



---

## Invitaciones Express: Diseño Interactivo Digital, como Competencia Tecnológica

### Express invitations: digital interactive design, as a technological Competence

Christian Rivera García

Universidad Técnica de Babahoyo. Carrera de Turismo. Ecuador.

[crivera@utb.edu.ec](mailto:crivera@utb.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0003-0356-3573>

Ronald Adriano Pauta Ríos

Universidad Técnica de Babahoyo. Facultad de Administración. Finanzas e Informática. Ecuador.

[rpauta@utb.edu.ec](mailto:rpauta@utb.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0009-8789-2008>

César Geovanny Ortiz Mosquera

Universidad Técnica de Babahoyo. Facultad de Administración, Finanzas e Informática. Ecuador

[cortiz@utb.edu.ec](mailto:cortiz@utb.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0003-1359-7048>

Recibido:20/3/2024 Aceptado: 20/5/2024

DOI: <https://doi.org/10.48204/reict.v4n1.5378>

## RESUMEN

La relación estrecha entre un ordenador y su usuario es la tendencia de comunicación global, el significado polisémico deriva en multiplicidades del contexto e interés de utilidad programática digital la interactividad es un término con múltiples significados, la música, imágenes y arte sonoro, entre otros son rigurosos podría dar lugar a falsas interpretaciones y relaciones forzadas con los conceptos de era postdigital y de condición posthumana. La actual investigación tuvo como objetivo diseñar Invitaciones Express Interactivas; por medio del estudio económico ejecutado, dio a conocer que las empresas dedicadas a prestar servicios gráficos de calidad y eficacia si proyectan rentabilidad. Este texto revisa su idoneidad, así como los posibles cambios de paradigma en la presentación y el consumo de

productos digitales a los que el empleo de distintos dispositivos interactivos podría dar lugar y termina con la descripción de nuevos espacios de digitalización. Esta nueva tendencia, es una experiencia educativa de participación global en el espacio de la tecnología, que exige la formación de competencias tecnológicas para integrar productos digitales en tiempo real. La creación de una empresa con fines de servicios digitales interactivos son una apuesta para estructurar nuevos procesos de innovación y creatividad impresos en los diseñadores programáticos de estos acondicionamientos informáticos globales, la presteza para llegar a estos embalses de programación digital computarizada construye equipo de sostenibilidad mercantil suficiente para constatar su efectividad en el mercado de la comodidad.

**Palabras clave:** *comunicación global, postdigital, rentabilidad, digitalización.*

#### **ABSTRACT**

The close relationship between a computer and its user is the trend of global communication, the polysemic meaning derives in multiplicities of the context and interest in digital programmatic utility, interactivity is a term with multiple meanings, music, images and sound art, among others are Rigorous studies could lead to false interpretations and forced relationships with the concepts of the post-digital age and the post-human condition. The current research aimed to design Interactive Express Invitations; Through the economic study carried out, it was announced that companies dedicated to providing quality and efficient graphic services do project profitability. This text reviews its suitability, as well as the possible paradigm shifts in the presentation and consumption of digital products to which the use of different interactive devices could give rise, and ends with the description of new digitization spaces. This new trend is a educational experience of global participation in the space of technology, which requires the formation of technological skills to integrate digital products in real time. The creation of a company for the purposes of interactive digital services is a commitment to structure new processes of innovation and creativity imprinted on the programmatic designers of these global computer conditioning, the speed to reach these reservoirs of computerized digital programming builds a sufficient commercial sustainability team to verify its effectiveness in the comfort market.

**Keywords:** *global communication, postdigital, profitability, digitization.*

## **INTRODUCCIÓN**

Los niveles sociales se han transformado por la información ferviente en internet apoyada por las herramientas digitales que soportan la estructura de educación incluida el impacto sobre la matriz productiva de los países en progreso incalculable. Las instituciones de educación superior (IES), son el legado de codificación y decodificación de un lenguaje hace pocos años irreconocible para algunos educadores. La tecnología no tiene límites diversifica los instrumentos de regeneración conceptual y contextual de los escenarios virtuales educativos mediante simuladores cuasi-reales de identidades contemporáneas con avatares informáticos fáciles de comprender dentro y fuera de la educación actual derivando en olvido la “transmisión de conocimientos” por la interactividad en el constructivismo dialógico gradual. La idea clásica de enseñanza bifurca espacios en plena construcción, transformando la educación en escenarios plenamente identificado como salas de interacción entre docentes, estudiantes y realidades supra humanas como la Inteligencia Artificial (IA), sin desmerecer el papel de actuación en el trabajo autónomo, trabajo colaborativo, trabajo cooperativo, trabajo investigativo, trabajo productivo. Las consecuencias de estos estilos de aprendizaje son engañosas pero crudas cuando se comparan los productos elaborados con la comunidad educativa en ferias mundiales, concursos millonarios y programas accesibles a la actualización cerebral de humanos y máquinas. Estas tendencias en el mercado educativo son la regla de despegue en la conquista de espacios digitalizados dentro y fuera del planeta, las tendencias de la información y las megatendencias de la comunicación son insuficientes para los apasionados de la innovación tecnológica permanente. La jerarquía para sumir los retos poblacionales mediante descubrimientos es alta, mientras que la solución a problemas sociales es imposible de alcanzar; esto se llama el incremento de desigualdades consuetudinarias en la fundamentación temporal y espacial. Los diseños, las estrategias y las

metodologías son diversas para incrementar los nuevos aprendizajes en formación de pre y post grados.

Existen diferentes metodologías para realizar diseños educativos (Barab & Squire, 2014), la educación virtual desde los enfoques socio constructivistas como mediadora de la ecología del aprendizaje (Coll, 2013), generando la constante fija del perfil prosumidor hacia el estudiante universitario (Diez, A. 2018). Estas iniciativas son precursoras de estrategias tecnopedagógicas eslabonadas en sitios web y materiales pedagógicos interactivos como iniciativas de estudiantes universitarios en proyectos de emprendimiento en diferentes carreras. El diagnóstico propició funciones elementales en la utilización de herramientas virtuales pedagógicas creativas, limitado uso de las TIC's, ideas arcaicas sobre la literacidad académica en la docencia, escaso uso de las matrices de investigación que permiten la búsqueda de interrogantes sobre contextos vinculantes hacia la participación del conglomerado referido a la virtualidad, limitada integración entre los elementos que componen el diseño y elaboración de multimedias interactivas que agilitan el consumo de la banca móvil como parte del emprendimiento digital, resistencia al cambio de modelo con algoritmos binarios, escasa amplitud a la cultural ambiental, por el uso innecesario de papel, poca actualización de contenidos y uso de softwares en áreas que tienen que ver con los medios tecnológicos industriales, comerciales, académicos, entre otros. Aprendizajes encapsulados en la ley del mínimo esfuerzo entorpeciendo la creatividad en diseños tecnopedagógicos significativos (Coll, Díaz Barriga & Pereira, 2016), limitando las iniciativas del trabajo colaborativo en el desarrollo de contenidos integrales del currículo en disminución de la formación de las competencias didácticas para aprender, comunicación y colaboración, ciudadanía digital y evaluación autorregulada en entornos virtuales (Villardón-Gallego, 2015). Resistencia al cambio gradual tecnológico para minimizar la contaminación, se dignifican modelos innovadores como e-casos (Peixe, G. 2011), e-

portafolios (Díaz Barriga, Romero & Heredia, 2012), proyectos Web Quest (Farn-Shing & Yu-Wen, 2010), entornos personales para aprender (Adell, 2012), relatos digitales (Herreros, 2012), dispositivos de pensamiento narrativo y evaluación auténtica, videos y multimedia con fines educativos (García-Ruiz, Ramírez & Rodríguez, 2014; Díaz Barriga, Rigo & Hernández, 2016). Se impulsa la conciencia ambiental, pero se aumenta el presupuesto valorativo digital en el uso sitios web gratuitos interactivos con sus respectivos materiales educativos digitales, se impulsa la creatividad perspectiva de un método mixto, es decir, cualitativo y cuantitativo, conforme a Molins, L. & Francisco, S.N. (2021). Los indicadores son creados desde teorías instruccionales de la planificación del macro currículo hacia la población-meta; rigurosidad e innovación del diseño creado; impacto en el aprendizaje y disseminación de la experiencia (Rinaudo & Donolo, 2010)

La planificación en medios informáticos se constituyen una revolución geométrica de escalas incalculables sobre las nuevas tecnologías de la comunicación en consonancia con las nuevas estrategias didácticas investigativas que inculcan en los nuevos aprendizajes buscar información actualizada sobre fenómenos que conspiren hacia la producción intelectual curricular, estas modificaciones se vuelven base de los constructos innovadores y creativos entre el par dialéctico más antiguo de la educación: docentes y estudiantes con valor universitario agregado.

La Cuarta Revolución Industrial ha exigido nuevo conjunto de competencias tecnológicas, habilidades críticas en todo el mundo, los dominios de negocios, tecnología y ciencia de datos para competir en el campo digital, los gobiernos, las empresas y los campus han continuado sistemáticamente trabajando frente a los nuevos desafíos políticos, sociales, económicos, tecnológicos y ambientales, para priorizar estas competencias y habilidades esenciales en medio de la pandemia de coronavirus, situación que permitió sumergirse en

hechos intuitivos sin calculo futurista, por la escasa preparación del conglomerado mundial frente a los avatares construidos en niveles de exterminio global.

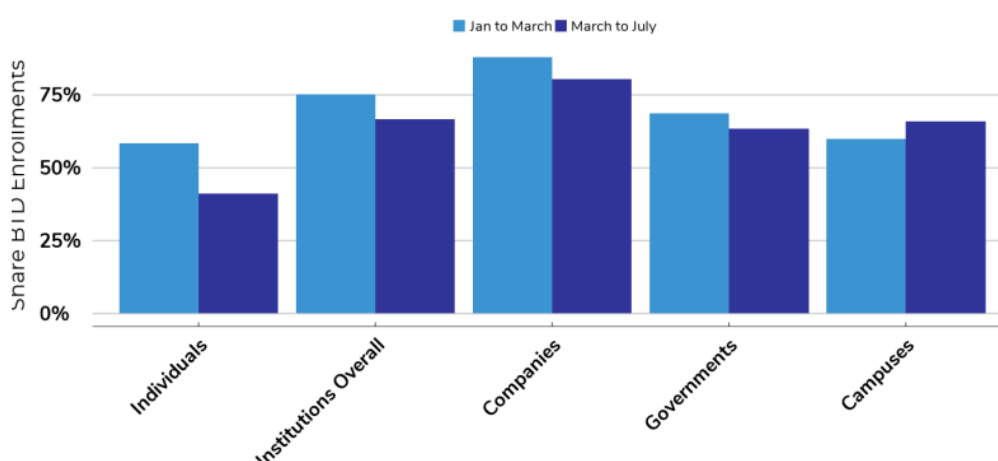
Los diseños tecnopedagógicos interesan a docentes y estudiantes que incluyen estrategias para orientar la interacción con plataformas como el Moodle que apoya el desenvolvimiento didáctico en los entornos virtual de aprendizaje incluyen diversidad de herramientas y otros tipos de recursos complementarios.

Existen empresas con plataformas globales que permanentemente se encuentran realizando capacitaciones, actualizaciones y prestaciones de servicios informáticos para diferentes niveles de consumidores y variedad de necesidades digitales. Más de dos tercios de las inscripciones de gobiernos, empresas y campus en Coursera. La plataforma se encuentra en cursos que enseñan habilidades comerciales, tecnológicas y de ciencia de datos. (Global Skills Index 2020).

La comercialización de estos productos y procesos son atractivos, por las facilidades de pago y de acceso en todos multiniveles de planificación que se encuentran en el ciberespacio adaptados para cualquier navegador espacial y para cualquier astronauta digital también.

**FIGURA 1**

*Demand for business, technology, and data science (BTD) IN 2020*

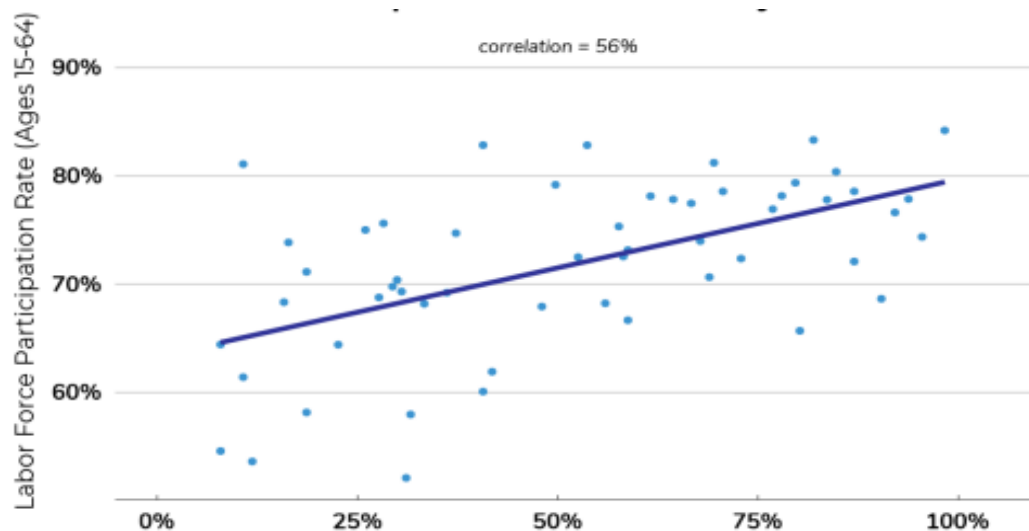


*Nota: Obtenido del Relative Demand for business, technology, and data science (BTD) IN 2020*

Los países con altas tasas de participación en la fuerza laboral también son aquellos con mayores competencias en habilidades en consideración de las técnicas y de liderazgo profesional, este tipo de profesionales se encuentran en el TOP TEN de transversalidad como necesidad empresarial para que ocupen departamentos estratégicos de producción, asesoramiento, diseño, acompañamiento y seguimiento de procesos base en organizaciones mundiales, es de interés de las empresas coordinar con la academia la formación y desarrollo de competencias estándar que se necesita para reclutar directamente a los mejores exponentes curriculares para sus oficinas. Las competencias son esenciales para un empleo sostenible y de calidad; correspondientemente, nuestros datos muestran que el dominio de las habilidades de un país en todos los ámbitos está correlacionado positivamente. con la fracción de su población en edad de trabajar activa en su fuerza laboral. La tendencia es especialmente en Suiza y Grecia. Suiza tiene un nivel medio de competencias cualificadas del 98% y una tasa de participación en la fuerza laboral del 84%, mientras que Grecia tiene un dominio promedio de habilidades del 56% y una tasa de participación en la fuerza laboral del 68%. Estos países poseen programas académicos en preocupación de implementar laboratorios con tecnología de punta y realizar convenios empresariales con las potencias de softwares en diferentes partes del planeta.

## FIGURA 2

*Labor force participation vs. skill proficiency*



*Nota:* Obtenido de data Science Average skill across business

América Latina ocupa el puesto más bajo de las cinco regiones. en lo que respecta a habilidades tecnológicas, ningún país de la región ocupa un lugar más alto que emergente en el ámbito tecnológico. Líderes empresariales regionales están conscientes y preocupados por la deficiencia de habilidades en la región, pero no siempre se ha traducido en una inversión en capacitación, esta realidad responde a la resistencia de cambio educativo en el nivel de educación superior. Latam tiene claro el rol virtual que la tecnología inyecta en sus promulgaciones educativas en tridente de excelencia sobre la corresponsabilidad social educativa en la presencialidad, incorporar habilidades intra e interpersonales y manejar procesos de seguimiento del aprendizaje personificado y grupal.

En función de lo anterior, sin duda, la oferta académica ha evolucionado con la implementación de las TIC, por lo que este contexto se ha transmutado, dado que no se ofrece únicamente un servicio educativo de modo presencial, sino que es necesario presentar nuevas alternativas que permitan establecer distintas modalidades educativas; por ejemplo, aquellas vinculadas con lo virtual, cuyo objetivo consiste en superar la distancia, deshacerse de los horarios fijos y desarrollar la facilidad de administrar el tiempo de estudio, teniendo la opción de realizar otras actividades que forman parte de la vida diaria (Moreira-Segura et al., 2014). De esta manera, actualmente, los procesos educativos virtuales están evolucionando y transformándose, por lo que en ocasiones es difícil conceptualizarlos y precisar su abordaje. Sin embargo, existen muchos autores que han dedicado gran parte de su tiempo a estudiarlos y conceptualizar algunos de los elementos que tienen en común, como ocurre, por ejemplo, con el caso de la llamada «educación a distancia» (Jaramillo, 2012)

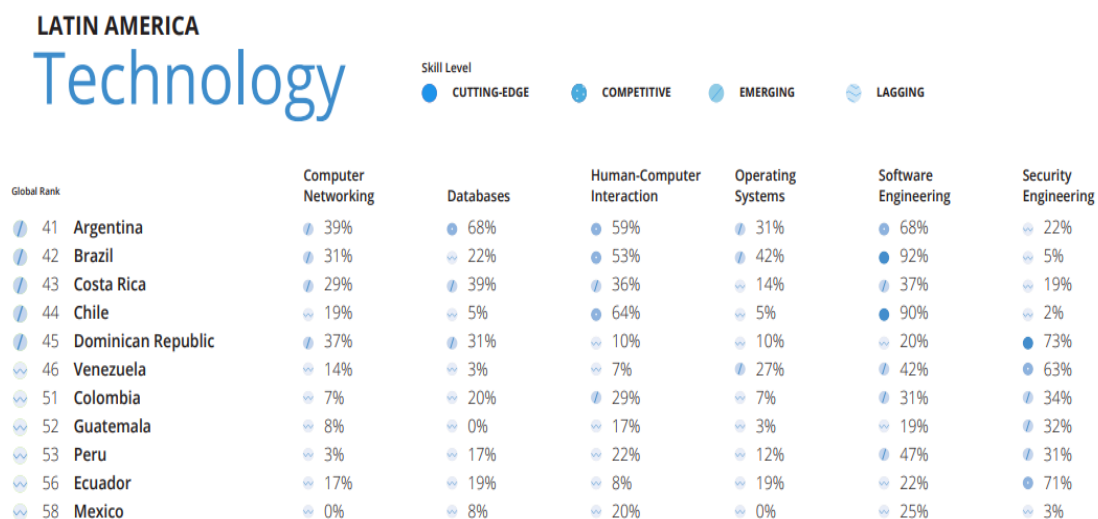
Las modalidades educativas transforman los recursos y las estrategias académicas, pero se estancan neuronalmente porque no son compatibles los conocimientos globales con las realidades de países en vías de desarrollo o subdesarrollados, inconscientes de emparejar los



laboratorios y talleres con la tecnología de punta, cada vez más electrificante por su pronta evolución en el mercado digital.

Las tecno modalidades en las IES también procuran mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en postgrados de diferentes áreas del conocimiento por la factibilidad de acercarnos con los saberes virtuales desarrollados en minutos, y en minutos considerados ancestrales por la versatilidad, velocidad y rapidez de transformación del conocimiento y toda sus componentes, estructuras y funcionalidades extremas en algunos casos y en otras de ingenio normal.

**TABLA 1**  
**Datos de tecnología de América Latina**



*Nota:* Obtenido del global Skills 2020

Incorporar diseño interactivo digital y tecnológico con fines educativos es un caos, por los niveles de aceptación hacia la cosmovisión del conglomerado contextual que la utilice. Docentes y estudiantes universitario en diferentes zonas geográficas del país asimilan conocimientos, en estas áreas, de manera limitada por la conectividad, el limitado acceso a la tecnología digital y por el escaso desarrollo del aprendizaje autónomo, en detrimento de las perspectivas proyectistas de sus capacidades metacognitivas de servicio y beneficio comunitario, crear conocimiento complejo es generar competencias tecnológicas requeridas

en la formación de la educación superior, propicia al consumidor estratégico y generador de conocimiento en la red, la influencia de este tipo de youtuber digital académico generaría aprendizajes curriculares reales, competencias genéricas y profesionales significativas. Las dimensiones referidas al tipo de diseño tecnopedagógico, el modelo instruccional, el tipo y contenido de las asignaturas, el estilo docente y las características de los estudiantes y sus grupos escolares de pertenencia, son factores que condicionan el éxito educativo de los sitios web y materiales interactivos en suma a los modelos educativos experienciales y situados apoyados con la mediación de las TIC y las redes sociales (Rinaudo, M. Donolo, D. 2006).

Entre los modelos instruccionales que se tomarán como básicos, se encuentran: el aprendizaje basado problemas y casos (Salvat et al., 2010; Jackson, 2011); la creación de entornos personales para aprender (PLE) (Keefer, J. 2011); entornos de aprendizaje (Gimeno, A. & Barzabal L.2013), el pensamiento narrativo y su derivación en dispositivos pedagógicos como los diarios o bitácoras interactivos y particularmente en los relatos digitales personales (Herrerros, 2012); el empleo de multimedia y video educativo (Rodríguez, J & Daza, M. 2021); la evaluación auténtica mediante portafolios electrónicos (Díaz Barriga, Romero & Heredia, 2012); las rúbricas situadas (Díaz Barriga & De la Cruz, 2011, Brito, 2016); el empleo de proyectos Webquest (Chen, F. & Hsiao, y. W. 2010).

El diseño tecnopedagógico tiene como antecedentes el diseño instruccional de la psicología educativa en 1960. El diseño tecnopedagógico, “alude al origen militar del diseño instruccional que se define como el proceso de aplicación sistemática de la teoría instruccional y los resultados empíricos a la planificación de la instrucción” (Dafonte, A., Ramahi, D. & García, O. 2017). En la década de los sesenta, distintos investigadores tuvieron la iniciativa de plantearse la viabilidad de la instrucción asistida por ordenador (a la que se atribuyen, entre otras, las siguientes ventajas: el rol protagónico del estudiante en el proceso de aprendizaje, la individualización de la enseñanza, la posibilidad de proporcionar

retroalimentación y ayudas inmediatas, la liberación de tareas rutinarias, la extracción de consecuencias a partir de los errores), apoyándose en las aportaciones tecnológicas de la instrucción programada, así como en el uso de los elementos audiovisuales y los recursos para proporcionar oportunidades para la instrucción. Todo ello, permitió un fuerte desarrollo de la tecnología educacional, sobre la que se asienta el estudio de la instrucción. En opinión de Marton, P. (1996) el desarrollo de estas nuevas tecnologías propicia tres consecuencias de indudable interés para la evaluación de la psicología de la instrucción:

1. Se abren posibilidades para la individualización de la instrucción, así como para el control del progreso de la enseñanza.
2. Se desarrollan materiales ajustados a las necesidades de la enseñanza.
3. Se incrementa considerablemente el interés de la psicología por los problemas que plantea la instrucción.

Podría afirmarse que, la psicología de la instrucción nació como diseño instruccional, basándose este, en sus inicios fundamentalmente en las contribuciones proporcionadas por aquella (objetivos conductuales, jerarquías de aprendizaje, análisis de tareas, evaluación referida a la ejecución grupal –norma- o a la individual –criterio-), llegándose prácticamente a confundir una con la otra.

## **MATERIALES Y MÉTODOS**

En la presente investigación se promueve la reforma del currículo académico de la carrera de Informática mediante la evaluación de competencias cercadas en cada nivel de formación, considerando los contenidos de las asignaturas de especialidad como puntal de consideración global, de idéntica forma las cualidades docentes en perfiles profesionales, producción científica, participación en ventos nacionales e internacionales, generados de emprendimientos, proyectos de investigación, proyectos semilleros, desarrollo de las habilidades investigativas y logros personales integrando servicios comunitarios y

mancomunados, trabajo colaborativo con otros docentes y el trabajo multi, trans e interdisciplinar como norma de calidad del docente universitario.

## **RESULTADOS**

Catapultando el uso de la tecnopedagogía para formar las competencias tecnológicas en estudiantes universitarios. Se propiciaron consultas en tiempo real, estos datos ampliaron el interés significativo de la población universitaria en argumentar sobre la importancia de la tecnología educativa para realizar proyectos de emprendimiento digital. El tipo de investigación correlacional mostró la importancia de formar competencias tecnológicas y habilidades críticas como proceso sistémico en el diseño de invitaciones express. Se elaboró una matriz de problematización que brindó información sobre: el limitado uso de plataformas digitales, softwares libres entre otros, motivantes para realizar encuestas dirigidas a la población digital y emprendedores. Mediante la operacionalización de variables se elaboró un cuestionario, instrumento que posibilitó la comprobación de la hipótesis, después de aplicar la encuesta a una muestra de 150 individuos, este diseño de investigación fue de corte transversal, se aplicó el chi-cuadrado de Pearson, para analizarlo e interpretarlo en correspondencia a la toma de decisiones y sugerencias en general.

Las encuestas respondieron a un diseño transversal de información preliminar y diagnóstica, para la selección de la muestra se consideró los emprendimientos tecnológicos colgados en diferentes drivers de la institución, se procedió a comparar los emprendimientos digitales y mediante una lista de cotejo se valoró la potencialidad y el ingenio en los recursos, componentes, estructura y funcionalidad.

## **DISCUSIÓN**

La investigación develó que, de 150 encuestados, 85% mencionan que, si conocen sobre invitaciones interactivas, sugieren personalizar este trabajo para generar: link para confirmar la asistencia de las personas a un evento, link para que los invitados puedan observar la

ubicación del evento por medio de Google map y por último utilizar un código QR que puede alojar un video explicando los detalles del evento. Los investigadores coincidimos en el valor agregado como abanico de posibilidades económicas y de gustos de acuerdo a su poder adquisitivo como por ejemplo: evento social como matrimonio los invitados pueden seleccionar los diferentes paquetes y de acuerdo a ellos se propicia servicios adicionales como: clase bronce asistencia el menú y las bebidas, clase platinum la asistencia es igual que la anterior pero se suma el control en la salud del invitado, referidos al historial médico del participante en el control sobre el consumo de carbohidratos, glucosa, presión arterial, entre otros, como complemento se regula la cantidad de alcohol, bocaditos, dulces y tiempo de estadía en el evento, la clase gold establece todo lo anterior el detalle es que el invitado despierta en su casa, seguro y sin daños físicos, excepto la jaqueca mínima.

**Tabla 2**  
*Clases de Servicios*

<b>CLASES PARA EL EVENTO: MATRIMONIO</b>		
<b>BRONCE</b>	<b>PLATINUM</b>	<b>GOLD</b>
Asistencia el menú y las bebidas	Adicional el control en la salud del invitado, referidos al historial médico del participante en el control sobre el consumo de carbohidratos, glucosa, presión arterial, entre otros, como complemento se regula la cantidad de alcohol, bocaditos, dulces y tiempo de estadía en el evento	Establece todo lo anterior, el detalle es que el invitado despierta en su casa, seguro y sin daños físicos ni materiales en caso que haya utilizado su vehículo, excepto la jaqueca mínima.

Este tipo de servicios son innovadores debido a la cantidad de opciones que se van anclando a la necesidades y exigencias de los invitados es interesante la configuración del proceso tecnológico y la funcionalidad que tienen en su aplicación mediante el teléfono inteligente, medio que acapara la información en mensaje y hasta en llamadas telefónicas, mensajes de

precaución, de soporte, de inteligibilidad, de control, de sugerencias e inclusive se podrían mejorar los aportes económicos mediante regalos digitales y los organizadores reciben un porcentaje, por parte de la empresa, por las aplicaciones utilizadas en el cumplimiento de las necesidades y exigencias de sus invitados, el personal de asistencia dependería de las disposiciones de utilización en el software, equipos de comunicación, la seguridad en la información del consultante y el cumplimiento del paquete solicitado por el interesado, como se indica en la tabla 1.

**Tabla 3**  
*Invitaciones interactivas.*

<b>Indicadores dominantes</b>	<b>Porcentaje de aceptación prioritaria</b>	<b>Acciones procedimentales en beneficio de la creatividad e innovación</b>
Invitaciones interactivas	85%	Formar competencias profesionales y tecnológicas
Servicios Complementarios	96%	Diseñar e Integrar audio, video, gráficos, sonidos entre otros, de calidad

La curiosidad de las aplicaciones para usuarios incrédulos e inconformes marcó un 85% por las aseveraciones de incredulidad y desconfianza del personal en el manejo de sus competencias, complementarias, de especialidad y de agrado, formar este tipo de habilidades es la idea fuera de borda que revoluciona aplicaciones y el uso de softwares libres o la compra de licencias a bajo precio que funcionara mediante la multilateralidad de negocios con bienes y servicios complementarios.

Los servicios complementarios son novedosos para el 96% de encuestados, no olvidemos que los reportes bancarios de salud, de viajes, de educación, bienes, se encuentran en la nube solo se necesita la aprobación del usuario para acceder a estos registros y empezar el proceso

de invitaciones inteligentes para los nuevos usuarios se envía un formulario y un documento de verificación de identidad en toda la utilidad del servicio y se asegura el servicios en corresponsabilidad del usuario mediante el cumplimiento de estatuto digital, de propiedad intelectual y uso de imágenes personales, y exclusivas para su propietario.

## **CONCLUSIONES**

Las plataformas digitales son herramientas versátiles que dan soporte técnico a la formación de profesionales en informática, permiten formar competencias tecnológicas desde un estado de invención, creatividad y experiencia, se consideran proactivas en el momento de evidenciar las necesidades académicas de profesores y estudiantes, para establecer predicciones en su configuración de capacidades aritméticas y geométricas coyunturales estos entornos de e-learning configuran un espacio de adaptación rápida y efectiva para los entornos digitales de aprendizaje conjugado a los principios de emprendimiento son coagulantes de ingenio micro empresarial en contextos dominados por la competencia digital a veces no como innovación sino como copia de otros elementos ya constituidos, para estos casos es factible patentar los logros originales en la construcción de estos proyectos que tienen éxito amplio, preciso y claro, en particular toma en consideración las exigencias de individuos con experiencias internacionales basados en ciudades inteligentes con servicios incalculables para contextos nacionales, latinoamericanos con necesidades de cuidado, seguridad, conectividad, instalaciones con sistemas satelitales y de consentimiento personal. Las era tecnológica sin precedentes a cambiado los elementos paradigmáticos de los docentes hacia la diversificación en la teoría y práctica, se plantean procesos didácticos en función de las Tic's, pero las limitaciones son claras y no tan integrales e inclusivas, que anclan las características individuales al conglomerado estudiantil debilitando la toma de decisiones y el perfil de egreso del futuro profesional en beneficio la sociedad civil,

estacionarios de cogniciones básicas y elementales en complacencia, denigrando las competencias metacognitivas impulsadoras del ingenio, del espíritu intuitivo, la resiliencia, la predisposición a los avatares circunstanciales del universo informático y el compromiso de cumplir con lo ofertado.

Los emprendimientos se confrontan entre los nebt , los convencionales y los conocimientos tecnocientíficos, motivando, al Utis Posidetis Juris pero de competencias digitales, en el conclave de desarrollo programático basado en innovación y creatividad, la educación de calidad es la única solución para salir del subdesarrollo e impulsar la constante fija sobre análisis y planificaciones multiniveles para enfocar los factores contextuales del orden mundial en la tecnología, la economía, la política, lo social, lo cultural, lo ambiental. Los emprendimientos de corto, mediano y largo plazo son cruciales efectuarlos por la necesidad de incorporar alternativas para minimizar la brecha de plazas de trabajo que reclutan individuos a la desocupación y los expropian de fuerza de voluntad para el crimen organizado.

Los investigadores de los mercados con tendencias de éxito se apoyan en aliados estratégicos que mancomunadamente trabajan en aprovechamiento de uno de los ejes empresariales como es la empresa conjunta funcionalidad de acoplamiento para los múltiples servicios que destacan las capacidades de una persona o grupos de personas con características en gestión de proyectos y administración empresarial, el logro de estos emprendimientos estará siempre auspiciado por el asesoramiento de mentes que lograron la cúspide mediante tenacidad y amor propio.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Adell. J. (2012). Las TIC sirven para traer el mundo a la escuela y para abrir la escuela al mundo.  
<https://ciberculturablog.wordpress.com/autores/jordi-adell/>
- Anderson, T, & J., Shattuck. (2012). Design-Based Research. A Decade of Progress in Education Research. Educational Researcher, 41 (1), 16-



25. <http://edr.sagepub.com/content/41/1/16.short>
- Barab, S., & Squire, K. (2014). Design-Based Research: Putting a Stake in the Ground. *The Journal of the Learning Sciences*, 13 (1), 1-14. [https://www.researchgate.net/publication/213801788\\_Design-Based\\_Research\\_Putting\\_a\\_Stake\\_in\\_the\\_Ground](https://www.researchgate.net/publication/213801788_Design-Based_Research_Putting_a_Stake_in_the_Ground)
- Barron, B. (2010). Conceptualizing and tracing Learning Pathways over Time and Setting. *NSSE Yearbook*, 109 (1). [http://www.lifeslc.org/nsf/linkd/files/Barron.NSSE.tracing.learning\\_pathways.%202010.pdf](http://www.lifeslc.org/nsf/linkd/files/Barron.NSSE.tracing.learning_pathways.%202010.pdf)
- Brito, L.F. (2016). Aprendizaje autónomo: Análisis de identidad y trayectoria del aprendiz para fomentar el desarrollo de competencias genéricas para la vida profesional en estudiantes de psicología. Proyecto de investigación posdoctoral presentado ante la DGAPA, Facultad de Psicología, UNAM. <https://www.innovacioneducativa.unam.mx:8443/jspui/handle/123456789/7303>
- Buchem, I., Atwell, G. & Torres, R. (2011). Understanding Personal Learning Environments: Literature review and synthesis through the Activity Theory lens. En <http://es.scribd.com/doc/62828883/Understanding-Personal-Learning-Environments-Literature-review-and-synthesis-through-the-Activity-Theory-lens>
- Coll, C., Díaz Barriga, F., & Pereira, M. (2016). Personalização da aprendizagem e identidade de aprendiz e éxito acadêmico em educação a distancia. *Revista Interação*, 12, 6-8. Coursera serves governments, higher education institutions, and businesses worldwide. Report 2020 <https://www.redalyc.org/journal/1531/153162923026/153162923026.xml>
- Chen, F. S., & Hsiao, Y. W. (2010). Using WebQuest as a creative teaching tool at a science and technology university in Taiwan. *World Transaction on Engineering and Technology Education*, 8(2), 203-206. [http://www.wiete.com.au/journals/WTE&TE/Pages/Vol.8,%20No.2%20\(2010\)/12-18-HsiaoY-W.pdf](http://www.wiete.com.au/journals/WTE&TE/Pages/Vol.8,%20No.2%20(2010)/12-18-HsiaoY-W.pdf)
- Díaz Barriga Arceo, F. R. Y. D. A., & Saad Dayan, E. L. I. S. A. (2017). Diseño tecnopedagógico de sitios web y materiales educativos interactivos para el aprendizaje de contenidos curriculares y competencias digitales en estudiantes de Psicología. <https://www.innovacioneducativa.unam.mx:8443/jspui/handle/123456789/7303>
- Dafonte Gómez, A., Ramahi Garcia, D., & Garcia Crespo, O. (2017). El uso de la tecnología en la educación: modelos para un marco referencial que integre la competencia digital en la docencia. In III Congreso Internacional de Educación Mediática y Competencia Digital, Segovia,

- España, 15-17 junio 2017. Comunicación audiovisual y publicidad.  
<https://www.investigacion.biblioteca.uvigo.es/xmlui/handle/11093/879>
- Diez Gracia, A. (2018). El prosumidor como alternativa a la crítica periodística: estudio de caso de Goodreads.  
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/33092>
- Jaramillo, A. (2012). Ambientes virtuales en el proceso educativo: modos de asumir el entorno virtual (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia.
- García-Ruiz, R., Gozávez Pérez, V., & Aguaded Gómez, J. I. (2014). La competencia mediática como reto para la educomunicación: instrumentos de evaluación. Cuadernos. info, (35), 15-27.  
[https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-367X2014000200001&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-367X2014000200001&script=sci_arttext)
- Gimeno, A. M., & Barzabal, L. T. (2013). Los entornos personales de aprendizaje (PLE). Del cómo enseñar al cómo aprender. Edmetec, 2(1), 39-57.  
<https://journals.uco.es/index.php/edmetec/article/view/2860>
- Herreros, M. (2012). El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el Yo (Self). Digital Education Review, (22), 68-79.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4195408>
- Keefer, J. M. Connecting Scholarship in the Open: A Scoping Review of Academic Researcher Personal Learning Support Structures.  
<https://www.lancaster.ac.uk/fss/organisations/netlc/abstracts/pdf/P48.pdf>
- Marton, P. (1996). Concepción pedagógica de sistemas de aprendizaje multimedia interactivo. Perfiles educativos, (72).  
<https://www.redalyc.org/pdf/132/13207205.pdf>
- Molins, L. L., & de Francisco, S. N. (2021). The development of the competence of learning to learn through self-learning experiences with Kumon method. edunovatic2021, 880.  
[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/91341243/Dialnet\\_Edunovatic2021ConferenceProceedings\\_858826-libre.pdf?1663762517=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DHerramientas\\_de\\_gestion\\_en\\_Parques\\_Natur.pdf&Expires=1693155336&Signature=V0wkkNIRmEu2dIFNxm2OOIMBKomJ-KFL948guQg-Oc3EuPSDrxtYf7g7ZS2qRI0DxiiddB5P2ezdf~Hy12eciuvOAcgtZke9LC-aYy1mHclHPcjPT8IPe8maNDQKr-xUE3Be0X1YaU76cgRfAfuiBillJAww8tRrN5mcVC9MOLA-FY1eEbjImr9HUPIzwsnCRWTsRvx-Z6lfs1T7BYL7~FgpIai5uYsBRUClcov-6qns18SlfZyYe7nD-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/91341243/Dialnet_Edunovatic2021ConferenceProceedings_858826-libre.pdf?1663762517=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DHerramientas_de_gestion_en_Parques_Natur.pdf&Expires=1693155336&Signature=V0wkkNIRmEu2dIFNxm2OOIMBKomJ-KFL948guQg-Oc3EuPSDrxtYf7g7ZS2qRI0DxiiddB5P2ezdf~Hy12eciuvOAcgtZke9LC-aYy1mHclHPcjPT8IPe8maNDQKr-xUE3Be0X1YaU76cgRfAfuiBillJAww8tRrN5mcVC9MOLA-FY1eEbjImr9HUPIzwsnCRWTsRvx-Z6lfs1T7BYL7~FgpIai5uYsBRUClcov-6qns18SlfZyYe7nD-)

[sQoiRayseATO7k-qN6f~uU7aMJnaUT0dRdXiohnz6Hh1uLAAOdFi0ssO8Xn5QhZESjenXbCTGWYf4pM6EdFMLRX2Yeg\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=908](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5051536)

Moreira-Segura, C., Delgadillo-Espinoza, B., Sánchez-Calvo, L. y Alvarenga-Venutolo, S. (2014). La virtualidad en los procesos educativos: reflexiones teóricas sobre su implementación. *Tecnología en Marcha*, 28(1), 121-129. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5051536.pdf> (consultado el 30 de enero de 2020).

Peixe, G. S. (2011). A morte de Michael Jackson e as redes sociais: como a cobertura no Twitter e no Facebook pode influenciar o jornalismo cultural. [www.innovacioneducativa.unam.mx:8443/jspui/handle/123456789/7303](http://www.innovacioneducativa.unam.mx:8443/jspui/handle/123456789/7303)

Salomon, G. (Comp.) *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas* (pp. 23-74). Buenos Aires: Amorrortu. Coll, C. (2013, febrero). El currículo académico universitario en creatividad. [http://www.terras.edu.ar/biblioteca/3/3EEDU\\_Perkins\\_Unidad\\_2.pdf](http://www.terras.edu.ar/biblioteca/3/3EEDU_Perkins_Unidad_2.pdf)

Rinaudo, M. C., & Donolo, D. (2010). Estudios de diseño. Una perspectiva prometedora en la investigación educativa. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (22). <https://revistas.um.es/red/article/view/111631>

Rodriguez Diaz, J. J., Univio Solano, J. S., & Daza Guevara, M. A. (2021). "Lengua de Señas" Una propuesta pedagógica inclusiva con la Comunidad de la liga de Gimnasia de Bogotá (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios). [www.innovacioneducativa.unam.mx:8443/jspui/handle/123456789/7303](http://www.innovacioneducativa.unam.mx:8443/jspui/handle/123456789/7303)

Villardón-Gallego, L. (2015). *Competencias genéricas en educación superior: Metodologías específicas para su desarrollo* (Vol. 40). Narcea Ediciones. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=9IJ5BgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=Villard%C3%B3n-Gallego,+2015&ots=iw5okiser7&sig=z44c1LmHNraqBOP7H41mRCe9-yk#v=onepage&q=Villard%C3%B3n-Gallego%2C%202015&f=false>