



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** EMPRENDIMIENTO INNOVADOR
- **Código del Programa de Formación:** 11220041 V1
- **Nombre del Proyecto:** N/A
- **Fase del Proyecto:** N/A
- **Actividad de Proyecto:** N/A
- **Competencia:** Coordinar proyectos de acuerdo con los planes y programas establecidos por la empresa.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** formular propuestas de innovación y mejoramiento de los procesos administrativos de acuerdo con las observaciones y problemas tecnológicos surgidos en los sistemas productivos agropecuarios, presentadas en informes periódicos de acuerdo con la política empresarial. participar en las actividades tecnológicas y operativas en la empresa agropecuaria de acuerdo con las líneas productivas propias de su perfil, utilizando técnicas y tecnologías vigentes, automatizadas y sistematizadas según la política
- **Duración de la Guía:** 40 horas.

2. PRESENTACIÓN

El ser humano, desde sus inicios se ha dedicado a mercadear productos y servicios para satisfacer las necesidades de las personas en todas sus dimensiones, no solo para detectar, producir y ofertar productos dirigidos al consumo o uso de bienes y servicios con beneficio personal o empresarial, sino también de aquellos destinados al bienestar general de la comunidad bien sea de tipo social, humanitarias y espirituales. En este sentido tanto empresas, entidades, asociaciones, clientes y público en general, tienen un interés sensible y consciente sobre el incremento de estrategias y acciones de causas sociales, ideas o conductas deseables. Es por ello que en la actualidad ha tenido que saber cómo realizar estrategias de tal manera que se incrementen las ventas, buscando siempre mejorar las condiciones de vida, estableciendo un nivel de vida más acorde con sus expectativas, es decir, la cultura humana se ha asociado al progreso, al entender el desarrollo y crecimiento de los productos y servicios, al bienestar y superación.

La noción de cambios y de modificaciones, han sido la motivación del ser humano para desarrollar sus capacidades creativas orientadas a encontrar nuevas opciones, nuevas soluciones, o en otros términos, a innovar, permitiéndoles dirigir los cambios hacia el logro de mejores situaciones o de mejores resultados.



Apreciados aprendices,

Este material tiene 3 propósitos fundamentales:

- 1) Hacer un diagnóstico de tu espíritu emprendedor y promover las acciones necesarias para elevar el nivel de tus atributos emprendedores.
- 2) Mostrarte casos empresariales reales de personas locales que con sus características emprendedoras crearon empresa y actualmente son exitosos.
- 3) Entregarles las herramientas y elementos de emprendimiento necesarios para que tú como aprendiz del programa Víctima del Desplazamiento obtenga las competencias necesarias para la estructuración de una idea de negocio y la creación de la unidad productiva. .

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial

Lectura para reflexionar

EL YO

Una mujer estaba agonizando. De pronto tuvo la sensación que era llevada al cielo y presentada ante el tribunal.

¿Quién eres?, dijo una voz.

-Soy la mujer del alcalde respondió ella, Te he preguntado quien eres, no con quien está casada.

-Soy la madre de 4 hijos, Te he preguntado quien eres, no cuántos hijos tienes.

-Soy una maestra de escuela, Te he preguntado quien eres, no cuál es tu profesión.

Y así sucesivamente respondiera lo que respondiera, no podría dar una respuesta satisfactoria a la pregunta ¿Quién eres?

-Soy una cristiana, Te he preguntado quien eres, no cuál es tu religión.

-Soy una persona que iba todos los días a la iglesia y ayudaba a los pobres y necesitados.

-Te he preguntado quien eres, no lo que hacías.

Evidentemente no consiguió pasar el examen, y fue devuelta a la tierra. Cuando se recupero de su enfermedad, tomo la determinación de averiguar quién era. Y todo fue diferente. Tu obligación es SER, no ser un personaje, un don nadie etc, porque ahí hay mucho de codicia y de ambición, ni saber mucho de esto o de aquello, porque eso condiciona mucho – simplemente SER.

Autor. Anthony de Melo. ^{GFPI-F-135 V01}



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No. 1 MIS CARACTERISTICAS EMPRENDEDORAS

El propósito de esta actividad es realizar un autodiagnóstico de tus características emprendedoras. Para esto es muy importante tu colaboración y sinceridad durante todo el proceso, se te entregara un cuestionario donde tu vas a seleccionar con cuales te identificas, enviándolas al instructor después de realizarlas.

Ver anexo # 1

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No. 2 CASO EMPRESARIAL

En esta Actividad se presenta 1 caso de empresa, haciendo un relato de sus valores e inicio de la empresa Caso EDELMES IBARRA (ver anexo 2)

Evidencia a Entregar: Presentar el análisis a los compañeros del grupo por medio de una DISCUSIÓN GUIADA en la que se haga énfasis en los valores que tuvo el empresario.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y teorización)

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No. 3 LA ACTITUD DE UN EMPRENDEDOR.

Con base en el cortometraje el “Circo de la mariposa” (enviado a su whatApp) elabore un escrito individual donde identifique sus debilidades, fortalezas de acuerdo a lo inspirado en el cortometraje. Con este escrito indique que aspectos debería mejorar para crear tu unidad productiva.

Evidencia a entregar: Anexar el ejercicio de forma física y de manera individual y enviarlo al instructor

.3.4 Actividades de transferencias del conocimiento

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No. 4 SEGMENTACION DEL MERCADO

Investigue que es la segmentación del mercado y porque es importante?

De acuerdo a lo investigado defina las características más sobresalientes de las personas que conformarian su segmento de mercado.

Participar en el grupo de whatsApp



Ambiente Requerido

-Trabajo en casa (Aprendizices en casa)

Herramientas digitales

Conexión a internet

Medios virtuales (celular, whatssApp,videos)

Block

Lapicero

Extrategia metodológica: Realización de taller y guía

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : Prueba de conocimientos, Cuestionario sobre los valores Evidencias de Desempeño: Relato caso de un emprendedor (trabajo en grupo) Evidencias de Producto: Entrega de la actividad “ Cortometraje Circo de la Mariposa”	Analiza la tendencia del entorno económico de acuerdo con el comportamiento del mercado y el perfil del consumidor para determinar la oferta y la demanda del mercado	Formulacion de preguntas Instrumento: Cuestionario Observación directa Lista de chequeo Observacion directa Lista chequeo



5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

CULTURA: Conjunto de valores, creencias, ideologías, hábitos, costumbres y normas, que comparten los individuos en la organización y que surgen de la interrelación social, los cuales generan patrones de comportamiento colectivos que establece una identidad entre sus miembros y los identifica de otra organización;

EMPRENDEDOR: Es una persona con capacidad de innovar; entendida esta como la capacidad de generar bienes y servicios de una forma creativa, metódica, ética, responsable y efectiva.

EMPRESARIO: Es aquella persona que de forma individual o colegiada, fija los objetivos y toman las decisiones estratégicas acerca de las metas, los medios, la administración y el control de las empresas y asumen responsabilidad tanto comercial como legal frente al exterior.

EMPRESARIALIDAD: Despliegue de la capacidad creativa de la persona sobre la realidad que le rodea. Es la capacidad que posee todo ser humano para percibir e interrelacionarse con su entorno, mediando para ello las competencias empresariales;

FORMACIÓN PARA EL EMPRENDIMIENTO. La formación para el emprendimiento busca el desarrollo de la

cultura del emprendimiento con acciones que buscan entre otros la formación en competencias básicas, competencias laborales, competencias ciudadanas y competencias empresariales dentro del sistema educativo formal y no formal y su articulación con el sector productivo;

PLANES DE NEGOCIOS. Es un documento escrito que define claramente los objetivos de un negocio y describe los métodos que van a emplearse para alcanzar los objetivos.

EMPRESA: Una empresa es una organización o institución dedicada a actividades o persecución de fines económicos o comerciales.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

www.mineducacion.gov.co

www.icesi.edu.co

guiemprendedor.com



7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	ADELMIS GENITH ARIZA BOLAÑO	Instructora de EMPRENDIMIENTO INNOVADOR	Centro Agroempresarial y Acuicola	03/15/2021

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					



Adelmis Ariza Bolaño
Instructora de Emprendimiento Innovador

HISTORIA DE NAUTICAL RECREATIONS



Guajiro, soñador desde niño, inspirado por el realismo mágico de su tierra natal; profesional en Contaduría, un apasionado por el mar y todo lo que de ese universo natural se puede explorar; debido a ello, es gerente de Nautical Recreations S.A.S. Comenta que fue criado bajo los buenos valores de Dolores Ibarra —su madre— y Anselma De Armas —abuela—. Lo caracteriza el respeto que guarda hacia las mujeres y el valor que les otorga en su vida, prueba de esto es su rol

como esposo y la gran alianza que ha tejido con su amada Liliana Valdés, quien es su firme socia de vida.

Al relatar su historia, Edelmes devela la perseverancia y fe con la que emprende sus proyectos; aunque ha tenido que afrontar dificultades, ha logrado consolidar su empresa. Considero importante hacer referencia a uno de los relatos preferidos, cuando se dialoga con él, sobre su desarrollo como emprendedor: “Yo me apasioné con este tema y durante 8 años intenté en 12 convocatorias; hasta que en el 2012, en la convocatoria 21 del Fondo Emprender —SENA—, fue viabilizado el plan de negocios del que hoy es Nautical Recreations S.A.S.”; ubicada en el sector de turismo náutico y aventura, subsector de recreaciones y deportes náuticos; presta servicios de alquiler de equipos náuticos, deportivos, de sol y playa —*kayaks*, gusano, flotadores inflables y carpas playeras—.

Estas historias denotan cómo, desde diferentes áreas, se puede demostrar el amor por nuestra tierra y aportarle lo mejor, proyectando la capacidad que tenemos los seres humanos de crear, perseverar, recomenzar y evolucionar. Hombres e historias que inspiran y demuestran que en La Guajira pasan cosas buenas.