a los estudiantes aportar ideas al momento de la explicación.
- Acercar las ideas a los sentidos: Los materiales didácticos son tan diversos que pueden ser percibidos por los distintos sentidos (tacto, olfato, gusto, tacto y vista), lo cual es un gran apoyo para que los estudiantes puedan vincular la información de una manera más personal, y algunos casos se puede llegar a relacionar con experiencias y así lograr que los aprendizajes sean significativos.
- Motivar a los estudiantes: Esta es una de las funciones más importantes que tienen los materiales didácticos, su inclusión en las aulas escolares despierta el interés, la curiosidad, creatividad, entre otras habilidades, que le permiten a los a los alumnos a prestar mayor atención en los contenidos que se abordan.

(Morales, 2012, p.12)

De acuerdo con Morales (2012) el material no tiene valor didáctico, sino los usos o planteamientos que hagan los docentes y los estudiantes con ellos, estos pueden ser tanto físicos como virtuales y tienen diferentes intenciones; ofrecer información, ser simulador de la realidad, incentivar y despertar interés, etc., por lo cual depende del educador elegir el mejor recurso didáctico en relación a lo que desea que sus estudiantes aprendan.

Fernández (2015) enfatiza que la incorporación de materiales didácticos en este caso las *WebQuest* permite apoyar la adquisición de aprendizajes y tiene la intención de enseñar a *pensar y actuar* en relación a los contenidos. En este sentido, cuando se realiza una *WebQuest* para incentivar la cultura emprendedora de las mujeres con la intención de “motivarlas a

actuar” también cumple con un doble propósito impulsarlas para adentrarse en la tecnología y encontrar otras herramientas en la web que les ayuden en su proceso de emprender como es tener un página de *Facebook* para su negocio, una cuenta de Instagram o Pinterest, la creación de un blogs, saber buscar información para capacitarse, formarse en ambientes virtuales, tener una participación activa en redes sociales, entre muchos quehaceres más.

A continuación conoceremos de forma clara la estructura de la *WebQuest*, su propósito y la metodología con la cual se sustenta.

De acuerdo con Bilbao y Velazco (2014) una *quest* es un viaje hacia una meta de gran significado; mencionan que desde la antigüedad medieval grandes héroes de la mitología emprendieron largos viajes con un propósito definido; emprendieron una *quest*. Por su parte, el sustantivo *quest* en inglés tiene dos significados:

1. La búsqueda de una alternativa que satisface criterios cognitivos
2. El acto de buscar algo

A su vez, *web* significa en inglés telaraña y representa una enorme malla de enlaces entre páginas de información las cuales se pueden consultar a través de un navegador (Bernal, 2009).

Al unir ambos términos podemos aproximarnos a su significado; se puede definir una *WebQuest*, como una búsqueda con un objetivo definido, a través del mar de información que proporciona la web.

La idea básica de la estructura de las *WebQuest* fue desarrollada por Bernard Dodge en el año de 1995 él la definió como “... una actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web” ( Argote, Palomo, Sánchez, Ruiz, s.f., p.2 ).

De acuerdo con Adell (2004), cuando Dodge implementó esta enseñanza obtuvo resultados satisfactorios, los alumnos mostraban interés por aprender y se involucraban con la actividad

impuesta, no sólo se encontraba frente a una forma diferente de enseñar sino que veía en sus alumnos un compromiso por aprender.

En Internet se encuentra una infinidad de información y cada día se agrega más, cuando le decimos a los alumnos que realicen una actividad sobre algún tema y se da la indicación que pueden hacer uso de Internet estos se pueden sentir confundidos por tanta información que se encuentra en la web y es fácilmente que se distraigan, por esta razón el propósito de la *WebQuest* es hacer productivo el tiempo de los alumnos porque no busquen en toda la web sino contarán con la información necesaria para realizar la tarea impuesta, así lo mencionan los siguientes autores:

“Una *WebQuest* es la realización de una unidad didáctica a través de Internet, partiendo de unas indicaciones previas por parte del profesor para la localización de los recursos, ya que de otro modo la tarea que tendría que realizar el alumno/a sería ardua y laboriosa, invirtiendo una cantidad de tiempo innecesario en la búsqueda de dicha información” (Argote, Palomo, Sánchez, Ruiz, s.f., p.3)

La *WebQuest* plantea que el alumno no pierda tiempo en buscar la información sino que de acuerdo a la información proporcionada se realice la actividad designada. La realización de una *WebQuest* representa para los pedagogos o educadores la posibilidad de investigar e innovar sobre su forma de enseñar, esto exige un esfuerzo extra si realmente se desea ayudar a los alumnos a desarrollar diferentes capacidades establecidas en la tarea como; resumir, clasificar, identificar, comparar o describir a partir de la información que hay en la red.

No sólo el alumno debe desarrollar capacidades para resolver la tarea, también para los pedagogos representa una posibilidad de investigar e innovar, esto exige un esfuerzo ya que debe estar encaminado en el uso de las TIC y explorar su propio potencial para buscar la información que considera pertinente para los alumnos.

En este sentido el diseñador de la *WebQuest* debe tener claro:

- Lo que quiere lograr de los estudiantes.
- Las capacidades que pretende que desarrollen.
- Las técnicas que aplicara para conseguir ese desarrollo.

De esta forma las TIC representan una oportunidad para lograr objetivos en el aprendizaje de los alumnos. La *WebQuest* permite guiar a los alumnos hacia información que el diseñador considera importante para que posteriormente ellos lo conviertan en conocimiento de acuerdo a la dirección que se vaya formulando en la tarea, la cual debe tener un objetivo claro.

De acuerdo con March (2003) las mejores *WebQuest* inspiran a los estudiantes a reflexionar sobre temas de su interés, adentrarse en el mundo real y pensar sobre la forma en que están aprendiendo.

Como vemos, este material didáctico no debería ser un recurso más sino, debe ser enriquecedora para los alumnos, al diseñar una *WebQuest* el pedagogo pone en juego los conocimientos adquiridos con la intención de llegar a un objetivo claro, en este caso que el alumno logre el aprendizaje esperado y la forma en que lo sabremos es la manera en que el alumno resolverá la tarea, habrá ocasiones en que se considere la posibilidad de replantear el proceso para lograr el objetivo deseado, de tal forma, que el pedagogo o el educador que realice la *WebQuest* puede modificarla para lograr este fin.

Para realizar una *WebQuest* se debe tener un conocimiento amplio sobre los temas que se desean trabajar con los alumnos y estos se deben cumplir con las siguientes características para que sean exitosos:

-*Debe ser real*; se debe considerar que los temas presentados a los estudiantes interesen en el mundo real no sólo en un salón de clase, los alumnos deben encontrar retroalimentación con su familia o amistades, al saber que los temas interesan a otros se comprometerán más con la actividad.

-*Debe ser rica*; se debe considerar la posibilidad de relacionar diferente información a modo de contextualizar la tarea o como estrategia para iniciar un debate en clase.

-*Debe ser relevante*; el alumno debe encontrar en la tarea un interés no sólo personal sino un compromiso con su entorno, el propósito es llevar al alumno a la reflexión esa debe ser la intención.

(Temprano, 2010, p.26)

La siguiente frase describe con claridad cuál debe ser el propósito de todo educador al utilizar este material didáctico “La *WebQuest* debe hacer lo posible por explotar el amplio contenido en la red para relacionar temas que toquen conmovedoramente la vida de los estudiantes” (Temprano, 2010, p.26). Esto nos habla de un compromiso que va más allá de una obligación laboral por parte de los pedagogos y educadores es un compromiso con la educación, un compromiso por formar personas capaces para hacer frente a los retos que la vida presenta en las diferentes etapas educativas y en la sociedad.

### **2.2.1 Tipos de *WebQuest***

La elección de un tipo de *WebQuest* depende del tema o contenido a desarrollar, del tiempo disponible, así como la complejidad que se requiera para su realización sin olvidar el tipo de público al que va dirigida.

Las *WebQuest* pueden clasificarse en tres tipos:

1. *WebQuest* de corta duración; se diseña para un periodo corto (una a tres sesiones), con el propósito de que los alumnos adquieran e integren el conocimiento de un contenido específico de una o varias asignaturas. Siempre con el objetivo de darle sentido o aplicación en su cotidianidad; el producto final debe ser simple.
2. *WebQuest* de larga duración; su planificación contempla desde una semana hasta un mes. Incluye el propósito de las de corto plazo, mayor número de tareas, más profundidad en el proceso y en el producto.
3. *MiniQuest*; pueden construirla educadores experimentados en el uso de Internet en tres o cuatro horas, y los alumnos las realizan completamente en el transcurso de un periodo de clase de 50 minutos. Consiste en una versión reducida de la *WebQuest*, pero en ella sólo se consideran tres pasos: escenario, tarea y producto

(Bilbao y Velazco, 2014, p.25)

El objetivo principal de una *WebQuest* radica en encontrar una tarea que provoque pensar en el contenido, como vemos estas tienen diferentes tipos de complejidad algunos estudiantes tienen habilidad para detectar un trabajo improvisado incluso en este recurso por ello es importante preparar bien la actividad así como mantener la motivación y la expectativa en los estudiantes.

Además una *WebQuest* debe contar con un contexto real y estimulante. Al respecto Quintana e Higuera (2009) citan a Dodge el cual hace cinco sugerencias para su elaboración al que llama FOCUS:

- F de localizar (find) sitios web que sean fabulosos.
- O de organizar a los estudiantes y los recursos.
- C de motivar (challenge) a los estudiantes a pensar.
- U de utilizar todo el potencial del medio.
- S de crear andamios (scaffold) para conseguir expectativas elevadas.

(Quintana e Higuera, 2009, p.21)

Como vemos no es una tarea fácil puesto que se debe tener en cuenta las sugerencias anteriores al momento de elegir el tema y enfocarse en proponer la producción de contenidos por parte de los estudiantes, cuando el estudiante realiza la *WebQuest* es el principal protagonista pero previamente se ha llevado a cabo un trabajo arduo en su realización.

### **2.2.2 Estructura del modelo *WebQuest***

La *WebQuest* contiene los siguientes componentes fundamentales: *introducción, tarea, proceso, recursos y conclusiones*. A continuación veremos cuál es la función de cada uno de ellos:

#### ***-Introducción***

Su función es lograr que la actividad sea deseable para los alumnos, en esta fase se expone sobre lo que se espera de ellos y para atraer su atención los temas deben ser relacionados a sus intereses en relación a lo que ellos mismos han expresado o redactarlos de alguna forma que logren atraer su atención y los motive a resolver el problema planteado.

#### ***-Tarea***

La parte más importante de la *WebQuest* lo constituye la tarea la cual ofrece al alumno una meta a la cual llegar, una tarea bien diseñada es visualmente atractiva y posible de realizar, el alumno no debe sentirse intimidado ante la actividad sino motivado para su realización.

La tarea es el componente de la *WebQuest* que requiere de más creatividad debido a que tiene la función de desarrollar el cuestionamiento central de la investigación, esta puede comprender:

- Resolver problemas
- Formular o defender una postura
- Diseñar y elaborar un producto
- Analizar una realidad compleja
- Cualquier tema que requiera que los alumnos procesen y transformen la información que han reunido
- Colaborar en una iniciativa de investigación en línea en un sitio o institución
- Resolver un problema o misterio

(Bilbao y Velazco, 2014, p.32)

### ***-Proceso***

Se compone de los pasos que los alumnos seguirán para cumplir con la tarea propuesta, en este apartado se describe de una forma detallada, breve y clara la organización de la actividad, en esta fase se describe al alumno sobre lo que deben hacer y en qué orden, así como el tipo de trabajo que realizarán.

### ***-Recursos***

Está conformado por una lista de los recursos (enlaces, sitios web, recursos impresos, etc.) que el diseñador elige previamente y que ayudará a los alumnos a completar la tarea; la preselección de este tipo de recursos permite que se centren en el tema, en lugar de “navegar sin rumbo”, este es su objetivo. Los recursos se agregan en esta sección para poder acceder a ellos en el momento apropiado

Depende de la habilidad del diseñador buscar los recursos que permitan a los alumnos lograr el objetivo de la tarea, de esta forma no perderán tiempo en la búsqueda de los datos sino en su utilización.

### ***-Conclusiones***

En la conclusión se pueden describir una serie de frases que resuman lo que han conseguido o aprendido complementando la *WebQuest*, es posible incluir algunos vínculos adicionales

para alentarlos a ampliar sus conocimientos. Esta sección tiene la finalidad de proporcionar un mecanismo de cierre de la actividad y es una oportunidad para resumir la experiencia, animar a la reflexión sobre el proceso y generalizar lo que se ha aprendido.

La realización de la actividad implica no sólo una actitud pasiva, sino que pone a trabajar habilidades de pensamiento que ayuden a realizarla, se busca que las personas logren una mayor comprensión y de acuerdo al resultado de la tarea el educador se dará cuenta si los alumnos han comprendido el tema.

### **2.2.3 Base pedagógica del *WebQuest***

De acuerdo con Adell (2004), la base pedagógica que sustenta la *WebQuest* es el constructivismo porque su desarrollo se basa en una plataforma que promueve la elaboración de un conocimiento enfocado en resolver un problema planteado en la tarea. A su vez Bilbao y Velasco (2014) concuerdan con Adell y agregan algunas condiciones que cumple para ser constructivista.

- El educador es un mediador.
- El alumno construye su propio conocimiento.
- La metodología logra cuestionar, averiguar, indagar o investigar.
- El objetivo del aprendizaje es que el alumno genere nuevos esquemas de conocimiento, a partir del que ya posee.

(Bilbao y Velasco, 2014, p.21)

La forma en que se construye el aprendizaje realizando la *WebQuest* es por medio de andamiajes los cuales son las ayudas que el diseñador de este recurso pone al alcance de los alumnos para facilitar la comprensión y apropiación de conocimientos. Existen tres andamios principales:

Recepción: Un andamiaje de recepción proporciona orientación, son ayudas propuestas a los estudiantes para que registren la información de lo que perciben provenientes de las fuentes propuestas. Por ejemplo en el caso de la *WebQuest* el primer andamio se encuentra en su propio concepto de < localización guiada de la información > por la red, en este caso el alumno debe seleccionar información de entre los datos proporcionados por el profesor para realizar la actividad.



Transformación: Este andamio es destinado al manejo y gestión de la información, se requiere que los alumnos transformen la información en una forma nueva para lo cual se pueden apoyar en comparar, contrastar, encontrar patrones entre un cierto número de objetos similares, producir una lluvia de ideas, etc., en la *WebQuest* es el proceso en el cual se busca transformar la información en conocimiento de acuerdo a lo que se solicita en la tarea.

Producción: Son orientados a lo que al alumno produce, comparte y presenta, en el caso de las *WebQuest* generalmente se solicita a los estudiantes que produzcan algo que se encuentra indicado en la tarea. (Quintana e Higuera, 2009)

En esta actividad el alumno se encuentra en todo momento activo, pone en juego sus conocimientos previos y es el único responsable del producto que va a entregar en la tarea.

Para los pedagogos las TIC deben tener una utilidad práctica, las propuestas educativas que incorporan las TIC suelen incluir tres tipos de ingredientes:

- Incluyen las herramientas, recursos y en ocasiones también las aplicaciones.
- Presentan un diseño instruccional más o menos elaborado y explícito con objetivos, contenidos, materiales de enseñanza-aprendizaje y evaluación.
- Incluyen un conjunto de reglas, sugerencias, recomendaciones sobre cómo utilizar las herramientas, los recursos y las aplicaciones TIC en el desarrollo de las actividades de enseñanza, aprendizaje y evaluación.

(Díaz, Hernández y Rigo, 2011, p.10)

Como vemos las TIC son una excelente herramienta que los pedagogos pueden utilizar y al mismo tiempo los reta a actualizarse, la tecnología avanza a pasos agigantados son muchos los recursos educativos que se encuentran en la web y cada vez surgen nuevos, de tal forma, que al utilizar un recurso con fin educativo se debe tener conocimientos y un objetivo claro.

#### **2.2.4 Elección del tema**

Existen una gran variedad de temas que se pueden utilizar para la realización de una *WebQuest*, éstos deben ser de acuerdo al contexto social, edad, necesidades, etc. Sin embargo, al identificar una necesidad de aprendizaje es una oportunidad ideal para su elaboración esta necesidad de aprendizaje se puede identificar en el alumno; cuando muestra interés por conocer sobre un tema, cuando se exterioriza el deseo de conocer sobre

un tema o cuando el docente deduce que es necesario ciertos conocimientos para que el alumno logre comprender un tema.

Al buscar información para la realización de la *WebQuest* es importante evaluar si la información está relacionada con el tema planteado si es suficiente para realizar la tarea, y si es útil y está relacionada con la vida cotidiana de los estudiantes/usuarios.

Una página valiosa de acuerdo con Kapoun (1998) debe cubrir los siguientes requerimientos:

### Evaluación de recursos en la web

<b>EVALUANDO DOCUMENTOS DE LA RED</b>	<b>CÓMO INTERPRETAR LO ESENCIAL</b>
<p><b>1. Exactitud de documentos de la red</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Quién escribió la página, es posible establecer contacto con él / ella?</li> <li>• ¿Cuál es el propósito del documento y por qué se produjo?</li> <li>• ¿Está esa persona calificada para escribir ese documento?</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b><u>Exactitud</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asegúrese que el autor suministre su dirección electrónica, su dirección o número telefónico donde pueda ser contactado.</li> </ul>
<p><b>2. Autoría de documentos de la red</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Quién publicó el documento?</li> <li>• ¿Verifique el dominio del documento, qué institución publica el documento?</li> </ul> <p>¿El editor listo (presenta) sus títulos?</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Autoría</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué credenciales enumeran los autores?</li> <li>• ¿Dónde se ha publicado el documento? Verifique el dominio URL</li> </ul>
<p><b>3. Objetividad de documentos de la red</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué metas / objetivos, cumple esta página?</li> <li>• ¿Qué tan detallada es la información?</li> <li>• ¿Qué opiniones (sí las hay) expresa el autor?</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b><u>Objetividad</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determine si la página es una máscara para hacer publicidad; si es así, la información podría estar sesgada.</li> <li>• Observe cualquier página de la red como lo haría si estuviese mirando un comercial informativo en televisión. Pregúntese ¿por qué fue escrito y para quién?</li> </ul>
<p><b>4. Actualidad de los documentos de la red</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuándo fue producido?</li> <li>• ¿Cuándo fue actualizado?</li> <li>• ¿Qué tan actualizados están los enlaces (sí los hay)?</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b><u>Actualidad</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuántos enlaces rotos se encuentran en la página?</li> <li>• ¿Los enlaces están vigentes o son actualizados regularmente?</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿La información en la página está desactualizada?</li> </ul>
<p><b>5. Cubrimiento de documentos de la red</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Los enlaces (de haberlos) están evaluados y complementan el tema de los documentos?</li> <li>• ¿Contienen solamente imágenes o existe un equilibrio entre imágenes y texto?</li> <li>• ¿La información presentada se cita correctamente?</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b><u>Cubrimiento</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si la página requiere un software especial para ver la información, ¿qué tanto se está perdiendo usted por no tener el software?</li> <li>• ¿Es gratuito o se cobra una suma por obtener la información?</li> <li>• ¿Existe una opción para ver sólo el texto, o los marcos, o se sugiere un navegador para poder verla mejor?</li> </ul>
<p><b>Uniéndolo todo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Exactitud.</b> Si la página relaciona al autor y a la institución que publicó la página y suministra una forma de hacer contacto con él / ella y ...</li> <li>• <b>Autoridad.</b> Si la página presenta las referencias del autor y su dominio se relaciona como .edu, .gov, .org, o .net, y ...</li> <li>• <b>Objetividad.</b> Si la página brinda información precisa con publicidad limitada y es objetiva al presentar la información, y ...</li> <li>• <b>Actualidad.</b> Si la página está al corriente y es actualizada regularmente (como se indica en la página) y los enlaces (de haberlos) también están actualizados, y ...</li> <li>• <b>Cubrimiento.</b> Si usted puede ver la información adecuadamente – sin limitantes como pago de cuotas, tecnología del navegador, o requisitos de software, entonces ...</li> </ul> <p><b>¿Es posible que usted tenga una página de la Red, valiosa para su investigación!</b></p>	

Autor: Kapoun, Jim. (1998) en Eduteka (s. f.). "Enseñando a los estudiantes universitarios evaluación de la RED: Una guía para instrucciones de biblioteca". Reproducido con permiso del autor.

### 2.3 Cultura emprendedora

A continuación vamos a analizar por separado ambos términos. De acuerdo con Pineda (2002) la cultura es una serie de conocimientos que nos ofrece un modelo de la realidad por ejemplo las tradiciones y las normas establecidas en una sociedad y que dan sentido al comportamiento de los integrantes.

Según la UNESCO:

La cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a

una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias y la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden. (UNESCO, 1982, párr. 4 )

Esta definición nos habla de la vida en sociedad, pero también de su transformación, el hombre tiene opciones de vivir, opciones que pueden ser diferentes a lo aprendido, se presenta al hombre como un proyecto inacabado, capaz de cambiar, de crear y de tomar decisiones propias, se crean códigos de conducta con los cuales se identifican otros hombres y los adoptan.

La cultura son los rasgos característicos de una sociedad y la distingue de otras, cada sociedad ha establecido un sistema de comunicación único y las normas que la rigen son el resultado de un lenguaje en común que se ha desarrollado entre sus miembros.

Por otra parte, en *Wikipedia* encontramos que la cultura son aquellos “conjuntos de saberes, creencias y pautas de conducta de un grupo social, incluyendo los medios materiales que usan sus miembros para comunicarse entre sí y resolver necesidades de todo tipo”. (Wikipedia, 2017). Es decir, dentro de una sociedad existen grupos con intereses en común que los hace diferentes al resto de los integrantes, por ejemplo las personas que tienen el hábito de cuidar su cuerpo podemos decir que tienen “la cultura física” son personas que procuran el bienestar de su cuerpo; realizan ejercicio, cuidan su alimentación, se realizan tratamientos, acuden al médico periódicamente, etc.

Por su parte, una cultura emprendedora “es el conjunto de valores, creencias, ideologías, hábitos, costumbres y normas, que comparte un grupo de personas hacia el emprendimiento [...] es una manera de pensar y actuar, orientada hacia la creación de riqueza, a través del aprovechamiento de oportunidades [...] cuyo resultado es la creación de valor que beneficia a los emprendedores, la empresa, la economía y la sociedad” (Pasten Fernández, s.f. p.1).

Las personas que pertenecen a este grupo poseen ciertas cualidades como la iniciativa y la acción que las motiva a emprender y a gestionar proyectos propios.

La gran mayoría de las personas que pertenecen a este grupo es porque desde pequeños el emprendimiento fue parte de su vida, así crecieron. Desafortunadamente el sistema educativo de nuestro país no fomenta el emprendimiento, cuando se pregunta a los niños qué desean ser de grandes generalmente sus respuestas son; ingeniero, abogado, bombero, contador es decir una profesión que es asalariada en lugar de responder quiero ser dueño de mi empresa, menciono lo anterior no tratando de restar valor a dichas profesiones lo menciono porque cada vez es más complicado acceder a empleos bien remunerados y para los niños y jóvenes será mucho más complicado, es momento que, como pedagogos, produzcamos contenidos que motiven a los alumnos a desarrollar cualidades emprendedoras, es necesario reforzar capacidades de análisis en los alumnos ante un tema visto en clase por ejemplo, al hablar de historia no solamente se debe enseñar al alumno un dato histórico sobre algún hecho que realizó un héroe de la independencia sino alentarlos a pensar qué lo motivó a tomar ciertas decisiones y cuál considera que habría sido el resultado de haber tomado otra decisión.

Esto les enseña a pensar, a cuestionarse cómo una persona puede ser parte de la historia y a tomar partido en la mejora de una sociedad. Cuando se fomenta la cultura del emprendimiento la sociedad también es beneficiada, al momento de emprender un negocio ya genera empleos e incluso al ejercer una profesión también se pueden buscar formas novedosas y productivas de ejercer que beneficien también a otros. “...el emprendedor identifica oportunidades y como tal las aprovecha hasta alcanzar el beneficio personal y de la sociedad como un todo” (Pasten Fernández, s.f. p.8).

Es decir, ser parte de la cultura del emprendimiento no sólo beneficia una persona sino a las personas que la rodean; familia, compañeros de trabajo, entorno social y la sociedad en general porque se generan empleos, se pagan impuestos, se aportan soluciones a problemas de la sociedad, entre otras cosas.

### **2.3.1 Emprendimiento**

El emprendimiento ha estado presente desde el comienzo de la humanidad, el hombre siempre ha ideado formas nuevas y mejores para su supervivencia desde la invención de la escritura, la caza, la agricultura, el arte, la organización social, etc. “La creatividad, la

innovación y las personas que la han desarrollado han sido las responsables de la evolución humana, en lo bueno y en lo malo” (Adán y González, 2015, p. 27). Es decir, las personas en general cuentan con diferentes habilidades pero no todas han desarrollado cualidades emprendedoras que han sido responsables del progreso de la humanidad.

Los emprendedores son aquellos que se han atrevido a soñar con lo que parecía imposible por ejemplo, algo tan común en nuestros días como la electricidad surgió porque un hombre pensó que era posible, en la actualidad no podríamos imaginarnos un mundo sin ella. De tal forma que el progreso de la humanidad en diferentes sectores se debe a una idea que se llevó a cabo “...no existe proyecto humano alguno que en cierto momento sólo fuera una idea en la mente de un visionario emprendedor” (Silva, 2013, p.29)

Emprender es tomar acción y gracias a personas que tomaron acción en la antigüedad hoy contamos con los beneficios de estas decisiones no solamente en lo material sino en el ámbito social como se menciona a continuación:

Los periodos del Renacimiento y la Ilustración fueron caracterizados por grandes emprendedores, durante estos años los océanos fueron conquistados, el comercio alcanzó un volumen y una dimensión geográfica nunca antes logrados. El aumento del intercambio comercial motivó fuertes oleadas de emigración de Europa al resto del mundo, y hubo un conjunto de emprendedores: exploradores, conquistadores, nuevos religiosos, gente que se arriesgó a establecer formas de vida guiadas por la utopía o por la ganancia, son personas que originaron cambios, produjeron una variedad de oportunidades de trabajo y han servido como modelos para inspirar a las siguientes generaciones de emprendedores, ellos promueven el desarrollo local y global además de lograr un bienestar propio y para sus familias. (Buelna y Ávila, 2012, párr. 12)

La humanidad se ha caracterizado por hombres emprendedores que no solamente se guiaban por buscar un bien común sobre todo en Europa donde se utilizaba esta cualidad emprendedora para conquistar otros países, a pesar de ello, fueron abriendo camino e inspirando a otros hombres a emprender y lograr una mejor condición de vida.

De acuerdo con Buelna y Ávila (2012) para finales del siglo XIX en México el mercado urbano era casi nulo la economía se basaba principalmente en la vida citadina, los emprendedores por su parte actuaban en sistemas monopólicos guiados por la ganancia y la

seguridad excluyendo toda posibilidad de competencia y garantizando de esta forma su presencia en el mercado.

Por otro lado, Torno & Asociados (2002) mencionan que fue hasta los años noventa que la cultura emprendedora tomo impulso principalmente con la difusión de las franquicias, de acuerdo con los autores en esta década el país necesitaba crear instituciones económicas ligadas a proyectos de largo plazo en las áreas de competitividad, formación de capital humano y calidad entre otras, se buscaba dar un giro a las condiciones económicas en las que se vivía, cabe mencionar que en esta década surge con fuerza el Internet y abre oportunidades a emprendedores dispuestos a utilizar la tecnología para innovar.

En los últimos años se ha desarrollado un destacado concepto emprendedor, el Gobierno Federal y Gobiernos locales desarrollan programas que otorgan mayores facilidades a los emprendedores para poder generar nuevos negocios; consultoras, incubadoras de negocios y franquicias son tres opciones que tendrán los emprendedores para llevar a cabo sus proyectos (Bernal, s.f.).

Al respecto, el actual gobierno ha impulsado la semana nacional del emprendedor la cual tiene como objetivo generar la cultura del emprendimiento, animar a quienes tienen una idea de negocio para que la lleven a cabo además de dar las bases para que su empresa crezca y sea fuente de empleo. En esta semana se otorgan apoyos económicos, se promueven diferentes productos y servicios, se crean lazos entre emprendedores, se imparten conferencias magistrales entre otras actividades.

Por otro lado, también existe el programa de Fondo Nacional Emprendedor promovido por el Instituto Nacional del Emprendedor INADEM que tiene como objetivo “incentivar el desarrollo económico nacional, regional y sectorial, mediante el fomento a la productividad e innovación en las micro, pequeñas y medianas empresas” (Fondo Nacional Emprendedor, 2017), este programa otorga apoyos económicos a los emprendedores que presenten un proyecto de negocio y cumpla con las condiciones establecidas para su aprobación.

De la misma forma, la Secretaria de Economía ha desarrollado el programa México Emprende la cual ha destinado en un inicio 50 millones de pesos para apoyar a inversionistas

mexicanos y trabajando en colaboración con instituciones educativas públicas y privadas se buscará ofrecer las bases necesarias para lograr el desarrollo de nuevos esquemas de negocios, con el objetivo de que uno de cada diez ciudadanos se convierta en dueño de su propio negocio.

Pero ¿Por qué fomentar el emprendimiento? De acuerdo con Bernal (s.f.) los países que se han basado en la cultura del negocio propio han obtenido como resultado una estabilidad económica basada en microeconomías las cuales generan recursos e inversión en el territorio donde se localiza, además, ante una inestabilidad financiera de las grandes organizaciones la economía no caerá de forma considerable.

México por su parte, tiene un problema de desempleo por esta razón tanto el gobierno como las instituciones de educación han tratado de inculcar en los jóvenes y población en general la cultura del emprendimiento apostándole al autoempleo como fuente de ingresos, buscando de esta forma impulsar la economía local y creando oportunidades para nuevas empresas y nuevos emprendedores.

La mayoría de los apoyos o capacitaciones que otorga el gobierno son por medio de la web de tal forma que las personas que desean emprender pero que no saben utilizar las TIC son excluidas de estos beneficios, por ejemplo, en el caso de *la semana del emprendedor* para poder asistir se requiere contar con un correo electrónico y registrarse en línea, en el caso de necesitar apoyo del INADEM es preciso saber utilizar las TIC debido que, en esta plataforma virtual se capacita a los emprendedores para presentar un proyecto de emprendimiento además de hacer exámenes en línea etc.

El papel que juegan las TIC para la acción emprendedora es muy valioso, saber utilizarlas da acceso a una gran cantidad de herramientas que se encuentran en la web las cuales permiten al emprendedor ser parte de una red de emprendedores por medio de grupos virtuales donde se aprende de otros emprendedores y esto a su vez puede ayudarles a ampliar su visión de emprendimiento, además se puede acceder a apoyos económicos así como a talleres, capacitaciones, conferencias entre muchas otras cosas.



### **2.3.2 Ser emprendedor**

El término *emprendedor* proviene de las locuciones latinas *in*, *en*, y *prendere*, cuyo significado es acometer o llevar a cabo, el *emprendedor* se aventura a iniciar un negocio, lo organiza, busca capital para financiarlo y asume la totalidad o la mayor acción de riesgo. (Silva, 2013)

Por su parte Ibarra (2003) enfatiza que un emprendedor es movido por una pasión por crear característica que lo hace sobresalir de los demás y que generalmente tienen un carácter inquieto. “Un emprendedor es alguien que observa e identifica que hay algo para hacer y resolver [...] y entonces lo hace responsablemente” (Silva, 2013, p.26)

El emprendedor se propone objetivos retadores y para lograrlos en el tiempo propuesto identifica e inventa recursos en forma creativa, es una persona comprometida en su comunidad, si percibe algún problema en la sociedad idea soluciones viables y esto es para él una forma de desarrollo personal.

De acuerdo a lo anterior el emprendedor es una persona que encuentra una oportunidad de negocio y la lleva a cabo por iniciativa propia asumiendo los riesgos y al aventurarse pone en juego capacidades propias de un emprendedor las cuales veremos en el siguiente apartado.

### **2.3.3 Componentes de la iniciativa emprendedora**

Al emprender un negocio se pasa de la indecisión a una certidumbre, al iniciar en muchas ocasiones no es fácil es una decisión que asume niveles de riesgo que van más allá de lo económico sobre todo si se vive en una sociedad donde no se ha inculcado una cultura emprendedora.

Existen componentes que señalan el camino hacia el desarrollo de la iniciativa emprendedora y se agrupan en fuerzas internas y externas los cuales se describen a continuación:

#### **2.3.3.1 Fuerzas internas para afianzar el emprendimiento**

Se refiere a aquellos aspectos asociados al desarrollo de la personalidad y reflejan características humanas de un emprendedor. Las más importantes son:

*-La necesidad de realización personal;* es una característica de los emprendedores que no están conformes con un trabajo que no les apasiona y buscan mediante la realización de proyectos esa fuerza interior que da sentido a su vida.

*-Vocación innovadora;* la innovación es una característica de los emprendedores estos constantemente están ideando formas nuevas y diferentes para mejorar un producto o servicio y buscan dar solución a las necesidades que visualizan a su alrededor.

*-Integridad y responsabilidad social;* son emprendedores que llevan a cabo sus proyectos con ética y tienen la capacidad de garantizar sus actos y asumir las consecuencias de los mismos por ejemplo al emprender un proyecto reconoce las implicaciones que tiene en la sociedad y analiza de forma responsable las consecuencias sociales, culturales y humanas que se puedan derivar de él.

*-Visión optimista;* generalmente en la crisis los emprendedores encuentran una oportunidad para innovar se adaptan a los cambios y son también generadores de cambios.

*-Armonía organizacional;* en general los emprendedores son poseedores de un gran liderazgo, tienen la habilidad de identificar a personas competentes para su proyecto y administran muy bien todos los recursos que necesitan para llevar a cabo su iniciativa emprendedora, la planificación y el conocimiento son cualidades que permiten al emprendedor mantener la unión del equipo y la firmeza del proyecto.

*-Autonomía;* un emprendedor tiene bien definido lo que desea hacer, identifica el camino a seguir valora los riesgos y toma las decisiones.

*-Motivaciones;* algunos motivadores para el emprendedor son; la realización personal, independencia, logro y la realización de su ideal, y también suelen motivar a otros antes y durante el proyecto.

(Silva, 2013, p.26)

### **2.3.3.2. Fuerzas externas que inciden en las actitudes emprendedoras**

Al ser seres sociales necesitamos de la interacción con las demás personas, el entorno de un emprendedor influye al momento de llevar a cabo su proyecto, dentro de las fuerzas externas que inciden al momento de emprender se encuentran:

*-La cultura laboral;* esta variable se refiere a las formas de pensar y a los valores compartidos en una sociedad en relación a la forma de generar ingresos, algunas percepciones arraigadas en la sociedad aumentan el temor que se tiene ante la posibilidad de trabajar por cuenta propia, por ejemplo: la decisión de dejar de ser asalariado, el temor de perder la cobertura de la seguridad social y renunciar a la posición social que tienen los cargos gerenciales.

*-El rol de la familia;* la familia ejerce una influencia importante en los emprendedores la cual puede impulsar o limitar las aspiraciones de los futuros emprendedores sobre todo cuando no se cuenta con un antecedente emprendedor.

*-Contexto educacional;* desde los primeros años de la vida escolar los niños son creativos, se pueden incorporar elementos didácticos que privilegian el aprendizaje activo, que les impulse a participar, a pensar y por tanto a emprender. Sin embargo, el sistema educativo de nuestro país en general tiene la desventaja de no fomentar el emprendimiento en la educación básica por lo cual cuando se llega a una edad adulta no es fácil tomar la decisión de emprender aun cuando se cuente con las cualidades de un emprendedor.

(Silva, 2013, p.35)

El contexto juega un papel importante para el emprendedor, este puede ser favorecedor o negativo, muchos emprendedores han aprovechado las oportunidades o se han forjado a pesar de los obstáculos, buscar las condiciones propicias para emprender es una de las cualidades del emprendedor.

En general, cuando se habla de emprendimiento se piensa en un hombre creando y generando cambios, sin embargo, también han existido mujeres que han sido un parteaguas en este tema y han venido abriendo camino y motivando a otras mujeres a emprender.

## 2.4 La mujer en la sociedad

La mujer ha heredado limitaciones laborales de una generación a otra, los ideales culturales a los que ha sido sujeta a lo largo de los años han sido básicamente contruidos por el hombre y por la sociedad en la que se ha vivido, ideales que sintetizan lo que son o lo que se espera que sean las mujeres y de esta forma se ha determinado su lugar en la sociedad, un lugar que de acuerdo con Bel Bravo (1998) citando a Hegel se reducía a la familia él decía "...el varón representa la objetividad y la universalidad del conocimiento mientras que la mujer encarna la subjetividad y la individualidad, dominada por el sentimiento" (Bel Bravo, 1998, p. 44). Para Hegel el primero representa la fuerza y la actividad y la segunda la debilidad y la pasividad, el hombre debía alcanzar su realización en el Estado, la ciencia y la economía, y se negaba la participación de la mujer en las actividades mencionadas puesto que se consideraba que su participación supondría su ruina es decir, no podría con el cargo.

Esto se pensaba sobre la mujer en el siglo XVIII donde no importaba su clase social ya sea noble, monja o campesina tenían ya un patrón impuesto al cual debían seguir. En el caso de la mujer noble a pesar de las riquezas, no dejaba de ser una pertenencia del padre, marido o hijo, o moneda de cambio en matrimonios de conveniencia política o económica, que al final venían sólo a favorecer a los hombres. Por otro lado, la mujer que huía de matrimonios pactados y que no podrían disfrutar de una dote optaban por la vía religiosa así como las mujeres que se consideraban pecadoras y querían redimirse. Una vida difícil la enfrentaban las mujeres campesinas encargadas de la casa, la educación de los hijos y la limpieza además de trabajar como jornaleras en el campo o en labores de hilado para quienes el acceso a la educación era casi imposible a diferencia de las mujeres nobles o religiosas que si tenían acceso pero a pesar de ello contaban con una condición de subordinación y desvalorización por parte del género opuesto. (Criado, s.f. p.3)

Por siglos, esta fue la condición de las mujeres su papel en la sociedad era imperceptible, de acuerdo con Carrasco (1999) a la mujer se le encomendó un espacio limitado que no se extendía más allá de su hogar, se consideraba a la mujer como "la poderosa mano invisible" de la vida cotidiana porque el trabajo que realizaba era poco valorado.

Ha sido un trabajo arduo de la mujer buscar un camino propio y dejar de seguir el ya establecido, en los últimos años han surgido mujeres que han decidido acabar con todo lo que hasta el momento había sido limitación, dificultad, negación, para abrirse camino ante un horizonte amplio de posibilidades y muchas veces lo hacen no sólo por gusto sino por necesidad y al mismo tiempo descubren el potencial que tienen.

En esta línea, Sartin (1973) menciona que gran parte de las mujeres que trabajan lo hacen por necesidad; solamente algunas por gusto profesional o por vocación y enfatiza que incluso entre las primeras, no son pocas las que reconocen que, a pesar de las condiciones a menudo desfavorables en las que laboran, el trabajo constituye para ellas un beneficio ya que les ayuda a desarrollar capacidades intelectuales. Además, cuando la mujer trabaja cambia la dinámica de los hogares y mejora su calidad de vida, al aumentar los ingresos en los hogares las familias mejoran.

## **2.5 Mujer emprendedora**

De acuerdo con la ONU (2010) para mejorar la calidad de vida de las mujeres y su entorno es primordial empoderar a las mujeres para que participen plenamente en la vida económica en todos los sectores, entendiendo que el empoderamiento es un proceso por medio del cual la mujer gradualmente, se conoce como una persona capaz de generar ingresos y de lograr cambios en su calidad de vida adoptando también de esta forma una cultura emprendedora.

El empoderamiento visto como un proceso de (re)conquista de poder sobre la propia vida significa:

- Ser consciente de las dificultades que tienen por ser mujeres en esta sociedad que lo impide, obstaculiza y menosprecia para ejercer los derechos libremente y en igualdad.
- Adquirir recursos, herramientas, instrumentos para superar estas dificultades.
- Ser dueñas de sí mismas.
- Tomar conciencia de lo que quieren, conocer cuáles son sus deseos y necesidades para colocarlos en el centro de sus vidas.
- Entender que para lograr un empoderamiento es necesario cambiar las ideas patriarcales. (ONU, 2010, párr. 4 )

Cuando la mujer toma conciencia sobre sus capacidades no solamente se beneficia a sí misma y a su familia sino a los que la rodean. “Cuando la mujer participa en la vida económica también realiza una labor de organización, regula la vida cotidiana y permite que el mundo siga funcionando” (Cooper, 2010, p.26). Porque, a diferencia del hombre la mujer es consciente de las necesidades en el hogar al mismo tiempo que las necesidades laborales y sociales.

En un primer momento cuando la mujer genera ingresos su familia es la beneficiada, de hecho, la necesidad de una mejora familiar es una de sus motivaciones e invierten una gran cantidad de sus ingresos en su hogar:

“Se ha demostrado que las mujeres utilizan más de sus ingresos en sus hogares; por lo tanto, cuando a la mujer se le ayuda a aumentar sus ingresos, el bienestar de toda la familia mejora, el éxito de la mujer beneficia a más de una persona [...] mayores ingresos para la mujer benefician a los niños, particularmente en cuanto a educación, dieta, cuidado de la salud y prendas de vestir”. (Cheston y Kuhn, s.f. p.7)

En las escuelas se encuentran una gran cantidad de niños que viven en pobreza, que no cuentan con los materiales suficientes para llevar a cabo sus actividades ya sea en el salón de clases o en su hogar, los pedagogos pueden implementar formas novedosas para que los alumnos aprendan pero si por ejemplo un alumno no se alimenta correctamente dificulta la labor docente. Por esta razón, es importante apoyar proyectos encabezados por las mujeres que les ayude a mejorar la situación en sus hogares y brinde más y mejores oportunidades a sus hijos.

Además, no solamente las familias son beneficiadas, se observó que para el año 2001 la participación económica de las mujeres representó hasta el 19% del crecimiento económico de un país (Weeks y Seilesr, 2001).

En el Informe sobre Desarrollo Mundial (2012) se menciona que la capacidad de acción y decisión de las mujeres en la economía representa un efecto transformador para la sociedad, su participación le ha abierto puertas en puestos de liderazgo político por tal razón, se han impulsado leyes favorables que apoyen a las mujeres en los lugares de trabajo buscando incluso acabar con la discriminación laboral.

En cuanto a las empresas el resultado de las conclusiones de la investigación titulada “Global Entrepreneurship Monitor (GEM)”, que se encarga de medir la actividad empresarial de los países principalmente de América Latina, especifica que cuando las mujeres participan desde el comienzo de una empresa esta experimenta un mayor y más rápido crecimiento, por lo cual motiva a los empresarios a incluir a más mujeres en el proceso empresarial (Weeks y Seiler, 2001). Se considera que las mujeres desarrollan una capacidad de observación que les permite descubrir fallas, oportunidades de negocios, lugares que puedan convertirse en productivos, y tales cualidades pueden ser una ayuda en medio de un debilitamiento de la industrialización (Bel Bravo, 1999).

Por su parte, el 6 de noviembre del 2003 se llevó a cabo en la ciudad de México el *Primer Encuentro Nacional de Mujeres Empresarias* organizado por el Instituto Nacional de las Mujeres Empresarias (INMUJERES, 2003) el objetivo primordial de este encuentro fue detonar un dialogo entre las instituciones del gobierno federal y las empresarias.

Durante este encuentro se realizó un sondeo sobre la situación de las mujeres empresarias con la finalidad de conocer la forma y las condiciones con las que crean y operan sus empresas, los problemas a los que se enfrentan en su labor empresarial y las recompensas de la misma.

A este encuentro llegaron mujeres de todo el país y el sondeo fue realizado a 178 mujeres asistentes. Dentro de los datos arrojados por este sondeo destaca que la mayoría de las empresas de las mujeres encuestadas se encuentra en el sector de servicios (41%), cuatro de cada cinco empresas de mujeres fueron fundadas por ellas mismas mientras que sólo en 13.9% de las empresas fue heredada, de acuerdo con el sondeo los motivos por los cuales iniciaron una actividad empresarial se refieren sobre todo a “la necesidad de mejorar su situación de vida y obtener ingresos propios” y a “la búsqueda de independencia y deseo de un negocio propio” (42%), la mayoría de las mujeres empresarias mencionaron que su padre es o fue empresario (42%) este porcentaje destaca un entorno de aprendizaje para las mujeres sin embargo llama la atención que el 29% de las encuestadas señaló no tener antecedente alguno de actividad empresarial en su familia o gente allegada.

Dentro del tema de tecnología el 60% de las mujeres encuestadas utilizaban Internet para realizar sus operaciones con clientes y proveedores, en cuanto a la edad de las mujeres empresarias se destaca que una de cada cinco mujeres empresarias son menores de 35 años mientras que el 35% tienen entre 35 y 54 años y sólo el 15% tienen más de 55 años.

De acuerdo a los datos arrojados en la encuesta se encuentra que la actividad empresarial de las mujeres tiene gran importancia para el sostén de la familia ya que el 68% de los casos aporta al menos el 50% del ingreso a sus hogares y una de cada tres empresarias representa la totalidad del ingreso de su hogar.

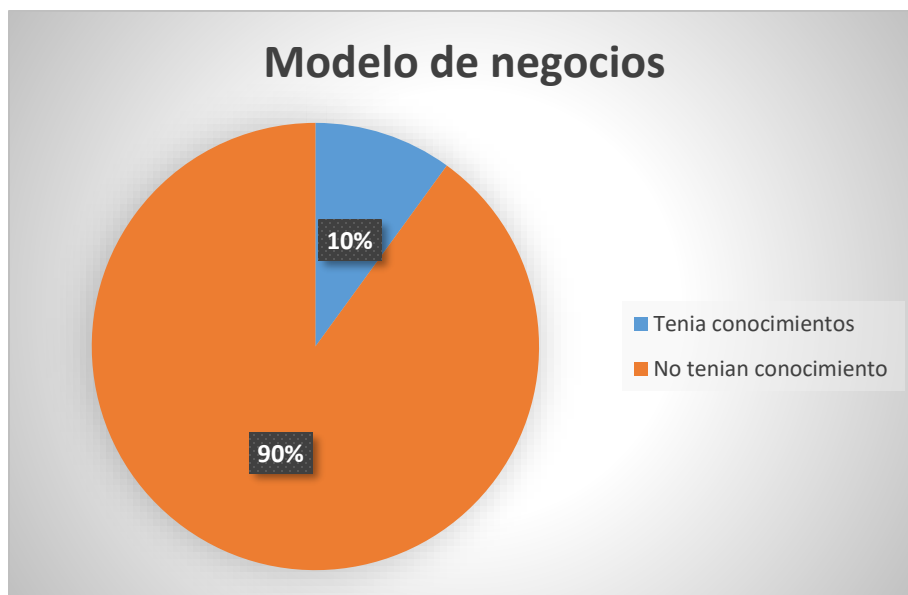
Vemos que no todas las mujeres que deciden emprender un negocio tienen conocimiento de cómo hacerlo sin embargo se han arriesgado, según la encuesta representan un tercio de las mujeres y muchas de ellas lo han hecho por la necesidad de mejorar su situación de vida y requieren de condiciones favorables entre la participación económica y el resto de sus actividades sin descuidar su salud. Como vimos anteriormente la participación económica de la mujer repercute en el crecimiento económico de un país por ello es importante que se sigan generando lazos de apoyo a las iniciativas emprendedoras de las mujeres.

Al participar la mujer en el campo laboral desarrolla un cambio sustancial en ellas y al mismo tiempo cambia su percepción y participación en el mundo, cuando la mujer supera su condición de ser “para otros” se sienten valorada (Romo, 2011). Por ello, es importante que no estén solas en este proceso se requiere de pedagogos dispuestos a intervenir con proyectos de asesoría que ayude a fortalecer los emprendimientos de las mujeres con la finalidad de lograr un desarrollo económico y por supuesto una satisfacción personal.

Al iniciar un negocio no es suficiente con la motivación y el entusiasmo se debe contar con ciertos conocimientos que permitirá a las mujeres emprendedoras lograr su objetivo de lo contrario se puede llegar al fracaso y por consecuencia al desánimo. Para saber qué conocimientos tienen las mujeres que han iniciado algún emprendimiento me di a la tarea de realizar una investigación con una muestra de 10 mujeres que han emprendido algún negocio con la finalidad de saber si ellas realizaron su modelo de negocio al emprender y si sabían de qué se trata. (En un modelo de negocios se plasman los aspectos centrales de un negocio los



cuales son fundamentales al momento de emprender y la ignorancia de ello podría suponer el fracaso).



Los resultados fueron que de las diez mujeres a quienes les pregunte sólo una realizó su modelo de negocio debido a que es Licenciada en Administración de Empresas y tenía el conocimiento para hacerlo, las otras nueve mujeres no tenían claro lo que es un modelo de negocios.

De las diez mujeres sólo cinco continúan con su proyecto de emprendimiento y cinco desistieron. Los retos a los que se enfrentaron las mujeres que no lograron concretar su proyecto fueron; la mala ubicación de los negocios, no había ventas y por consecuencia ganancias, tomar dinero de las ventas para cubrir gastos del hogar, la falta de seguridad y mala administración.

Las otras cinco mujeres cuatro continúan con su proyecto de emprendimiento y según sus palabras van creciendo poco a poco y sólo una a tenido excelente resultado debido a que ha tomado diferentes cursos para dar un mejor servicio además de utilizar las TIC para acercarse a sus clientes.

Sin embargo, las 10 mujeres encuestadas vencieron el temor inicial de emprender un temor que invade a muchas mujeres y las paraliza para no hacerlo, porque emprender no es fácil es una decisión que se toma como conclusión a una serie de circunstancias (personales, económicas, familiares etc.) sin embargo, no contaron con los conocimientos necesarios y cometieron errores desde el principio de su proyecto.

Al respecto, Osterwalder (2010) enfatiza que contar con un modelo de negocios es fundamental para que un negocio sea exitoso, en éste se plasman los aspectos que se requieren al emprender y que muchas veces se desconocen.

Las cinco mujeres que no lograron concretar sus negocios habrían tenido un mejor resultado si hubieran contado con la información necesaria y realizado su modelo de negocios. Por ejemplo, una de las mujeres encuestadas su error fue no tener claro los costos, si hubiera realizado su modelo de negocio hubiera evaluado todo lo que se requiere al momento de emprender, para estas mujeres esta información habría sido valiosa cuando emprendieron.

El propósito de este trabajo no es impulsar a todas las personas a desarrollar una cultura emprendedora sino dar herramientas a esas mujeres que han tenido una idea de negocio, que tienen las cualidades de un emprendedor como; pasión, acción e iniciativa, tolerancia al riesgo, confianza en uno mismo, aprender de los errores y requieren de ciertos conocimientos que les ayuden a aterrizar sus ideas y llevarlas a cabo porque también es cierto que los emprendedores al igual que cualquier persona no lo saben todo, también requieren de apoyo y van aprendiendo poco a poco sobre todo si no se ha crecido en un contexto emprendedor, en este caminar también van descubriendo el potencial que tienen y poco a poco van concretando su proyecto.

De la misma forma, una persona que no tiene las cualidades emprendedoras y empieza un emprendimiento por emocionalismo con el paso del tiempo descubre que no tiene el potencial y desiste es válido, por eso es importante enfatizar que no todas las personas son emprendedoras. Este trabajo no es para impulsar a todas las mujeres a ser emprendedoras sino aquellas que tienen el deseo de emprender pero que necesitan conocimientos para empezar y lograr un resultado favorable y digo aquellas que tienen el deseo de emprender y

no las que son emprendedoras porque de acuerdo con Silva (2013) y Adán y González (2015) muchas personas son emprendedoras pero no lo saben hasta que se accionan y comienzan un proyecto es en ese momento que descubren el potencial que tienen sobre todo al no rendirse ante los fracasos sino al contrario aprenden de los errores y continúan su proyecto e incluso tienen la inquietud por seguir aprendiendo, capacitándose, asistiendo a talleres, cursos etc.

Las ventajas que tenemos como pedagogos son las TIC, en ellas se encuentran diferentes plataformas diseñadas para guiar en este caso a las mujeres a concretar su proyecto y que descubran su potencial. En este caso, la *WebQuest* es un excelente recurso que permite de una forma sencilla ubicar a las mujeres en su idea de negocio.

En el siguiente capítulo veremos de qué forma está diseñada la *WebQuest* Mujer Emprende y los recursos utilizados para guiar a las mujeres en su idea de negocio y también a aquellas mujeres que desean realizar alguna actividad se les guía hacia un autoconocimiento que les ayude a reflexionar sobre lo que desean hacer.

## **CAPÍTULO 3. Propuesta de *Webquest* para incentivar la cultura emprendedora de las mujeres**

### **3.1 Su diseño**

### **3.2 Guía hacia un emprendimiento**

Cada día la participación de la mujer en la economía de una sociedad es más notoria esta situación genera una mejor condición de vida no sólo en el área personal y familiar sino en otros aspectos como la educación, la salud y el desarrollo en general.

El objetivo de este capítulo es presentar una propuesta con la intención de expandir esta condición de vida a más mujeres, promoviendo una visión posible de emprendimiento con ayuda de la tecnología.

#### **3.2.1 Autoconocimiento**

El primer obstáculo al que se enfrenta una mujer que desea comenzar este camino del emprendimiento es la elección de una actividad esta decisión no debe ser tomada a la ligera, es importante realizar un examen de introspección para saber qué desea realizar, cuál es su objetivo y qué está dispuesta a hacer para lograrlo en relación a sus capacidades y su contexto pero sobre todo debe estar consiente que se requiere de una gran disciplina y compromiso. Para ayudarlas a realizar un autoexamen es importante que se formulen las preguntas que se encuentran en el siguiente cuadro:

#### Autoevaluación y balance individual

<b>¿Qué puedo hacer?</b>	<b>¿Qué quiero?</b>
1. ¿Qué conocimientos y habilidades he adquirido a lo largo de mi vida?	¿Qué es lo que quiero lograr a corto, mediano o largo plazo?
2. ¿Cuáles son mis puntos fuertes o cualidades principales como persona?	¿Qué es lo que realmente deseo en la vida?
3. ¿Cuál es mi situación familiar?	
4. ¿Cuál es mi situación económica?	

5. ¿Cuál es mi estado de salud actual?	
<p><b>¿Qué puedo aprender?</b></p> <p>¿Qué aspectos necesito mejorar en mi persona?</p> <p>¿A qué actividades me dedico la mayor parte de mi tiempo?</p>	<p><b>¿Cómo voy a lograr mis propósitos?</b></p> <p>Ejemplo:</p> <p>-capacitación</p>

Nota: Información recopilada del libro Mujeres, Trabajo y Autoempleo (Alles, 2000, p.135)

Esta información le permitirá a la mujer accionarse pero debe tener claro hacia qué dirección están orientadas sus habilidades, el siguiente cuadro le ayudara a ubicarse:

#### Autoevaluación de habilidades

<u>Habilidades orientadas a la información</u>	<u>Habilidades orientadas a las personas</u>	<u>Habilidades orientadas a las cosas</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Trabajo con palabras</li> <li>-Trabajo con números</li> <li>-Análisis</li> <li>-Creación</li> <li>-Evaluación</li> <li>-Composición</li> <li>-Organización</li> <li>-Síntesis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Asesoría</li> <li>-Cuidado</li> <li>-Comunicación</li> <li>-Ayuda</li> <li>-Información</li> <li>-Organización</li> <li>-Negociación</li> <li>-Desempeño</li> <li>-Persuasión</li> <li>-Organización de eventos</li> <li>-Enseñanza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Limpieza</li> <li>-Fabricación</li> <li>-Organización</li> <li>-Reparación</li> <li>-Trabajo con animales</li> <li>-Trabajo con comida</li> <li>-Trabajo con plantas</li> <li>-Trabajo con herramientas</li> <li>-Costura</li> </ul>

Nota: Información recopilada del libro Mujeres, Trabajo y Autoempleo, Alles (2000)

Todos somos buenos para algo sólo que algunas personas no son conscientes de esta cualidad única y personal que se posee por ello es importante realizar un autoexamen, al realizarlo se comprenderá por ejemplo que si se tiene la habilidad para relacionarse con las personas se podría asociar y dedicarse a organizar eventos, o si su habilidad es cocinar debe identificar dónde se ubica (cocina tradicional, postres, antojos, etc.) y conocer cuál es la demanda del mercado.

Muchas mujeres actúan por inercia viviendo de acuerdo a su entorno sin haber analizado qué es lo que realmente desean “...el autoconocimiento es la forma que permite comprender las estructuras de pensamiento las cuales determinan nuestra forma de ver las cosas y de actuar en cada circunstancia” (Hilarión, 2013, p.25). Gracias a este ejercicio se identifican fortalezas y debilidades que ayuda en muchas ocasiones a enfrentar los retos que la vida presenta.

Cuando una mujer identifica una capacidad en la cual es fuerte la puede explotar e incluso desarrolla una creatividad creciente en relación a sus fortalezas, este proceso de descubrimiento ayuda a la mujer emprendedora a trabajar en algo que realmente le gusta logrando excelentes resultados.

La falta de recursos es un reto al cual se enfrentan muchas mujeres emprendedoras ante esta situación se debe pensar en la posibilidad de ofrecer un servicio que inicialmente se brinde sola y posteriormente ir sumando colaboradores un ejemplo son las mujeres que les gusta la cultura de belleza podrían empezar colocando uñas a domicilio (en la actualidad esta actividad tiene gran aceptación) o realizar peinados y maquillaje a domicilio esto les puede ayudar a generar ingresos y posteriormente colocar un salón de belleza, por esta razón se considera dos tipos de emprendedores; *con capital* aquellos que inician un negocio e invitan a socios a participar y emplean a otras personas y *sin capital* se inicia brindando un servicio y posteriormente ir sumando colaboradores.

### **3.2.2 La idea**

No es necesario que una persona se gradué en el arte de imaginar para tener ideas novedosas, estas surgen muchas veces de forma espontánea, sólo al detenerse y observar el entorno se pueden visualizar situaciones que necesitan una intervención para mejorar. Una cualidad del emprendedor es descubrir un problema que necesita ser resuelto. Adán y González (2015) mencionan algunos momentos ideales donde surgen ideas:

- En la observación de todo lo que nos rodea.
- En la experiencia con el uso de los productos.
- En los gustos de cada uno, diferentes entre sí.
- En la curiosidad natural de las cosas, explorando caminos sin abrir.

- En los problemas sin solución, en los errores repetidos.
- En los deseos de satisfacer necesidades propias.
- En la investigación, en las nuevas posibilidades que abre la ciencia.
- En tu visión particular y diferente del mundo que nos rodea.
- En la observación de hábitos de las personas.
- En hacer algo habitual de una forma diferente.

(Adán y González, 2015, p.29)

Como vemos una idea surge de muchas formas y cualquiera podría parecer viable sin embargo un emprendedor debe evaluar con qué habilidades cuenta, qué le gustaría, y qué puede interesarles a otros, de la conjunción de estos tres elementos saldrá la idea. Sin embargo, es muy importante entender que la clave se encuentra en el realismo, se debe de confeccionar un proyecto de acuerdo a las reales posibilidades.

### **3.2.3 Observación**

La observación es una cualidad que desarrollan los emprendedores, ellos no solamente observan sino planean, diagnostican, visualizan, se proyectan hacia el futuro, cuando algunas personas sólo ven el emprendedor está orquestando una serie de situaciones que lo llevará a dar solución a una necesidad que ha detectado.

Por ejemplo al observar la necesidad de un transporte seguro se creó la aplicación de Uber la cual ha venido a solucionar un problema cotidiano de las personas logrando ser en la actualidad una empresa millonaria, o una mamá con necesidad económica que identifica una necesidad de transporte para los compañeros de sus hijos de la escuela y se ofrece para llevarlos a cambio de una remuneración económica en este caso ella observó una necesidad y una oportunidad de generar ingresos sin descuidar a su familia.

Muchas oportunidades se encuentran en el entorno y se requiere dar pasos decididos para aprovecharlas, cabe mencionar que en ocasiones el proyecto que se realiza en un primer momento no se relaciona con la verdadera pasión de un emprendedor pero si puede ser un vehículo para llegar a ello. Cuando se ha logrado concretar una idea de emprendimiento ya sea como un medio o como un fin es momento de realizar un modelo de negocios donde se plasmen los aspectos generales que se necesitan para emprender.

### 3.3 Modelo de negocios *Canvas*

En este apartado conoceremos cómo surge el modelo de negocios *Canvas* y porqué tiene gran aceptación por empresarios y emprendedores así como por instituciones de gobierno debido que, para poder otorgar un crédito uno de los requisitos del Instituto Nacional del Emprendedor (INADEM) es presentar un plan de negocios *Canvas*.

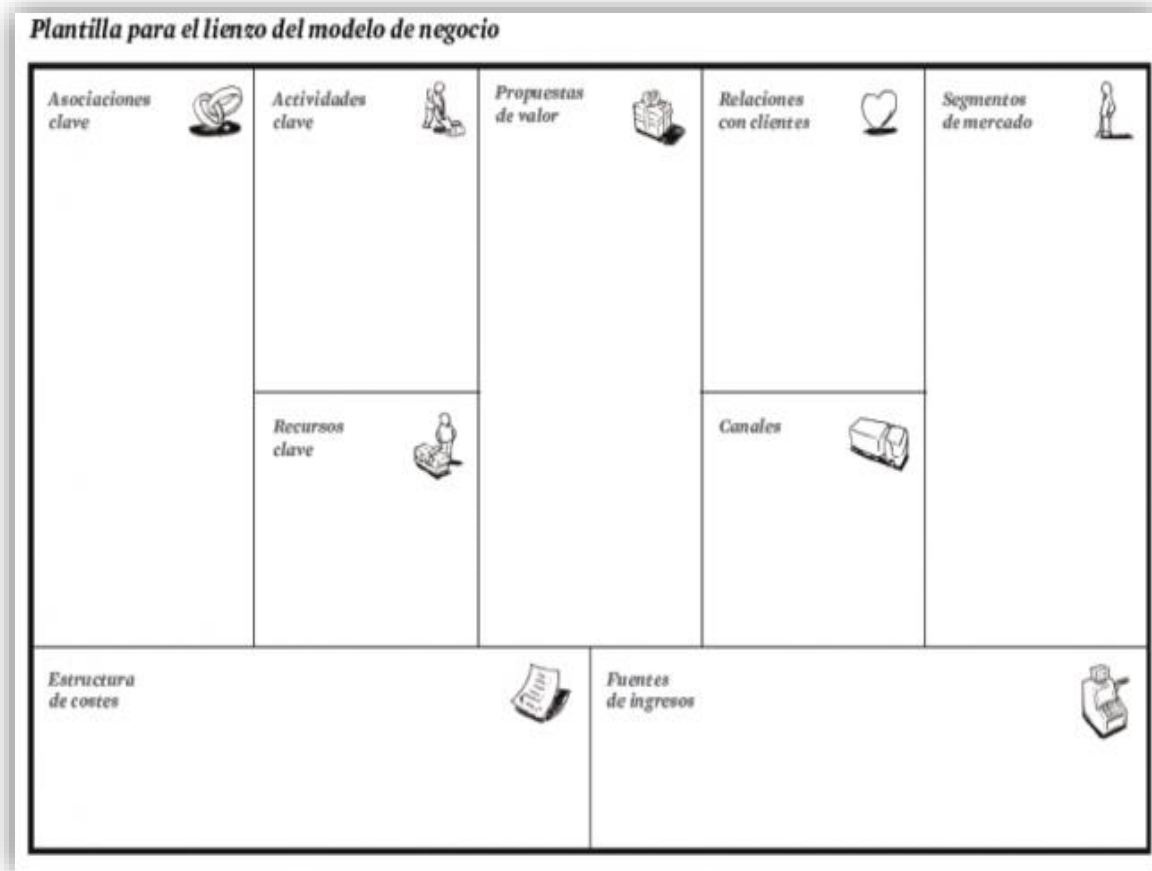
La idea del modelo de negocios surge en el año 2004 cuando Alexander Osterwalder presenta su tesis doctoral sobre la innovación en modelos de negocios dirigida por el profesor Yves Pigneur en la universidad de HEC Lausanne (Suiza), tiempo después Alexander publica su trabajo en un blog y gracias a la difusión su método comienza a aplicarse en todo el mundo. Al ser motivado por sus seguidores Osterwalder decidió escribir un libro con ayuda de su profesor Yves Pigneur pero no solamente querían escribir sobre la innovación en modelos de negocios sino tenían la visión de diseñar un modelo de negocio innovador, después de dar varias conferencias y con la participación de 470 colaboradores (quienes aportaban casos prácticos, ejemplos y comentarios) en el año 2010 terminan el libro *Generación de Modelos de Negocio* donde se describe a detalle el modelo de negocio *Canvas*.

(Osterwalder, 2010)

¿Qué nos permite el *Canvas*? Permite analizar, evaluar y explorar en torno a esa idea de negocio o de innovación, ubica en la realidad, aclara las ideas de tal forma que no se divague y se logre el objetivo. (Osterwalder, 2010)

*Canvas* es una plantilla parecida al lienzo de un pintor, (de aquí su nombre) este lienzo contiene nueve módulos ya establecidos donde se pueden diseñar modelos de negocios nuevos o existentes para mejorarlos. *Canvas* es una herramienta para reflexionar sobre las direcciones que podría tomar un modelo de negocio, en este sentido mejora la comprensión al facilitar la elaboración de propuestas innovadoras pero, el *modelo de negocio* es el que va a crear la persona, es *su* modelo de negocio.





Nota: Imagen recuperada del libro Modelo de negocios *Canvas* de Alexander Osterwalder e Yves Pigneur (2010)

Para lograr resultados un modelo de negocios debe contener nueve módulos básicos que de acuerdo con Osterwalder (2010) reflejan la lógica que sigue una empresa (negocio) para conseguir ingresos, estos nueve módulos cubren las cuatro áreas principales de un negocio: clientes, oferta, infraestructura y viabilidad económica.

Los módulos que forman el *Canvas* son:

## 1. Propuesta de valor

La propuesta de valor es lo que te hace diferente a la competencia y por lo que el cliente está dispuesto a pagar, tiene que ver con una serie de ventajas que una empresa o servicio ofrece a sus clientes, algunas propuestas de valor pueden ser innovadoras y ofrecer una oferta nueva, mientras que otras pueden ser parecidas a ofertas ya existentes e incluir alguna característica

o atributo adicional, para realizar una propuesta de valor es importante realizar un estudio exhaustivo de los clientes objetivo.

## **2. Segmentos de mercado**

Es fundamental al momento de iniciar un negocio tener definido el perfil de los clientes a los cuales se desea llegar, de acuerdo con el autor de *Canvas* los clientes son el principal objetivo de un modelo de negocios, de tal forma, que cada decisión que se toma debe ser en relación a sus necesidades.

## **3. Canales**

En este módulo se explica la forma en que se tendrá comunicación con los clientes, para lograr buenos resultados se deben cubrir desde la forma en que se darán a conocer los servicios o productos, la manera que el cliente puede adquirirlos y recibirlos y el seguimiento que se hará después de la venta. En la actualidad, una buena forma de tener comunicación con los clientes es por medio de una página web así como la promoción en las redes sociales.

## **4. Relaciones con los clientes**

En este módulo el emprendedor debe describir ¿Cómo mantendrá conquistados a los clientes? Mantener una relación dinámica con los clientes es importante ya que de acuerdo con Silva (2013) es menos costoso retener a un cliente ya existente que conseguir uno nuevo por ello es importante saber cuál es su impresión del servicio o producto y tener en cuenta su opinión. Las web, las redes sociales, el correo electrónico o los puntos de venta son medios por los cuales se puede mantener actualizados a los clientes y conocer sus preferencias.

## **5. Fuentes de ingresos**

Son aquellas actividades por las cuales el negocio obtendrá dinero, los ingresos de un negocio deben ser mayores a sus gastos, sólo de esta manera se podrá crecer. Un modelo de negocios tiene dos fuentes de ingresos por un lado se encuentran los pagos puntuales de los clientes al adquirir un producto estos generalmente provienen de las ventas al menudeo y por otro lado se encuentran los pagos periódicos que se cobran por un servicio generalmente ofrecido a

una compañía con la cual se tiene un contrato, en ambos casos se debe tener un control detallado de los ingresos.

## **6. Recursos clave**

En este módulo se describen los recursos que son necesarios para el funcionamiento de un negocio los cuales se describen a continuación:

- Recursos físicos; en esta categoría se incluyen instalaciones de fabricación, edificios, vehículos, maquinas, sistemas, puntos de venta y redes de distribución.
- Recursos intelectuales; son las marcas, información privada, patentes, derechos de autor, asociaciones y base de datos de clientes, etc.
- Recursos humanos; los recursos humanos son vitales en el ámbito creativo requieren un alto nivel de conocimiento.
- Recursos económicos; en algunos negocios se requieren recursos o garantías económicas, como dinero en efectivo, líneas de crédito, etc.

(Osterwalder, 2010, p.6)

De acuerdo a lo anterior se debe incluir todo recurso utilizado en un negocio, cada modelo de negocio requiere de recursos clave diferentes que se amolde a sus necesidades.

## **7. Actividades clave**

En esta sección se deben describir cuáles son las acciones más importantes que debe emprender un negocio para tener éxito y que son necesarias para crear y ofrecer una propuesta de valor, llegar a los mercados, establecer relaciones con los clientes y percibir ingresos.

Las actividades clave se pueden dividir en las siguientes categorías:

1. Producción: Estas actividades están relacionadas con el diseño, la fabricación y la entrega de un producto en grandes cantidades o en una calidad superior.
2. Resolución de problemas: Estas actividades implica la búsqueda de soluciones nuevas a los problemas individuales de cada cliente.
3. Plataforma/red: Las redes, las plataformas de contactos, el software e incluso las marcas pueden funcionar como una plataforma para el funcionamiento del negocio.

(Osterwalder, 2010, p.37)

## 8. Asociaciones clave

Al emprender un negocio se debe tener bien definido quiénes van a ser los proveedores y socios que van a contribuir a su funcionamiento (estos deben ser el resultado de una búsqueda minuciosa) cualquier decisión que se tome debe ser para lograr el resultado esperado buscando en todo momento optimizar los recursos y reducir riesgos. Por lo cual, en esta sección se deben describir quienes son los proveedores y cuál es la propuesta de valor que van a aportar al proyecto.

## 9. Estructura de costos

En este módulo se describen todos los costos que implica la puesta en marcha de un modelo de negocio, existen dos clases amplias de estructura de costos:

-*Según costos*; este modelo de negocio se enfoca en crear y mantener una estructura de costos lo más reducidos posibles, con una propuesta de valor de bajo precio, generalmente son las derivadas de una producción a gran escala.

-*Según valor*; es el modelo de negocio donde la propuesta de valor tiene más importancia que los costos, prefieren concentrarse en la creación de valor, por ejemplo los hoteles cinco estrellas, restaurantes etc.

Características de las estructuras de costos:

- *Costos fijos*; estos costos no varían en relación a la cantidad de productos o servicios producidos. Por ejemplo; los sueldos, los alquileres y las instalaciones de fabricación.
- *Costes variables*; este tipo de costos varía en proporción directa a la cantidad de bienes o servicios producidos.
- *Economías de escala*; se refiere a las ventajas de costos que obtiene un negocio a medida que crece su producción.
- *Economías de campo*; se refiere a las ventajas de costos que obtiene un negocio a medida que amplía su campo de actuación.

(Osterwalder, 2002, p.41)

De acuerdo con Osterwalder (2002) el modelo *Canvas* reúne todas las partes involucradas para iniciar un negocio o una actividad de servicio y para una mejor comprensión se pueden utilizar herramientas visuales como fotografías, esquemas, diagramas y notas adhesivas que pueden ser una gran ayuda al momento de crear un modelo de negocio.

Por su parte Silva (2013) agrega algunos aspectos que se deben tener en consideración al momento de realizar un modelo de negocio:

- Determinar objetivos a corto y mediano plazo.
  - Delimitar diversos periodos para determinar cómo va la obtención de resultados.
  - Describir con precisión los resultados finales deseados.
  - Fijar los criterios de medición y así determinar cuáles son los logros.
  - Señalar lo que se considera como una oportunidad y así explorarla adecuadamente.
  - Tener una cabeza visible que coordine y sea responsable de la ejecución del plan.
  - Anticipar los obstáculos que puedan aparecer y anticipar las medidas posibles correctivas.
  - Tener suficiente información y exponerla de forma clara y concisa.
- (Silva, 2013, p.36)

Se debe tener claro qué se desea hacer e informarse sobre proyectos similares que se han emprendido así como contar con personas que sean un apoyo en este proceso, lo más importante es decidirse y tomar acción. “Un negocio o persona hoy, es el resultado de lo que haya hecho o dejado de hacer hasta ahora, por tanto, lo que el emprendedor será mañana será el resultado de lo que haga o deje de hacer a partir de ahora” (Silva, 2013, p. 26). La vida laboral y personal son el resultado de las decisiones tomadas y no tomadas.

En este sentido, el modelo de negocios es una herramienta que brinda un rumbo definido y orienta al emprendedor para que las decisiones que realice entorno a su idea de negocio sean acertadas y le anima a avanzar con seguridad.

El modelo *Canvas* podría parecer complicado, pero fue diseñado para presentar los aspectos básicos de un modelo de negocio en un formato visual rápido y sencillo siendo una herramienta ideal para emprendedores que apenas inician un proyecto de negocio.

Al realizar el taller Mujer Emprende haciendo uso de la tecnología las mujeres no sólo aprenderán a realizar su modelo de negocios también se contribuirá a cerrar la brecha digital, debido a que muchas mujeres no hacen uso de la tecnología, este ejercicio puede ayudarlas a romper el miedo frente a una computadora y buscar otras plataformas dentro de la red que les pueden ayudar como: *Mujer Emprende* la cual es una plataforma diseñada por mujeres emprendedoras donde se encuentran cursos, capacitaciones, conferencias, asesoría entre otras cosas pero todas son en línea. De tal forma, que las mujeres que no utilizan las TIC quedan excluidas de estos conocimientos que son de gran ayuda para las emprendedoras.

Al diseñar la *WebQuest* para incentivar la cultura emprendedora pensaba en las mujeres amas de casa que desean emprender, que sí cuentan con alguna habilidad para hacerlo pero no saben cómo y en aquellas que lo han hecho pero no han tenido éxito, pensaba en mujeres a las cuales entreviste que no hacen uso de la tecnología y como consecuencia de las herramientas que pueden encontrar, mujeres reales que son vecinas, familiares y en muchas otras que necesitan esta información para emprender.

La *WebQuest* está diseñada para que, de una forma clara, lo más comprensible posible, con videos cortos y precisos las mujeres con iniciativa emprendedora analicen y evalúen sus proyectos antes de comenzar, o incluso para mejorar.

El taller Mujer emprende se va a estar impartiendo por medio del programa de servicio social universitario Unamita ¡ciérrale la brecha digital! Con una duración de 2 a 3 horas contribuyendo de esta forma a cerrar la brecha digital al hacer uso de la tecnología para su realización.

### **3.4 *WebQuest*. Mujer Emprende: Realiza tu modelo de negocio**

Autor: Cristina Zavala Romero

## Descripción:

El presente *WebQuest* está dirigido a las mujeres que han tenido la inquietud de emprender y que requieren de conocimientos fundamentales para concretar su idea de negocio. Al realizar este taller las mujeres elaboraran su modelo de negocios el cual es fundamental al emprender, la *WebQuest* está diseñada para que se realice de una forma sencilla, además, al llevarse a cabo por medio del programa Unamita ¡ciérrale a la brecha digital! las mujeres que no tengan conocimientos de las TIC contarán con un tutor tecnológico que las apoyará en todo momento.

## Estructura:

El *WebQuest* contiene cinco componentes fundamentales; introducción, tarea, proceso, recursos y conclusiones.

-Introducción; en esta sección se anima a las mujeres que tienen la inquietud de emprender a realizar el taller.

-Tarea; se menciona la actividad que tienen que realizar en este caso realizar su plan de negocios *Canvas*.

-Proceso; en esta sección se guía paso a paso para que logren concretar la tarea y al mismo tiempo plantea unas preguntas para reflexionar sobre esta actividad.

-Recursos; es aquí donde se presentan todos los enlaces de los sitios web que contienen la información necesaria para la realización del taller.

-Conclusiones; al llegar a esta sección se ha terminado el taller, se anima a las mujeres a seguir aprendiendo y a emprender si así lo desean.

De esta forma llegamos a la presentación de los recursos utilizados al realizar el taller *Mujer Emprende* los cuales contienen los cinco criterios para evaluar las páginas web que presenta Kapoun (1998) en Eduteka (s. f.) siendo de esta forma una fuente confiable, actual y acorde a la intención del aprendizaje.

Y se concluye con el Taller *Mujer Emprende*. Realiza tu modelo de negocios.

Nombre del recurso	Plataforma	Exactitud	Autoridad	Objetividad	Actualidad	Cubrimiento
¿Qué es el modelo Canvas?	You Tube	Contacto: ceeim Tel. 968904808 Correo: info@ceeim.es	Tiene referencias y dominio- edu.	Información objetiva y precisa	Es actual Publicado el 3 de noviembre del 2015	El video se puede ver sin restricciones
<b>Páginas con la misma fuente:</b>  -Segmento del mercado -Propuestas de valor -Canales de distribución -Relación con los clientes -Fuentes de ingresos -Recursos clave -Actividades clave -Estructura de costos	You Tube	Grupo educare Emprendimiento y finanzas  Tel. 52 (442) 222-54-44  Correo: soporte@grupoeducare.com	Tiene dominio - edu.	Información objetiva y precisa	Es actual:  Publicado el 23 de febrero del 2016	Se puede acceder a los videos sin restricciones
¿Qué es un modelo de negocios?	You Tube	Fundación de Emprendedores y finanzas Maya Tel. (591 2) 2 775724 – 2 793071 Correo:info@innovabolivia.bo	Tiene dominio - edu.	Información objetiva y precisa	Es actual: 26 de enero 2013	El video se puede ver sin restricciones
Ejemplo práctico Canvas	You Tube	CEEIM Murcia Tel. 968904808 Correo: info@ceeim.es	Tiene dominio - edu.	Información objetiva y precisa	Es actual: Publicado el 3 de noviembre del 2015	Acceso al video sin restricciones

Nota: Evaluación de los recursos utilizados para el taller Mujer Emprende. Autor: Cristina Zavala Romero



## Mujer emprende Realiza tu modelo de negocios



INTRODUCCIÓN

TAREA

PROCESO

RECURSOS

CONCLUSIONES



## INTRODUCCIÓN

¿Tienes espíritu emprendedor?

¿Piensas constantemente en cómo mejorar tu negocio?

¿Sabes qué es el Canvas?

Por medio de este taller conocerás de una forma sencilla los requerimientos que debes tener en cuenta al emprender un negocio, te guía para que no divagues y logres tu objetivo.



## TAREA

Elaborar un plan de negocio para mi negocio



### PROCESO

- Elabora en un procesador de textos una cuartilla sobre la historia de tu negocio o cómo concebiste esa idea de negocio.
- Observa los videos que se han dispuesto en el apartado de recursos.
- Conforme vayas viendo los videos da respuesta a las siguientes preguntas con respecto a tu negocio:
  - ¿Qué quiero hacer?
  - ¿Cómo voy a lograr hacerlo?
  - ¿A quién va dirigido?
  - ¿Cómo podría mejorar?
- Elabora el Canvas de tu negocio



## RECURSOS

### QUÉ ES EL MODELO DE NEGOCIO CANVAS

<https://goo.gl/Q2KZe7>

### EJEMPLO DE UN MODELO DE NEGOCIO

<https://goo.gl/p1Cvzn>  
<https://goo.gl/3DVN7f>

### MÓDULOS DEL MODELO CANVAS

#### 1. Segmento del mercado

<https://goo.gl/w3L55y>

#### 6. Recursos clave

<https://goo.gl/bEczuz>

#### 2. Propuestas de valor

<https://goo.gl/izwnPC>  
<https://goo.gl/ISSNdc>

#### 7. Actividades clave

<https://goo.gl/Gbjksq>

#### 3. Canales de distribución

<https://goo.gl/fkpr5D>

#### 8. Asociaciones clave

<https://goo.gl/sHHmik>

#### 4. Relación con los clientes

<https://goo.gl/Cci3Y9>

#### 9. Estructura de costos

<https://goo.gl/lWBFJs>

#### 5.- Fuentes de ingresos

<https://goo.gl/rqdJxW>

### PLANTILLA DE MODELO DE NEGOCIO CANVAS

<https://goo.gl/HmSDXm>



## CONCLUSIONES

Esperamos que este taller te haya brindado la información suficiente si tu intención es iniciar un negocio, sabemos que al momento de emprender te puede rodear un sentimiento de duda o miedo, pero conocer los aspectos básicos que necesitas para iniciar un negocio te permitirá tomar decisiones mucho más acertadas, lo importante es que te sientas acompañada durante este proceso.

## Conclusiones.

En México aun cuando se registra que el 59.5 % de la población dice tener acceso a Internet ENDUTIH (2016) no se tienen datos sobre avances en la construcción de la ciudadanía digital, aun cuando se sabe que hay esfuerzos al respecto y estos se han documentado, no son de fácil acceso, lo que restringe su consulta y por tanto se limita seriamente el conocimiento de buenas prácticas y lecciones aprendidas, para, a partir de ellas, seguir construyendo acciones basadas en la experiencia sobre este tema. Una manera de construir ciudadanía digital es a través de incorporar contenidos que atiendan a las necesidades de formación de ciertos sectores de la población como fue el caso de mujeres emprendedoras en este trabajo.

La ciudadanía digital como un elemento que incide en la medición de la brecha digital, presupone acciones concretas de diagnóstico, de las cuales surgen oportunidades de intervenciones educativas. Las instituciones de educación superior resultan ser el ambiente propicio para realizar estos ejercicios desde la investigación, la docencia y la extensión de la cultura desde donde se puede construir distintos abordajes para incidir en este tema.

La realización del servicio social resulta un recurso de gran valía para esta tarea, tal como sucede con el programa Unamita: ¡Ciérrale a la Brecha Digital! el cual acerca a las personas con la tecnología de una forma fácil y concreta con la intención de que pierdan el miedo al involucrarse debido a que también representa una oportunidad de conocimiento y oportunidades.

El uso del *WebQuest* como recurso didáctico para la formación en ciudadanía digital es una herramienta que permite la autogestión del conocimiento y abre un panorama amplio sobre los recursos que se pueden encontrar en Internet, ya que su estructura permite resolver problemas concretos de información para la solución de problemas específicos, es por ello que su proceso de creación representa un desafío importante, conlleva un periodo de análisis, reflexión y búsqueda de un enfoque educativo inspirado en la construcción de conocimiento.

El uso de las TIC para la formación de adultos abre oportunidades en tiempo y espacio para la adquisición de conocimientos que contribuyan al fortalecimiento de su desarrollo personal, profesional y laboral, así como competencias ciudadanas de tal forma que el diseño de recursos asistidos permite visualizar el potencial y adaptación de las personas en formación de acuerdo a su situación educativa.

La falta de educación y cultura emprendedora ha impedido que mujeres que tienen negocios propios no los desarrollen y transiten de ser medios de supervivencia a ser un negocio rentable de tal forma que la realización de un modelo de negocio para el emprendedor puede ser la diferencia entre tener éxito o no tenerlo, al visualizar esta necesidad de aprendizaje se buscan los recursos para acercarlos en este caso a las mujeres, pero teniendo en claro que depende de la emprendedora llevar a cabo una constante evaluación de su negocio.

Existe un vasto campo de desarrollo profesional para el pedagogo en el diseño y aplicación de oportunidades de formación en temas de ciudadanía digital ya que la población que esta alfabetizada mediática, aún carece de formación en ciudadanía digital y esta situación los excluye de oportunidades de conocimiento, económicas y culturales que su utilización les puede proveer.

La realización del servicio social me permitió reconocer la problemática de la Brecha digital en el país, y cómo la educación a través de intervenciones pedagógicas específicas esta se puede reducir, insertando a las personas en el mundo de ciudadanía digital donde pueden encontrar oportunidades de desarrollo.



## Referencias.

- Adán, M. Pablo, González, L. Arturo. (2015). *Emprender con éxito: 10 claves para generar modelos de negocios*. México: Editorial Alfaomega.
- Adell, Jordi, (2004). Internet en el aula: Las *Webquest*. En Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Recuperado el 16 de abril del 2016 de:  
<http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/570/299>
- Alles, M. Alicia. (2000). *Mujeres, trabajo y autoempleo. Otro camino frente al desempleo y el desarrollo de carrera*. Ediciones Granica México S.A. de C.V.
- Ballester, Fernando. (2002). *La Brecha Digital “El riesgo de exclusión en la sociedad de la información”* Fundación Retevisión. Madrid.
- Bel Bravo, M. Antonieta. (ed.). (1998). *Seminario Interdisciplinar de Estudios sobre la Mujer de la universidad de Jaén (1998: Jaén) “La mujer en el 2000”* San Sebastián.
- Bernal, Escoto Blanca. (s.f.). *Impacto del programa al fomento de la cultura emprendedora. Mi primera empresa-emprender jugando* Recuperado de:  
<http://www.redmotiva.mdp.edu.ar/wp-content/uploads/2013/03/Impacto-Cultura-Emprendedora-Blanca-Bernal.pdf> pag.4 [fecha de consulta: 11 de marzo del 2016]
- Bernal, Galindo Rosa M. (2009) *Revisión conceptual y posibilidades educativas de la web 2.0*. Universidad de Murcia. Recuperado el 23 de agosto del 2016 de:  
<https://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/9763/1/rosabernalDEA.pdf>
- Bilbao, R. María del Carmen y Velasco, G. Patricia. (2014). *Modelo de aprendizaje WebQuest: un cambio en el uso del Internet*. México: Editorial Trillas
- Bonfil, Batalla. Guillermo. (1997). “Nuestro patrimonio cultural: un laberinto de significados” en Enrique Florescano (coord.) *El patrimonio nacional de México*, México, CONACULTA-FCE. (Serie historia y antropología). T. I.
- Buelna, Serrano y Ávila, Sandoval. (2012). *Cultura Emprendedora. Tradición y Actualidad*. Recuperado el 2 de agosto del 2016. Dirección en internet  
[http://www.azc.uam.mx/publicaciones/tye/tye15/art\\_hist\\_08.html](http://www.azc.uam.mx/publicaciones/tye/tye15/art_hist_08.html)
- Cano, C. Concepción. (2004) *Reflexiones sobre el futuro del servicio social universitario Reencuentro*, núm. 40, agosto, 2004, p. 8 Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco Distrito Federal, México. Recuperado el 16 de septiembre del 2016 de:  
<http://www.redalyc.org/pdf/340/34004011.pdf>
- Cárdenas. S, Peraza., I, Priego, A y Zapata, A. (2012). *El emprendedor*. Dirección en internet:  
<http://elemprendedorysumedi.galeon.com/productos2152766.html>
- Carrasco, Cristina. (1998) “Genero y valoración social: la discusión sobre la cuantificación del trabajo de las mujeres” mientras tanto, Icaria editorial, Barcelona
- Carrasco, Cristina. (1999). *Mujeres y Economía “Nuevas perspectivas para viejos problemas”* Icaria editorial, s.a. Barcelona

- Carrión, C, Carmen. (2007). “Educación para una sociedad del conocimiento” México Edit. Trillas UNESCO
- Castañer, L. Antonio. (s.f.) Las TIC en la educación de adultos: Nuevos enfoques de orientación, nuevas respuestas educativas. Dpto. Didáctica. Recuperado el 27 de agosto del 2016 de: [http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r\\_72/nr\\_770/a\\_10388/10388.pdf](http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_72/nr_770/a_10388/10388.pdf)
- Cheston, S. y Kuhn, L. (s.f.). Empoderamiento de la mujer a través de las microfinanzas. Recuperado el 27 de diciembre del 2017 de: <https://www.microfinancegateway.org/sites/default/files/mfg-es-documento-empoderamiento-de-la-mujer-a-traves-de-las-microfinanzas-2001.pdf>
- Cooper, Jennier Ann. (Coord.). Tiempos de mujeres en el estudio de la economía” 2010.
- Criado, T. Lucia. (s.f.). El papel de la mujer como ciudadana en el siglo XVIII: La educación y lo privado. Recuperado el 28 de mayo 2017 de: <http://www.ugr.es/~inveliteraria/PDF/MUJER%20COMO%20CIUDADANA%20EN%20EL%20SIGLO%20XVIII.%20LA%20EDUCACION%20Y%20LO%20PRIVADO.pdf>
- Díaz, B, Frida., Hernández, R. Gerardo y Rigo L, Marco Antonio. (2011). Experiencias educativas con recursos digitales: Practicas de uso y diseño tecnopedagógico. Universidad Nacional Autónoma de México. México. Recuperado el 22 de junio del 2016 de: [http://www.academia.edu/476949/Experiencias\\_educativas\\_con\\_recursos\\_digitales\\_pr%C3%A1cticas\\_de\\_uso\\_y\\_dise%C3%B1o\\_tecnopedag%C3%B3gico](http://www.academia.edu/476949/Experiencias_educativas_con_recursos_digitales_pr%C3%A1cticas_de_uso_y_dise%C3%B1o_tecnopedag%C3%B3gico)
- Diccionario de la lengua española [en línea], ed. 23. Recuperado el 21 de marzo del 2016 de: <http://www.rae.es>.
- DEGOSE (2016). Dirección General de Orientación y Servicios Educativos. UNAM: *Servicio Social*. Recuperado el 5 de octubre del 2016 de: <http://www.dgoserver.unam.mx/portaldgose/servicio-social/htmls/ss-universitario/ssu-definicion.html>
- EduTEKA. (2004). Ciudadanía digital. Recuperado el 23 de febrero del 2016 de: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/CiudadaniaDigital>
- EduTEKA. (s. f.). *Cinco criterios para evaluar las páginas de la red* . Recuperado el 5 de noviembre del 2016 de: <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/ListaChequeo1.pdf>
- ENDUTIH. (2015). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares. Recuperado el 26 de octubre del 2016 de: <http://www.beta.inegi.org.mx/proyectos/enchogares/regulares/dutih/2015/>
- ENDUTIH. (2016). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares. Recuperado el 31 de octubre del 2017 de: [http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/boletines/2017/especiales/especiales2017\\_03\\_02.pdf](http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/boletines/2017/especiales/especiales2017_03_02.pdf)

- Estrategia Digital Nacional (2013) *Mensaje del presidente de los Estados Unidos Mexicanos*. México p.9. Recuperado el 26 de agosto del 2017 de <http://cdn.mexicodigital.gob.mx/EstrategiaDigital.pdf>
- Fondo Nacional Emprendedor (2017). En Diario Oficial de la Federación. Recuperado el 28 de octubre del 2017) de: [http://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5468221&fecha=30/12/2016](http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5468221&fecha=30/12/2016)
- Galindo, J. Alberto. (2009). Ciudadanía digital Signo y Pensamiento [en línea] 2009, XXVIII (enero-junio): [Fecha de consulta: 20 de marzo de 2016] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86011409011>> ISSN 0120-4823
- González, B. Lorena. (2011). Scout a la vanguardia...CERRANDO LA BRECHA DIGITAL. Recuperado el 18 de diciembre del 2017 de: <http://www.labrechadigital.org/labrecha/Articulos/scouts-a-la-vanguardia-cerrando-la-brecha-digital.html>
- Guichot, R. Virginia. (2006). Historia de la educación: Reflexiones sobre su objeto, ubicación epistemológica, devenir epistemológica, devenir histórico y tendencias actuales. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)* 2, (1) pág. 13. Recuperado el 18 de septiembre de: <http://www.redalyc.org/pdf/1341/134116859002.pdf>
- Hilarión, M. Julia Esther. (2013). Emprendimiento e innovación: Diseña y planea tu negocio. Primera Edición. Cengage Learning Editores, S.A de C.V. México.
- Hobsbawm, E. (1978). *En torno a los orígenes de la Revolución Industrial*. Madrid, Siglo XXI.
- Hurtado de Barrera, Jacqueline. (2008). Metodología de la investigación, una comprensión holística. Caracas, Ediciones Quirón - Sypal.
- Ibarra, V. David. (2003) “Los primeros pasos al mundo empresarial” Editorial Limusa. México.
- INADEM. Instituto Nacional del Emprendedor. Recuperado el 22 de septiembre del 2016 en: <https://www.inadem.gob.mx/fondo-nacional-emprendedor/>
- INEGI. (2014). Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares. Recuperado el 26 de agosto 2016 de: <http://www.beta.inegi.org.mx/proyectos/enchogares/modulos/modutih/2014/>
- Informe sobre el desarrollo mundial. ( 2012). Panorama General: *Igualdad de género y desarrollo* Banco mundial. Recuperado el 2 de septiembre del 2017 de: <http://siteresources.worldbank.org/INTWDR2012/Resources/7778105-1299699968583/7786210-1315936231894/Overview-Spanish.pdf>
- INMUJERES. (2003). Las mujeres empresarias en México. Recuperado el 3 de agosto del 2016 de: [http://cedoc.inmujeres.gob.mx/documentos\\_download/100583.pdf](http://cedoc.inmujeres.gob.mx/documentos_download/100583.pdf)
- Joaquín Estefanía. (2001). Diccionario de la nueva economía. Madrid, España: Planeta.

- Kapoun, Jim.(1998). "Enseñando a los estudiantes universitarios evaluación de la RED: Una guía para instrucciones de biblioteca". C&RL News (Jul/Ago 1998): 522-523.
- Mendoza, C. Alfredo. (1992). El servicio social universitario en México: Su filosofía, historia, marco jurídico y vinculación con la sociedad / Estudio de Guadalajara, Jalisco: Universidad de Guadalajara.
- Morales, Muñoz. P. A. (2012). Material didáctico. *Elaboración de material didáctico*. Recuperado el 11 de septiembre del 2016 de: [http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho\\_y\\_ciencias\\_sociales/Elaboracion\\_material\\_didactico.pdf](http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf)
- Núñez, M., Reguera, M. y Okulik, N. (2011) B. WEBQUEST: UNA ALTERNATIVA PARA LA ENSEÑANZA DE QUÍMICA Avances en Ciencias e Ingeniería, vol. 2, núm. 3, 2011, pp. 111-122 Executive Business School La Serena, Chile Recuperado el 13 de agosto 2017de: <http://www.redalyc.org/pdf/3236/323627683011.pdf>
- OCDE. (2003). La brecha digital, mitos y realidades, México, Editorial UAB. Págs. 108-110.
- ONU (2010) Mujeres. Principios para el empoderamiento de las mujeres. Recuperado el 6 de abril del 2016 de: <http://www.unwomen.org/es/partnerships/businesses-and-foundations/womens-empowerment-principles>
- ONU (2015). ONU Mujeres: Informe Anual recuperado el 7 de julio del 2016 de: <http://www.unwomen.org/-/media/annual%20report/attachments/sections/library/un-women-annual-report-2015-2016-es.pdf?la=es&vs=3039>
- Osterwalder, Alexander & Pigneur Yves. (2010). Generación de modelos de negocio. Grupo Planeta. Barcelona España
- Parada. R. Elva Leticia. (2013). La mujer empresaria en México. Pearson Educación de México, S. A. de C. V. Edo. De México.
- Pastén. F. Fernando. (s.f.). Cultura del emprendimiento. Escuela Industrial Guillermo Richards Cuevas.
- Paz, S. Luis. (s.f.) Alfabetización Digital en el Adulto maduro una estrategia para la inclusión social. Universidad de Nariño Colombia. Recuperado el 17 de agosto del 2017 de: <http://www.alfabetizaciondigital.redem.org/wp-content/uploads/2015/07/Alfabetizaci%C3%B3n-digital-en-el-adulto-maduro-una-estrategia-para-la-inclusi%C3%B3n-social.pdf>
- Pierrette, Sartín. (1973). La promoción de la mujer. Editorial Labor S. A. Argentina págs. 238
- Pineda, P. (coord.). (2002). "Pedagogía laboral" Editorial Ariel, S. A. Barcelona pág. 305
- Pizarro, M. Isabel., Real, Juan. C y Rosa, M. Dolores. (2011). La incidencia del capital humano y la cultura emprendedora en la innovación. Cuadernos de Economía y Dirección de la Empresa, vol. 14, núm. 3, 2011, pp. 139-150. Asociación Científica de Economía y Dirección de Empresas. Madrid, España
- Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018. (2015). *Programa para un gobierno cercano y Moderno logros 2015*. México Gobierno de la Republica. p. 29-30. Recuperado el 26 de septiembre

del 2017 de:  
[https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/59840/06pt\\_gobiernocercano\\_modernoL2015.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/59840/06pt_gobiernocercano_modernoL2015.pdf)

Quintana, A. Jordi., Higuera, A. Elizabeth. (2009). Las WebQuest, una metodología de aprendizaje cooperativo, basada en el acceso, el manejo y el uso de información en la red. ICE y Ediciones Octaedro, S.L. Recuperado el 4 de octubre del 2017 de:  
<http://www.ub.edu/ice/sites/default/files/docs/qdu/11cuaderno.pdf>

Reglamento General del Servicio Social de la Universidad Autónoma de México, (1985) UNAM, Recuperado el 28 de septiembre del 2017 en:  
<https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/1/257/14.pdf>

Robles, J. Manuel. (2009). *Ciudadanía digital, Una introducción a un nuevo concepto ciudadano*, Editorial UOC, Barcelona.

Rodríguez, G. Adolfo. (2006). *La brecha digital y sus determinantes*. México: UNAM, Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas.

Romo, Azucena. (2001). *Pedagogía de la dignidad vs. pedagogía de la dependencia*. Editorial. Torres Asociados. México

Sartin, Pierrette. (1973). *La promoción de la mujer*. Editorial labor, Tercera edición

Serrano, Arturo y Martínez, Evelio. (2003). *La brecha Digital mitos y realidades*. Baja California, México: Editorial Universitaria de la Universidad Autónoma de Baja California.

Shea, Virginia. (2002). *Las 10 reglas básicas de netiqueta*. Recuperado el 15 de octubre del 2016 de: <http://www.eduteka.org/articulos/Netiqueta>

Silva, Duarte. Jorge E. (2013). *Emprendedor: Hacia un emprendimiento sostenible*. Alfaomega Grupo Editor, S.A. de C.V. Segunda edición. México. págs. 236

Sozzani, Carlos. (2007) *Definición y objetivos del servicio social universitario*. Debates Universitarios. Recuperado el 01 de julio del 2017 de:  
<http://debatesuniversitarios.blogspot.mx/2007/05/definicion-y-objetivos-del-servicio.html>

Temprano, S. Antonio. (2010). WebQuest: Aproximación práctico al uso de Internet en el aula, Ediciones de la U. Bogotá

Tormo & Asociados. (2012). *Cultura emprendedora: Impulso al desarrollo de México*. Recuperado el 4 de agosto del 2016. Dirección en internet:  
<http://www.franquiciashoy.com/article.cfm?id=1285>

Turner, (1948). *Las grandes culturas de la humanidad*. México, FCE.

UNAMITA ¡ciérrale a la brecha digital! (2011). *¿Qué hacemos?* Recuperado el 24 de septiembre del 2016 de: <https://unamitacierralabrechadigital.org/como-lo-hacemos/>

- UNAMITA ¡ciérrale a la brecha digital! (2011). ¿Qué somos? Recuperado el 24 de septiembre del 2016 de: <https://unamitacierrallabrechadigital.org/quienes-somos/>
- UNAMITA ¡ciérrale a la brecha digital! (2011). Para participar hay que saber... Recuperado el 27 de septiembre del 2016 de: <https://unamitacierrallabrechadigital.org/>
- UNAMITA ¡ciérrale a la brecha digital! (2011). Talleres. Recuperado el 24 de septiembre del 2016 de: <https://unamitacierrallabrechadigital.org/talleres/>
- UNAMITA ¡ciérrale a la brecha digital! (2011). Antecedentes. Recuperado el 27 de septiembre del 2016 de: <https://unamitacierrallabrechadigital.org/antecedentes/>
- UNESCO (1982). *Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales*. Recuperado el 7 de mayo del 2016 de: <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/>
- UNESCO (1984). Servicio Social Universitario. Recuperado el 22 de abril del 2016 de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0005/000594/059477so.pdf>
- UNESCO (2008). Estándares de competencias en TIC para docentes. Recuperado el 5 de setiembre del 2016 de: <http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>
- Warkentin de la Mora, Gabriela. (2003) Derecho de la Información. Ecuador P. 71.
- Weeks, J. & D, Seiler. (2001), Women's Entrepreneurship in Latin America: An Exploration of Current Knowledge, Inter-American Development Bank, Sustainable Development Department Technical Papers.
- Wikipedia (2017). Cultura. Recuperado el 20 de diciembre del 2017 de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>