GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	1/07/2022
Denominación del Programa de Formación	APLICACION DE METODOLOGIAS PARA EL DESARROLLO DEL COMPORTAMIENTO EMPRENDEDOR
Modalidad de Ejecución	Virtual
Código y versión del Programa	41311617 - 1
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**Nombres y Apellidos** **Juan David Santos Tamayo** **Regional y Centro de formación** **Valle - Centro agropecuario de Buga**
	Nombres y Apellidos **Regional y Centro de formación**

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
		240201533 - Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales	**240201533 01 INTERPRETAR ELEMENTOS DEL COMPORTAMIENTO EMPRENDEDOR DE ACUERDO CON REFERENTE SICOLÓGICO**	Identificar los elementos del comportamiento emprendedor en los diferentes contextos a partir de referentes teóricos del fondo emprender.	2	2,8	Simulación	Microsoft TEAMS	Computador o celular con acceso internet y a un navegador (Google Chrome, Firefox, Edge, Safari).	Equipo ejecutor	RELACIONA LOS ELEMENTOS DEL COMPORTAMIENTO EMPRENDEDOR EN LOS DIFERENTES CONTEXTOS A PARTIR DE REFERENTES TEÓRICOS Y MOTIVACIONES PERSONALES.	Captura de pantalla del desarrollo de la dinámica del laberinto	
		240201533 - Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales	**240201533 01 INTERPRETAR ELEMENTOS DEL COMPORTAMIENTO EMPRENDEDOR DE ACUERDO CON REFERENTE SICOLÓGICO**	Analizar las consecuencias de no trabajar en los elementos emprendedores para un individuo con la intención de emprender de acuerdo con su desarrollo personal	2	2,8	Análisis de problemas - Exposición	Microsoft TEAMS	Computador o celular con acceso internet y a un navegador (Google Chrome, Firefox, Edge, Safari).	Equipo ejecutor		Participación en la plataforma Mentí y en la clase de manera verbal	

		240201533 - Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales	**240201533 01 INTERPRETAR ELEMENTOS DEL COMPORTAMIENTO EMPRENDEDOR DE ACUERDO CON REFERENTE SICOLÓGICO**	Identificar los momentos a través del desarrollo de dinámicas aplicando la metodología del aprendizaje vivencial	1	1,4	Simulación	Microsoft TEAMS	Computador o celular con acceso a internet, plataforma Educaplay e instructivo comportamiento emprendedor.	Equipo ejecutor		Participación en la plataforma EDUCAPLAY	
		240201533 - Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales	**240201533 02 ADOPTAR LA METODOLOGÍA DEL CICLO DE APRENDIZAJE VIVENCIAL SEGÚN REFERENTES TEÓRICOS Y LOS PROCESOS DE FORMACIÓN PARA EL COMPORTAMIENTO EMPRENDEDOR**	Entender la importancia de la correcta implementación de ciclo de aprendizaje vivencial según los lineamientos del aprendizaje significativo	1	1,4	Exposición	Microsoft TEAMS	Computador o celular con acceso a internet.	Equipo ejecutor	PROPONE DIDÁCTICA APLICADA A LA FORMACIÓN DE EMPRENDIMIENTO TENIENDO EN CUENTA LA METODOLOGÍA DE CICLO DE APRENDIZAJE VIVENCIAL.	Listado de asistencia	
		240201533 - Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales	**240201533 02 ADOPTAR LA METODOLOGÍA DEL CICLO DE APRENDIZAJE VIVENCIAL SEGÚN REFERENTES TEÓRICOS Y LOS PROCESOS DE FORMACIÓN PARA EL COMPORTAMIENTO EMPRENDEDOR**	Ajustar una dinámica de la cartilla del comportamiento emprender aplicando la metodología de aprendizaje vivencial.	6	8,5	Estudio de caso	Microsoft TEAMS	Computador o celular con acceso a internet, programa de procesamiento de texto (Word, Documentos de Google, otros).	Equipo ejecutor		Formato de la dinámica diligenciado y Comic de la estrategia presentada	
		240201533 - Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales	**240201533 03 INTEGRAR LA METODOLOGÍA DEL PENSAMIENTO DE DISEÑO EN LOS PROCESOS FORMATIVOS DEL EMPRENDIMIENTO TENIENDO EN CUENTA EL PROCESO DE IDEACIÓN Y EL CONTEXTO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL.**	Aplicar el modelo de ideas de diseño (Design thinking) de acuerdo con la necesidad identificada en el cliente potencial.	4	5,7	Estudio de caso - Exposición	Microsoft TEAMS	Computador o celular con acceso a internet, Microsoft Excel, PowerPoint o hojas y presentaciones de Google, acceso a plataformas de diseño de	Equipo ejecutor	MODELA LA SOLUCIÓN AL RETO A PARTIR DE LA HERRAMIENTA LIENZO DE MODELO DE NEGOCIO Y EL CONTEXTO DE LA FORMACIÓN DEL COMPORTAMIENTO EMPRENDEDOR.	Prototipo de acuerdo con la idea de diseño	
		240201533 - Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales	**240201533 03 INTEGRAR LA METODOLOGÍA DEL PENSAMIENTO DE DISEÑO EN LOS PROCESOS FORMATIVOS DEL EMPRENDIMIENTO TENIENDO EN CUENTA EL PROCESO DE IDEACIÓN Y EL CONTEXTO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL.**	Clasificar los elementos que componen el modelo de negocios LEAN CANVAS de acuerdo con cada uno de sus bloques.	1	1,4	Análisis de problemas	Microsoft TEAMS	Computador o celular con acceso a internet, Microsoft Excel o hojas de Google.	Equipo ejecutor		Documento del lienzo CANVAS con las imágenes en los segmentos del modelo en Google Sheet	
		240201533 - Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales	**240201533 03 INTEGRAR LA METODOLOGÍA DEL PENSAMIENTO DE DISEÑO EN LOS PROCESOS FORMATIVOS DEL EMPRENDIMIENTO TENIENDO EN CUENTA EL PROCESO DE IDEACIÓN Y EL CONTEXTO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL.**	Generar un lienzo CANVAS de acuerdo con los resultados de las ideas de diseño generadas.	3	4,3	Estudio de caso	Microsoft TEAMS	Computador o celular con acceso a internet, Microsoft Excel, PowerPoint o hojas y presentaciones de Google, acceso a plataformas de diseño de publicidad, videos, comics o dibujos.	Equipo ejecutor		Imagen o PDF del lienzo CANVAS desarrollado	
					20	28							