

Artículo de Investigación

El desarrollo de emprendimientos sostenibles a través de herramientas digitales en estudiantes de una universidad de Lima

The development of sustainable entrepreneurship through digital tools in students of a university in Lima

Aracelly Rubio Pachamango: Universidad César Vallejo, Perú.

arubiop@ucvvirtual.edu.pe

Fecha de Recepción: 28/05/2024

Fecha de Aceptación: 05/08/2024

Fecha de Publicación: 04/10/2024

Cómo citar el artículo

Rubio Pachamango, A. (2024). El desarrollo de emprendimientos sostenibles a través de herramientas digitales en estudiantes de una universidad de Lima [The development of sustainable entrepreneurship through digital tools in students of a university in Lima]. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 01-15. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-880>

Resumen:

Introducción: Las herramientas tecnológicas como canvas y wikis permiten comunicar los proyectos emprendedores que son el resultado de los aprendizajes de los estudiantes. Evidencian el desarrollo de las habilidades de emprendimiento que se realizan con creatividad e integran la formación profesional con el ámbito laboral. **Método:** El estudio es cualitativo. Consolida (en equipo) los proyectos emprendedores sostenibles interdisciplinarios: guardería: los ángeles de Dios, vida saludable, viveros móviles ornamentales, artesanía a base de yute elaborado por mujeres artesanas. **Resultados:** El proyecto guardería: los ángeles de Dios es un emprendimiento sobre servicios educativos de infantes que muestra todos los servicios y áreas que tiene; el proyecto vida saludable trata de la venta de platos saludables que atiende a necesidades sociales; el proyecto viveros móviles ornamentales está dirigido a diversos segmentos como a los amantes de las plantas y a quienes quieren mejorar la estética de sus negocios; el último proyecto artesanía a base de yute elaborado por mujeres artesanas trata sobre la venta de artesanía con diseños originales que se han elaborado por las mujeres de la comunidad. **Discusión:** Con base en los resultados se demuestra que las herramientas tecnológicas permiten comunicar los proyectos emprendedores que evidencian el desarrollo de las habilidades emprendedoras de los estudiantes quienes parten de problemas reales de su contexto. **Conclusiones:** Los wikis y canvas permiten difundir eficazmente los

emprendimientos que surgen de las necesidades del entorno, desarrollan la educación emprendedora a partir de la resolución de problemas sociales, generan desarrollo económico en armonía con el cuidado del ambiente.

Palabras clave: Emprendimiento; habilidades emprendedoras; problemas sociales; necesidades; recursos naturales; economía; sostenibilidad; resolución de problemas.

Abstract

Introduction: Technological tools such as canvas and wikis allow the communication of entrepreneurial projects that are the student learning outcomes. They demonstrate the development of entrepreneurial skills that are carried out with creativity, and integrate professional training with their workplace. **Method:** The study is qualitative. It consolidates (as a team) the interdisciplinary sustainable entrepreneurial projects: Nursery school/daycare: Los Ángeles de Dios, healthy living, ornamental mobile nurseries, jute-based crafts made by artisan women. **Outcomes:** The nursery/daycare project: Los Ángeles de Dios is an undertaking on educational services for children that shows all the services and areas it owns; the healthy living project is about selling healthy dishes that meet social needs; the ornamental mobile nursery project is aimed at various segments such as plant lovers and those who want to improve the business aesthetics; the last project, jute-based crafts made by artisan women, is about selling crafts with original designs that have been made by community women. **Discussion:** Based on the outcomes, it is demonstrated that technological tools allow the communicating entrepreneurial projects that show the development of entrepreneurial skills of students who start off real problems in their context. **Conclusions:** Wikis and canvas allow the effective broadcasting of entrepreneurships that comes up from the environment needs, develop social problem solution-based entrepreneurial education, generate economic development in harmony with environmental care.

Keywords: Entrepreneurship; entrepreneurial skills; social problems; needs; natural resources; economy; sustainability; problem solution.

1. Introducción

El estudio propone el uso de los wikis y canvas en el desarrollo de los emprendimientos de estudiantes de una universidad de Lima. Es relevante porque no solo analiza estas herramientas en los procesos de aprendizaje, sino que sistematiza una propuesta en la que se promueven las habilidades de emprendimiento con creatividad en los estudiantes y de esta manera se articule la formación profesional con la práctica y el ámbito laboral; además, porque los estudiantes empiezan a emprender a partir de problemas o las necesidades de su entorno para luego buscar una solución (a los problemas sociales) que genere o promueva la economía. Estas soluciones se deben realizar con estrategias que tomen en cuenta el cuidado y la conservación de los recursos naturales para satisfacer las necesidades y la calidad de vida de los actores involucrados.

En los últimos años la formación universitaria no solo se ha limitado a la formación teórica, también ha integrado a la práctica y se ha aproximado o relacionado con el mundo laboral. En este contexto, el estudiante debe generar su propio empleo o empresa a través de emprendimientos que además promuevan la economía en armonía con el ambiente. En este caso se establece una conexión de la universidad y el mundo laboral o empresarial. Se requiere de una formación profesional que fomente el emprendimiento de los jóvenes a partir del estudio real de las necesidades o problemas del entorno, de esta manera fomentar una educación que no sea ajena a la realidad donde se desarrolla el proceso formativo y para

cumplir dicho propósito se debe establecer un cambio desde el currículo hasta la realización o ejecución de este.

La educación emprendedora también debe preservar el ambiente, por ello se debe enfatizar en una formación que promueva el emprendimiento con base en el respeto a este. Esto genera una economía responsable que proteja los recursos naturales. Este es otro de los retos de la educación universitaria que debe ser transversal a todas áreas o especialidades que imparte. Se requiere de futuros profesionales que generen emprendimientos para promover las competencias económicas o financieras, en armonía con el medio ambiente; además que preparen al futuro profesional para que genere su propio empleo.

En este marco, el objetivo central de la presente investigación es proponer el uso de wikis y canvas en el desarrollo de los emprendimientos de estudiantes de una universidad privada de Lima. Específicamente se propone la comunicación clara y coherente de los emprendimientos que surgen a partir de los problemas y las necesidades sociales (de la realidad) que los estudiantes han identificado y sistematizado.

1.1. Estudios previos

Estudios previos señalan que la educación empresarial influye en las actitudes emprendedoras y de empleo en los estudiantes (Issa *et al.*, 2024). Otros evidencian que las competencias de los docentes y la capacidad emprendedora de los estudiantes mejoran con el uso de modelos o programas (basados en la innovación) de emprendimiento (Yan y Wang, 2024). Asimismo, el desarrollo del emprendimiento, asociado con la innovación a través de estrategias específicas de gestión educativa, promueve un aprendizaje o desempeño efectivo en los estudiantes (Wang y Fan, 2024). También se ha estudiado la enseñanza inteligente para el desarrollo de la innovación y el espíritu empresarial en las universidades con una mejora en el aprendizaje de los estudiantes a través del logro de las competencias programadas (Yan, 2024). En esta línea Lam (2024), en el contexto de Hong Kong, argumenta que las universidades preparan a sus estudiantes para adaptarse como futuros trabajadores productivos y con habilidades para aprender de por vida. Otras tendencias, enfatizan en el desarrollo de programas universitarios que usan un enfoque de emprendimiento dentro de una economía social y sostenible teniendo en cuenta una comunicación eficaz (Lechuga-Jimenez *et al.*, 2024).

Otras investigaciones exploran la consolidación de los cursos que están relacionados con la innovación y el emprendimiento en la formación profesional de las instituciones de educación superior (Xu, 2024). Para cumplir con los desafíos del mercado actual, se debe incluir en los currículos o planes de estudio aspectos relacionados con el emprendimiento y la innovación (Zhou, 2024).

Los estudios precedentes enfatizan o promueven la enseñanza del emprendimiento en las universidades para que los estudiantes se desempeñen con eficiencia o eficacia en el ámbito laboral. Existe una articulación entre la formación universitaria y el contexto laboral, aspecto que en la universidad clásica o tradicional no se había consolidado o articulado estos aspectos. Por otro lado, se evidencia una estrecha relación de los estudios con la práctica y con el mundo laboral o empresarial.

1.2. Fundamentos teóricos

La educación empresarial busca desarrollar en los estudiantes las habilidades y actitudes para el emprendimiento, por ello promueve competencias empresariales y una cultura y mentalidad emprendedora desde una dimensión individual hacia una social (Issa *et al.*, 2024).

Este tipo de educación comprende una serie de metodologías que incluye la planificación, el desarrollo de habilidades y enfoques orientados a procesos y conlleva o permite que el individuo o persona se convierta en empresario (Issa *et al.*, 2024). En este marco, las universidades no están aisladas, más bien se están alineando a los objetivos sociales a nivel nacional e internacional en función de los cambios o las demandas actuales (Lam, 2024).

La educación empresarial tiene como propósito desarrollar el espíritu o conciencia empresarial, la personalidad pionera, actitud inventiva y competencia emprendedora en los estudiantes (Zhou, 2024). Para ello se requiere contar con los recursos necesarios para su realización; específicamente se requieren recursos humanos, financieros y técnicos. Además, para que tenga éxito la educación empresarial se debe desarrollar o articular el gobierno, las empresas y la universidad o el mundo académico (Zhou, 2024).

Desde otra perspectiva, Lam (2024) fundamenta que el emprendimiento académico, que se promueve en la universidad, enfrenta o aprovecha las nuevas oportunidades, desarrolla una adecuada gestión para optimizar ingresos y consolidar el capital humano; en ese sentido, una universidad es efectiva si es que se compromete o desarrolla el emprendimiento académico. Por eso, existe la tendencia que las universidades se desempeñen como entidades socioeconómicas, por este motivo se están convirtiendo en ser más emprendedoras. El emprendimiento académico genera o permite que los estudiantes sean innovadores, más productivos y respondan a los retos de la sociedad.

En este contexto, se formulan programas de emprendimiento para desarrollar habilidades empresariales, crear modelos, obtener experiencia y desarrollar una comunicación eficaz (Issa *et al.*, 2024). También es concordante con la Unesco quien ha propuesto el desarrollo de la cultura emprendedora en la educación superior con el fin de formar en el estudiante los conocimientos y actitudes pertinentes que respondan al mercado actual; por ello las universidades son el centro donde se forman los emprendedores con todas las competencias necesarias para desempeñarse eficaz y eficientemente (Lechuga-Jimenez *et al.*, 2024). En este marco Koropogui *et al.* (2024) también han estudiado o aplicado un programa de educación empresarial en los estudiantes emprendedores que recién se inician en esta actividad y se beneficien con conocimientos de este rubro o ámbito. Por eso es importante trabajar con estudiantes que ya tienen proyectos concretos de emprendimiento que se orienten a la creación de empresas.

La educación empresarial o del emprendimiento académico toma en cuenta el desarrollo de la sostenibilidad como un nuevo enfoque o paradigma que se debe desarrollar en el ámbito superior o universitario. En ese sentido, el desarrollo de la sostenibilidad debe ser transversal a las situaciones sociales y ambientales que se deben planificar desde el currículo, pero también tener en cuenta la ética y la lucha contra la pobreza, la promoción de los derechos humanos, etc. (Lechuga-Jimenez *et al.*, 2024).

La enseñanza del emprendimiento debe fundamentarse o realizarse con base en metodologías activas que integren la teoría y la práctica teniendo en cuenta la ética y la responsabilidad social (Priede-Bergamini y López-Cózar-Navarro, 2024). En esta línea, Shabbir y Pallares-Venegas (2024) argumentan que el emprendimiento se garantiza o desarrolla con el proceso de enseñanza y aprendizaje que se imparte en las instituciones superiores, con ello se promueve que los estudiantes se conviertan en emprendedores o desarrollen las competencias emprendedoras. En este contexto se requiere el desarrollo de una educación empresarial y de habilidades de empleabilidad (Issa *et al.*, 2024). Por otro lado, el emprendimiento es un proceso complejo o diverso que conlleva diversos factores: personales, sociológicos y ambientales (Lyu *et al.*, 2024) que se deben de tomar en cuenta en los procesos formativos de la universidad.

Por tanto, es importante la enseñanza del emprendimiento ya que es un catalizador de la economía, permite el desarrollo sostenible, se convierte en una estrategia eficaz y de empleabilidad, permite encontrar empleo y da la posibilidad de convertir a los estudiantes en emprendedores (Issa *et al.*, 2024). En este sentido educa a los estudiantes para enfrentar o responder al mercado, al mundo laboral que está en constante cambio y cada vez más competitivo.

Para comprender los estudios del emprendimiento es importante analizar el liderazgo empresarial, ya que este incluye o fusiona componentes del emprendimiento y del liderazgo tradicional. Con base en esto los líderes desarrollan proyectos teniendo en cuenta las consideraciones morales o éticas (Norena-Chavez y Romani, 2024). Los proyectos que desarrollan permiten evidenciar el desempeño o las competencias del grupo o equipo y a obtener mejores ganancias. En suma, el liderazgo empresarial se alinea con las investigaciones actuales sobre liderazgo y emprendimiento centrado en acciones y las características personales (Norena-Chavez y Romani, 2024).

Por otro lado, es importante tener en cuenta la pedagogía del emprendimiento que consiste en el uso de métodos y enfoques que usan los docentes para lograr los aprendizajes en los discentes (Lyu *et al.*, 2024). Bajo esta concepción el docente debe desarrollar en los estudiantes el emprendimiento utilizando diversas herramientas que permitan el logro de las competencias emprendedoras. En este caso, el aprendizaje permite la adquisición y transformación del conocimiento de los sujetos o estudiantes (Lyu *et al.*, 2024).

Los avances de la tecnología han generado una serie de herramientas que permiten la difusión de los conocimientos aprendidos o sistematizados. Algunos de estos son los wikis o canvas. Estos permiten desarrollar y publicar los proyectos emprendedores que han sido consolidados por los estudiantes, a través de los cuales demuestran las competencias emprendedoras logradas durante el proceso formativo.

Diversos estudios resaltan la importancia de las herramientas tecnológicas, como el uso de videos educativos pertinentes para la enseñanza del emprendimiento social (Priede-Bergamini y López-Cózar-Navarro, 2024); también se encuentran el desarrollo de los ecosistemas emprendedores de las universidades que han promovido la recuperación ante las crisis, como el caso de la pandemia de Covid-19 (Huezo-Ponce *et al.*, 2024); las universidades, en esta línea, deben promover la innovación y la educación empresarial para impulsar el crecimiento económico que vaya relacionado con el desarrollo de la ciencia y la tecnología (Zhou, 2024). En este mismo marco se debe desarrollar el emprendimiento sostenible con innovación y creatividad que permita desarrollar la economía.

Otras investigaciones establecen que el wiki es una herramienta en línea que se puede usar para optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, crear y publicar contenidos con facilidad. Puede ser modificado o mejorado por cualquier integrante de la comunidad en el momento que lo considere pertinente (Flores-Cueto *et al.*, 2020). Es un recurso dinámico y creativo en los procesos formativos o educativos. En este marco, es relevante canalizar la difusión de los proyectos que han desarrollado los estudiantes a través de wikis y canvas.

Respecto a los wikis, estos ofrecen o generan oportunidades para la gestión del conocimiento en el ámbito empresarial (Argyris y Ransbotham, 2016); no obstante, también se puede aplicar en el contexto universitario. También se ha aplicado a procesos o actividades de emprendimiento y redes empresariales, que enriquecen las experiencias y los aprendizajes de

los estudiantes (Menkhoff y Bengtsson, 2012). En este sentido, se utiliza como una herramienta educativa para el logro de los aprendizajes o competencias en los estudiantes (Halcro y Smith, 2011).

En el caso de canvas se ha utilizado para enseñar diversas habilidades en contextos universitarios a través de la gestión de los aprendizajes en línea, que puede desarrollarse de manera grupal e individual (Wiskow *et al.*, 2024). Asimismo, se aplican como foros de discusión en sistemas de gestión de los aprendizajes; por ello, se recomienda el uso en este contexto (Neff *et al.*, 2023). También se ha demostrado que aumenta y mejora la participación educativa y el aprendizaje de los estudiantes con la guía u orientación de los docentes (Algamdi *et al.*, 2023). Asimismo, su aplicación en el ámbito educativo ha permitido consolidar o desarrollar el aprendizaje significativo (Huerta *et al.*, 2023). En otros casos, se ha aplicado como una realimentación efectiva ya que permite a los estudiantes corregir sus propios errores y de esta manera participar activamente en su proceso de aprendizaje (Guanuche *et al.*, 2022). Otros estudios, evidencian que existe una relación significativa entre el uso de canvas y el aprendizaje en estudiantes universitarios (Huertas-Gonzales *et al.*, 2022). Asimismo, permite planificar y organizar los procesos de enseñanza-aprendizaje en línea y proporciona a los docentes crear, alojar y gestionar material diverso para los estudiantes (Khatser y Khatser, 2022).

En este contexto, los proyectos de emprendimiento que se desarrollan en la universidad buscan consolidar las habilidades de emprendimiento de los estudiantes bajo un enfoque de sostenibilidad que involucren los tres pilares del desarrollo sostenible: el eje social, ambiental y económico. Asimismo, los proyectos se desarrollan desde un enfoque interdisciplinar ya que los equipos están constituidos por estudiantes de diversas carreras profesionales.

2. Metodología

Se desarrolla una investigación cualitativa que permite generar una propuesta sobre la comunicación de los proyectos emprendedores elaborados (en equipos) por los estudiantes y de esa manera lograr su consolidación y difusión que va más allá de las aulas. Esto evidencia el logro de las competencias emprendedoras.

El estudio analiza y propone el uso de los wikis y canvas en el desarrollo de los emprendimientos. Surge después de la aplicación de una experiencia educativa donde los estudiantes, en equipo, han formulado un proyecto emprendedor interdisciplinario con base en las necesidades del entorno teniendo en cuenta el cuidado del medio ambiente. Dichos proyectos se han sistematizado y publicado a través de wikis y canvas. Específicamente, se han sistematizado los proyectos: *guardería: los ángeles de Dios* publicado a través de un wikis donde se da a conocer todos los detalles de una guardería para niños; el proyecto *vida saludable* que se difunde a través de un wikis donde se oferta la venta de platos saludables a través de un servicio de delivery; el proyecto *viveros móviles ornamentales* difundido a través de canvas, se dirige a las personas que son amantes de las plantas y la jardinería, a quienes gusten de la decoración y propietarios de negocios que deseen mejorar la estética de sus establecimientos; y el proyecto *artesanía a base de yute elaborado por mujeres artesanas* publicado a través de canvas donde se especifican las artesanías que son elaboradas por mujeres de la comunidad que conocen el arte del tejido.

Estas propuestas, de proyectos emprendedores interdisciplinares, se han desarrollado en el semestre 2023-II en la experiencia curricular “Emprendimiento para el desarrollo sostenible”,

en la que los equipos de estudiantes han formulado sus inquietudes con base en los lineamientos de la educación emprendedora, como se aprecia en las figuras que se analizan en los resultados.

3. Resultados

Las propuestas se han consolidado de la siguiente manera: primero los wikis donde se muestra la difusión de los proyectos emprendedores de los estudiantes; luego, los canvas que tienen el mismo proceso que los wikis.

3.1. Propuesta sobre el uso de wikis

Los temas de los proyectos de emprendimiento están asociados con productos o servicios. En este primer caso se trata de un servicio.

Figura 1

Proyecto: *Guardería: los ángeles de Dios*



Fuente: Proyecto elaborado por los estudiantes de una universidad privada de Lima como producto o resultado del curso *Emprendimiento para el desarrollo sostenible*, desarrollado en el semestre 2023-II.

En la figura 1, referente al proyecto emprendedor de guardería para niños (difundido a través de wikis), se aprecia que el equipo emprendedor ha diseñado una página con cinco secciones denominadas: acerca de, servicios, ambientes de la guardería, visita de interiores y contáctanos. En cada una de ellas muestran sus habilidades emprendedoras de creatividad, planificación y comunicación asertiva para presentar a los usuarios su propuesta de valor, usan diversas herramientas tecnológicas como recursos claves que fortalecen sus habilidades emprendedoras.

En la sección *Acerca de* presentan la historia, al equipo emprendedor y la relación del proyecto emprendedor con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), muestran la misión y visión

que direccionan los objetivos del emprendimiento, la manera en que se aproximan a su público, así como sus estrategias de crecimiento con una propuesta emprendedora y su desarrollo, respectivamente. Asimismo, el equipo emprendedor a través del wiki muestra responsabilidad social, ambiental y empresarial con la presentación de los ODS ambientales, sociales y económicos a los cuales contribuye, así como la huella hídrica del emprendimiento.

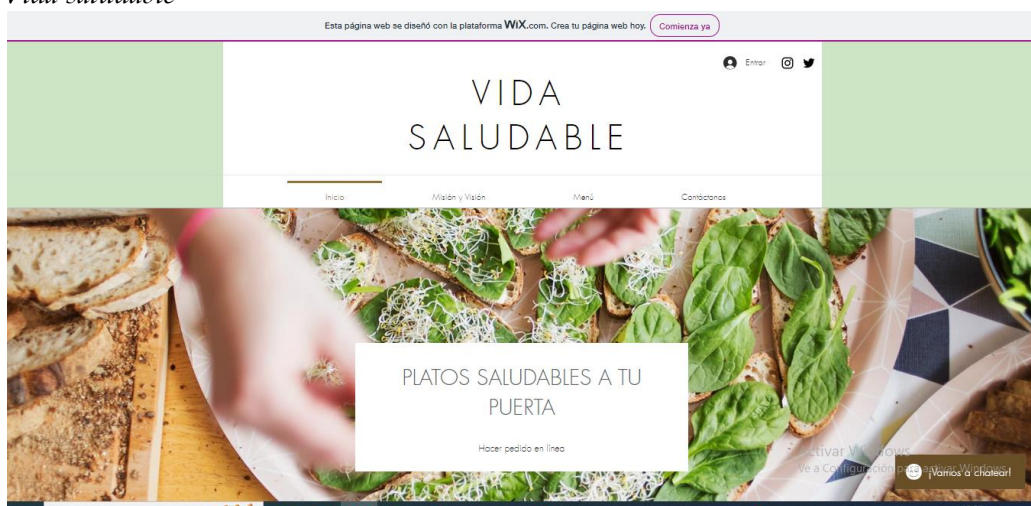
En la sección *Servicios del wiki* presentan los servicios por edades, turnos, horarios y precios. El equipo emprendedor muestra en este espacio, al público objetivo, lo que está buscando; de esta manera observamos que un wiki permite mostrar la actitud frente al cambio, característica de un emprendedor, con propuestas no comunes a problemas sociales.

En la sección *Ambientes de la guardería* se aprecia la creatividad y uso de aplicaciones tecnológicas que emplean para presentar las vistas de sus ambientes (en planta, posterior, lateral derecha, lateral izquierda, frontal).

En la sección *Visita de interiores* ofrece un recorrido virtual de sus instalaciones a los usuarios, mostrando sus estrategias de planificación y desarrollo de habilidades, tanto de gestión como compromiso para atender o responder a una problemática social, y ofrecer ambientes seguros para niños, como los patios, el área de mini kitchen y el área de recepción.

Figura 2

Proyecto: *Vida saludable*



Fuente: Proyecto elaborado por los estudiantes de una universidad privada de Lima como producto o resultado del curso *Emprendimiento para el desarrollo sostenible*, desarrollado en el semestre 2023-II.

En la figura 2 se aprecia el segundo wiki sobre *Vida saludable*. Es una presentación del proyecto emprendedor de venta de platos saludables a través del servicio de delivery. Está diseñado en tres secciones: inicio, misión y visión, menú y contáctanos.

En la sección *Inicio* se presenta a los integrantes del equipo emprendedor dando a conocer su propuesta. Los miembros del equipo explican los servicios de alimentación saludable que ofrecen para atender las necesidades sociales de los clientes. Con ello se observa que los wikis permiten la difusión de emprendimientos sociales, trascienden espacios físicos y optimizan el

recurso tiempo para los consumidores y la reducción de costos de infraestructura de los emprendedores. Se observa también un espacio para hacer pedidos en línea, con lo cual fortalecen la habilidad emprendedora de la comunicación efectiva.

En la sección *Misión y visión* presentan al emprendedor visionario a través de sus objetivos a largo plazo, centrados en una alimentación que promueva salud y bienestar, con la misión de promover estilos de vida saludables. Asimismo, consideran testimonios que mantienen dinámico al emprendimiento a través del registro de experiencias de los clientes.

En la sección *Menús* se aprecia que la herramienta wikis ha permitido insertar catálogos de los diversos platos y menús de acuerdo con las necesidades nutricionales y económicas, permitiendo la oferta del producto y el precio para su compra.

En la sección *Contáctanos* se muestra la ubicación y la opción para realizar comentarios.

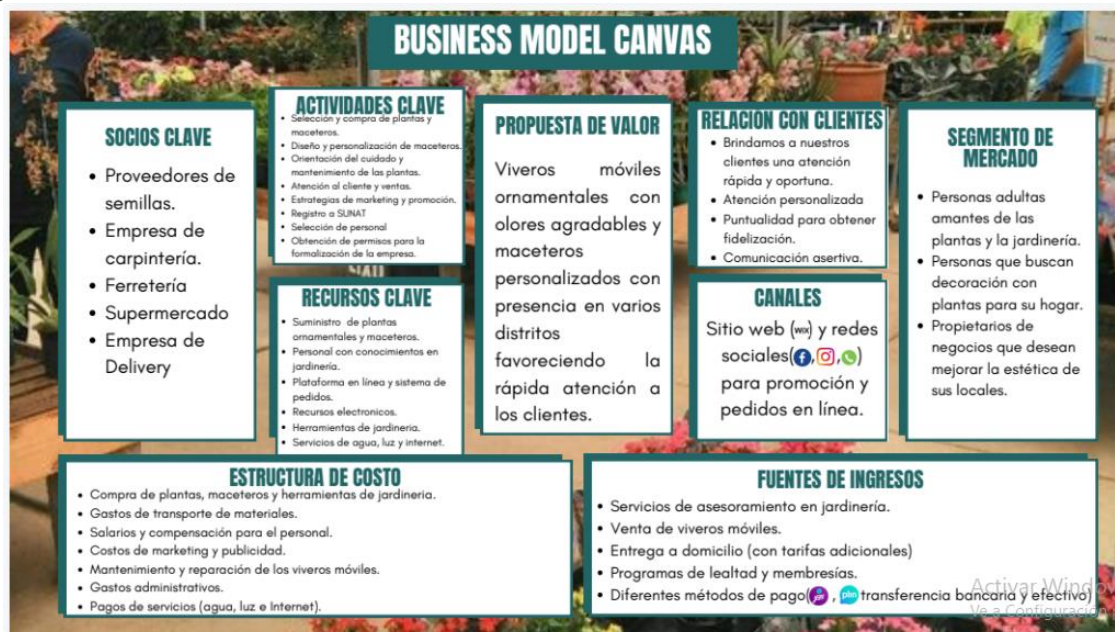
3.2. Propuesta con el uso de canvas

Se presentan las propuestas de canvas elaboradas por los estudiantes.

Se evidencia la participación de los estudiantes quienes han elaborado proyectos emprendedores con el asesoramiento o guía del docente.

Figura 3

Proyecto: *Viveros móviles ornamentales*



Fuente: Proyecto elaborado por los estudiantes de una universidad privada de Lima como producto o resultado del curso *Emprendimiento para el desarrollo sostenible*, desarrollado en el semestre 2023-II.

En la figura 3 se muestra el modelo de negocio canvas sobre el proyecto *Viveros móviles ornamentales*. Se presenta organizado en nueve módulos articulados entre sí. Se observa que está dirigido a tres segmentos de mercado: personas amantes de las plantas y la jardinería, personas que gusten de la decoración con plantas y propietarios de negocios que deseen mejorar la estética de sus establecimientos.

Atienden a clientes de diversos distritos en función de los intereses o necesidades de estos. Esta propuesta de valor llega a los clientes a través de sitios web y redes sociales para promoción y pedidos en línea, los cuales permiten la comunicación, distribución y venta de la propuesta de valor. Las relaciones con los clientes son personalizadas, rápidas y a través de una comunicación asertiva.

Al otro lado, en la parte izquierda del canvas, se observan diversos recursos claves: biológicos, humanos, físicos y tecnológicos que permiten la ejecución del proyecto. Han planificado actividades clave para la implementación del proyecto con la adquisición de insumos biológicos y maceteros para su personalización, selección de personal, capacitación y formalización. Consideran necesario la presencia de socios claves con proveedores de semillas, carpintería, ferretería, empresa de delivery y supermercados para optimizar su modelo de negocio y reducir riesgos.

Como último módulo del lienzo canvas, se presenta una estructura de costes que se obtuvo de los recursos, las actividades y las asociaciones claves previstas en la propuesta. Finalmente, el modelo canvas del proyecto emprendedor *Viveros móviles ornamentales*, muestra de manera organizada y estratégica su modelo de negocio emprendedor. De esta manera se potencia el desarrollo de habilidades emprendedoras en un solo lienzo; esto le permite al equipo emprendedor analizar de manera global y articulada cada componente de su empresa para que funcione como un emprendimiento viable, factible y sostenible.

Figura 4

Proyecto: Artesanía a base de yute elaborado por mujeres artesanas



Fuente: Proyecto elaborado por los estudiantes de una universidad privada de Lima como producto o resultado del curso *Emprendimiento para el desarrollo sostenible*, desarrollado en el semestre 2023-II.

En la figura 4 se presenta el proyecto de negocio canvas *Artesanía a base de yute elaborado por mujeres artesanas*. Se difunde a través de un lienzo de nueve módulos, divididos por una propuesta de valor en dos partes. Se observa que el emprendimiento es social y está dirigido a dos segmentos de mercados: los clientes y los beneficiarios; los clientes buscan artesanía con diseños originales a precios bajos y los beneficiarios demuestran sus habilidades a través del tejido.

Presentan una propuesta de valor basada en la venta de artesanías a base de yute, que son elaboradas por mujeres de la comunidad que conocen el arte del tejido, a precios accesibles. Esta propuesta es sostenible porque ha tenido en cuenta los elementos ambientales, sociales y económicos. Llega a los clientes y beneficiarios a través de los canales como las redes sociales (Instagram, Tik Tok, Facebook), página web y tienda física, que permiten la comunicación, distribución y venta de la propuesta de valor.

En el módulo de relaciones con los clientes, se propone una atención personalizada al cliente con comunicación asertiva y respuesta rápida. En el hemisferio izquierdo del canvas, se observan los recursos claves: humanos, físicos y tecnológicos que permiten la ejecución del proyecto. En el módulo actividades clave, se ha previsto el reclutamiento y la contratación del personal, mantenimiento de equipos durante la producción y las actividades de comercialización. Considera como socios claves a los proveedores de yute, tintes naturales y maquinarias, artesanos locales, inversionistas y la creación de alianzas con tiendas de terminales terrestres para optimizar el modelo de negocio propuesto y reducir riesgos.

Como último módulo del lienzo canvas, se presenta una estructura de costes a partir de los costos de los recursos, las actividades y las asociaciones claves previstas en la propuesta. Finalmente, el modelo canvas del proyecto emprendedor *Artesanía a base de yute elaborado por mujeres artesanas* presenta de manera organizada y estratégica un modelo de negocio emprendedor sostenible porque tiene en cuenta los elementos ambientales, sociales y económicos que se integran en el organizador canvas. De esta manera se puede observar la propuesta integradora que realiza el equipo emprendedor demostrando las habilidades de emprendimiento en cada uno de los nueve módulos del lienzo canvas.

4. Discusión

A partir de la propuesta de la difusión de los proyectos de emprendimiento a través de wikis y canvas se demuestra que se consolida la participación de los estudiantes en la construcción de su aprendizaje en habilidades emprendedoras; esto se concatena con el estudio de Issa *et al.* (2024) quienes consideran que la educación empresarial desarrolla actitudes emprendedoras en los estudiantes; asimismo, fortalecen la capacidad emprendedora de los discentes (Yan y Wang, 2024). Por otro lado, el desarrollo o la difusión de los proyectos de emprendimiento, a través de wikis y canvas, permiten el desarrollo de la innovación y del espíritu empresarial de los alumnos (Wang y Fan, 2024; Zhou, 2024). Así como, también les permiten desarrollar una comunicación eficaz, asertiva (Lechuga-Jimenez *et al.*, 2024).

Los proyectos de emprendimiento desarrollados por los estudiantes también han permitido un desarrollo individual, y también social ya que han trabajado en un equipo interdisciplinar; esto se fundamenta con la investigación de Issa *et al.* (2024) quienes establecen que el desarrollo de una cultura emprendedora toma en cuenta la dimensión individual y social, respectivamente. La dimensión individual a través del logro de las competencias en cada sujeto o estudiante y la dimensión social a través de la interacción entre los miembros del equipo y de la comunicación de las personas de su entorno o contexto.

Otro aspecto relevante de los proyectos es que permiten desarrollar el eje económico en función de las necesidades actuales y en concordancia o en función del logro o cumplimiento de los objetivos de desarrollo sostenible; estos aspectos se concatenan con las propuestas de Issa *et al.* (2024) porque enfatizan que la enseñanza del emprendimiento debe generar ganancias económicas a través de la empleabilidad y contribuir al logro del ODS 8 que está relacionado con el trabajo decente y el crecimiento económico.

Asimismo, la propuesta desarrollada en la investigación a través de los wikis se relaciona con los fundamentos de Argyris y Ransbotham (2016) quienes consideran que los wikis generan oportunidades para la gestión pertinente del conocimiento; así como mejoran las experiencias y los aprendizajes de los estudiantes (Menkhoff, y Bengtsson, 2012). Respecto a los canvas también han permitido difundir con eficacia los proyectos emprendedores que los estudiantes han desarrollado en equipos; estos aspectos se concatenan con las propuestas de Wiskow *et al.* (2024) quienes sostienen que el canvas permite gestionar los aprendizajes en el ámbito universitario y puede realizarse de manera grupal e individual. Asimismo, son herramientas que permiten a los docentes planificar y crear los procesos del emprendimiento que desarrollan los estudiantes (Khatser y Khatser, 2022).

Asimismo, se demuestra que con los proyectos emprendedores elaborados se crea una educación que está relacionada con el mundo laboral, empresarial y en concordancia con el cuidado del ambiente. También el desarrollo de las propuestas, que parten de la realidad o del contexto, permiten en los estudiantes que consoliden sus competencias para que luego se conviertan en emprendedores (Shabbir y Pallares-Venegas, 2024). Por otro lado, esta formación permite consolidar el liderazgo empresarial en los estudiantes (Norena-Chavez y Romani, 2024). Por último, se demuestra que también se ha consolidado o practicado la pedagogía del emprendimiento que ha permitido el logro y la transformación del conocimiento en los estudiantes (Lyu *et al.*, 2024). Esto se evidencia a través de los proyectos innovadores que pueden promover la economía, el rescate de la cultura (en el caso del proyecto sobre los tejidos con yute) y el cuidado del medio ambiente.

5. Conclusiones

Los wikis y canvas permiten explicar de manera clara y coherente los emprendimientos a partir de la atención a problemas o necesidades que se han identificado en la realidad y desarrollan las habilidades emprendedoras en los estudiantes a partir de la resolución de problemas sociales que generen ganancias económicas cuidando y conservando los recursos naturales.

Asimismo, no solo permiten comunicar o difundir los proyectos emprendedores, sino que también demostrar que han logrado aprendizajes significativos que parten de problemas o necesidades de su entorno, como se reflejan en los emprendimientos difundidos o realizados por los estudiantes.

Por otro lado, los proyectos emprendedores permiten desarrollar las habilidades sociales de los estudiantes y promover una cultura de sostenibilidad para garantizar la calidad de vida y el cuidado del ambiente.

Asimismo, permiten desarrollar las habilidades básicas de manera individual y social para fomentar una conciencia de cultura emprendedora que articule la teoría con la práctica y la universidad con los problemas sociales actuales que surgen en el contexto actual.

Por último, se evidencia que los proyectos emprendedores han sido desarrollados dentro de la educación o pedagogía empresarial que permite desarrollar emprendimientos que promuevan la economía, la valoración de la cultura y la conservación del ambiente.

A partir del estudio se propone o recomienda que para estudios posteriores se desarrollen proyectos emprendedores específicos por determinadas áreas o especialidades que tengan relación específica con el medio ambiente.

6. Referencias

- Algamdi, S., Albanyan, A. y Ludi, S. (2023). Education application usability assessments: Comparison between Blackboard and Canvas based on app reviews. *2023 Eighth International Conference on Mobile and Secure Services (MobiSecServ)*, 1-7. <https://doi.org/10.1109/MobiSecServ58080.2023.10328998>
- Argyris, Y. y Ransbotham, S. (2016). Knowledge entrepreneurship: Institutionalising wiki-based knowledge-management processes in competitive and hierarchical organisations. *Journal of Information Technology*, 31(2), 226-239. <https://doi.org/10.1057/jit.2016.11>
- Flores-Cueto, J., Garay Argandoña, R. y Hernández, R. (2020). El uso de la wiki y la mejora en el aprendizaje colaborativo. *Propósitos y Representaciones*, 8(1), e447. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.447>
- Guanuche, A., Espí, O. y Caiza, G. (2022). Canvas mobile application for English language learning through corrective feedback. *ICISE '22: Proceedings of the 7th International Conference on Information Systems Engineering*, 10-15. <https://doi.org/10.1145/3573926.3573940>
- Halcro, K. y Smith, A. (2011). Wikis: Building a learning experience between academe and businesses. *Reflective Practice*, 12(5), 679-693. <https://doi.org/10.1080/14623943.2011.601559>
- Huerta, R., Gutiérrez, L., Picho, D. y Bustamante, N. (2023). Plataforma Canvas y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular. *Encuentros. Revista de ciencias humanas, teoría social y pensamiento crítico*, 17, 308-319. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7527687>
- Huertas-Gonzales, F. R., Quiñones-Villanueva, S. D., Flores-Rodriguez, L. A. y Cieza-Mostacero, S. E. (2022). Uso de la plataforma Canvas y la perspectiva sobre el proceso de aprendizaje estudiantil por parte de los docentes de una universidad de Trujillo. En N. Callaos, J. Horne, B. Sánchez y A. Tremante (Eds.), *Memorias de la vigésima primera conferencia iberoamericana en sistemas, cibernética e informática: CISCI 2022 (74-79)*. International Institute of Informatics and Cybernetics. <https://doi.org/10.54808/CISCI2022.01.74>
- Issa, A., Hafizur, K., Faizal, M., Al Masud, A., Islam, A., Rahman, A. y Hossain, A. (2024). Mediating role of entrepreneurial intention on the relationship between entrepreneurship education and employability: A study on university students from a developing country. *Cogent Business & Management*, 11(1), 1-21. <https://doi.org/10.1080/23311975.2023.2294514>
- Khatser, G. y Khatser, M. (2022). Aprendizaje en línea a través de LMS: evaluación comparativa de Canvas y Moodle. *Revista Internacional de Tecnologías Emergentes en el Aprendizaje*, 17(12), 184-200. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i12.30999>
- Koropogui, S. T., St-Jean, É. y Zakariya, S. (2024). Usefulness of practice-based pedagogical approaches for nascent student entrepreneurs. *Entrepreneurship Education and Pedagogy*, 7(1), 22-61. <https://doi.org/10.1177/25151274231207047>

- Lam, M. (2024). Exploring the future-ready graduate attributes across the undergraduate curricula from the eight publicly funded Hong Kong universities in the era of academic entrepreneurship. *International Journal of Chinese Education*, 13(1), 1-28. <https://doi.org/10.1177/2212585X241234338>
- Lechuga-Jimenez, C., Barroso, M., Alastor, E. y Tójar-Hurtado, J. (2024). Promoting social and blue entrepreneurship and sustainability skills in higher education by transversal competencies. *Cogent Education*, 11(1), 1-17. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2309412>
- Menkhoff, T. y Bengtsson, M. (2012). Engaging students in higher education through mobile learning: Lessons learnt in a Chinese entrepreneurship course. *Educational Research for Policy and Practice*, 11, 225-242. <https://doi.org/10.1007/s10671-011-9123-8>
- Neff, A., Mischel, J. y Yang, E. (2023). Comparing undergraduate student participation in online discussion boards hosted on Reddit and Canvas. *Teaching of Psychology*, 50(4), 356-362. <https://doi.org/10.1177/00986283211056074>
- Norena-Chavez, D. y Romani, R. (2024). Enhancing IT project success through entrepreneurial leadership: The mediating roles of team reflexivity, team innovation culture, and team entrepreneurial passion. *Cogent Business & Management*, 11(1), 1-19. <https://doi.org/10.1080/23311975.2023.2287774>
- Priede-Bergamini, T. y López-Cózar-Navarro, C. (2024). Training in social entrepreneurship using educational videos: Description of two different learning experiences. *International Journal of Education Economics and Development*, 15, 220-223. <https://www.inderscience.com/offers.php?id=136213>
- Wang, H. y Fan, P. (2024). Research on precision education management strategies for college students based on the background of informatization innovation and entrepreneurship. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1), 1-15. <https://doi.org/10.2478/amns-2024-0166>
- Wiskow, K., Subramaniam, S. y Montenegro-Montenegro, E. (2024). A comparison of individual and group equivalence-based instruction delivered via Canvas. *Applied Behavior Analysis*, 57(1), 262-274. <https://doi.org/10.1002/jaba.1025>
- Xu, Y. (2024). Research on the construction problems of innovation and entrepreneurship education programs in higher vocational colleges and universities under the background of digital technology era. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1), 1-17. <https://doi.org/10.2478/amns.2023.2.01540>
- Yan, L. y Wang, Y. (2024). The application of multivariate data chain network in the design of innovation and entrepreneurship teaching and learning in colleges and universities. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1), 1-16. <https://doi.org/10.2478/amns-2024-0168>
- Yang, H. (2024). Exploration of intelligent teaching means of ideological and political education in colleges and universities under the background of “mass entrepreneurship”. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 20(1), 1-17. <http://doi.org/10.4018/IJICTE.336922>

Zhou, X. (2024). Research on the optimal allocation of resources for innovation and entrepreneurial education in universities in the context of deep learning. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1), 1-15.
<https://doi.org/10.2478/amns.2023.2.00771>

CONTRIBUCIONES DE AUTORES/AS, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos: La presente investigación surge a partir de un proyecto que enfatiza el uso herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento en estudiantes universitarios.

AUTORA:

Aracelly Rubio Pachamango
Universidad César Vallejo, Perú

Docente de pregrado de diversas universidades peruanas, licenciada en educación: especialidad Ciencias Naturales, Física Química y Biología, con maestría en Docencia superior e investigación educativa y estudios de doctorado en Medio ambiente y desarrollo sostenible. Ha sido especialista del Programa nacional de formación y capacitación docente en el área de Ciencia, Tecnología y Ambiente del Ministerio de Educación – Perú. Es coordinadora de la experiencia curricular de Emprendimiento para el Desarrollo sostenible y Objetivos de Desarrollo Sostenible en la Universidad César Vallejo. Responsable de la implementación y ejecución de proyectos sostenibles de Responsabilidad Social Universitaria; asimismo, es miembro del Comité Ambiental de Universidades Peruanas Sostenibles. Ha publicado manuscritos en revistas indizadas en Scopus y WOS.

arubiop@ucvvirtual.edu.pe

Índice H: 1

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-6968-7715>

Scopus ID: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57204462306>