



FUNDACIÓN
UNIVERSITARIA
DE POPAYÁN

ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS PARA EL FOMENTO DE LA CULTURA EMPREENDEDORA

Autores:

Natalia Salazar Cifuentes

Laura Beatriz Potes Ordoñez



DIRECTIVOS:

Pbro. Danilo Manziller Díaz Carmona C.J.M.
Rector Fundación Universitaria de Popayán

Maryem Rocio Ibarra Sotelo
Vicerrectora Académica FUP

Fernando Solís Escobar
Vicerrector Administrativo y Financiero FUP

Daniel Andrés Feriz García
Director del Sistema de Investigación FUP

EDITORES:

Daniel Andrés Feriz García
Oficina de Divulgación Pública de la Ciencia
Eduard Esteban Quintana Molina
Oficina de Divulgación Pública de la Ciencia
Natalia Salazar Cifuentes
Joven Investigadora

AUTORES:

Natalia Salazar Cifuentes
Joven Investigadora
nath02j@hotmail.com

Mg. Laura Beatriz Potes Ordoñez
Docente Investigadora
laura.potes@docente.fup.edu.co

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:

Eduard Esteban Quintana Molina

Editorial Fundación Universitaria de Popayán



FUNDACIÓN
UNIVERSITARIA
DE POPAYÁN

ISBN 978-628-98776-3-2



GRUPO DE INVESTIGACIÓN IDEESE PROGRAMA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE POPAYÁN

SEMILLERISTAS:

Cristian Camilo Montaña Meza
Gissel Natalia Grizales Mera
Hawer Daniel Hurtado Tobar
Jesus Fernando Diaz Córdoba
Kevin Yulian Reina Rúaless
Leidy Alejandra Delgado Chito
María Alejandra Rodríguez Casso
Yadinson Samid Samboni Ijaji
Yuleidy Leiton Martínez

TABLA DE CONTENIDO

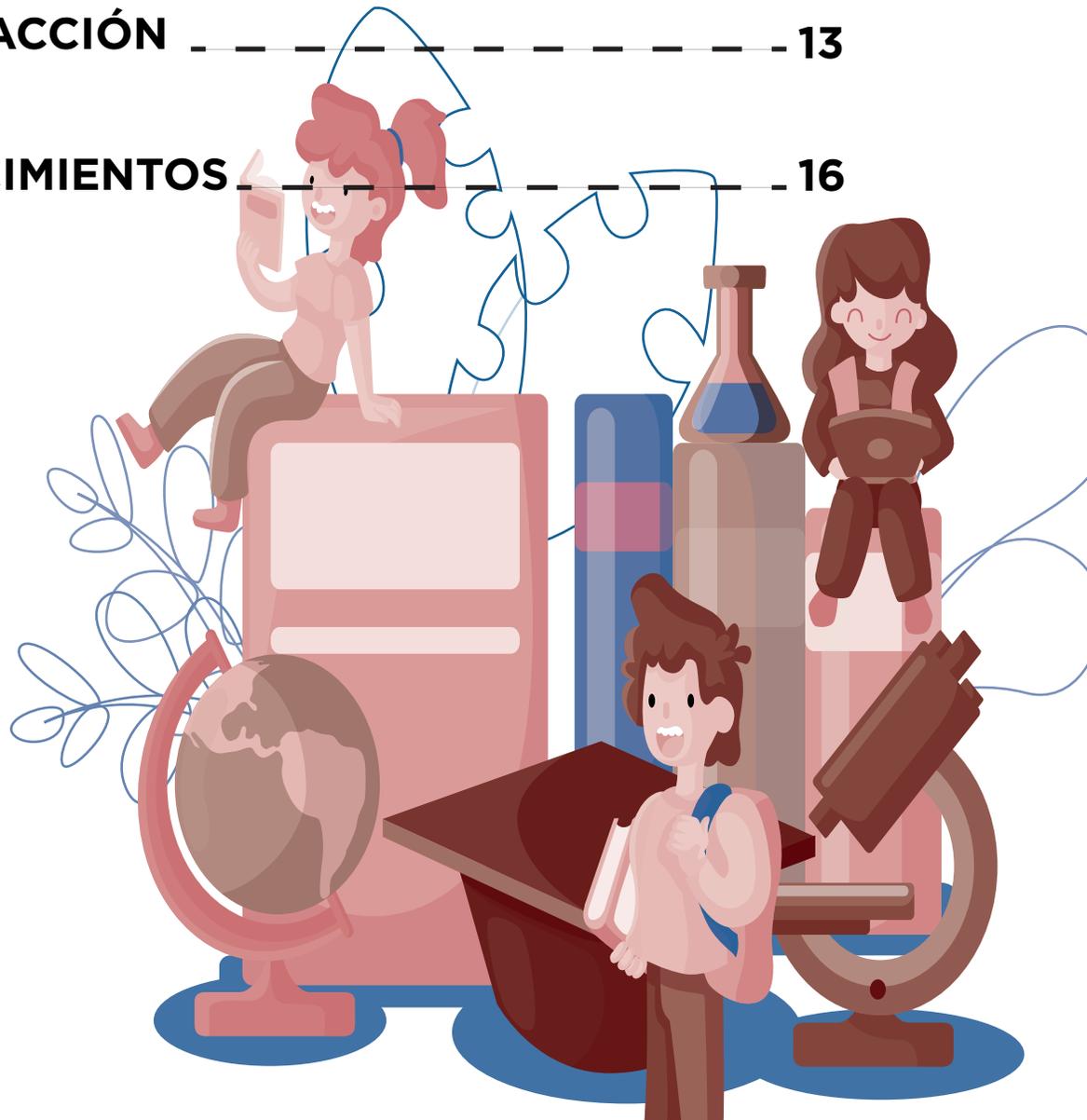
INTRODUCCIÓN 3

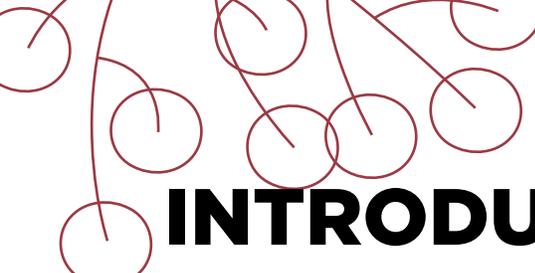
ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS PARA
EL FOMENTO DEL EMPRENDIMIENTO 4

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS
Y METODOLOGÍAS 6

PLAN DE ACCIÓN 13

AGRADECIMIENTOS 16



A decorative graphic in the top left corner consisting of several overlapping red circles of varying sizes, connected by thin red lines, resembling a network or a stylized tree structure.

INTRODUCCIÓN

La educación desempeña un papel fundamental en el estímulo del espíritu emprendedor juvenil, y va más allá de las motivaciones económicas. Esta educación se basa en el compromiso con el entorno y la capacidad de colaborar de manera conjunta (Rodríguez, 2016). En Colombia, se han trazado directrices para promover una cultura emprendedora en todos los niveles educativos del país, a partir de la promulgación de la Ley 1014 de 2006. A pesar de los avances graduales en la implementación del emprendimiento en las instituciones educativas, se requiere fortalecer aún más este componente.

El desarrollo de metodologías y estrategias didácticas en el fomento del emprendimiento en jóvenes son fundamentales por varias razones importantes. Estas están diseñadas para involucrar a los estudiantes de manera activa, facilitando un aprendizaje más efectivo donde los jóvenes pueden comprender y aplicar conceptos emprendedores de manera más práctica y significativa a través de enfoques interactivos.

Además, estas estrategias fomentan tanto la creatividad como el pensamiento crítico, dos habilidades cruciales para el emprendimiento. Permiten la exploración de soluciones innovadoras, lo que a su vez facilita el desarrollo de nuevas ideas empresariales, promoviendo la originalidad. Estas metodologías también incentivan la toma de decisiones, la resolución de problemas, el trabajo en equipo, la colaboración y la aplicación práctica de conceptos.

De esta manera, las estrategias y metodologías didácticas no solo hacen que el proceso de enseñanza del emprendimiento sea más efectivo, sino que también empoderan a los jóvenes con habilidades y actitudes que son esenciales para su éxito en el mundo empresarial.

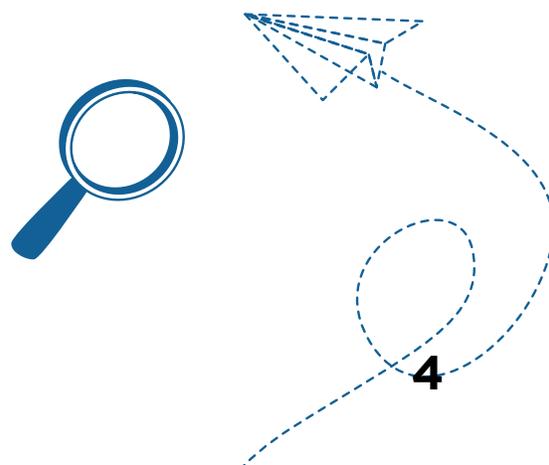
ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS PARA EL FOMENTO DEL EMPRENDIMIENTO

El emprendimiento resulta se ha convertido en un tema de creciente relevancia e interés para los jóvenes, impulsado por diversos factores, como una economía en crisis, la competencia en el mercado laboral y los avances tecnológicos, entre otros. Sin embargo, es notable que estema no ha recibido la atención ni la importancia que merece en los entornos académicos, particularmente en la educación secundaria (Gómez y Rodríguez, 2020)

La presente guía resalta la importancia del emprendimiento en la sociedad y aporta al desarrollo de las capacidades emprendedoras en los jóvenes. Se reconoce que la educación desempeña un papel fundamental en la modificación de actitudes y comportamientos y, por lo tanto, resulta valioso considerar la formación de emprendedores. Muchos jóvenes pueden poseer habilidades y destrezas innatas, pero

otros pueden necesitar capacitarse como tales. Por lo tanto, se enfatiza la necesidad de fortalecer las estrategias pedagógicas en las instituciones educativas para fomentar una cultura emprendedora.

Formichella (2004) subraya que las habilidades emprendedoras pueden ser cultivadas y mejoradas a través de la educación. En este sentido, esta guía tiene como objetivo brindar apoyo a las instituciones en su esfuerzo por desarrollar estrategias que orienten y promuevan la formación en emprendimiento. Proporciona estrategias, metodologías y herramientas que pueden ser aplicadas y compartidas, especialmente por aquellas instituciones interesadas en seguir impulsando el espíritu emprendedor.



Estrategias y Metodologías para el fomento del emprendimiento

Gamificación



Práctica académica que se encuentra entre la intersección del marketing, los juegos y la psicología, logrando ser una herramienta para motivar al alumnado por los elementos del juego.

Mena (2021); García et al., (2021); Yévenes, (2018); Torres y Romero (2018).

Desing thinking



Proceso analítico y creativo que involucra a una persona en oportunidades para la generación de ideas innovadoras y que toma como centro la perspectiva de los usuarios finales para experimentar, modelar y crear prototipos, recopilar comentarios y rediseñar.

Arias et al., (2019)
(Moreira et al., 2021)

Feria empresarial



Espacio y oportunidad para que los estudiantes se sientan en ambientes pedagógicos cómodos, libres, dialógicos y lúdicos, que les permitan desarrollar competencias relacionadas a la cultura del emprendimiento.

(Muñoz y Valverde, 2020)
Ministerio de Educación (2014)

Aprendizaje invertido



Proceso continuo de reflexión individual y colaborativa derivado de la integración tecno-pedagógica de las TIC y la diversificación de los ambientes de aprendizaje. Se ofrecen distintos materiales, videos, lecturas, presentaciones, conferencias en acompañamiento del docente.

Garduño y Dagua (2018)
(Alarcón y Alarcón, 2021)

Aprendizaje basado en proyectos



Se adquieren aprendizajes significativos y útiles para la vida, Es decir, conocimientos, habilidades y destrezas aplicados a una situación real donde se impulsa el pensamiento crítico.

Torres y Herrera (2022)
(Orozco y Díaz, 2018)

Juego / aprendizaje activo



Se llevan a cabo técnicas que refuerzan la memoria, tareas cognitivas para el aprendizaje, formas de solventar los problemas y crear ideas de emprendimiento, así como actividades que posibilitan una asimilación de los contenidos de manera eficaz.

Martínez et al., (2020)
(Gutiérrez y Gutiérrez, 2018)
Marquín (2017)

Aprendizaje basado en problemas



Es un aprendizaje propositivo y autónomo donde se propone un problema para ser solucionado por medio de un trabajo grupal o un estudio independiente.

Torres y Herrera (2022)
Fortea (2019)

Guías didácticas



Recurso didáctico que permite facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, logrando la interacción dialéctica de los componentes personales (profesores-facilitadores y estudiantes-participantes) y los personalizados (objetivos, contenidos, estrategias metodológicas, recursos didácticos, formas de organización de la docencia y la evaluación).

Pino y Urías (2020)

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS

Gamificación: Aunque la gamificación no es de uso exclusivo de los videojuegos, la tecnología y sus herramientas digitales han incrementado el uso de dispositivos que permiten a los estudiantes aprovechar estos recursos.

A continuación, se presentan diferentes herramientas que contribuyen al desarrollo de la gamificación al interior del aula.



Kahoot: Sirve para elaborar juegos y preguntas. Tiene un sistema muy intuitivo y mantendrá al aula siempre alerta y con predisposición de atender.

Genially: Muy útil para hacer presentaciones, infografías o posters de una forma rápida y fácil.



Plickers: Herramienta a través de la cual el maestro puede realizar preguntas a los alumnos y estos contestar mediante tarjetas codificadas. El docente, escaneando la tarjeta con un móvil, sabrá la respuesta de cada estudiante.

Socrative: Sirve para hacer preguntas tipo test. Los alumnos pueden contestar mediante imágenes.



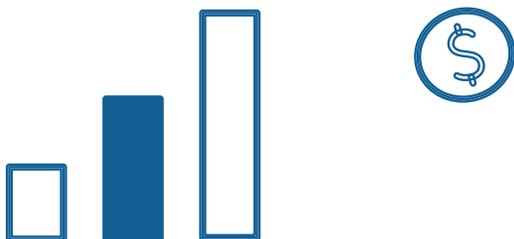
Quizziz: Es una web que permite crear cuestionarios online y los alumnos podrán responder de tres maneras distintas: En un juego directo tipo Kahoot, como tarea (los resultados le llegan al docente) y de manera individual (solo será un juego)

El docente por medio de estas aplicaciones también podrá ejemplificar diferentes situaciones identificadas en la institución, comunidad estudiantil, grupo familiar, sociedad, etc. y mostrar diferentes alternativas de solución no convencionales, aquí el estudiante podrá visualizar las diferentes y creativas maneras de resolver una situación o problema.

EJERCICIOS:

1. Mostrar un problema real de una empresa: Disminución en las ventas, problemas de comunicación, fallas en estrategias de marketing, entre otras. Aquí los estudiantes deberán proponer ideas en el mínimo tiempo posible donde la aplicación llevara el tiempo. También, el docente podrá incluir diversas alternativas de solución y el estudiante deberá escoger la que crea viable y al final el aplicativo arrojará la solución correcta.

2. Proponer una situación de la vida real: El docente presentará al estudiante una problemática o necesidad presente en la comunidad ej: generación de desechos en la institución. Los estudiantes podrán proponer una solución, orientar su idea hacia la generación de una idea de emprendimiento.



3. Pensar en una idea de Negocio: El estudiante deberá plasmarlo a través de una presentación, infografía o póster de manera muy visual donde pueda exponer los principales aspectos como: idea central de negocio, que necesidad responde, cuales serían sus clientes, costos, precios, gastos y margen de ganancia que podría tener.

Feria Empresarial: Realizar una feria por lo menos 2 veces al año

1. Realizar una feria donde sean los estudiantes quienes lideren su organización y logística. Estos deberán contribuir al igual que docentes y administrativos en la invitación de asistentes externos, distribución de stand, asignación de tareas, mobiliario y demás recursos.

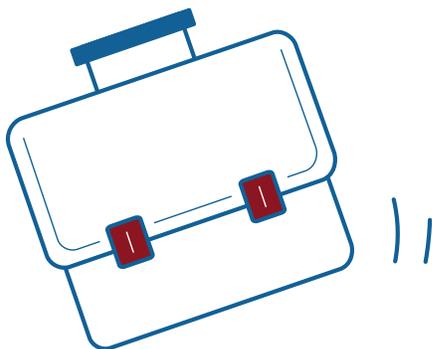
2. Los estudiantes mostrarán sus ideas, propuestas, diseños, proyectos y resultados obtenidos a través de su proceso de formación en materia de emprendimiento. Asimismo, los padres de familia contarán con la oportunidad de apoyar a los estudiantes como también participar de manera individual.

Habrán espacios para que invitados externos expongan sus emprendimientos y de igual manera, conozcan los desarrollados por los estudiantes.

Aprendizaje basado en proyectos:

Por medio de esta metodología, los estudiantes participan en algo que les motiva, al mismo tiempo que aprenden y ponen a prueba sus competencias.

El docente planteará una pregunta-desafío basada en una situación real, cercana a ellos y su entorno, que logre despertar un interés y que, además, esté unida a aquellos conceptos y procedimientos que quieren que aprendan.



Al aplicar esta metodología en el aula, se recomienda hacerlo de la siguiente forma:

1. Seleccionar un tema y plantear una pregunta. Puede ser alguna situación tema con relación a su ambiente escolar, ambiental, familiar, social, económico, etc.

2. Crear grupos de trabajo pequeños, además de asignar un rol a cada miembro.

3. Definir el producto o reto final: Un folleto, una presentación, una maqueta, etc.

4. Planificar el proyecto

5. Investigar y recopilar la información necesaria para responder al reto que se ha planteado

6.Analizar y sintetizar toda esta información con el objetivo de encontrar la mejor respuesta a la pregunta inicial

7.Elaborar el proyecto aplicando los conocimientos y las habilidades adquiridos en esa y/o en otras materias

8.Presentar los resultados al resto de compañeros

9.Encontrar una respuesta colectiva de todos los grupos a la pregunta inicial.

Los docentes pueden exponer una situación relacionada al área de formación específica y los estudiantes trabajan el tiempo destinado por el en el desarrollo de este, buscando crear un producto final encaminado a generar una idea de emprendimiento.

Aprendizaje basado en problemas:

Esta estrategia didáctica utiliza la resolución de problemas abiertos, relevantes y normalmente ficticios en los que los alumnos desarrollan

aprendizajes y competencias a través de la búsqueda de soluciones que no necesariamente requieren ser reales.

Por Exley y Dennick (2007) para llevar a cabo esta metodología se podría realizar bajo la siguiente estructura:

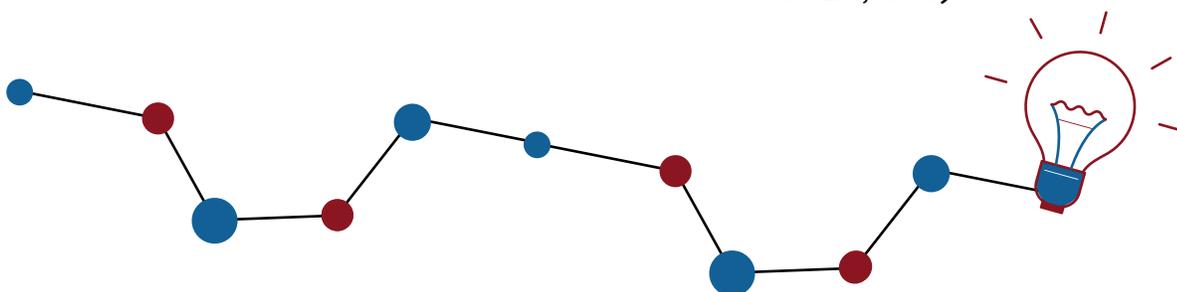
1.Lectura del problema: Espacio de la clase destinado para aclarar términos y conceptos.

2.Definición del problema: Momento para determinar los problemas primarios y secundarios.

3.Lluvia de ideas: Actividad pensada para analizar el o los problemas propuestos.

4.Clasificación de las ideas: Actividad dedicada a listar las ideas clave del problema.

5.Definición de objetivos de aprendizaje: y determinación de resultados esperados (toma de decisiones, liderazgo, trabajo colaborativo, gestión, compromiso, responsabilidad, confianza, etc)



6. Investigación y estudio: Momento dedicado al estudio individual de acuerdo a los roles de cada alumno.

7. Generación de resultados: Momento final donde se presentan los resultados propuestos por todos los integrantes del grupo.

Un ejemplo de idea para la aplicación de esta metodología, puede ser la falta de un lugar para recreación y esparcimiento dentro de la institución.

Desing Thinking: El Desing Thinking busca comprender las necesidades del mundo exterior para idear productos o servicios de éxito, este se desarrolla a través de 5 fases las cuales son:

1. Empatizar: donde se aprende de la comunidad para la que se está diseñando y se recopila información de esta.

2. Definir: Se organiza la información, se analiza y se define necesidades y deseos de los usuarios.

3. Idear: Imaginar soluciones creativas que den respuesta y aporte mejoras al reto.

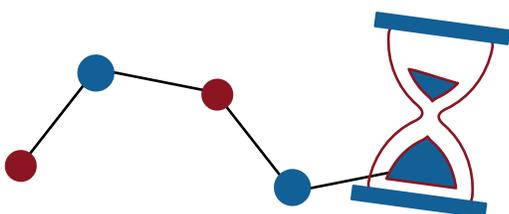
4. Prototipar: donde se construye una representación de una o más ideas para mostrar.

5. Evaluar: Se vuelve al grupo de pruebas inicial y se obtiene su FeedBack (análisis y punto de mejora).

Ejemplos:

1. Una empresa que se encarga de desarrollar aplicaciones para móviles busca mejorar una aplicación teniendo en cuenta las necesidades de los clientes. Para ello, los integrantes del grupo de Desing thinking analizan las encuestas de calidad, solucionan los inconvenientes que más quejas presentaron y lanzan una nueva versión de la aplicación.

2. Un banco necesita mejorar su servicio de “Banco en línea”. Para ello, los integrantes del grupo de D.T analizan los comentarios de los usuarios y se dan cuenta de que deben incluir más opciones para operar de manera remota. Realizan las modificaciones necesarias y los clientes las evalúan





de manera positiva.

Aprendizaje Invertido: El docente proporcionará al estudiante distintos materiales, videos, lecturas, presentaciones, conferencias, para ver y leer de manera que se preparen para la clase del día siguiente. Durante la clase, los estudiantes practican lo que han aprendido mientras el docente tiene tiempo para sesiones individuales o presta un poco más de atención a lo que necesitan.

El docente define una situación o tema a designar donde los estudiantes deban proponer soluciones, deban crear una idea de negocio, realizar una proyección financiera, ideas de marketing sobre un producto entre otras situaciones y en el aula destinar un tiempo para realizar un conversatorio laxo.

Juego y Aprendizaje Activo: se encuentran diversas tareas de aprendizaje como juego de roles dentro de las cuales se están:

1.Habilidades emprendedoras:

A. Utilizar un objeto de uso diario e imagina de manera creativa que otros usos puede tener. **B.** Enfrentarse a la resolución de una tarea o problema en un tiempo límite de manera que se gestione el estrés y empoderamiento, **C.** Destinar tareas en grupo donde los estudiantes tienen las mismas posibilidades de ejercer una posición de liderazgo sin dejar de un lado la gestión de equipos

2. Definición de la idea de negocio

3. Definición del producto/servicio

4. Definición de la propuesta de valor

5. Modelo de negocio (modelo CANVA)

6. Definición del plan comercial

7. Plan financiero

Guías didácticas: Por medio de este recurso didáctico, se orienta y facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este se pueden incluir los temas a tratar de una manera práctica y ejemplificada con ejercicios para realizar o preguntas a resolver.

Su estructura se basa en:

1.Título del tema

2.Breve introducción

3.Descripción del contenido

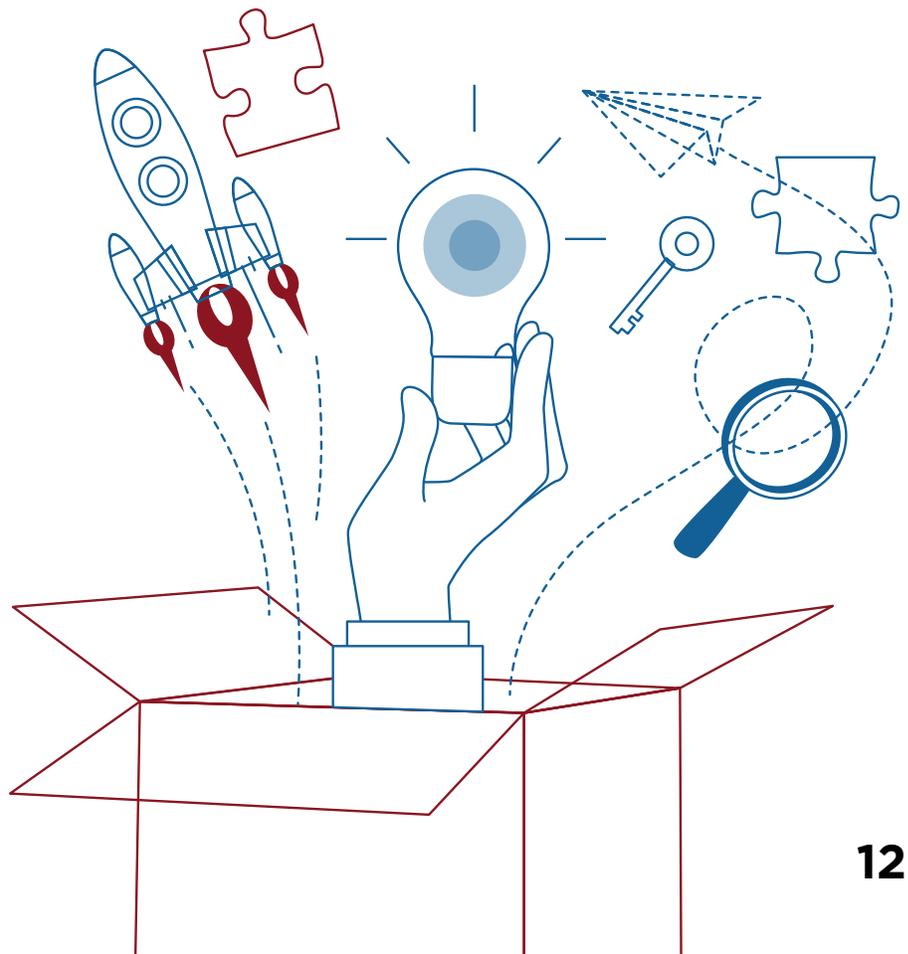
4.Objetivos o resultados de aprendizaje (generales de la unidad, específicos de cada tema)

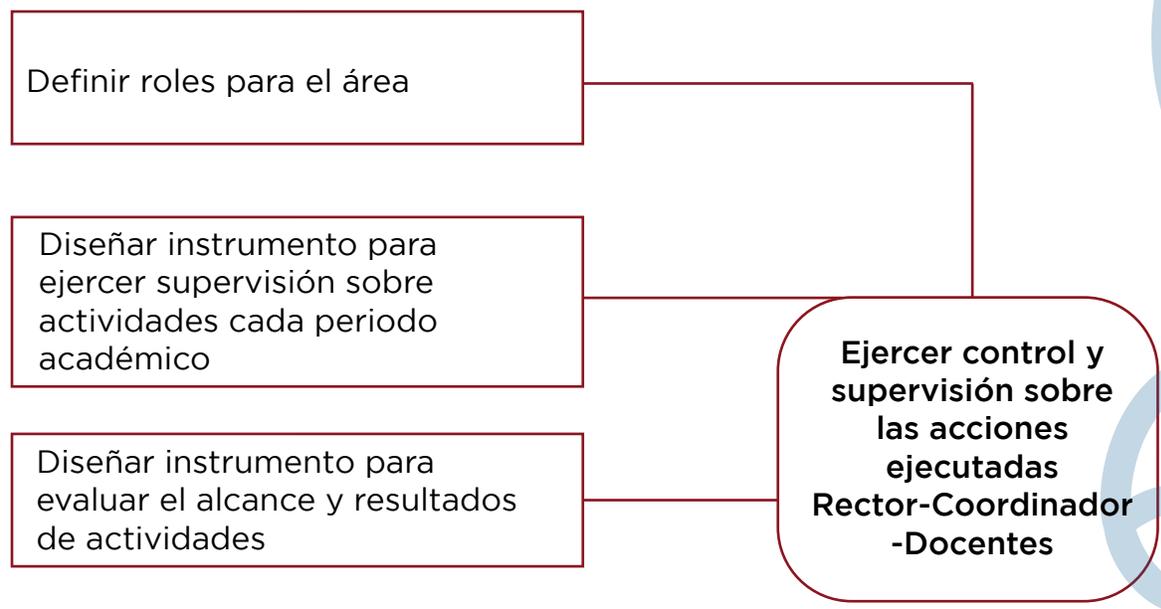
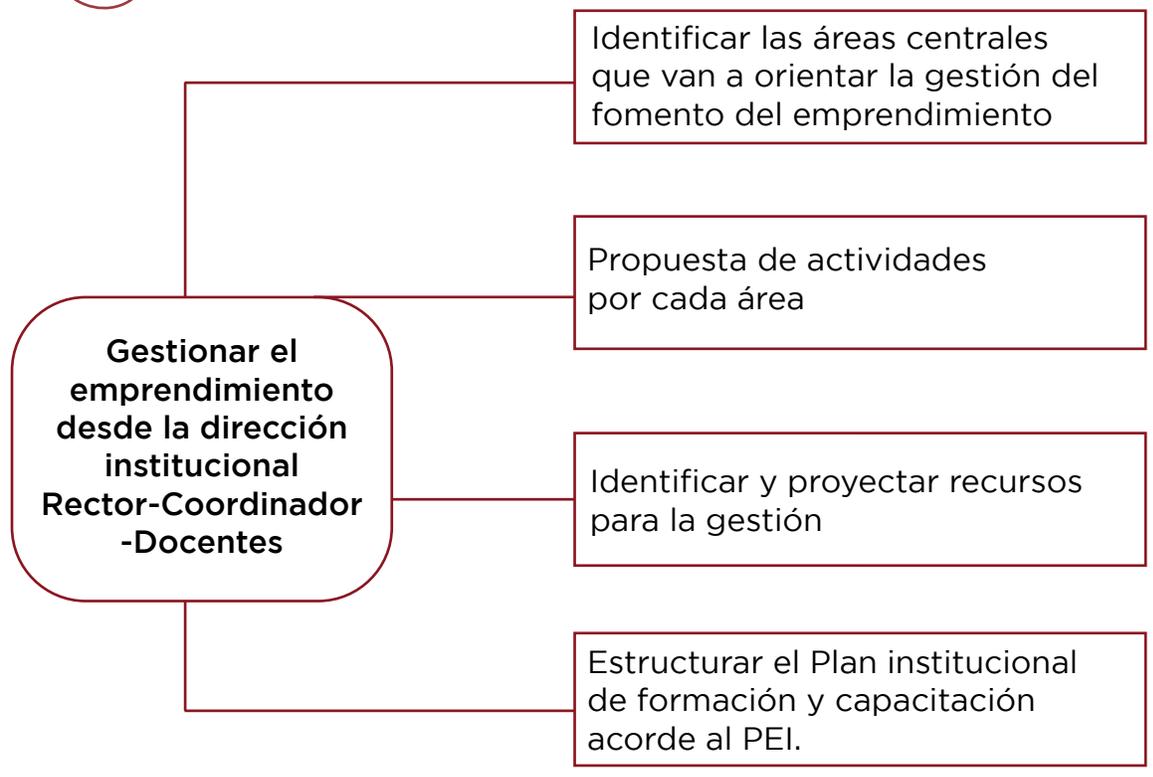
5.Tareas docentes a ejecutar específicas por objetivo: estrategia para el aprendizaje

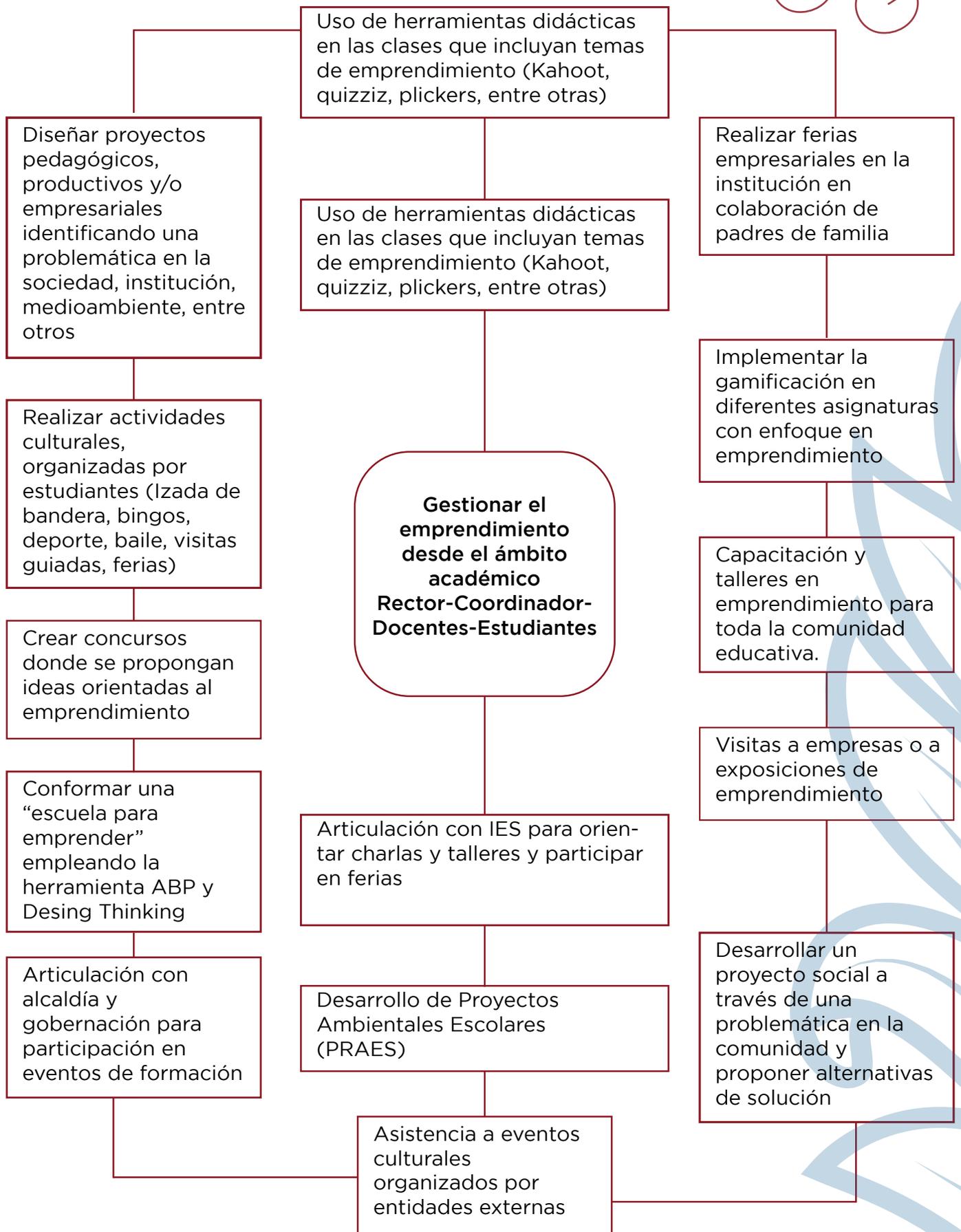
6.Evaluación: heteroevaluación, autoevaluación, coevaluación en el proceso

7.Bibliografía

8.Anexos







CONCLUSIONES

Los resultados aquí presentados permiten evidenciar estrategias encaminadas a fortalecer la cultura emprendedoras desde la dirección institucional, el ámbito académico y el control sobre las acciones ejecutadas. En ese orden, estos hallazgos subrayan la necesidad de planificar, supervisar y evaluar de manera efectiva las actividades de emprendimiento en las instituciones educativas, además de destacar la importancia de una formación que abarque habilidades emprendedoras y una visión integral de la realidad estudiantil. La colaboración con instituciones externas y la promoción de proyectos relacionados de índole social y ambiental, siendo componentes valiosos para el fomento de una cultura emprendedora.

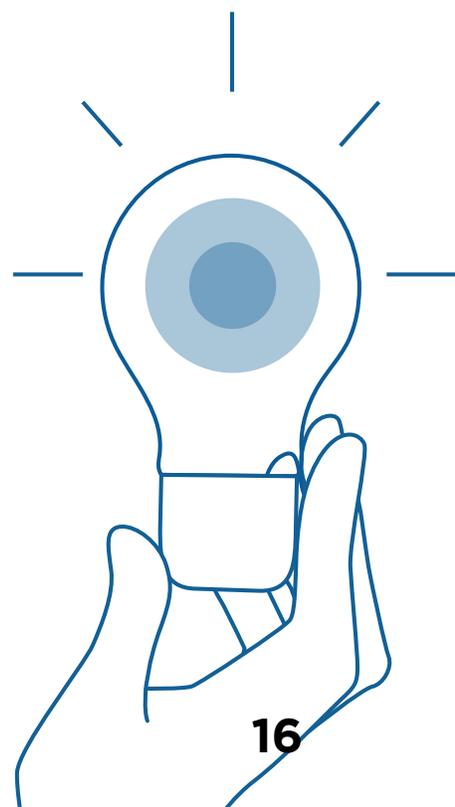
Es de resaltar los esfuerzos emprendidos por las instituciones educativas para fortalecer el emprendimiento, lo que les permite explorar un espacio de aprendizaje continuo y complementario. En este entorno, los estudiantes desarrollan habilidades emprendedoras a través de su creatividad y capacidad de ideación. A pesar de los esfuerzos y avances realizados por las instituciones, se enuncian oportunidades de mejora en lo que respecta a la planificación, implementación y supervisión de estrategias. Además, es relevante promover un compromiso sólido tanto por parte de la dirección como de los estudiantes para lograr resultados más consistentes y sostenibles en la promoción del emprendimiento.

Estas mejoras serán cruciales para formar a futuros emprendedores con habilidades y competencias más sólidas, preparándolos adecuadamente para afrontar los desafíos del mundo empresarial. Asimismo, es importante considerar la implementación de las estrategias propuestas en la cartilla como una solución para abordar y mejorar las debilidades identificadas en este proceso.

AGRADECIMIENTOS

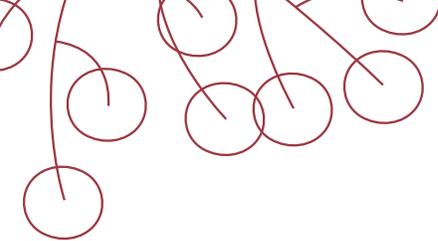
La generación de la información aquí documentada fue posible gracias a la Fundación Universitaria de Popayán y la financiación del proyecto de convocatoria interna “Análisis de las practicas emprendedoras alcanzadas por las instituciones educativas urbanas en la ciudad de Popayán” avalado por medio de la Resolución 120 del 15 diciembre de 2022, así como a las Instituciones educativas: San Agustín, Francisco José de Caldas, Normal Superior, Nuestra Señora de Fátima, Cesar Negret y José Eusebio Caro quienes decidieron ser partícipes de esta investigación brindando un espacio dentro de sus instalaciones para conocer la realidad de sus prácticas desarrolladas entorno al emprendimiento. Así, como docentes y estudiantes de semillero EMPRENDE perteneciente al programa de Administración de Empresas de la Fundación Universitaria de Popayán quienes aportaron al desarrollo de la recolección de información y elaboración de la cartilla.

De esta manera, la universidad agradece la participación y disposición de cada uno de los anteriormente mencionados, enfatizando que se deben seguir creando espacios que permitan la generación de nuevo conocimiento a través de la investigación. Así como también, se procure la aplicación de la herramienta aquí brindada.

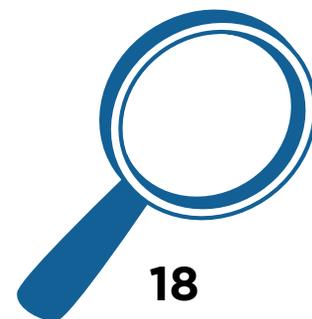


BIBLIOGRAFÍA

- Alarcón, D., and Alarcón, O. (2021). El aula invertida como estrategia de aprendizaje. *Conrado*, 17(80), 152-157.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1823/1792>
 - Arias, H., Jadán, J., and Gómez, L. (2019). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking. *Hamut´ay*, 6(1), 82-95.
<https://doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1576>
 - Fortea, M. (2019). Metodologías didácticas para la enseñanza/aprendizaje de competencias Materiales para la docencia universitaria.
<https://doi.org/10.6035/MDU1>
 - García, F., Cara, J., Martínez, J., and Cara, M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje . *Logía, Educación Física y Deporte*, 1(2), 43-52.
<https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>
 - Garduño, E., and Dugua, C. (2018). Experiencias estudiantiles en la estrategia didáctica de aprendizaje invertido. *CPU-e. Revista de Investigación Educativa*.
<https://doi.org/10.1007/S40692-015-0043-0>
 - Gutiérrez, J., and Gutiérrez, C. (2018). Estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva interactiva. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.
<http://www.conisen.mx/memorias2018/memorias/2/P845.pdf>
 - Marquínez, V. (2017). Diseño de una estrategia de aprendizaje lúdica para la enseñanza de emprendimiento de los alumnos de segundo de bachillerato del colegio particular central [Universidad Regional Autónoma de los Andes].
<https://dspace.uniandes.edu.ec/bitstream/123456789/7600/1/TUAEXCOMMCA001-2018.pdf>
 - Martínez, L., Ripollés, M., and Blesa, A. (2020). Una propuesta didáctica para la creación de microempresas. *La Escuela para ...: EBSCOhost. Revista Internacional de Organizaciones*, 24, 273-297.
<https://web.s.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=3c2b0dc4-6df5-463a-bfcc-df49df5e51bb%40redis>
- Ministerio de Educación. (2014). *Guía N° 39. La cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos*.



- Muñoz, M., and Valverde, Y. (2020). Feria Empresarial: una estrategia didáctica para fortalecer la cultura del emprendimiento. *Revista Criterios*, 189-216.
<https://revistas.umariana.edu.co/index.php/Criterios/article/view/2319/2531>
- Orozco, J., and Díaz, A. (2018). Aprendizaje Basado en Proyectos. Experiencia didáctica en Educación Secundaria implementando las TIC en la asignatura Aprender, Emprender y Prosperar. *Revista Científica de FAREM-Estelí. Medio Ambiente, Tecnología y Desarrollo Humano*, 38-52.
<https://revistasnicaragua.cnu.edu.ni/index.php/RCientifica/article/view/4181/4056>
- Pino, R., and Urías, G. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Revista Científica*, 5(18), 2542-2987.
http://indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/476/1205
- Rodríguez, A. M. (2016, April 9). La importancia del emprendimiento en la educación media en Colombia. <https://repository.unimilitar.edu.co/handle/10654/14203>
- Tene, V., and Mena, S. (2021). Gamificación como estrategia para la enseñanza - aprendizaje de Emprendimiento y Gestión. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 200-218.
<https://doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1498>
- Torres, Á., and Romero, L. (2018). Educar para los nuevos Medios. Universidad Abya-Yala.
[https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educar para los nuevos medios.pdf#page=62](https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educar%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62)
- Torres, J., and Herrera, A. (2022). Proyectos educativos productivos en el desarrollo de la cultura del emprendimiento en los colegios de las parroquias rurales en el cantón de Loja, Ecuador. *Serie Científica de La Universidad de Las Ciencias Informáticas*, 15(6), 175-190.
<https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1100/940>
- Yévenes, A. (2018). Gamificación del aprendizaje de modelos de negocios y emprendimiento. *HORIZONTES EPRESARIALES* .
<https://revistas.ubiobio.cl/index.php/HHEE/article/view/3454/3488>



INSTITUCIONES EDUCATIVAS





FUNDACIÓN
UNIVERSITARIA DE POPAYÁN