



Departamento de Posgrados

**Emprendimiento en mujeres bajo violencia patrimonial,
apoyado en TAC y principios bíblicos, en juntas
parroquiales del Azuay**

**Maestría en educación, mención en gestión del aprendizaje
mediado por TIC**

Autor:

Angel Leonardo Naranjo Sarmiento

Directora:

Patricia Cobos Cali

Codirector:

Diego Larriva Calle

Cuenca-Ecuador

2024

Dedicatoria

A mi familia, el regalo equilibrado que Dios me dio. A mis dos mujercitas que, con sus halagos, retas y mimos me han ayudado a formarme como hombre y padre. A mis dos varones, que con cada juego y conversación me recuerdan lo hermoso que fue ser niño y lo importante que es ser cabeza y no cola. Espero poder estar a la altura de este galardón conferido, el placer de escuchar en su dulce voz: Te amo, papi chulo.

Agradecimiento

Un profundo agradecimiento a mis padres por el apoyo incondicional brindado, a mis familiares cercanos por cada palabra de aliento y ánimo para esos días que parecían eternos. A mis tutores, que tuvieron paciencia en todas y cada una de las sesiones de trabajo, a los excelentes docentes de mi amada universidad y a las valientes mujeres emprendedoras que nos permitieron, a mi esposa y a mí, plantar una semilla de conocimiento en sus negocios espero que en el nombre de Jesús, echen raíces fuertes y den fruto al ciento por uno.

Resumen

La necesidad motiva a las mujeres a emprender, seguida de la autorrealización, sin embargo, se evidencia la falta de planificación que eleva los índices del fracaso y marca la necesidad de trabajar circuitos cortos de comercialización enfocados en cada localidad, para dinamizar la economía a un costo bajo de inversión. Resultados de una investigación cuantitativa-descriptiva, que considera el impacto positivo que las creencias religiosas aportan al ecosistema de las emprendedoras y su autopercepción, se propone un recurso didáctico digital para ayudar a consolidar una cultura financiera saludable al hogar y al emprendimiento, apoyada en principios bíblicos.

Palabras clave

Emprendimiento femenino, empoderamiento femenino, presupuesto familiar, independizar economías, finanzas familiares, emprendimiento planificado, guía emprendimiento.

Abstract

The need motivates women to undertake, followed by self-realization. However, the lack of planning is evident, which increases failure rates and highlights the need to work short marketing circuits focused on each locality to invigorate the economy at a low investment cost. Results from a quantitative-descriptive study consider the positive impact that religious beliefs contribute to the entrepreneurial ecosystem and self-perception. A digital educational resource is proposed to help consolidate a healthy financial culture at home and in entrepreneurship, supported by biblical principles.

Keywords

Female entrepreneurship, female empowerment, family budget, economic independence, family finances, planned entrepreneurship, entrepreneurship guide.

Índice de contenidos

Dedicatoria.....	II
Agradecimiento.....	III
Resumen	IV
Palabras clave	IV
Abstract.....	V
Índice de contenidos	VI
Índice de figuras.....	VIII
Índice tablas	IX
Índice anexos	X
Introducción.....	11
Estado del arte y marco teórico	12
Metodología.....	17
Contexto, población y participantes	18
Criterios de inclusión.....	18
Criterios de exclusión.....	18
Delimitación de población documental.....	18
Procedimiento.....	19
Etapa 1	19
El instrumento.....	19
Mapa de actores	20
Moodboard	21
Etapa 2	22
Planteamiento de necesidades	22
Etapa 3	23
Resultados.....	25
Análisis, primera etapa dentro de la metodología ADDIE	25
Diseño, segunda etapa dentro de la metodología ADDIE.....	28
Temática del RDD.....	30
Desarrollo, tercera etapa dentro de la metodología ADDIE	36

Propuesta gráfica	75
Discusión.....	79
Conclusión.....	80
Bibliografía	82
Anexos	87

Índice de figuras

Figura 1. Infografía conceptualizada del mapa de actores.....	20
Figura 2. Perfil gráfico de las emprendedoras.....	21
Figura 3. Diagrama de flujo guion multimedia escena 1, ítems A1 y B1.	41
Figura 4. Diagrama de flujo guion multimedia escena 1, ítem C1.	42
Figura 5. Diagrama de flujo guion multimedia escena 1, ítem D1.	43
Figura 6. Diagrama de flujo guion multimedia escena 2, pantalla Sabiduría, E1.....	59
Figura 7. Diagrama de flujo guion multimedia escena 3, pantalla Taller del Maestro, F1.	66
Figura 8. Diagrama de flujo guion multimedia escena 4, pantalla Tierra a la Vista, G1.	74
Figura 9. Proceso creación de personaje Rumiñahui.	75
Figura 10. Propuesta identidad corporativa.....	76
Figura 11. Infografía de la guía interactiva para emprendedoras.....	77
Figura 12. Circuito de aprendizaje andragógico.....	77
Figura 13. Evolución personaje.....	78
Figura 14. Ejemplo de gráficas condensada.	78

Índice tablas

Tabla 1. Matriz de análisis para desarrollo del RDD.....	24
Tabla 2. Matriz de análisis de las tareas a ejecutar para desarrollo del RDD.....	28
Tabla 3. Matriz de habilidades de personajes históricos.....	31
Tabla 4. Ficha instruccional a detalle.....	32
Tabla 5. Guion multimedia esc:1.	36
Tabla 6. Guion multimedia esc:2.	55
Tabla 7. Guion multimedia esc:3.	64
Tabla 8. Guion multimedia esc:4.	71

Índice anexos

Anexo 1. Instrumento de Sondeo para Mujeres Emprendedoras.....	87
Anexo 2. Wireframe de baja proceso de registro	89
Anexo 3. Interacción básica con contenidos	89
Anexo 4. Interacción con categorías	90

Introducción

Saénz y Salcedo (2020), centran a la mujer como formadora de los principios y valores del hogar, quien sufre índices de violencia que ubican a la provincia del Azuay en primer lugar con un 79,2%, frente a las demás (Hidalgo et al. ,2019). No es difícil entender que un deteriorado estado emocional perjudica directamente a un buen desempeño personal y laboral, aún más si hablamos de emprendimiento femenino y el importante impacto que tiene en la economía de un país, como lo mencionan Paredes et al. (2019) y Useche et al. (2021).

Según Poveda (2019), la felicidad es un parámetro de interés para la ciencia económica de un país, y la libertad de elección afecta directamente a la misma. Para Sousa et al. (2020), un facilitador adicional al crecimiento y entrenamiento del emprendedor son las ciencias religiosas, que influyen de manera positiva y significativa en quienes creen en Dios. Estas creencias mejoran las condiciones del ecosistema del emprendedor (Jurado, 2022). Por tratarse de mujeres bajo violencia patrimonial, Diamon et al. (2022) propone educar con principios y valores bíblicos apoyados en las leyes terrenales mediante la andragogía, en tal virtud se identificó los problemas que se presentan al momento emprender.

Las mujeres que se congregan en el GAD parroquial de San Joaquín, en la ciudad de Cuenca, Ecuador, muestran una clara falta de planificación en la etapa temprana de nacimiento del emprendimiento y la falta de independencia con la economía del hogar, son estas las causas que conllevan a una administración deficiente y han impedido la toma de decisiones estratégicas. Siendo estos los pilares a tratar, se creó una estructura de guía didáctica digital para emprendedoras, que ayude a sortear estos problemas. Así nace el cuestionamiento: ¿Qué características debe tener un recurso didáctico digital para guiar a mujeres bajo violencia patrimonial, a emprender en circuitos cortos de comercialización y potenciar el empoderamiento femenino?

Lo que generó nuestro principal objetivo, proponer un recurso didáctico digital apoyado en principios bíblicos, para guiar en el proceso de emprendimiento, a mujeres bajo violencia patrimonial, en las juntas parroquiales del Azuay. Los puntos álgidos a resolver fueron: Conocer las aspiraciones de emprendimiento de las mujeres participantes, identificar los puntos de quiebre en la cadena de circuitos cortos de comercialización y diseñar el recurso didáctico digital para guiar en el proceso de emprendimiento a mujeres bajo violencia patrimonial, apoyados en principios bíblicos.

Estado del arte y marco teórico

Saénz y Salcedo (2020) presentan una clara contraposición entre la realidad y la tradición religiosa, sobre el papel que desempeña la mujer en el hogar y su importante valor en la formación de la sociedad, desde su núcleo, la familia. Considerándola como el pilar fundamental de unión en el hogar, es vista como sujeto central de la formación moral de sus hijos y aún, la de su esposo, en un nivel tan profundo como quien moldea el espacio, estética y temporada de su familia de forma virtuosa. Concluyen que no todas las mujeres pueden ser señaladas como salvadoras de la sociedad y ratifican su consideración con las casadas o viudas.

Concordando con Paredes et al. (2019), la mujer emprendedora es capaz de realizar mayor cantidad de trabajo empresarial, que su par igualitario el hombre. Dios dice: “Mujer virtuosa, ¿quién la hallará? Porque su estima sobrepasa largamente al de las piedras preciosas” (Proverbios 31:10). Al analizar el importante rol de este grupo en la economía local, Galecio et al. (2019) evidenciaron que las mujeres identifican el tipo de emprendimiento con un grado más alto de conveniencia, para promover el establecimiento de una empresa proporcional a las necesidades de su mercado focal.

Estudios centrados en Latinoamérica, corroboran que el emprendimiento femenino surge por necesidad y se concentra en el área de servicios como principal oferta laboral, así coinciden Saavedra et al. (2022) y Segarra et al. (2020). Para este fin, la presencia online facilita la conexión entre emprendedores y su mercado meta, pero en muchos de los casos la tasa de Actividad Emprendedora Temprana (TEA) implica subocupación con un promedio de 42.7 horas laboradas por semana. Pero lejos de interpretarse como una debilidad, se resalta la adaptabilidad en situaciones económicas desafiantes, así lo interpretan Saavedra et al. (2022), que confirman la hipótesis sobre el empoderamiento femenino a través del emprendimiento.

Mientras tanto, podemos identificar un claro factor en la literatura: La informalidad que este grupo de mujeres atraviesa durante la TEA, es fruto directo de un déficit de educación empresarial. Es de vital importancia para este sector, superar los riesgos que la TEA representa, puesto que se engloba en los primeros 42 meses de gestión, como lo definen Segarra et al. (2020). También advierten que es el periodo de tiempo en el que la mujer busca equilibrar libertad financiera con responsabilidades familiares, es aquí donde el nivel de educación juega un papel importante, en tal magnitud que la presencia femenina profesional en la propiedad empresarial, modifica en un 18.8% el PIB de la economía estatal.

En el contexto ecuatoriano, las políticas gubernamentales pretenden fomentar el empoderamiento femenino apoyados en un proyecto de largo aliento: La Agenda 2030, impulsada

por la ONU y aprobada en Ecuador bajo el decreto 371, durante el mandato de Lenin Moreno en 2018. La investigación empírica de Ordóñez et al. (2022), que giró en torno a reportes de 9 funcionarios representantes de entidades públicas concededoras del emprendimiento en Ecuador, evidenció que las asesorías para la gestión del emprendimiento, fue el ítem mejor puntuado con un 75% a favor. Buñay y Ordoñez (2022), sostienen que las políticas públicas respaldan iniciativas emprendedoras, con énfasis en la capacitación que impulsan el emprendimiento como vía hacia el empoderamiento económico e independencia.

Pero, los altos índices de violencia en contra de la mujer son alarmantes, los dos extremos de violencia que deben ser resueltos a priori, para un empoderamiento efectivo de la mujer en su contexto social son: Psicológico y Patrimonial, que reflejan un porcentaje total a nivel nacional de 56,8% y 16,4% respectivamente, según Hidalgo et al. (2019). Siendo parte de sus derechos la igualdad y no discriminación, Vallejo y Zamora (2021) resaltan la importancia de políticas públicas que brinden el reconocimiento a la mujer como un ser políticamente activo y garanticen el principio de igualdad establecido en la Carta Magna.

La prosperidad que dibuja el emprendimiento, no es solo el dinero, Poveda (2019) demostró que el aumento de ingresos no era una razón suficiente, sino más bien, a medida que aumentaba la libertad de elección lo hacían sus índices de felicidad. Llama la atención que a la ciencia de la economía le interesa estudiar este parámetro personal. Es de alto valor capturar componentes emocionales vinculados a las relaciones sociales, tiempo libre y libertad de elección, por esto es necesario ampliar el panorama con la sabiduría de nuestro Señor:

El corazón de su marido está en ella confiado, y no carecerá de ganancias. Le da ella bien y no mal. Todos los días de su vida. Busca lana y lino, y con voluntad trabaja con sus manos. Es como nave de mercader; trae su pan de lejos. Se levanta aun de noche y da comida a su familia y ración a sus criadas (Proverbios 31:11-15).

En vista que el emprendimiento femenino ha deconstruido y reconfigurado el rol de la mujer, es necesario crear un recurso didáctico digital apoyado en las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC), que afirme y acompañe su crecimiento en el área productiva y laboral, con procesos que permitan reformular las concepciones tradicionales, mediante resultados, como lo define Castillo et al. (2020). Según Useche et al. (2021), el auge de nuevos modelos de negocios, obliga al tradicional modelo insitu a evolucionar y digitalizar sus procesos, concluyendo que aún es necesario impulsar esta iniciativa.

Para concretar esta meta, es necesario un enfoque andragógico, como concuerdan Doubront (2019) y Diamon et al. (2022). El proceso de formación mejora y se fortalece al

incorporar una educación que se nutre del aprendizaje adulto, un componente rico en contexto social y saberes. Algo opuesto a nuestra realidad, donde nos acogemos a políticas globales como la Agenda 2030. Marinela Curi dijo: “a un ritmo acelerado... a nivel nacional como subnacional” (ODS Territorio Ecuador, 2022, 1m34s). Sin embargo, el filósofo político Ferenc Hólcher de la Universidad Católica de Valencia dijo: “No atiende a la realidad geopolítica” (UCV Live, 2023), concordando con el politólogo Agustín Laje que dijo: “no atiende al hecho de que existe una diversidad de tradiciones, culturas y políticas” (Agustín Laje Arrigoni, 2023).

Por esto y más, Suárez (2019) está de acuerdo que los Índices de Desarrollo Humano (IDH) son muy generales y no reflejan la realidad provincial. Trabajar con indicadores generales causa errores en la toma de decisiones políticas, pérdida y malversación de recursos o fondos públicos, que no llegan a su lugar objetivo. Es necesario desarrollar indicadores específicos por provincia para que sobre ellos se sustente un crecimiento coherente del sector intervenido. Buñay y Ordoñez (2022), ratifican que las políticas públicas, a través del Gobierno Nacional y Local, apoyan iniciativas emprendedoras, con procesos de capacitación y acompañamiento en el desarrollo de los emprendimientos.

Mientras que, desde la óptica andragógica, el valor del conocimiento ontológico y epistemológico de los habitantes de cada provincia es importante para nuestro ecosistema social. La educación focalizada puede rescatar estos saberes y usarlos a su favor. Según Escobar et al. (2023), el enfoque socioformativo es una metodología que propone resolver algunos de los problemas existentes en la sociedad a través de la educación. Enfocándose en el desarrollo de competencias y habilidades en los estudiantes, así como en su conciencia social y compromiso con el entorno en el que se desenvuelven. Para Montes-Valer (2020), los estudiantes andragogos pueden presentar dificultades para enfrentar los estudios de manera satisfactoria.

Montes-Valer (2020), ubica al público andragogo entre los 30 y 55 años que, al intentar sobrellevar el estudio y su vida diaria pueden desarrollar estados ansiógenos y de estrés, lo que los conllevaría a abandonar su capacitación, por esto su forma de aprender es diferente a la de los jóvenes. La andragogía es una disciplina que se encarga de la enseñanza dirigida a la población adulta, diferenciándose claramente de la pedagogía. Sus características distintivas incluyen la consideración de la experiencia previa del estudiante adulto, su autonomía y la necesidad de aprender que el propio estudiante reconoce.

Según Acosta-Leal et al. (2023), estos elementos permiten que los adultos sean autónomos en su proceso de aprendizaje y busquen adquirir conocimientos que les ayuden a alcanzar sus metas personales. Para lograr una enseñanza efectiva en adultos, los educadores deben comprender la realidad existencial de sus estudiantes, sus intereses y metas, y adaptar

sus métodos de enseñanza en consecuencia. La necesidad de aprender en los adultos es motivada por la adquisición de conocimientos relevantes, que les ayuden a resolver sus objetivos personales y necesidades de forma práctica y lo más directa posible. Ellos se basan en su experiencia previa, de ahí la importancia de conocerlos y presentar soluciones simples y prácticas.

Además, autores como Escobar et al. (2023), enfatizan que la andragogía se considera un modelo educativo adecuado para abordar el complejo proceso de enseñanza-aprendizaje en adultos, centrándose en la autonomía, la experiencia, la autodirección y la aplicación del conocimiento de los adultos. Proponen la aplicación del enfoque socioformativo a través de la andragogía para desarrollar competencias, habilidades, conciencia social y compromiso con el entorno. Esto se logra mediante la reflexión y el análisis estratégico de las necesidades del entorno, lo que proporciona una educación integral y personalizada.

En el contexto de la educación actual, caracterizado por la sociedad del conocimiento, la andragogía puede desempeñar un papel importante al enfocarse en el aprendizaje significativo, el desarrollo de competencias y habilidades, y la adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes adultos. Esto permite que los estudiantes adquieran las habilidades necesarias para afrontar los desafíos de una sociedad que demanda un aprendizaje continuo a lo largo de la vida.

Además, Acero et al. (2018) exploran las características personales que influyen en el proceso de aprendizaje de adultos en contextos no formales, destacando la importancia del contexto de aprendizaje y las características personales de los aprendices en el proceso. Las condiciones sociolaborales y la trayectoria personal de riesgo se identifican como factores que afectan la forma en que los adultos aprenden en estos contextos.

Por su parte Guerrero (2020), aboga por la inclusión de adultos mayores en el ámbito educativo, sugiriendo la expansión de las escuelas para que puedan compartir sus experiencias y asesorar a estudiantes más jóvenes, mediante charlas expositivas de sus vidas y estrategias tomadas para solventar problemas específicos. Permitirles acceder a instituciones de educación superior para cursos que satisfagan sus necesidades de desarrollo según sus propios criterios. No es de sorprenderse que países del norte den cuenta del valor de la experiencia adulta, como lo menciona Ramos (2022), quien señala la influencia de la política educativa europea en la educación de adultos, destacando el enfoque en el aprendizaje permanente y la importancia económica y social de la educación de adultos en la sociedad actual.

El conocimiento adulto es punto de partida para el emprendimiento, Ecuador es una de las tres únicas economías a nivel mundial, más propensas a emprender con una tasa del 28.7% pero su mayor desventaja es su insuficiente educación empresarial como lo menciona Segarra et al. (2020). También demostró que somos el país con el mayor rango de emprendimiento femenino en la TEA y sugiere que es necesario elaborar una guía para potenciar dichas actividades. Asumiendo que no toda enseñanza tiene que ser aburrida, Londoño y Rojas (2020) afirman que los juegos serios y la gamificación permiten aprender haciendo, creando un vínculo con los usuarios en medio de un balance entre aprendizaje y diversión, minimizando la dificultad del tiempo y espacio.

Varios estudios (Gómez y Ávila, 2021; Prieto-Andreu et al., 2022; Ortiz-Colón et al., 2018; Pegalajar, 2021; Castillo-Mora et al., 2022; Rodríguez-Martínez, 2021) coinciden en que la gamificación, como técnica de aprendizaje, se basa en la incorporación de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos educativos con el propósito de motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Este enfoque comprende tres componentes esenciales: dinámicas, mecánicas y componentes (Gómez y Ávila, 2021). Las dinámicas abordan aspectos emocionales, limitaciones y narrativas, mientras que las mecánicas se centran en desafíos, recompensas y competición, y los componentes incluyen elementos como rankings, puntos y niveles (Gómez y Ávila, 2021).

La incorporación de elementos como insignias, diferentes niveles de habilidad y tablas de clasificación amplía las oportunidades de compromiso, así lo mencionan Prieto-Andreu et al. (2022) y profundizan en que la gamificación no solo se enfoca en la motivación superficial, sino que también tiene el potencial de impactar en la adquisición de competencias. En concordancia con Gómez y Ávila (2021), afirman que facilitan la asimilación de aprendizajes más significativos y duraderos en la memoria a largo plazo.

Sin embargo, la implementación efectiva de la gamificación demanda la consideración de varios aspectos. Esto incluye comprender las necesidades e intereses de los estudiantes para diseñar actividades atractivas y motivadoras, establecer objetivos claros alineados con las mecánicas de juego, y asegurarse de que los desafíos propuestos sean adecuados para el nivel de los estudiantes, razones en las que están de acuerdo Prieto-Andreu et al. (2022) y Ortiz-Colón et al. (2018).

Se ha demostrado que la gamificación tiene un impacto positivo en la educación universitaria al aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, según Pegalajar (2021). También advierte que, para mejorar el éxito de los profesores, estos deben planificar y vincular claramente las experiencias gamificadas con objetivos de aprendizaje específicos. Por

estas razones y debido a que los adultos presentan problemas de aprendizaje al momento de combinarlo con el emprendimiento, la gamificación podría condensar de forma eficiente y progresiva las etapas de levantar un negocio próspero, ya que tiene la facultad de entregarnos feedback de primera mano cómo lo describe Rodríguez-Martínez (2021).

Finalmente, el acompañamiento en incubadoras de negocios, para resolver retos que emergen en el camino de las emprendedoras como lo mencionan Ramírez et al. (2019). También recalca que debemos identificar los activos intangibles, el elemento primordial para competir en el mercado, centrándose en el capital intelectual, construido netamente por el capital humano, estructural y relacional.

Metodología

Diseño Metodológico

La presente investigación, se desarrolló sobre un diseño no experimental por tratarse de un grupo específico de mujeres con un objetivo común, vinculadas y registradas en juntas parroquiales del Azuay, encuestadas y observadas durante un taller de emprendimiento. Se enfoca en un marco cuantitativo-descriptivo para determinar los factores que influyen en cada uno de sus emprendimientos, ya que la necesidad como investigador radica en comprender a detalle las prácticas financieras de las participantes, antes de proponer un recurso didáctico.

“El paradigma cuantitativo” tiene como base epistemológica el positivismo o el funcionalismo, como énfasis la búsqueda de objetividad, de relaciones causales y de generalización, como estrategia de recogida de información la estructuración y sistematicidad y como percepción de la realidad social una interpretación estática y fragmentada. (Canales, 2006, p.33)

Investigación de tipo transversal que analizó el grupo en un periodo corto de tiempo, en cuyo caso el alcance fue de tipo exploratorio centrado en identificar los principales desafíos que enfrentan las mujeres al iniciar su propio negocio. Se incorpora el método de observación como refuerzo a las encuestas, al tratarse de un tema social había detalles que no se podían obtener al cuestionar a las participantes. Apegados al principio de invisibilidad de los medios como menciona Canales (2006), se documentó en video las experiencias y reacciones de las participantes, en búsqueda de patrones que ayudaran al fin propuesto. Al analizar las encuestas, se adopta la metodología ADDIE, porque su primera etapa es exploratoria.

Contexto, Población y Participantes

La investigación se llevó a cabo en la ciudad de Cuenca, en las instalaciones de la Tenencia Política de la junta parroquial de San Joaquín, mediante convocatoria abierta a través del GAD Municipal del sector, se obtuvo la presencia de 15 participantes, de los cuales se eliminó el registro incompleto de 3 participantes mujeres que no terminaron el taller por ausencia. Así también se descartó el registro de dos participantes hombres, esposos de las asistentes al taller, que culminaron el proceso y obtuvieron el certificado de asistencia, quedando un total de 10 registros que se usaron para el fin propuesto. Cabe recalcar que se evidenció una notable participación activa de las emprendedoras acompañadas por sus esposos.

Se consideró los siguientes criterios de inclusión y exclusión para la delimitación de los participantes:

Criterios de Inclusión

- a) Firma del consentimiento informado de las respectivas autoridades de cada junta parroquial.
- b) Compromiso firmado por las emprendedoras para participar y asistir al taller de emprendimiento para mujeres, por cuatro fines de semana y recibir un certificado de capacitación.

Criterios de Exclusión

- a) Autoridades que no firmaron el consentimiento informado.
- b) Emprendedoras que no deseen participar en el taller.

Delimitación de Población Documental

- Muestra del manual del plan de negocios utilizado en la iglesia, en la que sirve el tesista.
- La Biblia, en su versión Reina Valera 1960 y NTV.
- Artículos científicos publicados en bases de datos académicas, de los últimos 5 años,

Procedimiento

Se dividió el trabajo en tres etapas:

Etapa 1

Se inició el taller compartiendo los datos encontrados en las investigaciones detalladas en el estado del arte y marco teórico de la presente investigación y se da énfasis al estado emocional de las mujeres. Se presentó referencias bíblicas que avalan la importancia de la mujer en la sociedad y el hogar, para luego abordar a cada emprendedora con una encuesta sobre su emprendimiento y así poder preparar las siguientes clases acorde las necesidades del grupo. La encuesta es el instrumento principal de una investigación cuantitativa y permite la recolección sistemática de información (Jiménez, 2020).

El Instrumento

Se extrajo variables de interés de la literatura analizada en esta investigación, de estudios ejecutados con fines similares, con lugar en las ciudades de Guayaquil y Cañar, para su posterior comparación con los obtenidos de nuestra población meta. Se combinaron, adaptaron y detallaron en el Anexo 1, ya que cada investigador tiene la libertad de crear su propia configuración al analizar los resultados de su investigación, como lo recalca Canales (2006), obteniendo así una encuesta de 38 preguntas, como instrumento de esta investigación y comparación de resultados.

Para entender el contexto ontológico y epistemológico del grupo objetivo, se utilizó la encuesta a través de medios digitales, que optimizaron tiempo y recursos como lo menciona Dillman (2022), para que los procesos y alcances de la herramienta digital se apeguen a las necesidades del objeto de estudio.

Basados en la estructura de la metodología ADDIE, se inició el proceso con la etapa de análisis, como aconsejan Morales-González et al. (2014), para entender al usuario del producto en cuestión; es decir, conocer sus necesidades y sus condiciones contextuales, esta es la razón por la que se optó congregar a las mujeres emprendedoras mediante la invitación a un taller y trabajar sobre sus emprendimientos con el fin de profundizar a detalle la investigación.

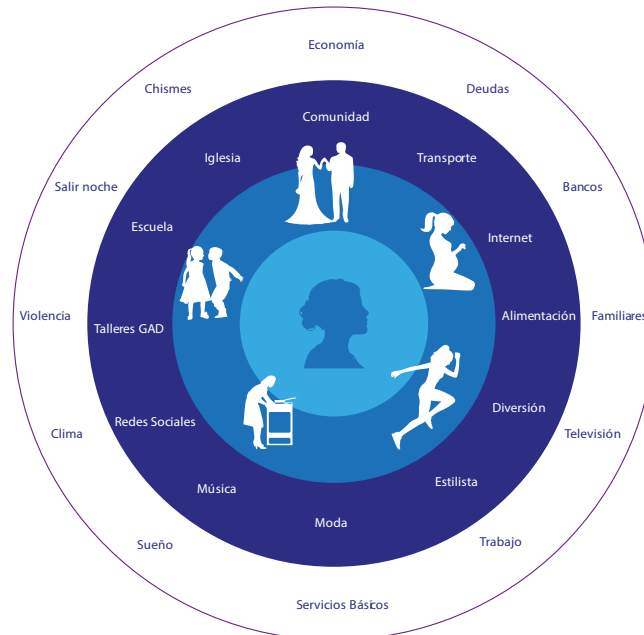
Mapa de Actores

Mediante charlas grupales, plática directa con cada emprendedora y a través de un método de observación abierta, realizada durante la hora del break en el taller, se pudo constatar que la toma de decisiones de las emprendedoras se ve afectada por tres entornos graficados en la Figura 1. El primero y más cercano es el círculo familiar próximo, ocupado por su pareja, los hijos, incluyendo su etapa de embarazo, sus actividades como formadora del hogar y actividades deportivas que ayudan a su salud.

El segundo entorno se centra en su comunidad, el acceso tanto en medios físicos como digitales, dejando en evidencia la razón por la que desconocían el tipo de emprendimiento que ejecutaba su compañera de grupo. González y Herrero (2019), definen este problema como la afectación de la tecnología a las comunicaciones interpersonales. Lejos de ahondar en el problema, lo abordamos con una revolución en las dinámicas sociales, sugiriendo redes de negocios populares, mediante aplicaciones diseñadas y construidas a medida para el sector. Esto no desmerece el cooperativismo que existe entre ellas que disfrutaban de deportes colectivos que realizan en la plaza central de su comunidad, los fines de semana.

Figura 1.

Infografía conceptualizada del mapa de actores.



Nota: Imagen de generación propia. Representa los distintos actores que influye en la toma de decisiones de las emprendedoras

Finalmente, el tercer entorno hace referencia a temas cotidianos relacionados con el día a día del trabajo, los bancos y las deudas.

Moodboard

Figura 2.

Perfil gráfico de las emprendedoras.



Nota: Representación gráfica que representa el perfil de las emprendedoras integradas a su comunidad. La minga y cooperativismo son parámetros de alto valor.

Se procedió a representar de forma gráfica lo que unifica esta comunidad, Figura 2, que gira en torno a las actividades deportivas los fines de semana, especialmente los partidos de vóley y fútbol, en los que participan hombres como mujeres. Las presentes testificaron que es allí donde algunas compañeras optan por vender alimentos hechos por ellas mismas y socializan sobre sus reuniones periódicas del grupo de mujeres de San Joaquín. Gustan de compartir las vivencias en redes sociales, posteadas generalmente por los dirigentes del GAD parroquial, pero no se habían percatado de que podían apoyar sus emprendimientos por este medio

Arteaga y Menéndez (2021), afirman que las redes sociales son un recurso innovador para los emprendedores, puesto que amplían la visibilidad y el alcance de los negocios aprovechando la efectividad del costo beneficio que representa su uso, por ello se tomó en cuenta este parámetro al momento de diseñar el RDD con el fin de crear circuitos cortos de comercialización entre las emprendedoras de la comunidad.

De esta forma damos por finalizado la etapa de análisis de nuestro sujeto de estudio, las emprendedoras. El modelo ADDIE se utiliza para diseñar y desarrollar intervenciones de instrucción en diferentes ámbitos, como lo describe Morales (2022), el proceso de diseño instruccional según el modelo ADDIE implica cinco fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación.

Etapa 2

Como menciona Codina (2020), la revisión bibliográfica respalda con garantías el conocimiento del investigador sobre un tema, permitiendo evidenciar falencias y oportunidades en un proceso de investigación, fortaleciendo el marco teórico y metodológico, para finalmente abordar un tema específico y presentar resultados coherentes. En tal virtud, determinamos los recursos didácticos y la estrategia de diseño instruccional para diseñar la herramienta digital, en función de los resultados obtenidos por medio de la encuesta y nos concentramos en presentar una solución a las principales necesidades identificadas como la raíz del problema.

Planteamiento de necesidades

Con base a estos registros y las evidencias observables, así como las actividades resueltas en el taller, se pudo determinar los siguientes puntos clave, sobre los que se trabajará nuestro Objeto de Conocimiento (OC) dentro del RDD.

1. Las emprendedoras presentan un nivel de participación activa muy importante al momento de informarse sobre la alta estima con la que Dios se refiere a ellas en las

sagradas escrituras. Corroborando las investigaciones de Sousa et al. (2020) y (Jurado, 2022), como un facilitador adicional al crecimiento y entrenamiento, así como mejoras a las condiciones del ecosistema del emprendedor.

2. Necesitan llevar un control real de sus ingresos y gastos, que les permita mapear el estado económico de su hogar y emprendimiento, independizando el uno del otro.
3. A priori, necesitan un instrumento que les ayude a diferenciar de forma clara los: Activos, pasivos, ingresos, gastos, ganancia, rentabilidad, utilidad, y frecuencia.

Como docente habilitado y luego de identificar los principales puntos de quiebre para el emprendimiento femenino en el sector intervenido, se contemplan estas necesidades primordiales como el Objeto de Aprendizaje (OA) a desarrollar dentro del RDD. Marzano et al. (1997), sugieren la importancia de ayudar a los estudiantes a desarrollar actitudes y percepciones positivas sobre las tareas a tratar, estableciendo objetivos claros y específicos como parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las secuelas de la virtualidad que dejó la pandemia, transformaron la forma de aprender y enseñar según Torres y Ponce (2021), quienes sostienen que los hallazgos de investigaciones recientes establecen la necesidad de una formación continua en el uso de las TIC, resignificando los procesos de enseñanza y aprendizaje tradicionales. Esto se ve reforzado por Sangrá et al. (2021), quienes hablan de la metamorfosis que ha sufrido el aprendizaje debido a la conectividad mundial que ofrecen las redes, el empoderamiento del estudiante que decide lo que quiere aprender y cómo hacerlo, en un proceso permanente, reconfigurando el tiempo y espacio para esta actividad y desembocando en una práctica silenciosa, invisible e inadvertida.

Por este motivo es tarea del docente conocer las evidencias científicas más relevantes de su tiempo y entorno, que, combinado con el proceso de aprendizaje adecuado, podría arrojar resultados óptimos para una incorporación efectiva. Tal es el caso del aprendizaje significativo propuesto por David Ausubel que según Roa Rocha (2021), es el reto del presente que persigue la construcción de nuevos saberes. Son estos los pilares sobre los que fundamentaremos los métodos de enseñanza aprendizaje dentro del RDD.

Etapa 3

Se define una matriz de análisis para el Objeto de Conocimiento (OC), así como para el Objeto de Aprendizaje (OA), para guiar el desarrollo del RDD de forma coherente.

Tabla 1.

Matriz de análisis para desarrollo del RDD.

Análisis de las necesidades		
Variable	Descripción	Cómo analizar / Fuente
Problema	Emprendedoras del área rural, no planifican la etapa de nacimiento de su emprendimiento.	Encuestas aplicadas a las emprendedoras.
	Poco o casi nulo conocimiento de: Estrategias, procesos y herramientas, que ayuden a ejecutar esta acción de forma efectiva.	Método de observación durante actividades del taller de emprendimiento.
Objeto de Conocimiento	Mapeo real de sus finanzas personales y las de su emprendimiento.	Tasa de emprendimiento del 28.7% en Ecuador según Segarra et al. (2020)
		Cierre de negocios en Ecuador por falta de rentabilidad en un 25.2% y problemas de financiamiento en un 16.6% según (Amaya et al. (2020)
Accesibilidad	Dispone de un terminal móvil con acceso a Internet.	Observación, participación de actividades en línea, a través de dispositivos móviles.
	Conocimiento de operaciones matemáticas básicas.	Todas las emprendedoras disponen de un móvil con acceso a internet.
Habilidades y conocimientos	Leer y escribir.	Método de observación, actividades prácticas durante el taller, como el uso de nube de ideas online.
	Matemáticas básicas.	
	Manejo de dispositivos móviles.	
	Acceder a sitio web.	
	Escaneo de códigos qr.	
	Uso de WhatsApp.	

Barreras	<p>Machismo en el hogar.</p> <p>Horario de clases.</p> <p>Asistencia a los talleres.</p> <p>Miedo al cambio.</p> <p>Paradigmas sociales.</p> <p>Miedo al fracaso.</p>	Control de tareas y asistencias.
Recursos y materiales	<p>Facturas o recibos de compras y ventas.</p> <p>Registro de valores: ingresos y gastos.</p> <p>Mínimo un dispositivo electrónico como un móvil.</p> <p>Libro contable, mínimo cuaderno universitario a cuadros.</p> <p>Lápiz, esferos y borrador.</p> <p>Una cuenta gratuita Google.</p>	Continuidad a los niveles de actividades que requerirán de información para procesar y presentar.

Resultados

Análisis, primera etapa dentro de la metodología ADDIE

De las observaciones realizadas al grupo, un dato importante, es que a pesar de ser un grupo que se reúne periódicamente, desconocen si su compañera está emprendiendo o no, y si lo hace desconocen el tipo de emprendimiento. Como anécdota, se les dio una charla sobre ventas y se trabajó sobre sus productos y servicios, esto detonó el intercambio comercial y dinamizó la economía del grupo dejando experiencias positivas entre las participantes.

Mediante escala de Likert con valores entre cinco niveles, según corresponda a cada pregunta, y utilizando la herramienta Forms de Google, se tabuló los datos obtenidos de las

variables demográficas, educación, control, entorno, capacidades, personalidad, legal y análisis, vinculadas al presente estudio como Anexo 1.

La mayoría del grupo ronda las edades de 25 – 40 años, con un 30% y 40 – 50 años con un 40%, un 20% entre edades de 15 a 25 años y el 10% entre 50 y 60 años.

El 100% se considera de etnia mestiza, el 40% son mujeres divorciadas mientras que la diferencia se divide en partes iguales del 30% entre las casadas y solteras. El 77.8% tiene hijos, dato decimal obtenido, debido a una abstención de respuesta. Las mujeres divorciadas crían solas a sus hijos mientras deben equilibrar sus tiempos con el emprendimiento y el hogar. Se socializó este parámetro durante el taller, mejorando la autoestima y la fe de estas mujeres, al recordarles la promesa que Dios les hizo para siempre:

Padre de huérfanos y defensor de viudas Es Dios en su santa morada. Dios hace habitar en familia a los desamparados; Saca a los cautivos a prosperidad; Mas los rebeldes habitan en tierra seca (Salmos, 68:5-6).

En tanto a la variable educación el 50% terminó el colegio, un 40% la escuela y el 10% la universidad. El 40% afirma que han recibido poca capacitación de instituciones públicas para gestionar su emprendimiento, mientras que el 60% aseguran que si en porcentajes iguales del 20% para el rango: Algo, mucho y bastante. En tanto al indicador de auto educación en el rango de bastante con un 40% y rango de mucho con un 50%, dando un total de 90%, consideran que es necesario una actualización constante de conocimientos. Pero en cuanto a la disposición constante para capacitarse el 50% respondió bastante, el 40% mucho y el 10% algo, mostrando preocupación por este parámetro y una razón más para crear un RDD que las apoye en su proceso de crecimiento.

En cuanto al indicador de criterio, un 30% está bastante preocupado por las necesidades de su mercado, 20% mucho y 30% algo. Según las charlas sostenidas durante las actividades del taller se pudo interpretar que lo hacen de forma tradicional, utilizando el de boca en boca, dejando en evidencia que no utilizan estrategias avanzadas de estudio de mercado.

Respecto a la variable de entorno, solo el 40% han podido evidenciar una actitud de emprendimiento en sus progenitores. El 30% cree que tienen el mismo nivel de oportunidades para emprender que los hombres, 20% mucho, 40% algo y 10% poco. En tanto al parámetro motivación, el 50% dijo emprender por necesidad económica y un 30% por autorrealización.

En cuanto a la variable capacidades, el indicador autonomía refleja que el 40% ya han emprendido algún negocio, el 50% no lo ha hecho y solo un 10% no está segura de llamarlo así.

De este importante dato, en tanto la variable gestión, solo un 40% dice haber encontrado el equilibrio entre el tiempo que dedica a su emprendimiento y la familia, mientras que el 40% se decantó por algo y el 20% dice no haberlo conseguido.

En tanto al indicador conocimientos, el mayor grupo con un total del 60%, dividido en partes iguales, considera que tienen poco o algo de conocimiento para empezar su negocio, es aquí donde el proceso de capacitación y tareas realizadas en el taller reveló la falta de organización y planeación de las emprendedoras, un parámetro de aguda importancia que afecta su estado emocional y personal, puesto que su razón principal de emprendimiento es la necesidad económica en el hogar.

En cuanto a la operatividad, el rango medio obtuvo el 50%, sobre tener la suficiente capacidad de trabajo para iniciar su negocio, el 20% dijo tener mucha capacidad y el 30% eligió poca capacidad. El indicador de autoevaluación refleja que el 50% se encuentra en una etapa de investigación para emprender, lo cual es alentador, el 40% ya está emprendiendo y solo un 10% dijo ninguno. El 85% son emprendimientos con miras al área rural y se equilibra entre venta de productos y servicios, pero no llevan un registro de la frecuencia o temporadas altas para ofertar los mismos, es decir no tienen una estrategia comercial clara.

Solo un 20% dijo tener bastante experiencia en su modelo de negocio, un 10% dijo mucha, pero un alarmante 40% dijo tener poca experiencia y un 30% ninguna. Siendo así que un 10% dijo que le costará bastante esfuerzo emprender, 40% mucho, 30% algo de esfuerzo y 20% poco. Por la tanto el 75% afirma que su emprendimiento tiene menos de un año en marcha, siendo el tiempo adecuado para que hayan recibido la capacitación.

En cuanto a la variable personalidad, el indicador riesgo, muestra que el 25% lo considera como ninguno, el 37.5% poco y el 37.5% algo riesgoso, siendo la preocupación del riesgo un parámetro relativamente equilibrado entre los distintos grupos y por ello el indicador de factibilidad marca un 10% en difícil, 20% considerable, 40% en regular y 30% moderado, que en comparación con su estimación de éxito es del 20% para bastante, 30% mucho, 40% algo y 10% para poco. Visto desde la perspectiva de quienes las rodean, un 70% creen que los demás valoran por mucho el éxito de su emprendimiento, 10% poco y un 20% no lo valora. Pero el indicador seguridad las impulsa con un 30% para bastante, mucho 40%, algo con 20% y poco con 10%.

La variable legal muestra en su indicador apoyo, que las emprendedoras sienten que no han recibido ningún apoyo por parte del gobierno local en un 44.4%, poco en un 33.4%, algo en un 11.1% y mucho en un 11.1%. Por el hecho de ser un emprendimiento de mujeres el 22.2%

considera que el apoyo de instituciones públicas es ninguno, el 44.4% que es poco y la diferencia se reparte equitativamente para algo, bastante y mucho.

Para la variable análisis, el indicador interés mostró que el tema contable es considerado como importante para las emprendedoras, así como la relación de costos con el cliente y solicitaron mayor información sobre temas contables más profundos como el relacionado con impuestos, identidad de marca, publicidad, atención al cliente y una idea de presupuesto base para emprender. Para la actividad identidad de marca con inteligencia artificial, el interés fue total, al punto que diseñaron su propio logotipo para su grupo de mujeres que se reúnen en el GAD parroquial.

Como anécdota positiva, durante el evento de cierre del taller para emprendedoras, dictado en el GAD parroquial de San Joaquín, una de las participantes dijo lo siguiente:

Le agradezco mucho porque la primera clase que tuvimos nos pusieron la palabra clave y es verdad, sin Dios no somos nada y gracias a Él, podemos tener la fuerza para conquistar el mundo. Yo recibí el curso para mi emprendimiento, esto se trata de vender mis cakesitos, yo vendía sin saber cuánto era mi ganancia, cuánto era mi inversión y qué podía yo implementar para tener mayor utilidad, pero gracias a las clases, a la contabilidad, a la administración y las preguntas, creo que esa, creo que la mujer más preguntona soy yo. Pude tener la oportunidad de seguir adelante. (Naranjo, 2024, 0m31s al 1m35s)

Diseño, segunda etapa dentro de la metodología ADDIE

En este punto damos por iniciado la documentación que guiará a los futuros investigadores en la construcción y expansión del RDD para emprendedoras, por lo tanto, analizaremos las tareas que se propondrán en este diseño.

Tabla 2.

Matriz de análisis de las tareas a ejecutar para desarrollo del RDD

Análisis de tarea		
Variable	Descripción	Cómo analizar / Fuente
Determinación de metas y objetivos de la tarea.	Informar a las emprendedoras sobre los principios bíblicos que rigen sobre la prosperidad y el valor que ellas	Mediante el avance progresivo de cada etapa del RDD, diseñado por módulos y de acceso encadenado.

	<p>representan para nuestro Señor.</p> <p>Que la emprendedora pueda visualizar contablemente su estado económico inicial.</p> <p>Que diferencie la economía del hogar y emprendimiento.</p> <p>Que reconozca los términos contables para cada rubro manejado.</p>	<p>Se representará el avance con insignias y elementos gráficos que demuestren claramente su progreso dentro del RDD, ya que estos componentes, como los definen Gómez y Ávila (2021), estimulan la motivación y el compromiso del estudiante para participar activamente en las actividades de aprendizaje.</p>
Componentes operativos	<p>Todo el proceso se dividirá en una suerte de módulos, de la siguiente manera:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) El valor de la mujer desde los principios bíblicos. <ul style="list-style-type: none"> - Rompiendo paradigmas y estereotipos. - Mujer Virtuosa. - Aprendiendo a amarme. 2) Finanzas saludables. <ul style="list-style-type: none"> - Ingresos - Egresos - Del hogar - Del emprendimiento 3) Separando rubros. 	<p>Con actividades lúdicas que fomenten el aprendizaje transformativo como lo definen Durán y Gutiérrez (2021), donde los siguientes tres niveles juegan un papel importante dentro del aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Informativo: Adquisición de conocimientos y habilidades para producir expertos. - Formativo: Socializar alrededor de valores para formar profesionales. - Transformativo: Busca desarrollar cualidades de liderazgo. De ahí la importancia de manejar datos reales para toma de decisiones efectivas. <p>El cumplimiento de estas actividades serán la evidencia del progreso, ya que los datos ingresados mostrarán gráficas del estado de las finanzas personales y del emprendimiento.</p>

Estrategias instruccionales	Enseñanza basada en proyectos: Esta estrategia instruccional involucra a los estudiantes en proyectos prácticos que les permiten aplicar lo que han aprendido en situaciones del mundo real, en este caso su emprendimiento.	Revisión automática por parte del sistema. Se debe representar de forma gráfica acorde a los valores ingresados por las emprendedoras.
Selección de medios y entornos	Aplicativo web, adaptado a los diferentes dispositivos móviles, que permita el registro de avances de actividades de las emprendedoras.	A elección del desarrollador que quiera implementar el RDD, basado en los objetos de aprendizajes detallados en la documentación.
Construcción de evaluaciones	Evaluación continua: Será el resultado del progreso de actividades, donde mediante una escala numérica, el aplicativo deberá mostrar una serie de mensajes y procesos a seguir por parte de la emprendedora para alcanzar el puntaje máximo, así como el conocimiento técnico.	El aplicativo debe cumplir con la función del docente, bajo el rol de enseñanza directa. No deberá centrarse en calificar numéricamente a la emprendedora, sino orientar a procesos cognitivos mediante la posibilidad de repetición, para alcanzar resultados significativos. Se busca transmitir el conocimiento de forma lúdica, no cuantificarlo, ya que el verdadero valor está en el estado económico que reflejarán los rubros ingresados.

Temática del RDD

Luego de analizar los datos y acorde a la interacción con el grupo de emprendedoras, se tomó la decisión de implementar la técnica de comunicación del storytelling como método de aprendizaje activo que se acopla a las necesidades de aprendizajes significativos que buscan las emprendedoras, como sugiere Berges et al. (2019), el storytelling es una técnica muy valorada que según su estudio, ha demostrado un impacto positivo en el rendimiento académico, mostrando una mayor percepción de utilidad por parte de los estudiantes y que estimula la creatividad al involucrar al estudiante dentro de una historia.

Para este fin se toma la decisión de personificar las áreas de interés de enseñanza y aprendizaje que la presente investigación a develado, por ello basaremos el contexto sobre el

civismo y nacionalismo con la participación de personajes de nuestra historia y a través de ellos, guiar a las mujeres en el desarrollo de una cultura de finanzas sanas. Se designa los siguientes personajes, por haber tenido que atravesar circunstancias de diferente índole que cambiaron el curso de la historia de nuestros ancestros y han influenciado en la toma de decisiones de alto valor como políticas, económicas y sociales:

1. Dolores Cacuango. Por su ferviente lucha en defensa del derecho a la educación de nuestros pueblos indígenas, ya que entendió el valor de la comunicación.
2. Princesa Paccha Duchicela. Heredera al trono del imperio Inca, tuvo que asumir el mando y tomar decisiones de alto valor para su pueblo.
3. Rumiñahui. El último general del imperio Inca, estrategia militar que pereció en la lucha por defender a su pueblo frente a la codicia de los españoles.
4. Antonio José de Sucre. Personaje mocionado para representar el rostro de la primera moneda que tuvo el Ecuador y por ser activista de los derechos a favor de sus conciudadanos.

Acorde a los siguientes parámetros y su valoración determinará el área de conocimiento que impartirán:

Tabla 3.

Matriz de habilidades de personajes históricos.

Criterios/Personajes	Rumiñahui	Paccha	Dolores	Sucre
Experiencia en liderazgo	Alto	Moderado	Moderado	Alto
Habilidad estratégica	Alto	Alto	Moderado	Moderado
Conocimientos financieros	Moderado	Moderado	Bajo	Alto
Compromiso con la educación	Bajo	Moderado	Alto	Bajo
Adaptabilidad y aprendizaje continuo	Moderado	Alto	Alto	Moderado
Inspiración para guiar el hogar	Moderado	Alto	Moderado	Moderado
Capacidad para enfrentar desafíos	Alto	Alto	Alto	Moderado
Potencial para motivar y liderar	Alto	Alto	Moderado	Moderado
Aptitudes para la planificación	Moderado	Alto	Alto	Moderado

Relevancia histórica en Ecuador	Alto	Alto	Alto	Alto
---------------------------------	------	------	------	------

Nota: Matriz de elaboración propia, según aptitudes identificadas en los textos de historia de cada personaje acorde a su papel desempeñado en la historia del Ecuador.

A continuación, en la Tabla 5, se detalla la ficha instruccional que regirá el proceso de enseñanza aprendizaje, se buscó satisfacer las necesidades identificadas a través del instrumento de recolección de datos.

Tabla 4.

Ficha instruccional a detalle.

1. Datos identificativos

Título	Emprendimiento femenino
Descripción	<p>El presente Recurso Didáctico, se fundamenta en un proceso de aprendizaje constructivista que, desde la óptica de Lev Vygotsky es un proceso social cultural, así lo reconoce Córdoba (2020).</p> <p>El RDD se centra en la construcción activa de su conocimiento, a partir de sus experiencias previas y gira en torno a tres ejes importantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El empoderamiento. El constructivismo les permite explorar, cuestionar y construir su propio conocimiento, beneficiándolas al poder tomar decisiones informadas y creativas, desde su postura ante los ojos de Dios, hasta entender su realidad económica, según la veracidad de los datos que ingresen en el recurso. • Contextualización. Enfatiza la relevancia del contexto, al ejemplificar los procesos de enseñanza aprendizaje con situaciones específicas, relacionadas con los pasos de su emprendimiento que les ayudará a comprender su situación económica real, tanto del hogar como del negocio. • Colaboración. Al tratarse de un grupo de mujeres específico, que se reúne en su localidad, el aprendizaje colaborativo estará presente para estimular el aprendizaje entre sus pares, mediante la gamificación de los procesos, con el fin de que compartan sus experiencias y construyan redes de apoyo, para dinamizar su economía y la de sus compañeras.

El OC, se estructurará bajo el concepto **Mujer Virtuosa**, que Dios define en las sagradas escrituras.

Los tres OA son de tipo actividad:

- **El orden.** Principio bíblico básico para la prosperidad.
- **Conocimiento.** Identificar a que tipo de gasto o ingreso corresponde cada rubro.
- **Finanzas saludables.** Diferenciar los valores que le corresponden al hogar y al emprendimiento.

Con estos objetos de aprendizaje, las emprendedoras podrán:

- Reconocer el valioso papel de la mujer para nuestra sociedad.
- Identificar claramente los activos del hogar y del emprendimiento.
- Visualizar el estado económico de las dos entidades.

Etapa educativa	Mujeres que hayan completado al menos la educación general básica.
Área	Educación empresarial.
Ámbito	Negocios.
Palabras clave	Mujer virtuosa, emprendimiento, empoderamiento femenino, emprendedora, mujer empresaria, finanzas saludables.

2. Datos didácticos

Destreza con criterio de desempeño	Interpretar la viabilidad de su emprendimiento, mediante los costos de producción y utilidad.
Objetivos educativos	Comprender, determinar y consolidar el balance económico de su hogar y el de su emprendimiento.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Detallar todos los gastos e ingresos de su economía personal. • Detallar todos los gastos e ingresos de su emprendimiento. • Definir el rubro para el ahorro. • Definir el rubro para reinversión. • Definir un salario personal.

a. Contenidos

De carácter conceptual (declarativo)	Costo y beneficios. Comprender los conceptos de costos fijos, variables y marginales, activos y pasivos. Cifras financieras. Familiarizarse con términos como: Ingresos, gastos, utilidades, flujo de efectivo y capital.
De carácter procedimental	Presupuesto. Estima ingresos y gastos. Desarrollo de producto o servicio. Costea el producto o servicio.
De carácter actitudinal	Actitud emprendedora. Fomentar una mentalidad proactiva, creativa y orientada a la acción. En palabras de Dios, diligente. En palabras del mundo, no procrastinar. Redes de Apoyo y Colaboración. Valorar las relaciones con otros emprendedores.
Conocimientos previos	Poder resolver operaciones matemáticas básicas Alguna habilidad, talento o conocimiento que se pueda mercar.

b. Modelo de desarrollo

Tipo de recurso digital	Mixto, interactivo, multimedia.
Tipo de recurso didáctico	Desarrollo del conocimiento, aplicación, refuerzo.
Proceso cognitivo	Anticipación, activar conocimientos previos, identificar oportunidades y aplicación.
Nivel de interactividad	Medio
Tipo de secuenciación	Lineal interactivo

c. Evaluación

Indicadores esenciales de evaluación	Reconoce lo que es un gasto vs un ingreso. Reconoce lo que es utilidad vs rentabilidad.
---	--

Identifica áreas a mejorar, con los resultados de balances que muestra la aplicación.

Evaluación según el destinatario Continua y Sistemática
Autoevaluativa

Evaluación según el carácter Constructivista: Basado en la interacción con su entorno y experiencias de vida diaria.

Sugerencias metodológicas Aprendizaje por descubrimiento apoyado en actividades de refuerzo repetitivas e inmediatas.

3. Descripción de la estructura del RDD

Destrezas Determinar o identificar su talento, habilidad o conocimiento específico que va a utilizar para solventar una necesidad real, en concordancia con una oportunidad de negocio identificada.

4 objetos 1 OC y 3 OA

OC-contenido (**Pantalla 1.** Rumiñahui > Mujer Virtuosa) (**Pantalla 2.** Dolores Cacuango > Su historia y el valor del conocimiento) (**Pantalla 3.** Antonio José de Sucre > Economía) (**Pantalla 4.** Princesa Pacha > Formadora de principios y valores en el hogar).

OA-actividad **OA. Actividad 1:** Conocimiento - sabiduría.

OA. Actividad 2: Identificar términos.

OA. Actividad 3: Separar economías.

a. Ficha de modelo instruccional de objeto de aprendizaje – OA

Índice	Título	ID_OA	Bloque
OC 1	Mujer Virtuosa	oc_virtuosa_empoderar	Empoderar
OA actividad 1	Sabiduría	oa_act1_sabiduria_anticipación	Anticipación
OA actividad 2	Taller del maestro	oa_act2_taller_consolidación	Consolidación
OA actividad 3	Tierra a la vista	oa_act3_tierra_emprendimiento	Emprendimiento

Desarrollo, tercera etapa dentro de la metodología ADDIE

Objeto de Conocimiento 1

Una vez aclarado los bloques que se necesita para responder a las necesidades principales que requieren las emprendedoras, plantearemos la estructura que deberá tener la secuencia de procesos y actividades que darán lugar al OC y a cada OA. Esta propuesta se apega a los constantes avances que la IA está dando a la presente fecha en la que se diseña este material. Animamos a los desarrolladores y diseñadores, a implementar esta propuesta, ya que para su tiempo las tecnologías y herramientas con IA estarán lo suficientemente avanzadas para animar a los personajes propuestos en este RDD de una mejor manera.

Objeto de conocimiento / Mujer Virtuosa / Empoderamiento – Ref: oc_virtuosa_empoderar

Tabla 5.

Guion multimedia esc:1.

Nivel Requerido: BGU aprobado	Guion No. 1
Área: Empoderamiento	Objetivo del OC: Preparar el ecosistema en el que se desarrollará el proceso de emprendimiento, dando a conocer la alta estima con la que Dios mira a las mujeres y describe su importancia y potencial como formadora de los principios y valores de su hogar.
Destrezas con criterios de desempeño: Autopercepción positiva.	Indicadores esenciales de evaluación: Resultados de la encuesta en escala de Likert y el análisis de las respuestas obtenidas en el proceso.
Autor/es: Leonardo Naranjo	
Proceso: Auto percepción.	Eje de aprendizaje: Principios bíblicos.

Descripción gráfica	Descripción funcional	Sonido / Audio	Texto	Consideraciones
<p>Pantalla de Registro (A1): Empezamos con una pantalla ambientada a la temática y con un formulario de registro, bajo una leyenda que diga: “Estás a punto de formar parte del cambio de la historia de *país*”</p>	<p>Fondo alusivo a las faldas del Pichincha, con nubes en movimiento.</p> <p>Formulario sobrepuesto al centro sobre una pantalla blanca traslúcida que deja ver el fondo.</p> <p>Permite el registro con su cuenta de Gmail o Facebook.</p> <p>Permite registrarse con correo y contraseña.</p> <p>Permite la recuperación de contraseña en caso de olvido.</p>	<p>Voz en Off (VO-01): Voces que gritan valores que enaltecen a la mujer, en idioma quechua.</p> <p>Música: Música instrumental, equipos de viento y tambores en un espacio abierto como montañas.</p> <p>Efectos: Sonido del viento.</p>	<p>Título OC: Mujer Virtuosa.</p>	<p>Idioma: español y quechua.</p> <p>Temática: Fondo creado con IA que represente una conjugación entre la Cultura del Imperio Inca y la época de la monetización en Ecuador. Tomando como personajes principales a: Antonio José de Sucre, Dolores Cacuango, Princesa Pacha y Rumiñahui.</p> <p>*país* Es un campo autocompletado, que identifique desde que país se está conectando el usuario. Tal vez por ip. Este dato podría a futuro modificar la lista de personajes y escenarios acorde a cada país. Por el momento Ecuador será el dato por default.</p>
<p>Pantalla de Bienvenida (B1): Mensaje de bienvenida personalizado, recuperando el parámetro nombre del usuario que inicia la sesión.</p>	<p>Se mantiene el fondo de la pantalla de registro (Ref. Pantalla A1)</p>	<p>Voz en off (VO-02): Timbre de voz de un anciano sabio que lea el texto de la leyenda LY1, haga una pausa y lea el texto del botón.</p>	<p>Texto: Bienvenido *nombre recuperado*</p> <p>LY1: Adéntrate en el místico mundo del emprendimiento, capaz de cambiar para siempre tu historia y la de *país*.</p> <p>Botón: Aceptas el desafío. (Referencia botón: btn_oc_empresa_emprender)</p>	<p>Debe existir un botón de salida, que cancele el proceso.</p> <p>Que no sea tan llamativo.</p>
<p>Pantalla de escenario (C1): Se presenta un escenario de tipo teatro. Se puede ver solo una porción del piso, de madera brillante que se difumina hacia el fondo y se pierde en la oscuridad. Una alfombra al centro del escenario, dos sillones cómodos de espaldas alto a</p>	<p>Al dar clic en un botón, se dispara una animación que apaga las luces del escenario, se escucha pasos de diferente sonido y ritmo, acorde al calzado de cada personaje.</p> <p>Se enciende las luces y se ve al personaje sentado en el un sillón.</p>	<p>Voz en off (VO-03): Voz acorde a cada personaje que se presenta por su nombre, dice lo que ha hecho y porqué nos guiará en el proceso de aprendizaje.</p> <p>Efectos: Sonido de pasos acorde al calzado de cada personaje, sobre madera.</p>	<p>Rumiñahui: Línea (LR1): Mis ancestros me enseñaron que la mujer es muy hábil e inteligente. Tu Dios la llama ¡Mujer Virtuosa!, en ese libro que los españoles nos mostraron. Línea (LR2): Soy Rumiñahui, el último capitán de Quito de las tropas incas, yo escondí el</p>	<p>Cada personaje puede aparecer en el orden que el usuario decida al momento de clicar el botón de llamado a la acción.</p> <p>Una vez que un personaje salga a escena, ya no desaparece del escenario.</p>

<p>cada lado de la alfombra y una mesa de centro pequeña. Luces de tipo spot, que iluminan los tres objetos de la escena.</p> <p>Zonas de interacción: En la parte superior del escenario, se presenta 4 íconos tipo monedas antiguas con los rostros de los 4 personajes principales en alto relieve, con tono oscurecido. Que resultan ser botones de llamado a la acción.</p> <p>Zona de recompensa: Se requiere la presencia de una barra de avance con la leyenda "Nivel de sabiduría" que se llenará en 4 etapas conforme completa las actividades de cada personaje.</p> <p>Evaluación del conocimiento: Escala de Likert de cinco niveles, representada por emoticones de estado de ánimo y escala de colores desde rojo hasta verde, en dirección izquierda derecha.</p>	<p>Inicia audio de saludo y presentación del personaje, que hablará de su tema en particular según su línea correspondiente.</p> <p>Las mujeres, aparecerán sentadas en los sillones, los hombres aparecerán parados junto a los sillones en una postura de caballerosidad no de superioridad.</p> <p>Izquierda: Dolores Cacuango y Rumiñahui. Derecha: Princesa Pacha y Sucre.</p> <p>Luego de la primera línea de Rumiñahui (Ref: LR1) se hace una pausa, se presenta una pantalla blanca translúcida y muestra el texto VR1 y se dispara la evaluación.</p> <p>Al terminar la evaluación Rumiñahui continua con la línea de texto (Ref: LR2)</p> <p>* Misma interacción para los demás personajes*.</p> <p>LD1 concatenado VR2 con LD2 LP1 concatenado VR3 con LP2 LS1 concatenado VR4 con LS2</p> <p>Evaluación: Luego de presentar cada versículo, se mostrará al usuario una escala de Likert gráfica, en la que tendrá que elegir que tanto aportó esta información a su vida. Los niveles van de izquierda a derecha, de la siguiente manera:</p> <p>1) Valor --, cara muy disgustada, color rojo.</p>	<p>Sonido de luces de escenario que se apagan y se encienden.</p> <p>Sonido de silla cuando se arrastra un poco sobre piso de madera, así como del cojín al sentarse.</p>	<p>oro que los españoles codiciaban en su corazón. Te enseñaré que el dinero no es el objetivo, sino el resultado de tu emprendimiento.</p> <p>Dolores Cacuango: Línea (LD1): Entendí que el conocimiento es poder, por eso luché por la educación de nuestros indígenas, para que aprendieran la lengua del cholo y el mestizo.</p> <p>Dolores Cacuango: Línea (LD2): Soy Dolores Cacuango, conocida como Mamá Dulú, ahora vengo a guiarte en el camino hacia tu emprendimiento.</p> <p>Princesa Pacha: Línea (LP1): Como emperatriz del Reino de Quito, guie a mi pueblo en medio de guerras e intereses políticos. Sabías que el emprendimiento femenino modifica el producto interno bruto de todo el país en un 18.8%.</p> <p>Princesa Pacha: Línea (LP2): Soy la princesa Pacha Duchicela, permíteme guiarte en esta aventura, como tu estrategia para sobrevivir a esta travesía llamada emprendimiento.</p> <p>Antonio José de Sucre Línea (LS1): En las faldas del Pichincha, conquistamos la independencia del Ecuador, fuimos libres de la opresión. El 22 de marzo de 1884 me</p>	<p>Se puede repetir la animación de cada personaje al pulsar nuevamente el btn de llamado a la acción.</p> <p>Luego de ver la animación, al colocar el puntero sobre el btn de llamado a la acción, este debe tener un ícono de repetición, para dar a entender que ya fue visto.</p> <p>Evaluación del conocimiento: La data obtenida de la escala de Likert, deberá ser almacenada para ser mostrada como una bitácora del proceso de la emprendedora. Al finalizar el proceso, se le recordará cuales eran sus primeros pensamientos y se le volverá a encuestar sobre las mismas preguntas, en búsqueda de un proceso cognitivo que ayude a su desarrollo y compromiso a seguir manteniendo las cuentas claras de su emprendimiento.</p>
--	--	---	---	---

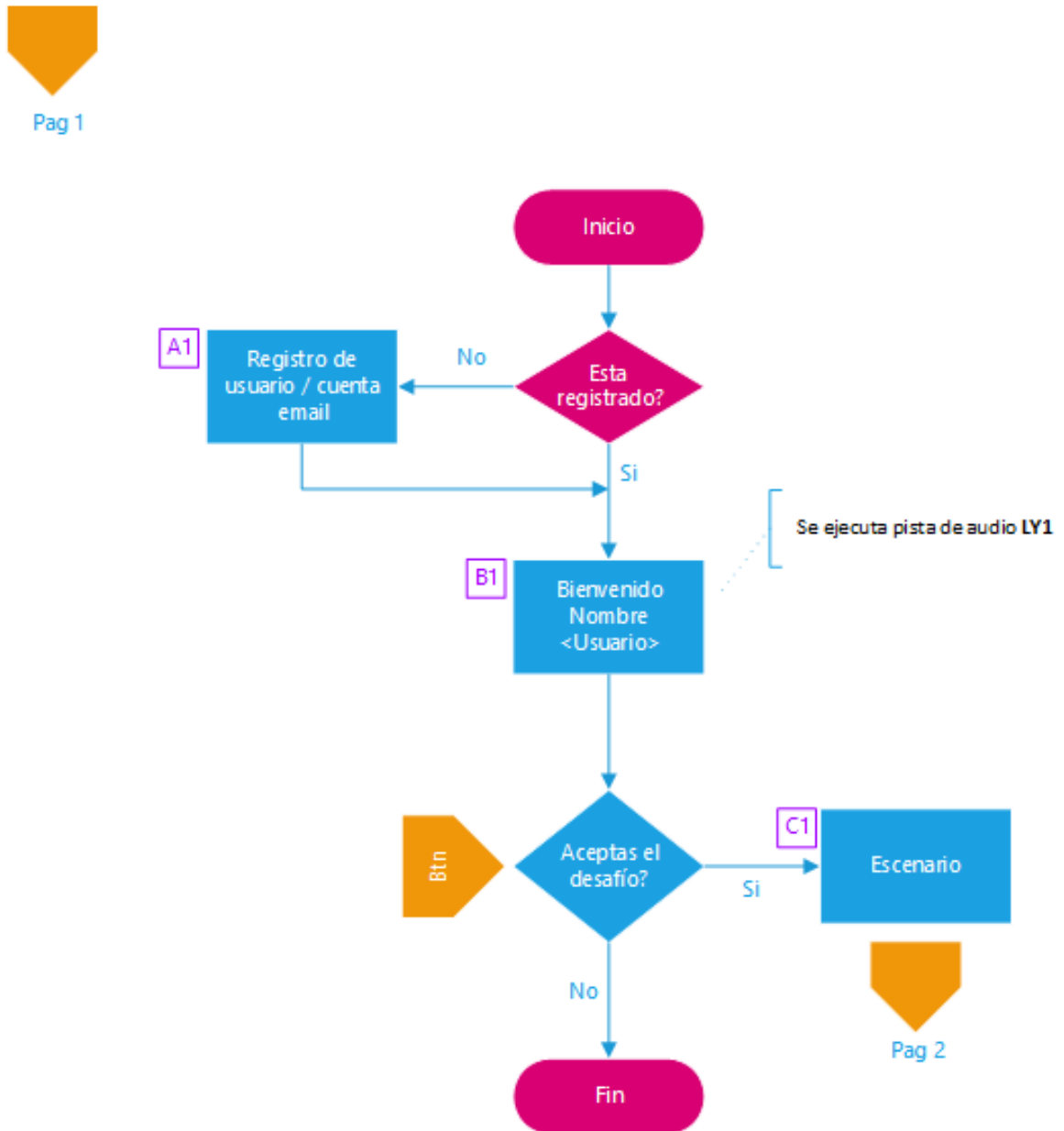
	<p>2) Valor -, cara no tan disgustada, color naranja 3) Valor -+, cara relajada, color amarillo. 4) Valor +, cara feliz, color verde claro. 5) Valor ++, cara muy feliz, color verde intenso. Luego de responder a la escala de Likert, se le presentará un check box para que señale si leyó el versículo completo y un campo de texto para que responda la pregunta: ¿Por qué te sientes así?</p> <p>Al terminar el proceso de cada personaje, la moneda que lo representa en la pantalla principal, cambiará a dorada iluminada.</p> <p>Cada secuencia completada representa el 25% de progreso en la barra de sabiduría, con una animación de progreso llamativa de tipo ease-in-out y sonido para recompensar el tiempo invertido por la emprendedora.</p> <p>Luego de presentarse todos los personajes se devalará un botón con la leyenda LY2, que nos llevará al dashboard del usuario.</p>		<p>nombraron para denominar la primera moneda del Ecuador.</p> <p>Antonio José de Sucre Línea (LS2): Sabías que la tasa de emprendimiento en Ecuador alcanza un 28.7%. Soy Antonio José de Sucre, te enseñaré a manejar este importante recurso, si me lo permites.</p> <p>Versículo (VR1): Puedes revisar Proverbios 31:10-31 Mujer virtuosa, eres esto y mucho más.</p> <p>(VR2): Puedes revisar Oseas 4:6 - Mi pueblo fue destruido, porque le faltó conocimiento. Por cuanto desechaste el conocimiento, yo te echaré del sacerdocio; y porque olvidaste la ley de tu Dios, también yo me olvidaré de tus hijos.</p> <p>(VR3): Puedes revisar Proverbios 14:1 - La mujer sabia edifica su casa; Mas la necia con sus manos la derriba.</p> <p>(VR4): Puedes revisar Proverbios 21:20 - Tesoro precioso y aceite hay en la casa del sabio; Mas el hombre insensato todo lo disipa.</p> <p>LY2: "Vamos, tu imperio te necesita"</p>	
--	--	--	---	--

<p>Pantalla Dashboard (D1) Fondo de una ciudad Inca, con rasgos tecnológicos futuristas. Sobre este fondo, en la parte inferior, se despliega los botones de interacción para navegación entre los módulos.</p> <p>Los íconos que informan los logros alcanzados en el proceso de entrenamiento para el emprendimiento, se presentarán en la parte superior de la pantalla.</p> <p>En el centro de la pantalla, sobre una especie de atrio futurista tecnológico, se debe presentar un avatar femenino con el nombre y rango del emprendedor logueado.</p>	<p>Los botones que nos llevarán a cada sección de OA de tipo actividad, estarán desactivados.</p> <p>Solo el OA1 (Documento Guion Pedagógico > referencia botón: oa_act1_sabiduría_anticipación) se encontrará activado</p> <p>Una vez terminada la actividad OA1, se activará la siguiente actividad OA2 y finalmente OA3.</p> <p>En la sección de los logros, los tres niveles de aprendizaje, se relacionan con ESCUDOS HERÁLDICOS de: Felpa para OC1, plata para el OA1, bronce para el OA2 y oro para el OA3.</p> <p>Los rangos y apariencias del avatar, serán acorde al nivel alcanzado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - OC1 = Niña de la época Inca. - OA1 = Adulta de la época Inca. - OA2 = Guerrera de la época de los próceres. - OA3 = Guerrera de la época tecnológica. - Final = Guerrera de la época futurista. 	<p>Música: Música instrumental, equipos de viento y tambores en un espacio abierto como montañas.</p> <p>Tono musical tipo aventura, progresivo.</p> <p>Efectos: Sonidos para los botones, animaciones de la barra de sabiduría, logros, entre otros para los elementos adicionales según diseño implementado.</p>		<p>Se debe poder ver los logros y tareas completadas.</p> <p>Debe almacenar la data ingresada y asociada con el usuario logueado correspondiente.</p> <p>No puede avanzar a una actividad sin haber terminado la anterior, el progreso es lineal.</p> <p>Puede saltar de una tarea o actividad a otra, repetir el proceso, editar los datos, SOLO SI ESTÁ PREVIAMENTE COMPLETADA.</p> <p>Debe permitir editar los futuros valores ingresados para hacer ajustes al plan de negocio.</p> <p>NIVEL COMPLETADO Al finalizar los módulos de del apartado Mujer Virtuosa, necesitamos una animación que se concentre en el AVATAR del usuario, que evoluciona a Mujer adulta de la época inca, así también para su escudo.</p> <p>Este proceso habilitará el botón de acceso al módulo OA actividad 1 >Sabiduría. Referencia del botón oa_act1_sabiduría_anticipación</p>
---	--	--	--	---

Diagramas de flujo del objeto de conocimiento 1

Figura 3.

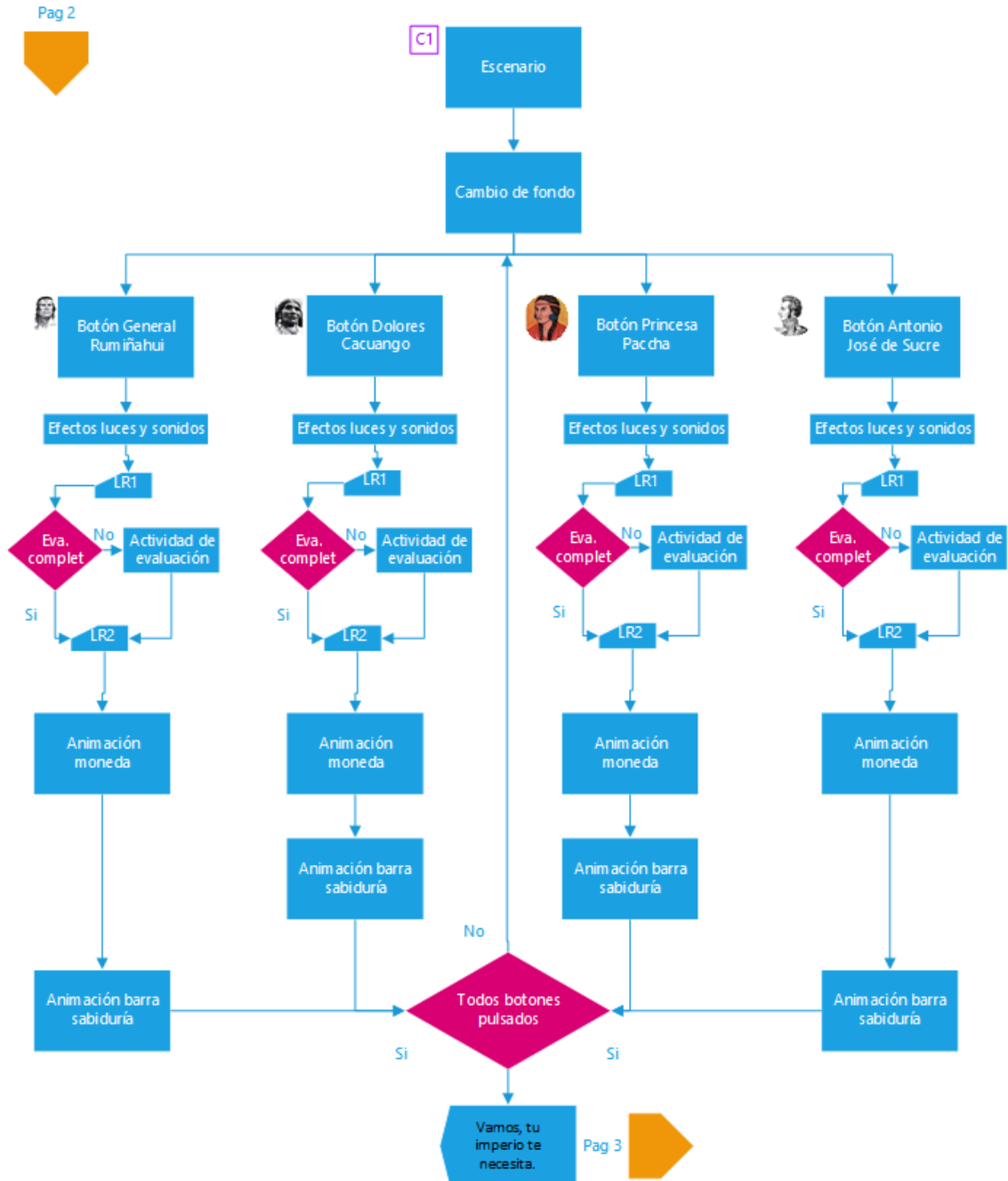
Diagrama de flujo guion multimedia escena 1, ítems A1 y B1.



Nota: Imagen de elaboración propia. Representación gráfica de los flujos relacionales de interacción entre las pantallas A1 y B1.

Figura 4.

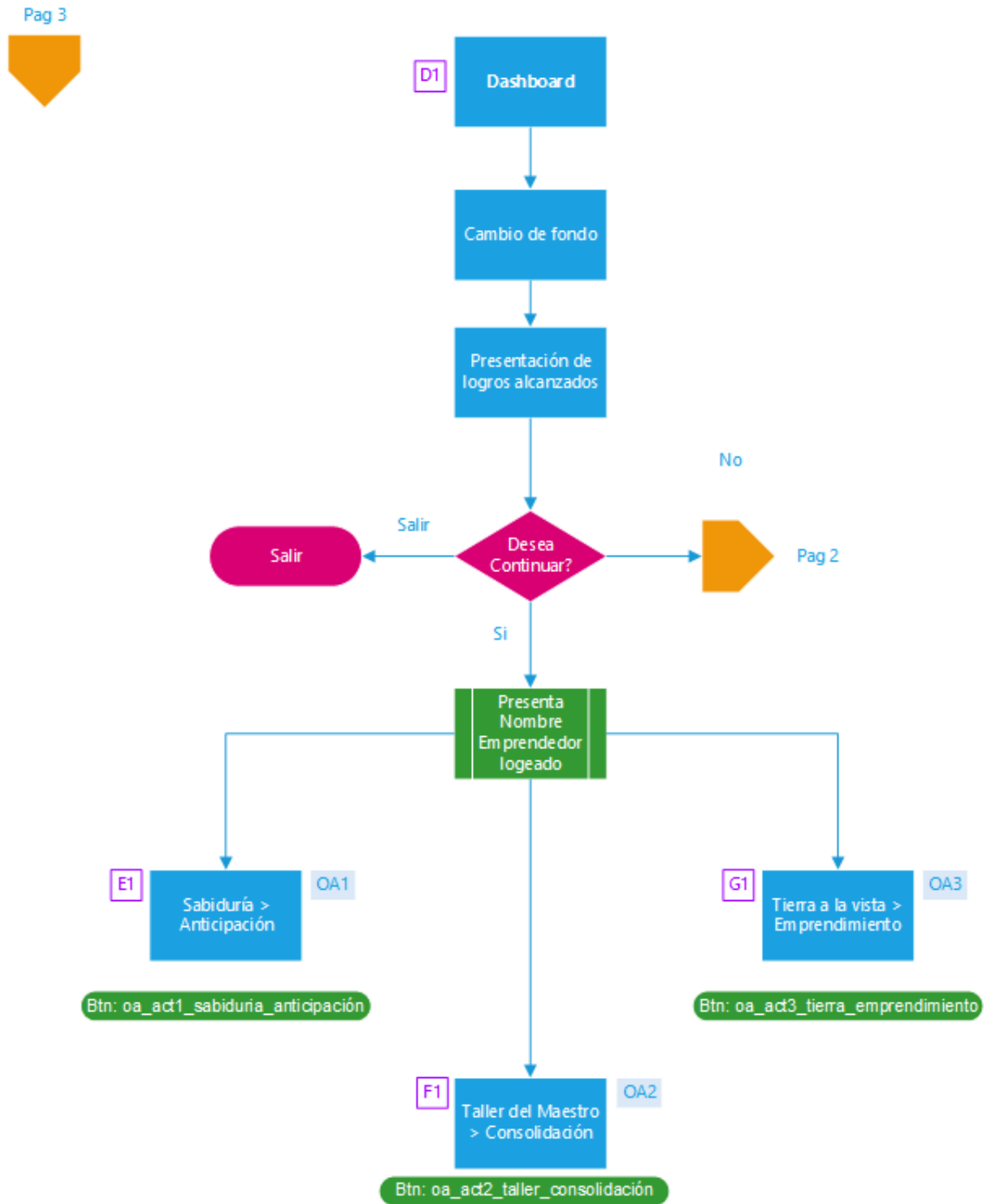
Diagrama de flujo guion multimedia escena 1, ítem C1.



Nota: Imagen de elaboración propia. Representación gráfica de los flujos relacionales de interacción del proceso C1.

Figura 5.

Diagrama de flujo guion multimedia escena 1, ítem D1.



Nota: Imagen de elaboración propia. Representación gráfica de los flujos relacionales de interacción del proceso D1.

Objeto de Aprendizaje 1

Con el fin de instruirla en los conceptos básicos que deberá identificar y diferenciar, inicia la etapa de anticipación. La planificación adecuada de estrategias para su emprendimiento, requiere de una base sólida en esta área para poder separar las economías de forma correcta, tanto del hogar como del emprendimiento. Nos apoyamos en el aprendizaje adaptativo como recomienda López y Bedolla (2020), cuyos resultados de su investigación presentaron altos rangos de satisfacción y un rendimiento académico positivo en los estudiantes que participaron del proceso de enseñanza-aprendizaje adaptativo. Basados en ello, esta etapa busca la asimilación del contenido más que una calificación, se contempla el guion multimedia descrito en la Tabla 7 y el respectivo contenido de cada módulo detallado a continuación.

OA actividad 1 / Sabiduría / Anticipación – Referencia oa_act1_sabiduria_anticipación

Módulo OA1_1

Presupuesto familiar

Introducción – Ref: sa_1

El presupuesto familiar es una herramienta fundamental y por ende crucial para administrar las finanzas de manera controlada y efectiva, caso contrario se convierte en una suerte de marinero errante. A continuación, te detallo los elementos con los que levantaremos tu imperio, toma nota y prepárate para conocer los términos que usaremos en la construcción de tu presupuesto familiar.

1) **Ingresos** – Ref: sa_1_1

Son todos y cada una de las fuentes por las cuales llega el dinero a tu hogar, estos pueden ser diversos, como un salario por una actividad, un sueldo, dinero extra por actividades independientes, renta de bienes o servicios, entre otros. Es de vital importancia que tengas claro cuánto dinero ingresa a tu imperio.

Actividad de Aprendizaje Activo (AAA) – Ref: aaa_sa_1_1

Instrucciones: Selecciona los ocho tipos de ingresos escondidos en el siguiente grupo de palabras.

Fuentes de ingresos: Sueldo mensual, trabajos ocasionales, jubilaciones, alquiler de propiedades, inversiones, bonos recibidos, ventas.

Términos que no corresponden: Hipoteca, gastos, servicios básicos, pensión escolar, alimentación, mantenimiento, costos vacaciones, impuestos.

2) **Gastos fijos** – Ref: sa_1_2

Estos son los rubros que debes pagar de forma constante o regular, como la hipoteca o la renta de tu vivienda, así también los servicios públicos (agua, electricidad, gas, internet), montos por seguros contratados, entre otros. Si logras mapear estos gastos y los controlas a tu favor, mantendrás la estabilidad financiera de tu hogar.

Actividad de Aprendizaje Activo (AAA) – Ref: aaa_sa_1_2

Instrucciones: Selecciona los ocho tipos de ingresos escondidos en el siguiente grupo de palabras.

Gastos fijos: Hipoteca, pensión escolar, renta vivienda, servicios básicos, seguro contratado, cuotas préstamo, recorrido escolar.

Gastos que no corresponden: Sueldo mensual, transporte adicional, jubilaciones, alimentación, inversiones, bonos recibidos, ventas.

3) **Gastos variables** – Ref: sa_1_3

Su nombre es una gran pista, estos gastos son los que fluctúan mes a mes y no tienen un monto fijo, como el transporte, alimentos, salidas al parque, entretenimiento, entre otros. No los pierdas de vista, contrólalos con regularidad, son la primera línea a ajustar cuando de ahorrar o invertir se trata.

Actividad de Aprendizaje Activo (AAA) – Ref: aaa_sa_1_3

Instrucciones: Arrastre los 8 gastos variables y colóquelos dentro del grupo correspondiente.

Gastos variables: Alimentación, transporte, recreaciones, entretenimiento, cuidado personal, gastos médicos, gastos por emergencias, extras educación.

Gastos que no corresponden: Hipoteca, pensión escolar, renta vivienda, servicios básicos, seguro contratado, cuotas préstamo, recorrido escolar.

4) Fondo de emergencia – Ref: sa_1_4

Esta es tu espada de doble filo, el haz bajo la manga de los magos, el verdadero valor de la mujer sensata y la razón por la que te llamarán sabia. Es un rubro que equivale a tres veces tu sueldo o ingresos mensuales promedio de tu hogar. Deberías poder reunirlo en un lapso óptimo de 3 meses o máximo un año. Separa un 30% de tus ingresos mensuales y destínalo para este rubro, puede variar acorde a tu situación. Una vez completado, continua con la práctica, pero esta vez para el ahorro. Puedes destinar este rubro para las emergencias, imprevistos o gastos importantes que no los esperabas. Recuerda, úsalo solo en caso de emergencia.

AAA – Ref: aaa_sa_1_4

Instrucciones: Responde con falso o verdadero las siguientes afirmaciones.

1. Debes intentar separar un 30% de tus ingresos, para crear tu fondo de emergencia, hasta acumular un tres veces el valor promedio de tus ingresos.
2. Si el automóvil requiere una reparación inesperada, se debe usar el fondo de emergencia.
3. Si el seguro de salud no cubre un gasto de una atención médica emergente, se debe usar el fondo de emergencia.
4. En caso de despido se puede pagar los servicios básicos con el fondo de emergencia.
5. Si se requiere contratar un fontanero por una ruptura de tubería, se puede usar el fondo de emergencia.
6. Al presentarse una oportunidad de inversión que promete ingresos abundantes, el capital inicial puede ser el fondo de emergencia.
7. Al faltar dinero en el presupuesto mensual y se requiere ajustar para comprar un electrodoméstico, se debe tomar del fondo de emergencia.
8. Con el fin de mejorar la comodidad de un área en el hogar, se puede usar el fondo de emergencia para este fin.

9. Si durante un viaje familiar surge una emergencia y se requiere cancelar el servicio, se puede tomar del fondo de emergencia para cubrir los costos de cancelación, para precautelar el bien familiar.
10. Si usas tu fondo de emergencia, ya no debes volver a reponerlo, seguramente ya no lo volverás a necesitar.

Respuestas:

1. Verdadero
2. Verdadero
3. Verdadero
4. Verdadero
5. Verdadero
6. Falso
7. Falso
8. Falso
9. Verdadero
10. Falso

5) **Ahorro** – Ref: sa_1_5

Una vez completado tu fondo de emergencia, inicia con el ahorro. Al igual que un salvavidas, será el monto de dinero que te dará una plataforma sólida para alcanzar esa libertad financiera tan anhelada y el puente para adquirir esos objetivos financieros a largo plazo, como la compra de tu vivienda, educación para los integrantes de tu hogar, o tu jubilación. No puedes negociar este ítem.

AAA – Ref: aaa_sa_1_5

Instrucciones: Selecciona la opción correcta. ¿Qué porcentaje ideal deberías seguir guardando para el ahorro, luego de haber completado el fondo de reserva?

Opciones:

1. 50% o más, más es mejor = falso.
2. 40% y ni un punto menos = falso.
3. 30% o menos según posibilidad = verdadero.

6) **Deudas** – Ref: sa_1_6

Es un compromiso que adquieres al momento de pedir prestado dinero, y como la palabra de Dios dice, debes honrarlas. Cumple con lo que ofreces y como tesoro de alto valor, muchos querrán hacer negocios contigo. En este grupo se encuentran los préstamos personales, tarjetas de crédito, hipotecas. Verifica constantemente que tu presupuesto esté lo más positivo posible, evita ocasionar que tus gastos superen a tus ingresos, antes de adquirir un bien, hazte estas dos preguntas: ¿Verdaderamente lo necesito? y ¿Qué pasa si no lo tengo?

AAA – Ref: aaa_sa_1_6

Detalles: En una actividad de tarjetas revueltas, encontrar el par correspondiente. Es necesario agregar iconografía para una mejor retención visual y mejorar la experiencia de esta actividad.

Instrucciones: Trabajemos la memoria, encuentra el par correspondiente.

Opciones: Hipoteca, préstamos personales, tarjetas de crédito, prestamos de vehículo, deudas médicas.

7) **Balance** – Ref: sa_1_7

Al igual que los planos de tu nueva casa, este apartado te permite tener una visión global de tu economía, antes de emprender, recuerda que tu primera y más valiosa empresa es tu hogar. Aquí podrás visualizar la diferencia entre tus ingresos y gastos, que tan inclinada está esa balanza. Si es positiva su inclinación, es decir, si el valor de tus ingresos supera al de tus gastos, felicidades, estas gastando menos de lo que ganas, esto es deseable al momento de ahorrar o invertir. Si tu balance es negativo, indica que tus gastos están superando a tus ingresos, por lo tanto, es importante controlar los gastos como primera instancia o aumentar nuestros ingresos para evitar problemas financieros.

AAA – Ref: *aaa_sa_1_7*

Detalle: Se le presenta una pregunta de opción única entre tres opciones de respuesta.

Instrucciones: Cuando su balance económico es positivo, ¿es momento de?

Opciones: 1 Comprar o gastar. 2 ahorrar o invertir. 3 financiar o emitir.

Respuesta: 2 ahorrar o invertir.

Retroalimentación: Si tu economía está experimentando una etapa de bonanza, es prudente ahorrar para solventar posibles emergencias financieras, disponer de fondos para proyectos futuros o la compra de bienes inmuebles a precios de remate.

Módulo OA1_2

Presupuesto para emprendimiento

Introducción – Ref: *sa_2*

Ahora es turno de conocer los elementos que necesitarás para construir el presupuesto de tu emprendimiento. Al igual que una brújula, este presupuesto te guiará en la toma de decisiones y podrás establecer metas y tiempos. Esta herramienta te permitirá gestionar las finanzas de tu negocio de forma efectiva, planifica y controla tus ingresos y gastos para alcanzar tus objetivos empresariales. Adelante mujer virtuosa, tu sueño de emprender nace aquí.

1) **Ingresos proyectados** – Ref: *sa_2_1*

Los ingresos proyectados, son tu estimación de los valores que esperas generar en un periodo de tiempo. Se basan en el análisis del mercado que pretendes abordar, las estrategias de ventas que usarás y las diferentes variables que podrían afectar a tu emprendimiento de forma positiva o negativa, según tu experiencia. Es importante que tus proyecciones sean lo más realistas posibles y compararlas con el mercado actual, deberás revisarlas y pulirlas periódicamente.

AAA – Ref: *aaa_sa_2_1*

En este apartado se presentará un estudio de caso a la emprendedora:

Pregunta: Karina quiere iniciar su emprendimiento de venta de cupcakes en su vecindario. Luego de investigar el mercado, encuestar a sus vecinas y vecinos, preguntar a

propietarios de negocios similares y corroborar precios en los supermercados, ha proyectado la posibilidad de vender 50 cupcakes al día a \$2 dólares cada uno.

Declaración del caso de estudio: Entonces Karina proyecta ingresos diarios de \$100 dólares.

Preguntas a resolver por la emprendedora:

- a) Verdadero o falso. ¿Karina proyecta vender \$100 dólares diarios?
- b) ¿La proyección de Karina, tiende a un saldo positivo o negativo?

Respuestas:

- a) Verdadero
- b) Positivo

Retroalimentación:

- a) Es verdadero, ya que Karina proyecta una venta de 50 cupcakes al día a \$2 dólares cada uno, esto suma un valor de \$100 dólares como ingreso diario. ($\$2 \times 50 = \100 dólares)
- b) Es positivo, los ingresos proyectados de Karina indican que su ejercicio le traerá valores que superen sus costos de producción, por lo tanto, obtendrá un beneficio económico.

2) **Costos iniciales** – Ref: sa_2_2

Los costos iniciales son todos aquellos rubros que necesitas invertir para echar a andar tu emprendimiento, como el costo de creación de tu marca, compra de equipos, apertura de RUC, gastos legales, entre otros. Mientras más detallados y precisos sean, más sólida será la base sobre la que edificarás tu emprendimiento.

AAA – Ref: aaa_sa_2_2

Completa las siguientes oraciones:

- a) Los costos iniciales son rubros que necesitas _____ para echar a andar el emprendimiento.

Opciones: comprar, subastar, invertir, pedir.

Respuesta: invertir.

- b) Mientras más _____ y _____ sean, más _____ será la base sobre la que edificarás tu emprendimiento.

Opciones: cuantificable, inversión, detallados, precisos, comprometido, sólida, pertinente.

Respuesta: 1 detallados, 2 precisos, 3 sólida.

3) **Gastos operativos** – Ref: sa_2_3

Todo negocio necesita fondos para soportar los gastos operativos, estos representan el alquiler, salarios, publicidad, suministros y otros que se requieren para que tu negocio pueda funcionar diariamente. Definir con exactitud estos valores, te permitirá fijar y mantener tu margen de rentabilidad como una experta en negocios, no pierdas de vista este parámetro.

AAA – Ref: aaa_sa_2_3

De esta nube de palabras, deberás seleccionar 10 ítems correspondientes a gastos operativos. Tómate un tiempo y analízalos con calma.

Gastos operativos: Alquiler de local, sueldos del personal, suministros de oficina, planilla servicios básicos, publicidad, mantenimiento de equipos, seguro del negocio, costos de logística, servicio de contabilidad, costos por almacenamiento.

Gastos que no corresponden: Acciones en la bolsa, deudas personales, vacaciones, letra de vivienda personal, gastos recreativos, multas de tránsito, vestimenta personal, gastos por hobbies, entretenimiento personal, compra regalos.

Consideraciones: Estas palabras saldrán en orden randómico. Durante la selección, habrá un contador que indica que ha seleccionado un total de 10 opciones. Luego de que la emprendedora seleccione el botón comprobar respuestas, se marcarán con rojo las respuestas equivocadas y con verde las correctas.

4) **Inversiones** – Ref: sa_2_4

Al igual que el fondo de emergencia en el presupuesto familiar, en el emprendimiento este rubro se destina a las mejoras y expansión de tu negocio a largo plazo. Aquí se soporta la compra de activos, campañas de investigación de tu mercado, investigación y desarrollo de tus productos o servicios, expansión de tu negocio, entre otros. Como la estrategia excepcional que eres, evalúa y considera el impacto que tendrá en la rentabilidad y crecimiento de tu negocio.

AAA – Ref: *aaa_sa_2_4*

Pregunta a resolver por la emprendedora: Por todo esto, es conveniente invertir este rubro en un préstamo a tasas de interés alto, para aprovechar la rentabilidad de los intereses. ¿Verdadero o falso?

Respuesta correcta: Falso.

5) Flujo de efectivo – Ref: *sa_2_5*

Debes conocer y tener bien mapeado la entrada y salida de efectivo en tu emprendimiento, por periodos de tiempo determinados, según tu modelo de negocio estos pueden ser diarios, semanales, mensuales, semestrales, trimestrales, entre otros. Esto te ayudará a equilibrar la liquidez de tu negocio y te permitirá tomar decisiones para cubrir obligaciones financieras en el corto plazo.

AAA – Ref: *aaa_sa_2_5*

Instrucción: Medita sobre las siguientes preguntas y selecciona la respuesta que consideres correcta.

- 1) ¿El flujo de efectivo en un emprendimiento es?
 - a. La cantidad total de activos de la empresa en un momento dado.
 - b. El movimiento económico de entrada y salida durante un tiempo determinado.
 - c. El balance acumulado en la cuenta de la empresa.
 - d. La valuación de las acciones de tu negocio en la bolsa de valores.

2) En un emprendimiento ¿cuál es el objetivo de mapear el flujo de efectivo?

- a. Aumentar las ventas.
- b. Reducir costos operativos.
- c. Equilibrar la liquidez y solvencia del emprendimiento.
- d. Conseguir financiamiento económico.

3) ¿Qué tan importante es el conocimiento del flujo de efectivo en el emprendimiento, al momento de tomar decisiones financieras?

- a. Irrelevante, no afecta en nada.
- b. Solo les interesa a los accionistas.
- c. Crucial para evaluar el estado financiero y viabilidad del negocio.
- d. Importante para la contadora y fines contables.

Respuestas:

- 1. b) El movimiento económico de entrada y salida durante un tiempo determinado.
- 2. c) Equilibrar la liquidez y solvencia del emprendimiento.
- 3. c) Crucial para evaluar el estado financiero y viabilidad del negocio.

6) **Proyecciones financieras** – Ref: sa_2_6

Las estimaciones de los ingresos y gastos futuros, así como el flujo del efectivo en tu negocio, son las proyecciones financieras, las debes proyectar en un lapso de tiempo determinado y corroborar tu precisión al término del plazo que estableciste. Corregir los datos y valores con los resultados reales obtenidos al final del ejercicio, te educará para realizar

proyecciones financieras cada vez más precisas. Tu planificación y toma de decisiones futuras, se fundamentan en este parámetro que determinará la viabilidad de tu negocio a posibles inversiones o préstamos para nuevas etapas de progreso.

AAA – Ref: *aaa_sa_2_6*

Instrucción: Lea las siguientes afirmaciones y seleccione la opción que corresponda.

- a) Las proyecciones financieras son estimaciones de ingresos y gastos futuros, así como el flujo de efectivo en un negocio.
- b) Las proyecciones financieras no requieren sujetarse a un plazo de tiempo específico.
- c) Se debe corregir los valores proyectados con los valores obtenidos al final del periodo.
- d) La emprendedora se beneficia y educa al corregir los datos proyectados con los reales.
- e) La viabilidad de un emprendimiento no será afectada por la precisión de las proyecciones.
- f) Toda proyección financiera es irrelevante para planificar y tomar decisiones futuras.

Respuestas:

- | | |
|---------------|---------------|
| 1. Verdadero. | 4. Verdadero. |
| 2. Falso. | 5. Falso. |
| 3. Verdadero. | 6. Falso. |

Tabla 6.

Guion multimedia esc.2.

Nivel Requerido: BGU aprobado		Guión No. 2		
Área: Anticipación		Objetivo del OA: Instruir a la emprendedora en terminologías que permitan una clara diferenciación de los rubros con los que va a trabajar la economía de su hogar y emprendimiento.		
Destrezas con criterios de desempeño: Capacidad para identificar diferentes tipos de valores económicos.		Indicadores esenciales de evaluación: Identifica cada tipo de valor económico.		
Autor/es: Leonardo Naranjo				
Proceso: Conocimiento.		Eje de aprendizaje: Principios bíblicos.		
Descripción gráfica	Descripción funcional	Sonido / Audio	Texto	Consideraciones
<p>Pantalla OA Sabiduría (Referencia botón oa_act1_sabiduria_anticipacion)</p> <p>Este escenario debe evocar una zona de entrenamiento, de estilo incaico, pero con utilería moderna. Este espacio está designado a adquirir conocimiento de las diferentes terminologías que se involucra en el proceso económico del presupuesto familiar y del emprendimiento</p> <p>Celda del conocimiento. En alguna parte del escenario, debe aparecer un elemento denominado, la celda del conocimiento. Hará las veces de la barra de conocimiento. Una especie de capsula tecnológica que contiene un elemento dorado de alto valor. Indica la capacidad del contenedor y representará la cantidad de conocimiento adquirido. Se llenará en relación a las etapas culminadas del RDD.</p>	<p>Aparece un personaje, dice su línea de texto y te pide que le des play al IPOD. Se reproduce el audio o video, y al finalizar aparece la pantalla holográfica, salta la actividad correspondiente a cada personaje y tema.</p> <p>El IPOD debe tener una línea de tiempo que permita adelantar o retrasar el audio y cada vez que se le da play, aparece el ícono de pausa. Se puede manipular este botón, cuando se esté mostrando la actividad de refuerzo.</p> <p>El Usuario completa una actividad, le da al botón de siguiente y continúa con otra actividad.</p> <p>Cuando completa una tarea con satisfacción, se anima la celda del conocimiento con una animación de</p>	<p>Videos</p> <p>(sa-vd-01): Se presenta sobre la pantalla holográfica el siguiente video de Pepe Mujica. https://www.youtube.com/watch?v=FAYICXiF4g4</p>	<p>Dolores (text-sa-d-01): Que gusto tenerte otra vez por aquí. Ven acércate, ahora trataremos de entender a tu primera empresa, la más importante de todas. Tu HOGAR. No importa si solo vives con un gato, o si tienes pareja, o si Dios ya te bendijo descendencia, ahora haremos el presupuesto que le pertenece a tu familia. Dale play a la caja mágica.</p>	<p>Cada personaje debe presentar una terminología, desarrollarla y ejemplificarla, para una mejor comprensión de las emprendedoras. Durante este proceso hará preguntas de opción múltiple y felicitará los aciertos, así como incentivará a intentar nuevamente el reto, si se equivoca al contestar.</p> <p>Esta información, se debería proyectar sobre un área blanca del escenario, donde aparece lo que dice o está pensando el personaje.</p> <p>La secuencia de aprendizaje de los siguientes contenidos es lineal, debe pasar cada nivel</p>

<p>Es un taller con estilo que se apega a las creencias religiosas, pero con herramientas de la era digital y un banco de trabajo a lado derecho de la pantalla, dejando un espacio a la izquierda, para que aparezca el personaje.</p> <p>Debe haber una caja de texto blanca flotante, que representa lo que, en texto, está diciendo el personaje. Aparece según sea llamada por la secuencia que lo requiera.</p> <p>Los textos se proyectarán como si fuese lo que está pensando o diciendo el personaje. Como animación de videojuego, las palabras van apareciendo sobre la pantalla blanca.</p> <p>Sobre el banco de trabajo, está un IPOD gigante, que está siendo reparado, abierto un pedazo con partes futuristas, adicionadas a manera de adaptación, que lo hacen ver más potente. El botón de play es de color llamativo o tiene un halo de luz llamativo.</p> <p>Las pistas de audio de voz en off, serán controladas y reproducidas por el elemento IPOD. Es deseable que el personaje hable, pero no necesario.</p> <p>Existirá una pantalla blanca holográfica futurista, que se sobrepondrá sobre la escena, sin tajarla por completo, en la que se proyectará las actividades de refuerzo del conocimiento, inicialmente está oculta. En esta pantalla debe existir un espacio para el contenido de la actividad, un botón de cierre, uno de comprobar respuestas y uno de repetir.</p>	<p>llenado y debería saltar un mensaje de felicitaciones.</p> <p>Secuencia Actividades</p> <p>Módulo OA1_1</p> <p>Paccha (sa-act-00) voz-sa-p-01 >> sa-vd-01 >> sa-ev-01 >> sa-emo-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Dolores (sa-act-01) text-sa-d-01 >> voz-sa-d-01</p> <p>Sucre (sa-act-02) voz-sa-s-01 >> text-sa-s-01 >> aaa_sa_1_1 >> sa-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Rumiñahui (sa-act-03) voz-sa-r-01 >> text-sa-r-01 >> aaa_sa_1_2 >> sa-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Paccha (sa-act-04) voz-sa-p-02 >> text-sa-p-01 >> aaa_sa_1_3 >> sa-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Dolores (sa-act-05) voz-sa-d-02 >> text-sa-d-02 >> aaa_sa_1_4 >> sa-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p>	<p>Pistas de voz en off</p> <p>(voz-sa-p-01): Bienvenida de vuelta guerrera. Como el tiempo me ha enseñado a valorar la vida, ahora quiero que valores la tuya, dale play a esta caja mágica.</p> <p>(voz-sa-d-01) Introducción al Módulo OA1_1, tema que debe hablar Ref:sa_1</p> <p>(voz-sa-s-01) Introducción ingresos: sa_1_1</p> <p>(voz-sa-r-01) Introducción gastos: sa_1_2</p> <p>(voz-sa-p-02) Introducción gastos variables: sa_1_3</p> <p>(voz-sa-d-02) Introducción fondo de emergencia: sa_1</p>	<p>Sucre (text-sa-s-01) Instrucciones ítem ingresos sa_1_1</p> <p>Rumiñahui (text-sa-r-01) Instrucciones ítem gastos sa_1_2</p> <p>Paccha (text-sa-p-01) Instrucciones ítem ingresos sa_1_3</p> <p>Dolores (text-sa-d-02): Instrucciones ítem fondo de emergencia sa_1_4</p>	<p>para avanzar.</p> <p>Luego de que un personaje termina la actividad, durante la animación de felicitación al usuario, el personaje desaparece y aparece el siguiente según la secuencia definida.</p> <p>Evaluación:</p> <p>(sa-ev-01): Se hará uso de la escala de Likert con emoticones para recopilar las experiencias del usuario. Estas se almacenarán para mejorar la UX.</p> <p>(sa-emo-01): ¿Por qué te sientes así?</p> <p>NIVEL COMPLETADO Al finalizar los módulos de del apartado Sabiduría, necesitamos una animación que se concentre en el AVATAR del usuario, que evoluciona a Mujer guerrera de la época de los próceres, así también para su escudo.</p> <p>Este proceso habilitará el botón de acceso al módulo OA actividad 2 > Taller del Maestro. Referencia del botón oa_act2_taller_consolidación</p>
--	--	--	--	--

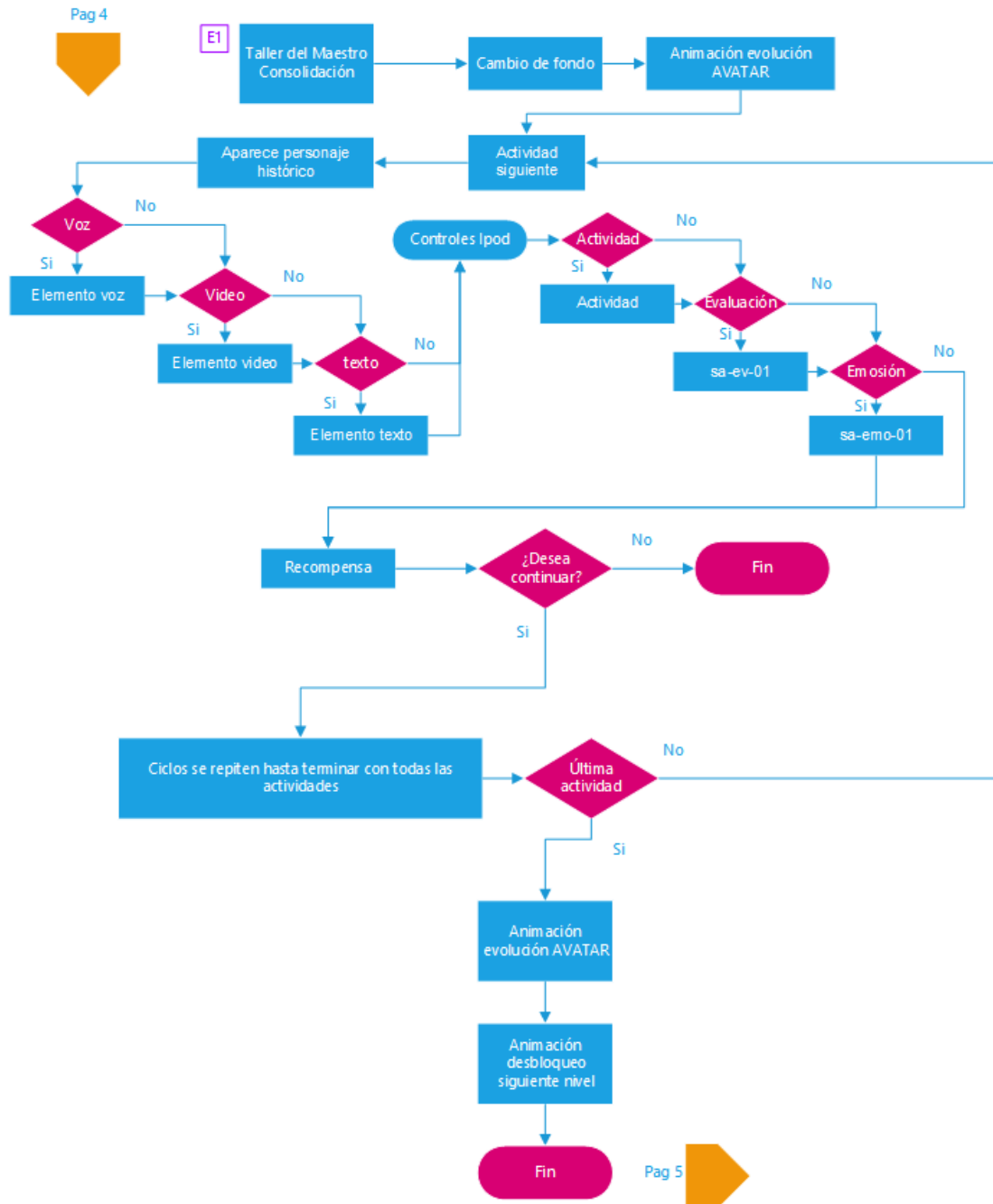
	<p>Sucra (sa-act-06) voz-sa-s-01 >> text-sa-s-02 >> aaa_sa_1_5 >> sa-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Rumiñahui (sa-act-07) voz-sa-r-02 >> text-sa-r-02 >> aaa_sa_1_6 >> sa-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Paccha (sa-act-08) voz-sa-p-03 >> text-sa-p-02 >> aaa_sa_1_7 >> sa-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Módulo OA1_2</p> <p>Paccha (sa-act-09) text-sa-p-03 >> sa-ev-01 >> sa-emo-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Dolores (sa-act-10) voz-sa-d-03 >> sa-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Sucra (sa-act-11) voz-sa-s-03 >> text-sa-s-03 >> aaa_sa_2_1 >> sa-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p>	<p>(voz-sa-s-02) Introducción ahorro: sa_1_5</p> <p>(voz-sa-r-02) Introducción deudas: sa_1_6</p> <p>(voz-sa-p-03) Introducción balance: sa_1_7</p> <p>(voz-sa-d-03) Introducción presupuesto para emprendimiento: sa_2</p> <p>(voz-sa-s-03) Introducción ingresos proyectados: sa_2_1</p>	<p>Sucra (text-sa-s-02) Instrucciones ítem ahorro sa_1_5</p> <p>Rumiñahui (text-sa-r-02) Instrucciones ítem deudas sa_1_6</p> <p>Paccha (text-sa-p-02) Instrucciones ítem balance sa_1_7</p> <p>Paccha (text-sa-p-03) Felicidades guerrera innata, ha sido un placer haber luchado hombro a hombro junto a ti. Me siento honrada con tu esfuerzo hasta este punto. Es hora de que conozcas los términos necesarios para levantar tu emprendimiento. Sigue así, no desmayes.</p> <p>Sucra (text-sa-s-03) Instrucciones ítem ingresos proyectados: sa_2_1</p>	
--	---	---	--	--

	<p>Rumiñahui (sa-act-12) voz-sa-r-03 >> text-sa-r-03 >> aaa_sa_2_2 >> sa-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Paccha (sa-act-13) voz-sa-p-04 >> text-sa-r-04 >> aaa_sa_2_3 >> sa-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Dolores (sa-act-14) voz-sa-d-04 >> text-sa-d-03 >> aaa_sa_2_4 >> sa-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Sucre (sa-act-15) voz-sa-s-04 >> text-sa-s-04 >> aaa_sa_2_4 >> sa-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Rumiñahui (sa-act-16) voz-sa-r-04 >> text-sa-r-04 >> aaa_sa_2_6 >> sa-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p>	<p>(voz-sa-r-03) Introducción costos iniciales: sa_2_2</p> <p>(voz-sa-p-04) Introducción gastos operativos: sa_2_3</p> <p>(voz-sa-d-04) Introducción inversiones: sa_2_4</p> <p>(voz-sa-s-04) Introducción flujo de efectivo: sa_2_5</p> <p>(voz-sa-r-04) Introducción proyecciones financieras: sa_2_6</p>	<p>Rumiñahui (text-sa-r-03) Instrucciones ítem costos iniciales: sa_2_2</p> <p>Paccha (text-sa-p-04) Instrucciones ítem gastos operativos: sa_2_3</p> <p>Dolores (text-sa-d-03): Instrucciones ítem inversiones: sa_2_4</p> <p>Sucre (text-sa-s-04) Instrucciones ítem flujo de efectivo: sa_2_5</p> <p>Rumiñahui (text-sa-r-04) Instrucciones ítem proyecciones financieras: sa_2_6</p>	
--	--	--	---	--

Diagramas de flujo del objeto de aprendizaje actividad 1

Figura 6.

Diagrama de flujo guion multimedia escena 2, pantalla Sabiduría, E1.



Nota: Imagen de elaboración propia. Representación gráfica de los flujos relacionales de interacción del proceso E1, ID oa_act1_sabiduria_anticipacion.

Objeto de Aprendizaje 2

Ahora que la emprendedora a conquistado la etapa de anticipación, continuamos hacia la consolidación de esos conocimientos y trabajaremos sobre el estudio de su propio caso. Esta etapa contempla identificar plena y totalmente la economía del hogar como la primera y más importante empresa de toda emprendedora, pues su felicidad se encuentra directamente relacionada con su libertad de decisión como lo menciona Poveda (2019). Una buena educación financiera aplicada a su latente realidad, ayudará a tomar decisiones económicas bien informado, reduciendo el estrés y mejorando la calidad de vida, no solo de la emprendedora, sino de su familia en general.

OA 2 / Taller del maestro / Consolidación – Referencia
oa_act1_sabiduria_anticipación

Módulo OA2_1

Ejecución del presupuesto familiar

Introducción – *Ref: ta_1*

¡Admirable!, admirable esfuerzo, es un honor para mí compartir la noble tarea de caminar a su lado en esta fascinante aventura de las finanzas familiares y la educación financiera. ¿Os he contado que tuve la dicha de ser elegido como el rostro que se acuñó en la primera moneda que usó el Ecuador? Después de haberte visto llegar hasta aquí, me siento horado de compartir este camino junto a una guerrera tan formidable, sigue así, no desmalles. ¡Ahora, vamos a crear tu presupuesto!

1) **Ingresos** – *Ref: ta_1_1*

Como reina del Imperio Inca, tomé decisiones de vital importancia para mi pueblo. Ahora tienes que tomarlas tú y que mejor que las tomes bien informada.

AAA – *Ref: aaa_ta_1_1*

Instrucciones: Ingresa los montos y no olvides corroborarlos a fin de mes. Recuerda revisar tu proyección inicial y compararla con la real. Pronto serás una experimentada estratega.

Sugerencias: Sueldo mensual, trabajos ocasionales, jubilaciones, alquiler de propiedades, inversiones, bonos recibidos, ventas.

2) **Gastos fijos** – Ref: ta_1_2

Como capitán de las tropas incas, experimenté el peso de las decisiones, una delgada línea entre la victoria y la muerte. Tu Dios dice que eres la escudera de tu hogar, no pierdas de vista estos valores.

AAA – Ref: aaa_ta_1_2

Instrucciones: Ingresas los montos y no olvides corroborarlos a fin de mes. Recuerda revisar tu proyección inicial y compararla con la real. Pronto serás una experimentada estratega.

Sugerencia de gastos fijos: Hipoteca, pensión escolar, renta vivienda, servicios básicos, seguro contratado, cuotas préstamo, recorrido escolar.

3) **Gastos variables** – Ref: ta_1_3

La lucha por la educación de mi pueblo fue ardua y ahora veo los frutos reflejados en tu mirada, sigue adelante mi niña valiente. Si tu situación económica es difícil, ajustar estos gastos es la solución.

AAA – Ref: aaa_ta_1_3

Instrucciones: Ingresas los montos y no olvides corroborarlos a fin de mes. Recuerda revisar tu proyección inicial y compararla con la real. Pronto serás una experimentada estratega.

Sugerencias: Alimentación, transporte, recreaciones, entretenimiento, cuidado personal, gastos médicos, gastos por emergencias, extras educación.

4) **Fondo de emergencia** – Ref: ta_1_4

Las monedas es lo mío, que gusto que te ames y ames a los tuyos, por eso su futuro es importante y tener ese guardadito es de mujeres valiosas como tú. No olvides ajustar este porcentaje a tu situación personal.

AAA – Ref: aaa_ta_1_4

Instrucciones: Ajusta el porcentaje que destinarás a este fondo, recuerda revisarlo y evaluar su impacto en tu economía a fin de mes. Comprométete con este rubro, te traerá paz.

Detalles: Valor auto calculado, se basa en el promedio de los ingresos mensuales. Se registra como un egreso, pero se presenta como un valor a favor. Requiere un apartado donde se puede registrar el uso de esta cantidad y debe registrar cuando sea repuesto.

5) **Ahorro – Ref: ta_1_5**

Me llena hablar con una persona tan sensata, estaré aquí para felicitarte cuando tu fondo de emergencia para tu imperio esté lleno. Entonces controlaré que iniciemos el ahorro, este es el combustible de tu futuro y la base de tu seguridad. ¡Sigue adelante, preciosa guerrera!

AAA – Ref: aaa_ta_1_5

Instrucciones: Activa la alarma, para que salte cuando inicie el ahorro.

Detalles: Acción representativa, se activa un check box para recibir una alerta, que ha dado inicio esta actividad. Se activa cuando el fondo de emergencia está completo. Valor auto calculado, se basa en el promedio de los ingresos mensuales. Se registra como un egreso, pero se presenta como un valor a favor. Requiere un apartado donde se puede registrar el uso de esta cantidad y debe registrar cuando sea repuesto.

6) **Deudas – Ref: ta_1_6**

Honremos nuestra palabra, seamos constantes con estos valores y no tendremos problemas futuros. No olvides buscar estrategias de pago como la bola de nieve y verificar cuál te está cobrando mayor cantidad de intereses.

AAA – Ref: aaa_ta_1_6

Instrucciones: Registra todas las deudas y según tu estrategia de pagó, destina el valor y la frecuencia.

Sugerencias: Hipoteca, préstamos personales, tarjetas de crédito, préstamos de vehículo, deudas médicas.

7) **Balance** – Ref: *ta_1_7*

Que alegría volver a verte y saber que estás tomando acción de tu economía, espero que el consejo de esta sabia te sirva. Veamos tu estado financiero.

AAA – Ref: *aaa_ta_1_7*

Detalle: Se le presenta el estado actual de su economía según los valores ingresados. Esta presentación debe ser bastante gráfica y permitir identificar mediante color verde un estado positivo y rojo un estado económico negativo. Cada rubro detallado debe ser un link de acceso al apartado correspondiente para poder editarlo.

Instrucciones: Revisa cuidadosamente los resultados y toma acción en los que debas, para mejorar cada día tu estado financiero.

Sugerencias: Si tu economía está experimentando una etapa de bonanza, es prudente ahorrar para solventar posibles emergencias financieras, disponer de fondos para proyectos futuros o la compra de bienes inmuebles a precios de remate.

Tabla 7.

Guion multimedia esc:3.

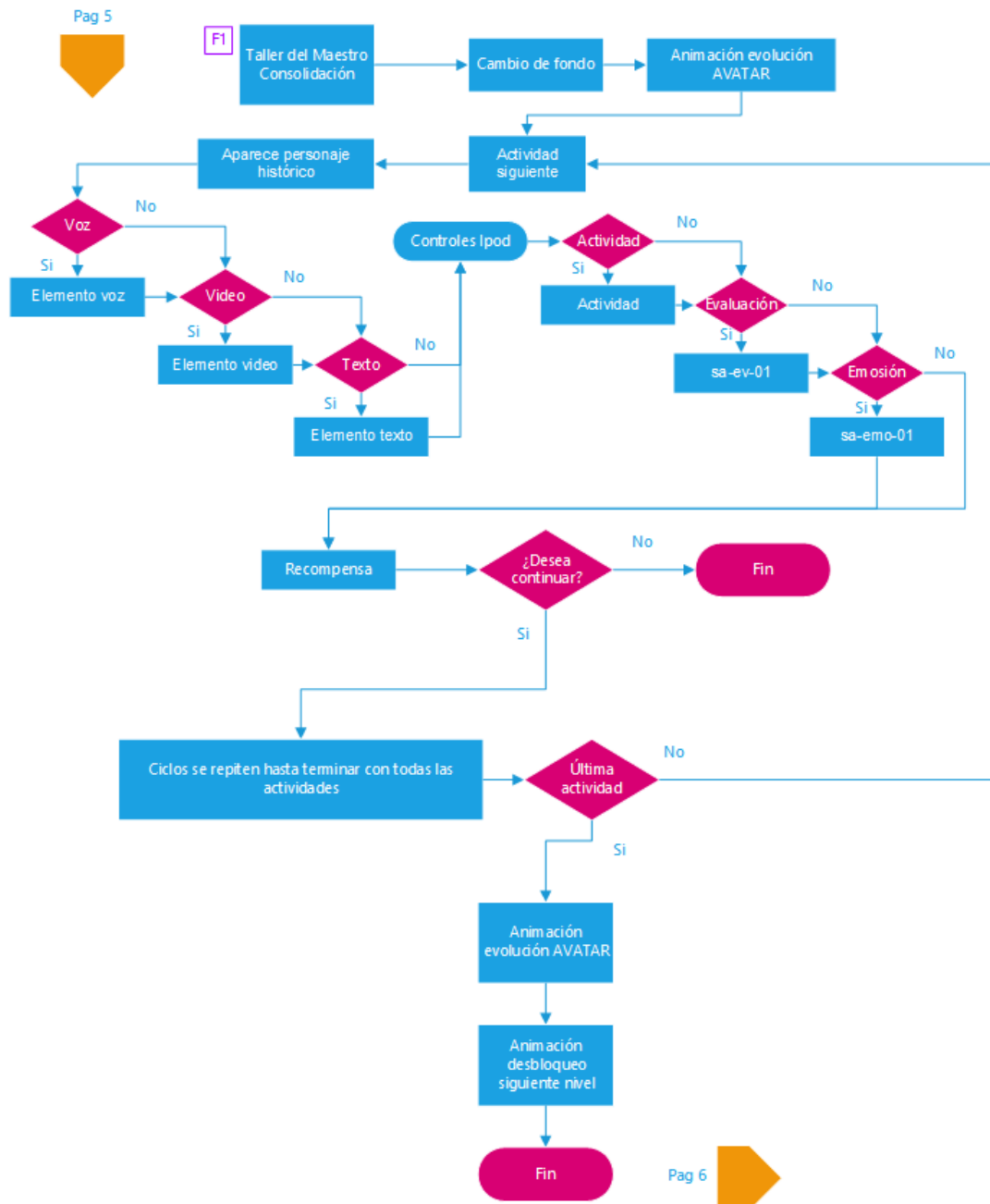
Nivel Requerido: BGU aprobado		Guión No. 3		
Área: Consolidación		Objetivo del OA: Que la emprendedora pueda visualizar su estado financiero de forma gráfica y clara, para determinar estrategias informadas.		
Destrezas con criterios de desempeño: Capacidad para identificar rubros correspondientes a un presupuesto familiar.		Indicadores esenciales de evaluación: Identifica correctamente los términos contables y fuentes de ingresos y gastos típicos de un presupuesto familiar.		
Autor/es: Leonardo Naranjo		Eje de aprendizaje: Principios bíblicos.		
Proceso: Conocimiento.				
Descripción gráfica	Descripción funcional	Sonido / Audio	Texto	Consideraciones
<p>Pantalla OA Taller del maestro (Referencia botón oa_act2_taller_consolidación)</p> <p>La apariencia del taller al fondo de la escena evoluciona, pero no pierde el estilo incaico de base. Se requiere mantener elementos que evoquen el toque de las creencias religiosas.</p> <p>Los elementos interactivos descritos en la escena previa se mantienen en su funcionalidad, pero su estética debe evolucionar manteniendo coherencia con la del fondo.</p> <p>Se adiciona un elemento llamado presupuesto familiar, un libro que</p>	<p>Se repite la mecánica de los personajes, descrita anteriormente.</p> <p>Secuencia Actividades</p> <p>Sucra (ta-act-01) text-ta-s-01 >> voz-ta-s-01 >> ta-ev-01 >> ta-emo-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Paccha (ta-act-02) voz-ta-p-01 >> aaa_ta_1_1 >> text-ta-p-01 >> ta-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p>	<p>(voz-ta-s-01) Introducción al Módulo OA2_1, tema que debe hablar Ref: ta_1</p> <p>(voz-ta-p-01) Introducción ingresos, tema que debe hablar Ref: ta_1_1</p>	<p>Sucra (text-ta-s-01) Felicidades por tus logros y avances. No olvides darle play a la caja mágica.</p> <p>Paccha (text-ta-p-01) Instrucciones ingresos: ta_1_1</p>	<p>El libro diario de la contabilidad del hogar, estará disponible como un acceso directo en el dashboard de la usuaria, una vez completado este módulo.</p> <p>Durante este proceso dará instrucciones precisas sobre la actividad que deberá completar la emprendedora.</p> <p>Esta información, se debería proyectar sobre un área blanca del escenario, donde aparece lo que dice o está pensando el personaje.</p> <p>La secuencia de aprendizaje de los siguientes contenidos es lineal,</p>

<p>represente el libro diario contable del hogar. Estará disponible en el proceso de enseñanza aprendizaje de este módulo.</p>	<p>Rumiñahui (ta-act-03) voz-ta-r-01 >> text-ta-r-01 >> aaa_ta_1_2 >> ta-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Dolores (ta-act-04) voz-ta-d-01 >> text-ta-d-01 >> aaa_ta_1_3 >> ta-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Sucre (ta-act-05) voz-ta-s-02 >> aaa_ta_1_4 >> text-ta-s-02 >> ta-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Paccha (ta-act-06) voz-ta-p-02 >> aaa_ta_1_5 >> text-ta-p-02 >> ta-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Rumiñahui (ta-act-07) voz-ta-r-02 >> text-ta-r-02 >> aaa_ta_1_6 >> ta-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Dolores (ta-act-08) voz-ta-d-02 >> text-ta-d-02 >> aaa_ta_1_7 >> ta-ev-01 >> ta-emo-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p>	<p>(voz-ta-r-01) Introducción gastos fijos, tema que debe hablar Ref: ta_1_2</p> <p>(voz-ta-d-01) Introducción gastos variables, tema que debe hablar Ref: ta_1_3</p> <p>(voz-ta-s-02) Introducción, fondo de emergencia, tema que debe hablar Ref: ta_1_4</p> <p>(voz-ta-p-02) Introducción ahorro, tema que debe hablar Ref: ta_1_5</p> <p>(voz-ta-r-02) Introducción deudas, tema que debe hablar Ref: ta_1_6</p> <p>(voz-ta-d-02) Introducción balance, tema que debe hablar Ref: ta_1_7</p>	<p>Rumiñahui (text-ta-r-01) Instrucciones gastos fijos: ta_1_2</p> <p>Dolores (text-ta-d-01) Instrucciones gastos variables: ta_1_3</p> <p>Sucre (text-ta-s-02) Instrucciones fondo de emergencia: ta_1_4</p> <p>Paccha (text-ta-p-02) Instrucciones ahorro: ta_1_5</p> <p>Rumiñahui (text-ta-r-02) Instrucciones deudas: ta_1_6</p> <p>Dolores (text-ta-d-02) Instrucciones balance: ta_1_7</p>	<p>debe pasar cada nivel para avanzar.</p> <p>Evaluación:</p> <p>(ta-ev-01): Se hará uso de la escala de Likert con emoticones para recopilar las experiencias del usuario. Estas se almacenarán para mejorar la UX.</p> <p>(ta-emo-01): ¿Por qué te sientes así?</p> <p>NIVEL COMPLETADO Animación AVATAR del usuario, evolución Mujer guerrera de la época tecnológica, así también para su escudo.</p> <p>Este proceso habilitará el botón de acceso al módulo OA actividad 3 > Tierra a la vista. Referencia del botón oa_act3_tierra_emprendimiento.</p>
---	---	--	--	---

Diagramas de flujo del objeto de aprendizaje actividad 2

Figura 7.

Diagrama de flujo guion multimedia escena 3, pantalla Taller del Maestro, F1.



Nota: Imagen de elaboración propia. Representación gráfica de los flujos relacionales de interacción del proceso F1, ID oa_act2_taller_consolidación.

Objeto de Aprendizaje 3

El corazón de este trabajo se sustenta en la experiencia personal del tesista que luego de haber ingresado a cientos de hogares en el Ecuador, en mayoría de la ciudad de Cuenca, provincia del Azuay y sus alrededores, coincide con Aguilar et al. (2019) quienes reconocen que los programas de educación financiera en el Ecuador se centran en conceptos como el ahorro, inversión y préstamos. Pero son pocos los casos en donde el objetivo sea motivar a la creación de emprendimientos con bases sólidas en la preparación financiera. Por este motivo este módulo pretende mostrar a las emprendedoras una radiografía profunda de las finanzas de su posible emprendimiento, con el fin de que puedan tomar decisiones estratégicas informadas y si es el caso, desistir del modelo de negocio antes de endeudarse.

OA 3 / Tierra a la vista / Emprendimiento – Referencia oa_act3_tierra_emprendimiento

Módulo OA3_1

Presupuesto para el emprendimiento.

Introducción – Ref: ti_1

Pues bien, esta es la recta final de tu travesía por la economía. Déjame felicitarte tu esfuerzo y recordarte que Dios dice en su palabra: “Todo obrero, es digno de su salario”. Cuando las horas dedicadas a buscar el bien para mi pueblo parecían interminables, gotas de sabiduría como estas refrescaban mi alma y fortalecían mi espíritu. La niña de mis ojos, dice el Señor. Ahora terminemos de proyectar ese emprendimiento y sabremos qué camino tomar.

1) Costos de producción – Ref: ti_1_1 (Estructura detallada en Tabla 10)

- a) **Hoja de costos.** Te presento una herramienta, simple pero potente. Te ayudará a definir el valor unitario de tu producto o servicio.

AAA – Ref: aaa_ti_1_1_1

Instrucciones: Un producto o servicio a la vez. La cantidad, es el total de unidades que obtienes al final del proceso de producción. Ejemplo: Producto a elaborar, galleta. Cantidad 20.

Detalles: El campo número de orden de producción, es auto incrementable, el usuario podrá crear N cantidad de órdenes. Una hoja

de costo por cada producto o servicio individual. Permite imprimir el formato completo.

- b) **Materia prima.** Registrar la materia prima que utilizas para crear ese producto o servicio que ofreces a tus clientes, es como la receta completa con valores. Para hacer pan necesitas: Harina, huevos, levadura, etc.

AAA – Ref: aaa_ti_1_1_2

Instrucciones: Ingresas los valores correspondientes a la materia prima que utilizas para crear tu producto o servicio.

Parámetros a solicitar: Cantidad/tiempo, detalle, costo.

- c) **Mano de obra directa.** Aquí deberás colocar el tiempo que dedicas a cada proceso para crear ese producto. Ejemplo amasar, moldear, hornear, etc.

AAA – Ref: aaa_ti_1_1_3

Instrucciones: Hemos definido el costo hora en \$2,87 dólares, según salario básico de \$460. Selecciona la fracción de tiempo que usas para una actividad y coloca su detalle.

Parámetros a solicitar: Costo hora, tiempo, detalle, costo.

- d) **Costos indirectos de fabricación.** Son todos los productos o servicios, que compras o contratas para que, en tu espacio, puedas crear tu producto o servicio. Ejemplo: Hora de luz, litro de agua, hora de gas, servicio de limpieza, servicio de transporte, internet para investigar, el motorizado que hace los mandados, la gasolina para traer las compras, etc.

AAA – Ref: aaa_ti_1_1_4

Instrucciones: Coloca la cantidad o la fracción de tiempo usada, detalla el producto o servicio que consumes, define el costo de ese detalle.

Parámetros a solicitar: Cantidad/tiempo, detalle, valor hora, costo.

- e) **Resultado final.** Excelente, ahora podrás visualizar el costo unitario de tu producto.

AAA – Ref: *aaa_ti_1_1_5*

Instrucciones: Navega entre los distintos resultados y haz correcciones en sus valores si lo consideras necesario.

Detalles: Se podrá visualizar mediante gráficos interactivos los valores correspondientes y se podrá acceder a ellos para modificar: Total materia prima directa, total mano de obra directa, total costos indirectos de fabricación. La suma de estos nos da el costo total de producción. La cantidad de unidades totales, producto del proceso de producción, este se ingresó al inicio de la tabla. Finalmente, el costo unitario, resultado de dividir el costo total de producción para el número de unidades producidas.

2) Precio de venta – Ref: *ti_1_2*

Este es el valor o precio monetario, que el vendedor o fabricante determina para su producto, fabricado o comprado, que le permite obtener un beneficio económico. Estos valores no intervienen en el proceso de producción.

AAA – Ref: *aaa_ti_1_2_1*

Instrucciones:

- a) Selecciona la hoja de costos que deseas trabajar.
- b) Selecciona el periodo de días para calcular el cierre de caja, del giro de tu negocio.
- c) Es momento de proyectar tus metas, define la cantidad de unidades que normalmente vendes o te comprometes a vender en el periodo de tiempo seleccionado.
- d) Detalla los Gastos Operativos que tienes que invertir para que ese producto o servicio llegue a manos de tu cliente. El arriendo de tu local, servicios básicos, sueldos, publicidad, etc.
- e) Define costo que pagas por estos servicios en el periodo de tiempo que seleccionaste.
- f) Ingresa el margen de utilidad que deseas obtener. Recomendamos empezar por 10%, pero siempre verifica que se alinee a tu estrategia de mercado y público objetivo.

- g) Si estás de acuerdo con los valores, guarda tu avance y si lo necesitas, imprime el resultado.

Detalles:

- El selector de hoja de costos, muestra en orden descendente las que fueran creadas en el paso 1, Costos de producción.
- El periodo de días será: Cierre semanal, quincenal o mensual.
- Cada ítem de las instrucciones presentará un botón de siguiente, que se activará una vez completada la orden y este proceso permitirá avanzar al siguiente.
- El cálculo de PVP, se hace individualmente por cada hoja de costos o número de orden de producción.
- La emprendedora podrá crear N cantidad de ítems y guardar el progreso.
- Al momento de guardar el progreso, se despliega la **Tabla 11**, donde se podrá ver el condensado de los valores. Cada rubro será un botón interactivo, que permitirá visualizar y editar los valores ingresados, en un modal sobrepuesto a todo. Debe permitir hacer CRUD a la base de datos.
- El parámetro Cantidad de Unidades a Vender, es un campo numérico.
- El parámetro margen de utilidad, es un campo numérico. Tendrá el símbolo “%” al final.
- Se permite imprimir el formato completo.

Tabla 8.

Guion multimedia esc:4.

Nivel Requerido: BGU aprobado		Guión No. 4		
Área: Emprendimiento		Objetivo del OA: Que la emprendedora pueda visualizar su estado financiero de su posible emprendimiento de forma gráfica y clara, para determinar estrategias informadas.		
Destrezas con criterios de desempeño: Capacidad para identificar rubros correspondientes a un presupuesto del emprendimiento.		Indicadores esenciales de evaluación: Identifica correctamente los términos contables y fuentes de ingresos y gastos típicos de un presupuesto para emprendimiento.		
Autor/es: Leonardo Naranjo				
Proceso: Conocimiento.		Eje de aprendizaje: Principios bíblicos.		
Descripción gráfica	Descripción funcional	Sonido / Audio	Texto	Consideraciones
<p>Pantalla OA Tierra a la vista (Referencia botón oa_act3_tierra_emprendimiento)</p> <p>La apariencia del taller al fondo de la escena evoluciona, pero no pierde el estilo incaico de base, toma una apariencia tecnológico futurista. Se requiere mantener elementos que evoquen el toque de las creencias religiosas.</p> <p>Los elementos interactivos descritos en la escena previa se mantienen en su funcionalidad, pero su estética debe evolucionar manteniendo coherencia con la del fondo.</p> <p>Se adiciona un elemento llamado presupuesto</p>	<p>Se repite la mecánica de los personajes, descrita anteriormente.</p> <p>Secuencia Actividades</p> <p>Dolores (ti-act-01) text-ti-d-01 >> voz-ti-d-01 >> ti-ev-01 >> ti-emo-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p>	<p>(voz-ti-d-01) Introducción al Módulo OA3_1, tema que debe hablar Ref: ti_1</p>	<p>Dolores (text-ti-d-01) A un paso de levantar tu emprendimiento y conseguir la estabilidad financiera para tu negocio, eres asombrosa. Dale play a la caja mágica.</p>	<p>El libro diario de la contabilidad del hogar, estará disponible como un acceso directo en el dashboard de la usuaria, una vez completado este módulo.</p> <p>Durante este proceso dará instrucciones precisas sobre la actividad que deberá completar la emprendedora.</p> <p>Esta información, se debería proyectar sobre un área blanca del escenario, donde aparece lo que dice o está pensando el</p>

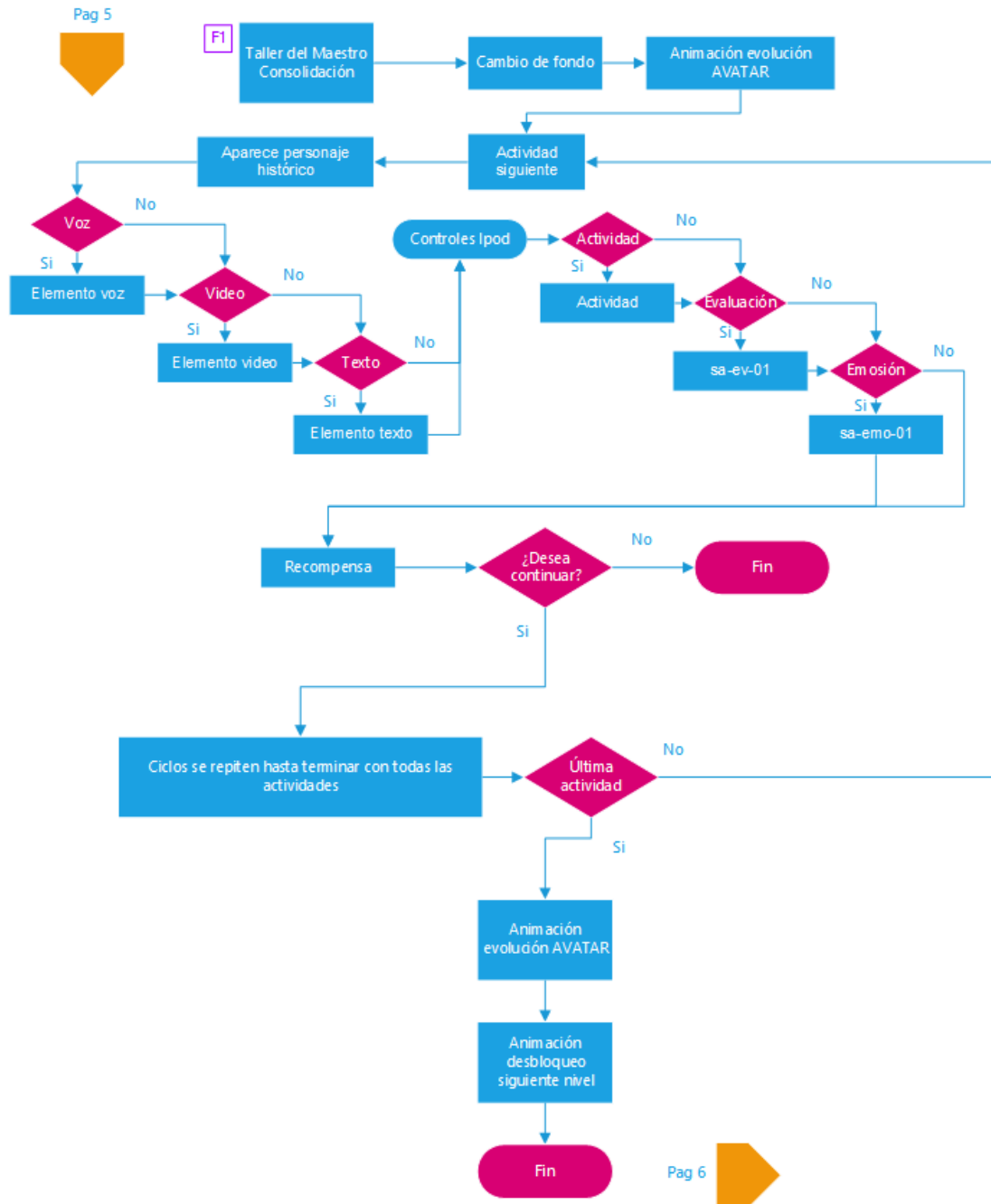
<p>familiar, un libro que represente el libro diario contable del hogar. Estará disponible en el proceso de enseñanza aprendizaje de este módulo.</p>	<p>Sucre (ti-act-02) voz-ti-s-01 >> aaa_ti_1_1_1 >> text-ti-s-01 >> ti-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Paccha (ta-act-03) voz-ti-p-01 >> aaa_ti_1_1_2 >> text-ti-p-01 >> ti-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Rumiñahui (ta-act-04) voz-ti-r-01 >> aaa_ti_1_1_3 >> text-ti-r-01 >> ti-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Dolores (ta-act-05) voz-ti-d-02 >> aaa_ti_1_1_4 >> text-ti-d-02 >> ti-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p> <p>Sucre (ti-act-06) voz-ti-s-02 >> aaa_ti_1_1_5 >> text-ti-s-02 >> ti-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p>	<p>(voz-ti-s-01) Introducción hoja de costos, tema que debe hablar Ref: ti_1_1_a</p> <p>(voz-ti-p-01) Introducción materia prima, tema que debe hablar Ref: ti_1_1_b</p> <p>(voz-ti-r-01) Introducción mano de obra directa, tema que debe hablar Ref: ti_1_1_c</p> <p>(voz-ti-d-02) Introducción, costos indirectos de fabricación, tema que debe hablar Ref: ti_1_1_d</p> <p>(voz-ti-s-02) Introducción resultado final, tema que debe hablar Ref: ti_1_1_e</p>	<p>Sucre (text-ti-s-01) Instrucciones hoja de costos: ti_1_1_a</p> <p>Paccha (text-ti-p-01) Instrucciones materia prima: ti_1_1_b</p> <p>Rumiñahui (text-ti-r-01) Instrucciones mano de obra directa: ti_1_1_c</p> <p>Dolores (text-ti-d-02) Instrucciones costos indirectos de fabricación: ti_1_1_d</p> <p>Sucre (text-ti-s-02) Instrucciones resultado final: ti_1_1_e</p>	<p>personaje.</p> <p>La secuencia de aprendizaje de los siguientes contenidos es lineal, debe pasar cada nivel para avanzar.</p> <p>Evaluación:</p> <p>(ta-ev-01): Se hará uso de la escala de Likert con emoticones para recopilar las experiencias del usuario. Estas se almacenarán para mejorar la UX.</p> <p>(ta-emo-01): ¿Por qué te sientes así?</p> <p>NIVEL COMPLETADO Animación AVATAR del usuario, evolución Mujer guerrera de la época tecnológica, así también para su escudo.</p> <p>Este proceso habilitará el botón de acceso al módulo OA actividad 3 > Tierra a la vista. Referencia del botón oa_act3_tierra_emprendimiento.</p>
--	--	--	--	---

	<p>Paccha (ta-act-07) voz-ti-p-02 >> aaa_ti_1_2_1 >> text-ti-p-02 >> ti-ev-01 >> btn-terminar-tarea >> felicitar al usuario</p>	<p>(voz-ti-p-02) Introducción precio de venta, tema que debe hablar Ref: ti_1_2_1</p>	<p>Paccha (text-ti-p-02) Instrucciones precio de venta: ti_1_2_1_a (text-ti-p-03) Instrucciones precio de venta: ti_1_2_1_b (text-ti-p-04) Instrucciones precio de venta: ti_1_2_1_c (text-ti-p-05) Instrucciones precio de venta: ti_1_2_1_d (text-ti-p-06) Instrucciones precio de venta: ti_1_2_1_e (text-ti-p-07) Instrucciones precio de venta: ti_1_2_1_f (text-ti-p-08) Instrucciones precio de venta: ti_1_2_1_g</p>	
--	---	---	---	--

Diagramas de flujo del objeto de aprendizaje actividad 3

Figura 8.

Diagrama de flujo guion multimedia escena 4, pantalla Tierra a la Vista, G1.



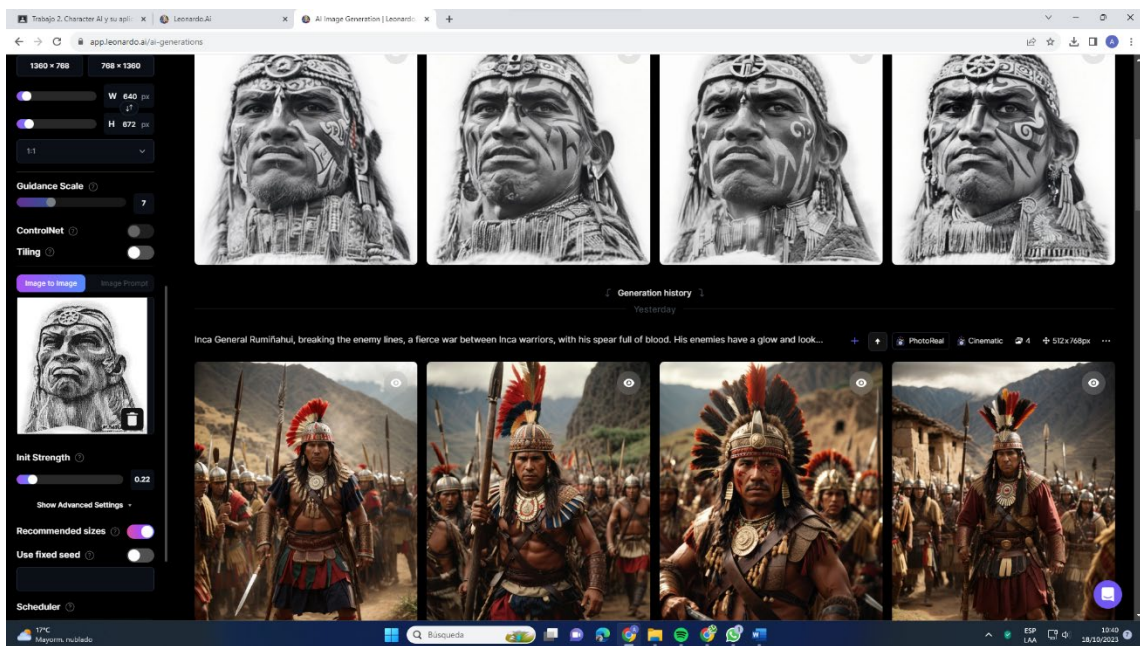
Nota: Imagen de elaboración propia. Representación gráfica de los flujos relacionales de interacción del proceso G1, ID oa_act3_tierra_emprendimiento.

Propuesta gráfica

Haciendo uso de la inteligencia artificial y acorde a las versiones disponibles a la fecha, se propone que los personajes sean creados y animados a partir de modelos digitales ya disponibles. Como un ejemplo se utilizará la imagen calcada de una moneda antigua, de donde se pudo obtener el rostro referencial del inca Rumiñahui. Luego de procesar la imagen, se carga el recurso en la plataforma gratuita, Leonardo AI. Se procede a colorear la imagen y obtener un modelo de personaje basado en la imagen de referencia.

Figura 9.

Proceso creación de personaje Rumiñahui.



Nota: Interfaz de la plataforma digital Leonardo.Ai.

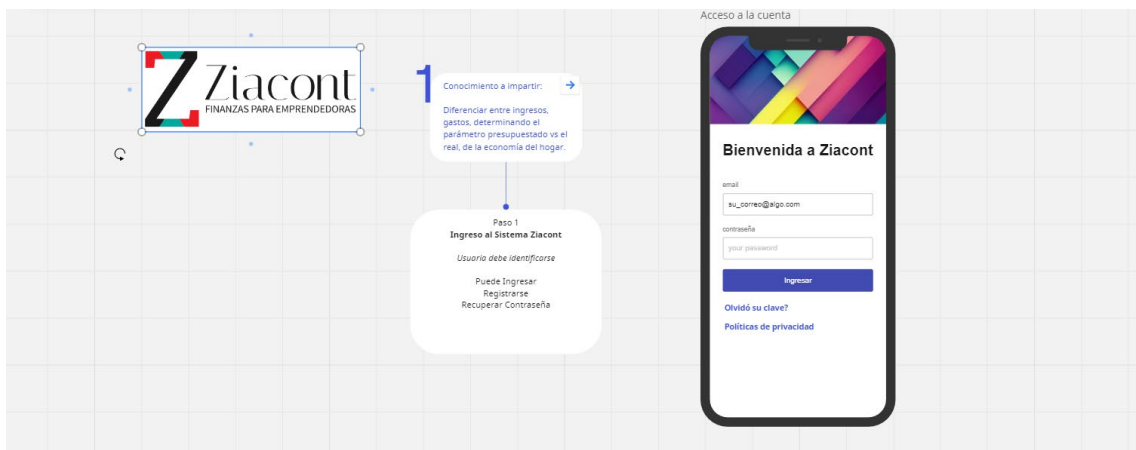
Habiendo alcanzado el objetivo principal, diseñar el recurso didáctico digital para mujeres emprendedoras, animamos a los futuros investigadores, docentes y universidades a utilizar esta investigación para incorporarla como proyectos de integración con la comunidad en la que se desempeñan, recordando que no hay mejor diagnóstico que escuchar al paciente involucrado y que mejor que los mismos estudiantes que palpan día a día su realidad económica en sus hogares.

Siendo ese el caso, definimos una posible estructura de tipo wireframe de baja, Anexo 2, 3 y 4 disponibles en los Anexos, que servirá como prototipo para la creación de la APP, una herramienta que ayudará a las emprendedoras a mantener el control de sus finanzas.

Se elabora un boceto en wireframe de alta que permita una mejor visión de la herramienta proyectada por el tesista.

Figura 10.

Propuesta identidad corporativa



Nota: Imagen de creación propia. Izquierda propuesta de nombre para aplicativo, referencia a la expresión: Si a la contabilidad. Derecha: Pantalla de acceso y registro.

A manera de guía ejemplificada, es necesario un proceso de introducción al uso de la APP y para ello se requiere de una guía ejemplificada que avanza conforme progresa en ella la emprendedora. Debe completar los pasos de la guía para iniciar el proceso de adquisición de la información y posterior ingreso de datos, según lo descrito en el OC y el OA.

Figura 11.

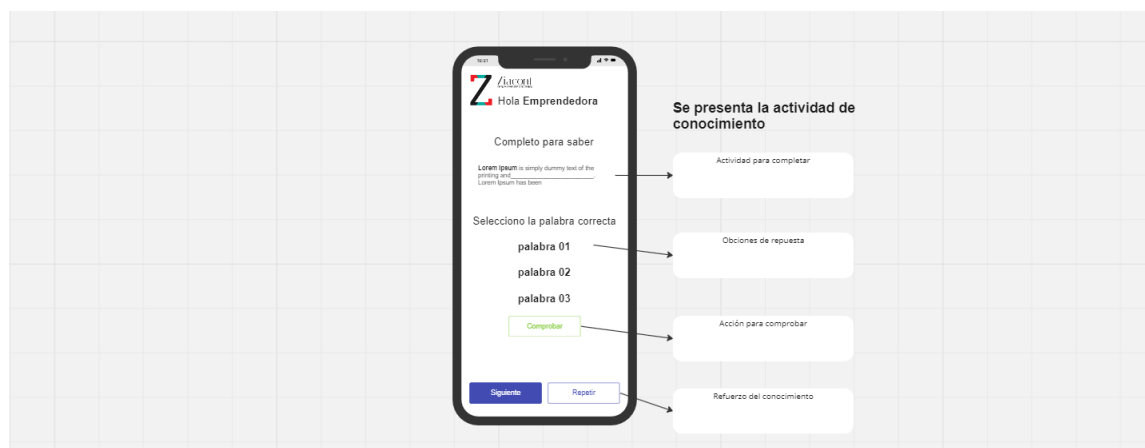
Infografía de la guía interactiva para emprendedoras



Como etapas de aprendizaje reforzaremos la anticipación, consolidación de los conocimientos adquiridos y la retroalimentación a manera de refuerzo para garantizar que aprendizajes adquiridos se apeguen lo mejor posible a las recomendaciones de la andragogía.

Figura 12.

Circuito de aprendizaje andragógico

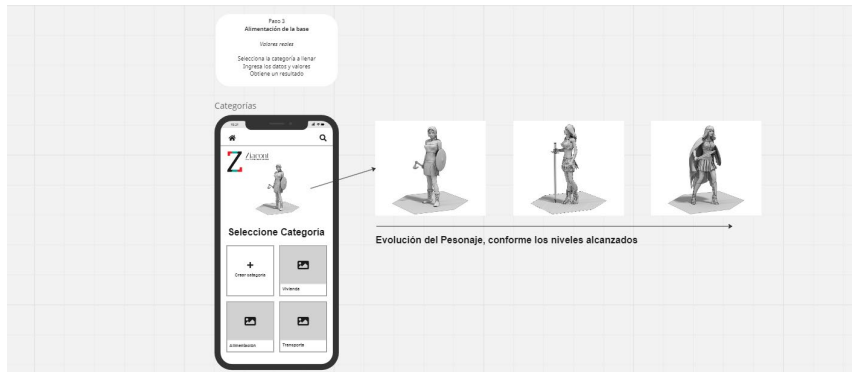


Nota: Imagen de elaboración propia. Luego del proceso de comprobación, se debe ejecutar el proceso de refuerzo, permitir al estudiante volver a escuchar la voz del personaje para crear el proceso cognitivo y mejore la retención del conocimiento.

Siguiendo las prácticas de gamificación recomendadas se requiere la premiación de los logros alcanzados por las emprendedoras y según el nivel alcanzado se presentará la evolución de su AVATAR.

Figura 13.

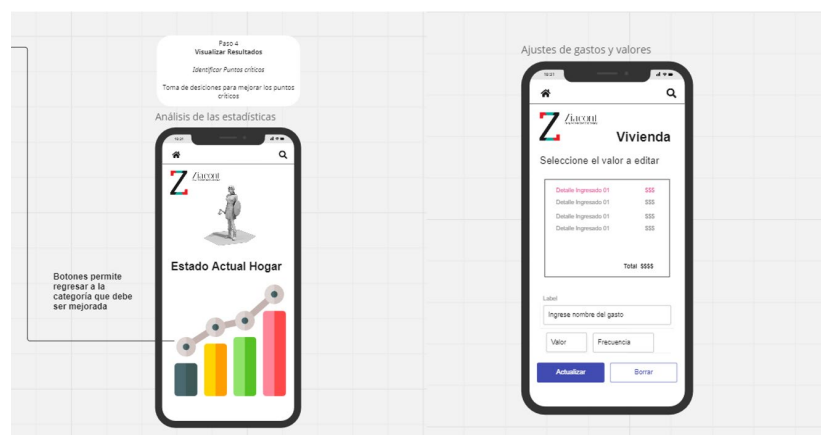
Evolución personaje



Finalmente, se requiere la posibilidad de visualizar de forma gráfica un estado macro de la economía de la emprendedora, tanto del hogar como del emprendimiento, pero de forma independiente cada uno de ellos. Esto permitirá la toma de decisiones informadas y es necesario que a través de estos elementos pueda ingresar a cada uno de ellos y actualizar o modificar los valores ingresados, para equilibrar el resultado esperado de este ejercicio.

Figura 14.

Ejemplo de gráficas condensada.



Nota: Imagen de elaboración propia. La emprendedora necesita una visión global de su economía y la posibilidad de tomar correctivos de forma rápida e intuitiva.

Discusión

Se pudo evidenciar que el mayor grupo se encuentra entre las edades de 25 - 40 con un 30% y 40 - 50 con un 40%, en similitud con Segarra et al. (2020) que obtuvieron un rango entre 32 y 40 años mientras que, Buñay y Ordoñez (2022) obtuvieron rangos de 36 - 40 y 50 años o más. Lo que nos permite entender que efectivamente son las mujeres adultas más propensas a emprender, sin desmerecer el 20% entre edades de 15 a 25 años y el 10% entre 50 y 60 años.

Este primer dato confirma la necesidad de incorporar la andragogía en el desarrollo del RDD, puesto que Montes-Valer (2020) ubica al público andragogo entre los 30 y 55 años que, al intentar sobrellevar el estudio y su vida diaria pueden desarrollar estados ansiógenos y de estrés, concatenado con la observación realizada durante el taller, se evidenció la dificultad visual y motriz que presentaron las mujeres adultas mayores para interactuar en las actividades a través de dispositivos móviles. Así también, el tiempo de atención que prestaban a los temas que consideraban de su interés.

Analizando la variable entorno, el parámetro motivación, llama la atención el 50% que dijo emprender por necesidad económica y un 30% por autorrealización, coincidiendo de forma unánime con Buñay y Ordoñez (2022) que obtuvieron el mismo patrón, mientras que Segarra et al. (2020) demostraron un 30% en la tasa de emprendimiento temprano.

Durante el taller se pudo identificar que pocas emprendedoras comprendían los términos: Utilidad, rentabilidad, precio real, precio de venta al público, entre otros y no lograban diferenciar entre su presupuesto familiar y del negocio, tema que se profundizó desde los principios bíblicos y se obtuvo el 100% de atención y participación activa, ya que se abordó desde la mayordomía que Dios nos dio, sobre todo, para que seamos buenos administradores.

El que es fiel en lo muy poco, también en lo más es fiel; y el que en lo muy poco es injusto, también en lo más es injusto (Lucas, 16:10).

Conclusión

Las características óptimas que debe tener un RDD que apoye al emprendimiento de mujeres bajo violencia patrimonial, deben tener un fondo sólido en procesos de autosuperación y bases epistemológicas vinculadas a la necesidad latente de contribuir económicamente a sus hogares, lo que las mueve aún en contra de todo pronóstico. La razón no pide fuerza, y hay tanta razón en la guía de vida más grande de todos los tiempos, la biblia. Así lo respaldan Sousa et al. (2020), (Jurado, 2022) y Diamon et al. (2022), quienes convergen en la necesidad de acompañar en el crecimiento de la persona, porque sobre este pilar se soportará todo intento de emprendimiento.

Así también es importante que las actividades de aprendizaje acompañen y se fundamenten en procesos que se rijan por las necesidades de un público adulto, siendo la andragogía quien dictamina la necesidad de guiar a la emprendedora entre los diversos términos contables, para adquirir plenamente el conocimiento más que una calificación cuantitativa. El refuerzo y la retroalimentación de las actividades son la base esencial para que la emprendedora adulta no dimita en el proceso de aprendizaje. Mientras que la gamificación y sus procesos de recompensas por logros alcanzados comprometen a la persona a un nivel de decisión personal.

Hay que tener mucho cuidado con la gamificación, no se trata solo de agregar actividades que conlleven al juego, sino de diseñar experiencias significativas que involucren a las emprendedoras y las motive a seguir aprendiendo, creo que el fin sería encausarlas a encontrar la libertad financiera, lo que desembocaría en un alto índice de felicidad y probablemente solucione muchas de las razones por las que hoy en día, las mujeres emprenden: La necesidad.

Las aspiraciones de las emprendedoras nacen de la necesidad y se afirman sobre prácticas de prueba y error, esto conlleva a un porcentaje de éxito extremadamente bajo e imposible de soportar en el tiempo. El grupo de emprendedoras está conformado principalmente por mujeres adultas y es de vital importancia capacitarlas en la gestión financiera de sus hogares, así como de sus negocios, puesto que su felicidad se encuentra estrechamente relacionada con sus niveles de libertad de decisión. En el grupo de estudio el 50% lo hace por suplir la necesidad económica y el 30% por autorrealización.

Al tratarse de un emprendimiento a nivel personal, lo hacen de forma independiente y pocas veces crean alianzas que les permita expandir sus alcances o dinamizar su economía. Al conectar a las emprendedoras se creó circuitos cortos de comercialización que dinamizó la economía dentro de su grupo de apoyo, es necesario multiplicar este coeficiente, llevándolo a conectar con circuitos de comercialización más grandes y constantes. Ese es el punto de quiebre

más álgido que deben solventar las autoridades de cada junta parroquial, pues la capacitación, disposición y espacio están, pero deben concentrar sus esfuerzos en ese objetivo en común.

Por todas estas evidencias obtenidas en el proceso de capacitación al emprendimiento, de este grupo de mujeres considero que el mejor soporte para ayudarlas a consolidar su economía personal y la de sus emprendimientos, es sin lugar a dudas sus teléfonos celulares. A través de ellos se les debe permitir el acceso a un RDD que incorpore la gamificación y la andragogía de forma coherente, pues ellas no vienen a estudiar ni a jugar, viene en búsqueda de ayuda para emprender. El diseño instruccional descrito y aplicado en el prototipo de esta investigación, debe ser constantemente revisado, evaluado y mejorado, a través de los datos obtenidos en las evaluaciones, tanto de las usuarias como del RDD en cuestión.

La violencia patrimonial y psicológica es uno de los pilares a tratar en sus vidas y es tan necesario para preparar el ecosistema en el que estas mujeres podrán desarrollarse. Es importante traer a memoria de las emprendedoras, el alto valor de su existencia desde la óptica de las creencias religiosas y desde esa óptica capacitarlas para que su emprendimiento surja o tomen los correctivos necesarios, antes y durante el proceso de levantar sus negocios. Nunca desde la óptica de opresión sino de como dice nuestro Señor: "Conoceréis la verdad, y la verdad os hará libres". Es por esto que la propuesta de este RDD se base en estos pilares fundamentales.

Bibliografía

- Acero Pereira, C., Hidalgo, M. V., & Jiménez, L. (2018). Procesos de aprendizaje adulto en contextos de educación no formal. *Universitas Psychologica*, 17(2), 1–10.
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy.17-2.paac>
- Acosta-Leal, D. A., Acuña Gil, M., Cuesta Montañez, J. C., & Ponce Martínez, E. H. (2023). *La andragogía como teoría mediadora del aprendizaje. Guía para docentes*. Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO. <https://doi.org/10.26620/uniminuto/978-958-763-606-2>
- Aguilar, M., Carvajal, R., & Serrano, M. (2019). Programas de educación financiera implementados en América Latina. *Revista de Investigación , Formación y Desarrollo: Generando Productividad Institucional*, 7(2), 72–88.
- Agustín Laje Arrigoni. (2023, April 10). *¿Ciudadanía Mundial? Acelera la agenda 2030 en américa Latina | Agustín Laje [Archivo de Video]*. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=UGOGizGILfA>
- Amaya, A., Lasio, V., Ordeñana, X., & Zambrano, J. (2020). Global Entrepreneurship Monitor. *ESPAE Escuela de Negocios de La ESPOL Ecuador*, 2.
- Arteaga-García, M., & Menéndez-Mera, M. (2021). Redes Sociales: Recurso innovador para emprendedores. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(12), 566.
<https://doi.org/10.35381/r.k.v6i12.1381>
- Astudillo Torres, M. P., & Chévez Ponce, F. (2021). Análisis del rol del docente universitario a partir de una crisis sanitaria: el proceso de una resignificación de lo presencial a lo virtual. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 24(2).
<https://doi.org/10.6018/reifop.465391>
- Berges, A., Fernández-Campo, A., Fernández del Río, E., Hernández, S., Huarte, S., Martín-Peña, J., Oliván, B., & Ramos-Villagrasa, P. J. (2019). *Storytelling: Una metodología de aprendizaje activo para la enseñanza de la psicología social en la educación superior*. 16, 11–19. <https://doi.org/10.18774/0719-448x.2019.16.1.349>
- Buñay, E., & Ordoñez, M. (2022). La actividad emprendedora de la mujer ecuatoriana para el desarrollo social. Caso: Cañar - Ecuador. *CIENCIAMATRIA*, 8(2), 538–563.
<https://doi.org/10.35381/cm.v8i2.725>
- Canales Cerón, M. (2006). *Metodologías de investigación social : Introducción a los oficios*. LOM Ediciones.
- CASTILLO, A. M., GIRALDO, L. C., GALLEGU, D. L., & ORDOÑEZ, D. Y. (2020). Participación de la mujer indígena en el emprendimiento rural como agente de cambio. Una revisión de literatura. *Revista Espacios*, 41(45), 257–272. <https://doi.org/10.48082/espacios-a20v41n43p19>

- Castillo-Mora, M. J., Escobar-Murillo, M. G., Barragán-Murillo, R. de los Á., & Cárdenas-Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo Del Conocimiento*, 7(1), 686–701. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i1.3503>
- CODINA, L. (2020). Cómo hacer revisiones bibliográficas tradicionales o sistemáticas utilizando bases de datos académicas. *Revista ORL*, 11(2), 139. <https://doi.org/10.14201/orl.22977>
- Córdoba, M. E. (2020). El constructivismo sociocultural lingüístico como teoría pedagógica de soporte para los Estudios Generales. *Revista Nuevo Humanismo*, 8(1). <https://doi.org/10.15359/RNH.8-1.4>
- Diamon, K., Castillo, V. D., & Parra, D. (2022). Formación de mujeres con valores tradicionales. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(3), 319–343. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i3.1769>
- Dillman, D. A. (2022). Fifty years of survey innovation. *BMS Bulletin of Sociological Methodology/ Bulletin de Methodologie Sociologique*, 154(1), 9–38. <https://doi.org/10.1177/07591063221088317>
- Doubront, M. (2019). La andragogía y la formación de emprendedores en la UNESR Bolívar. *Correspondencias & Análisis*, 9, 191–206. <https://doi.org/10.24265/cian.2019.n9.10>
- Durán, V., & Gutiérrez-Barreto, S. (2021). El aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades cognitivas en la formación de los profesionales de la salud. *Revista de La Fundación Educación Médica*, 24(6), 283. <https://doi.org/10.33588/fem.246.1153>
- Escobar, L., Samayoa, S., & Solís, K. (2023). La andragogía con enfoque socioformativo como modelo educativo. *Revista Académica CUNZAC*, 6(2), 66–77. <https://doi.org/10.46780/cunzac.v6i1.100>
- Galecio Samaniego, G. E., Castaño Vargas, A. J., & Basantes Moscoso, D. R. (2019). Emprendimientos impulsados por mujeres ecuatorianas. *CIENCIAMATRIA*, 5(9), 286–301. <https://doi.org/10.35381/cm.v5i9.148>
- Gómez, L. J., & Ávila, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- González, A., & Herrero, N. (2019). Impacto de la tecnología en la sociedad: el caso de Ecuador. *Revista Universidad y Sociedad*, 11(5), 176–182.
- Guerrero, J. (2020). La tercera edad: el derecho al aprendizaje a lo largo de la vida. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 10(20). <https://doi.org/10.23913/ride.v10i20.670>
- Hidalgo, N., Aguirre, C., Marín Luna, S. A., & Alban, A. (2019). *Encuesta nacional sobre relaciones familiares y violencia de genero contra las mujeres, ENVIGMU-2019*. https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/Violencia_de_genero_2019/Boletin_Tecnico_ENVIGMU.pdf

- Jiménez, L. (2020). IMPACTO DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA EN LA ACTUALIDAD. *Convergence Tech*, 4(IV), 59–68. <https://doi.org/10.53592/convtech.v4iIV.35>
- Jurado Paz, I. M. (2022). Emprendimiento rural como estrategia de desarrollo territorial: una revisión documental. *ECONÓMICAS CUC*, 43(1). <https://doi.org/10.17981/econcuc.43.1.2022.org.7>
- Londoño Vásquez, L. M., & Rojas López, M. D. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493–512. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- López, C., & Bedolla, L. (2020). El aprendizaje adaptativo para la regularización académica de estudiantes de nuevo ingreso: la experiencia en un curso remedial de matemáticas. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 74, 206–220. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.74.1627>
- Lucas. (n.d.). - *Version: Reina Valera 1960*. <https://www.biblia.es>. Retrieved February 19, 2024, from <https://www.biblia.es/biblia-buscar-libros-1.php?libro=lucas&capitulo=16&version=rv60>
- Marzano, R. J., Pickering, D. J., Arredondo, D. E., Blackburn, G. J., Brandt, R. S., Moffett, C. A., Paynter, D. E., Pollock, J. E., & Whisler, J. S. (1997). Dimensions of Learning Trainer's Manual, 2nd ed. *Teacher's Manual*, 2(1), 13–14. <http://www.ascd.org>
- Montes-Valer, R. (2020). Hábitos de estudio y ansiedad en estudiantes andragogos. *Propósitos y Representaciones*, 8(2). <https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.560>
- Morales González, B. (2022). Instructional design according to the ADDIE model in initial teacher training. *Apertura*, 14(1), 80–95. <https://doi.org/10.32870/Ap.v14n1.2160>
- Morales-González, B., Edel-Navarro, R., & Aguirre-Aguilar, G. (2014). *Modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación): Su aplicación en ambientes educativos*. https://www.researchgate.net/profile/Luis-Garcia-Utrera/post/What-theoretical-models-to-integrate-technology-in-the-classroom-are-being-used-to-teach-history/attachment/59d63b8dc49f478072ea752b/AS%3A273742956040204%401442276814930/download/Libro_Los+Modelos+Tecno-Educativos_2014.pdf#page=33
- Naranjo, A. (2024, February 23). *Resultado Emprendedora*. Capcut. <https://www.capcut.com/s/Cd8ySpw8kXErDQI7/>
- ODS Territorio Ecuador. (2022, October 3). *Agenda 2030 y territorios sostenibles: Perspectivas y desafíos en el Ecuador [Archivo de Video]*. Facebook. <https://www.facebook.com/ODSTerritorioEcuador/videos/agenda-2030-y-territorios-sostenibles-perspectivas-y-desaf%C3%ADos-en-el-ecuador/4319115288213048/>
- Ordóñez, M., Useche, M., Rodríguez, R., & Ruiz, P. (2022). Emprendimiento Femenino en el desarrollo local en Ecuador. *Revista Venezolana de Gerencia*, 27(Edición Especial 7), 73–87. <https://doi.org/10.52080/rvgluz.27.7.6>

- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Paredes Hernández, S. P., Castillo Leal, M., & Saavedra García, M. L. (2019). Factores que influyen en el emprendimiento femenino en México. *Suma de Negocios*, 10(23), 158–167. <https://doi.org/10.14349/sumneg/2019.v10.n23.a8>
- Pegalajar Palomino, M. del C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Poveda Bermudez, O. M. (2019). ¿El ingreso influye en la felicidad de las poblaciones? Los casos de Colombia, Brasil y México. *Economía Teoría y Práctica*, 50. <https://doi.org/10.24275/ETYP/AM/NE/502019/Poveda>
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1–23. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Priscila Vallejo-Cárdenas, P. I., & Fabiola Zamora-Vázquez, A. I. (2021). El reconocimiento de los derechos de las mujeres y la inserción del enfoque de género en el desarrollo constitucional ecuatoriano frente al principio de igualdad y no discriminación. *Revista Científica FIPCAEC*, 6(23), 98–127. <https://doi.org/10.23857/fipcaec.v6i1.333>
- Proverbios. (n.d.). – *Version: Reina Valera 1960*. <https://www.Biblia.Es/Biblia-Buscar-Libros-1.Php?Libro=proverbios&capitulo=31&version=rv60>.
- Ramirez, C. P., Mora, B. A. A., Silva, S. S. da, & Amaral, M. G. do. (2019). INCUBADORAS DE NEGOCIOS EN RED: CAPITAL INTELECTUAL DE INCUBADORAS DE NEGOCIOS DE LATINOAMÉRICA Y LA RELACIÓN CON SU ÉXITO. *REAd. Revista Eletrônica de Administração (Porto Alegre)*, 25(2), 96–118. <https://doi.org/10.1590/1413-2311.245.90041>
- Ramos Ramiro, M. (2022). La alienación de la esperanza: el aprendizaje permanente y la educación de adultos en la The alienation of hope: lifelong learning and adult education in European education policy (2000-2021). *Revista Educación, Política y Sociedad*, 7(2), 248–273. <https://doi.org/10.15366/reps2022.7.2.011>
- Roa Rocha, J. C. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 63–75. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>
- Rodríguez-Martínez, B. A. (2021). La Gamificación como Predictores de la Integración en la Enseñanza. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 11(2), 57–65. <https://doi.org/10.37843/rted.v11i2.253>

- Saavedra, M., Briseño, N., & Velázquez, K. (2022). Análisis y Evolución del Emprendimiento Femenino en Latinoamérica. *RECAI Revista de Estudios En Contaduría, Administración e Informática*, 1–29. <https://doi.org/10.36677/recai.v11i32.19391>
- Saéñz Obregón, J., & Salcedo Ruiz, M. (2020). Prácticas formativas de la familia: la configuración de la mujer formadora. *Pedagogía y Saberes*, 52, 53–66. <https://doi.org/10.17227/pys.num52-11022>
- Salmos. (n.d.). - *Version: Reina Valera 1960*. <https://www.biblia.es>. Retrieved February 19, 2024, from <https://www.biblia.es/biblia-buscar-libros-1.php?libro=salmos&capitulo=68&version=rv60>
- Sangrá Morer, A., Raffaghelli, J. E., González Sanmamed, M., & Muñoz Carril, P. C. (2021). Primary school teachers' professional development through the learning ecologies lens: new ways for keeping up to date in uncertain times. *PUBLICACIONES*, 51(3), 21–70. <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v51i3.20790>
- Segarra, H., Chabusa, J., Legarda, C., & Espinoza, E. (2020). Perfil de la Mujer Emprendedora en Latinoamérica: un Marco Referencial para Ecuador. *Revista ESPACIOS. ISSN*, 798–1015.
- SOUSA, E. D. S., PAIVA, L. E. B., SANTOS, A. R., REBOUÇAS, S. M. D. P., & FONTENELE, R. E. S. (2020). A influência das crenças religiosas na intenção empreendedora: uma análise sob a perspectiva da Teoria do Comportamento Planejado. *Cadernos EBAPE.BR*, 18(1), 200–215. <https://doi.org/10.1590/1679-395175983>
- Suárez, E. (2019). Índice de Desarrollo Humano: una mirada desde Ecuador. *Revistapuce*. <https://doi.org/10.26807/revpuce.v0i108.214>
- UCV Live. (2023, January 13). *Agenda 2030: análisis de sus retos y desafíos. Sesión tarde [Archivo de Video]*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=3H-Zenh7How>
- Useche Aguirre, M. C., Pereira Burgos, M. J., & Barragán Ramírez, C. A. (2021). Retos y desafíos del emprendimiento ecuatoriano, trascendiendo a la pospandemia. *Retos*, 11(22), 271–286. <https://doi.org/10.17163/ret.n22.2021.05>

Anexos

Anexo 1.

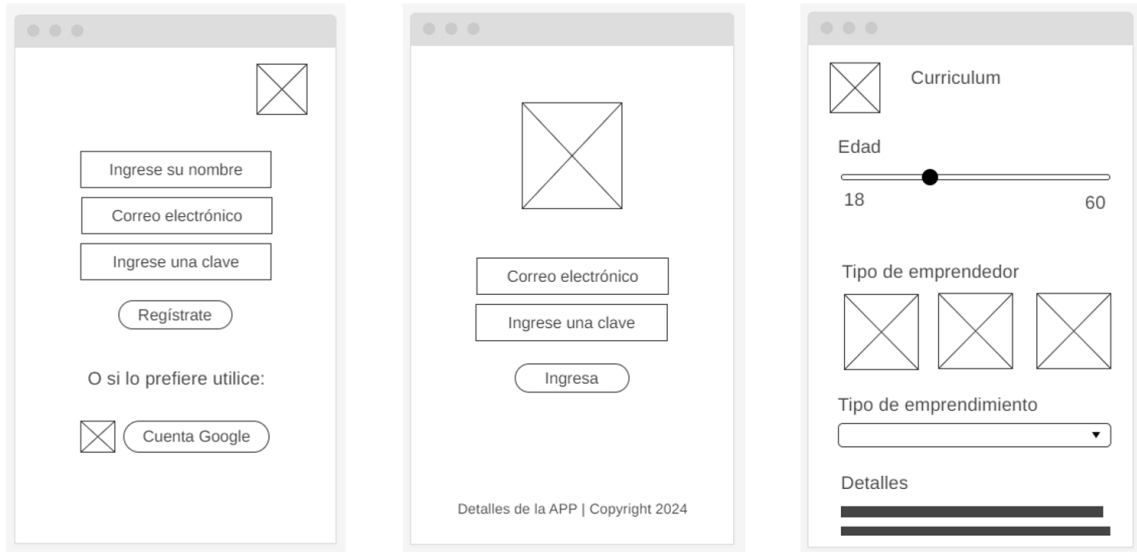
Instrumento de Sondeo para Mujeres Emprendedoras

Variable	Indicador	Pregunta
Demográfica	Edad	Marque el rango correspondiente a su edad, por favor.
	Género	Marque su sexo por favor.
	Etnia	¿Cuál es su etnia o identidad cultural?
	Estado Civil	¿Cuál es su estado civil?
	Hijos	¿Tiene hijos?
Educación	Nivel	¿Cuál es tu nivel de educación escolar alcanzado?
	Apoyo	¿Ha recibido capacitación de instituciones públicas para la gestión de su emprendimiento?
	Auto educación	¿Considera que es necesario una actualización constante de conocimientos para mantener el emprendimiento en marcha?
	Disposición	¿Está dispuesta a capacitarse constantemente para desarrollar habilidades para el emprendimiento?
Entorno	Criterio	¿Está pendiente de las necesidades del mercado para conocer nuevas formas de satisfacer a los clientes?
	Mentor	¿Sus padres han emprendido un negocio alguna vez?
	Social	¿Crees que tienes acceso a las mismas oportunidades para crear un emprendimiento que los hombres?
Capacidades	Motivación	¿Qué te motiva a emprender?
	Autonomía	¿Has emprendido un negocio, alguna vez?
	Gestión	¿Ha logrado equilibrar el tiempo que dedica a su familia y al emprendimiento?
	Conocimiento	¿Consideras que tienes los suficientes conocimientos para empezar un negocio?
	Operatividad	¿Consideras que tienes la capacidad de trabajo suficiente para iniciar un negocio?
	Autoevaluación	¿En qué nivel de tu emprendimiento te encuentras?

		¿En qué área se ubica o ubicará tu emprendimiento?
		¿A qué se dedica su emprendimiento?
		¿Tienes experiencia en las actividades relacionadas con el giro de negocio?
		¿Consideras que te costará mucho esfuerzo o trabajo?
	Diagnóstica	¿Cuánto tiempo ha pasado desde que inició su emprendimiento?
Personalidad	Percepción	¿Crees que tu emprendimiento representa un riesgo?
		¿Te preocupa el riesgo de comenzar un nuevo negocio?
		¿Qué tan factible consideras que pueda ser emprender?
		¿Qué tan seguro estás de que tendrás éxito?
		¿Crees que los que te rodean valoran el éxito de tu emprendimiento?
	Seguridad	¿Qué tan segura estás de ti misma?
Legal	Apoyo	¿Ha recibido apoyo del Gobierno Local (Municipio) para su emprendimiento?
	Acceso	¿Tiene acceso al apoyo de las Instituciones Públicas con mayor facilidad por ser un emprendimiento de mujeres?
Análisis	Interés	¿Qué tema te interesó más, en el taller?
		¿Cuál crees que sea el área a la que se debe dar más importancia, en el emprendimiento?
		¿Qué tema te gustaría que te enseñen en un próximo taller?
		¿Qué calificación le darías al taller en general?
		¿Te sirvió el contenido impartido?

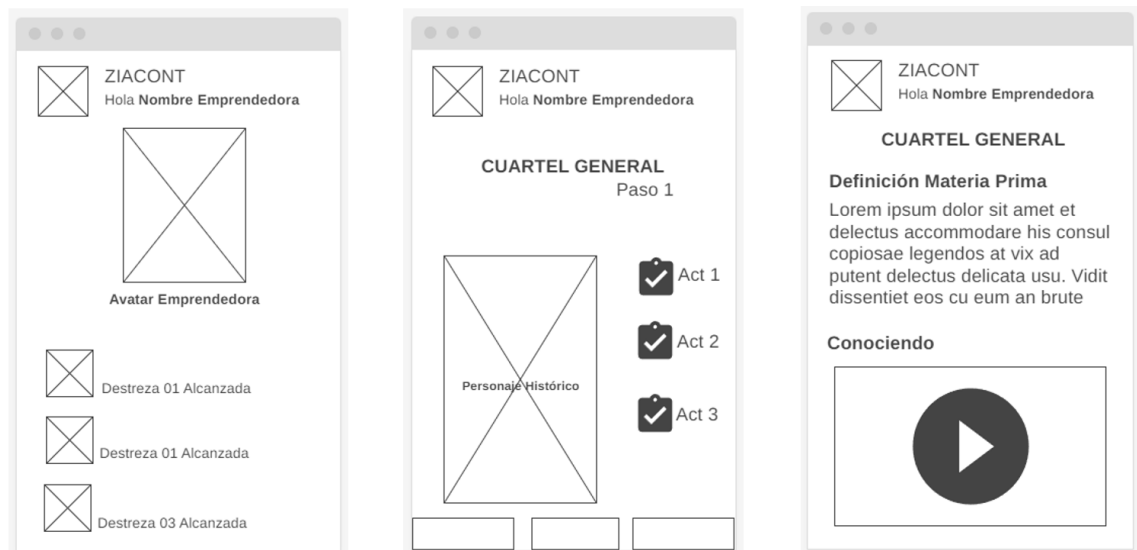
Anexo 2.

Wireframe de baja proceso de registro



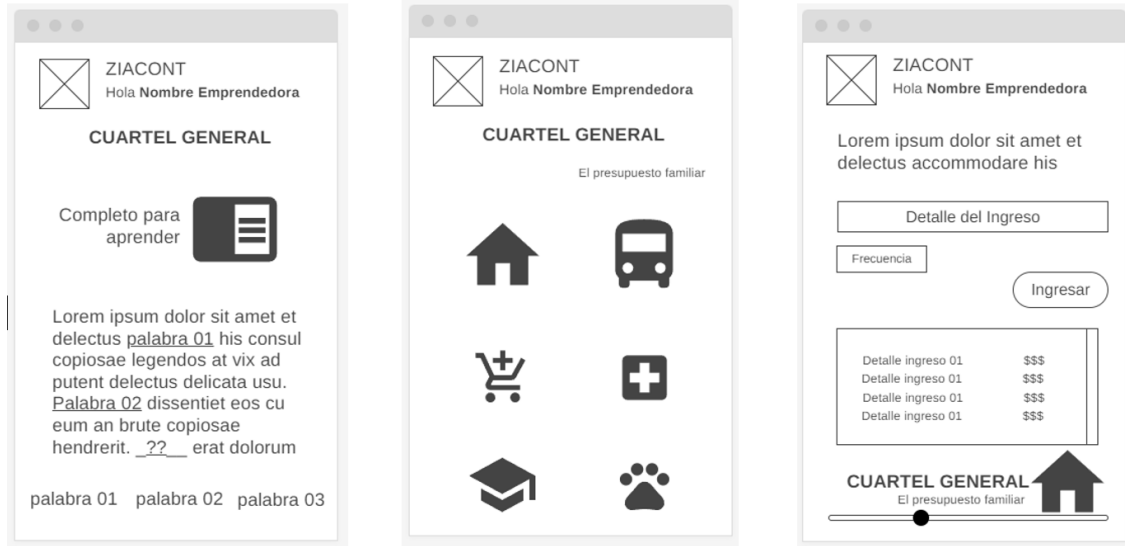
Anexo 3.

Interacción básica con contenidos



Anexo 4.

Interacción con categorías



Nota: Propuestas de elaboración propia. Izquierda: Actividad de autocompletar con acción de arrastrar y soltar. Centro: Presentación de categorías de gastos. Derecha: Visualización de ingresos tabulados y barra de progreso de actividades del bloque.