PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:**
- **Código del Programa de Formación:** **FICHA:**
- **Nombre del Proyecto (si es Titulada)** .
- **Fase del Proyecto (si es Titulada)** **EVALUACIÓN**
  - ✓ **Actividad de Proyecto (si es Titulada)** . Caracterizar la idea de negocio teniendo en cuenta las oportunidades y necesidades del sector productivo y social
-
- **Competencia**
  - ✓ 240201529 - Gestionar procesos propios de la **CULTURA EMPRENDEDORA** y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** (##) RAP Territorium
  - ✓ RA1 - Integrar elementos de la cultura emprendedora teniendo en cuenta el perfil personal y el contexto de desarrollo social
  - ✓ RA2. Caracterizar la idea de negocio teniendo en cuenta las oportunidades y necesidades del sector productivo y social
  - ✓ RA3. Estructurar el plan de negocio de acuerdo con las características empresariales y tendencias de mercado
  - ✓ RA4. Valorar la propuesta de negocio conforme con su estructura y necesidades del sector productivo y social
- **Duración de la Guía**: 48 Horas (36 horas de Trabajo Directo / 12 horas de Trabajo Independiente)

2. PRESENTACIÓN

Apreciado Aprendiz, un emprendimiento es un negocio que surge a partir de una persona o grupo de personas que tienen un espíritu inquieto, que buscan poner en juego su creatividad y ven la oportunidad de ofrecer una solución diferente a una necesidad existente, asumiendo diferentes riesgos. Por otro lado, los emprendimientos no están limitados únicamente al ámbito lucrativo o de negocio. Pueden ser de tipo **social, cultural, empresarial o comercial** y cada uno de ellos enfocado a resolver problemas, necesidades u oportunidades que existan en el sector. Hoy en día ha surgido el emprendimiento **tecnológico**, y que se dedican a la creación de soluciones tecnológicas y de software.

Con esta guía, los invitamos a reconocer y comprender aspectos relacionados con la "**Cultura Emprendedora**", lo cual le permitirá apropiarse de habilidades y destrezas en la creación de ideas de negocio y participar de un ambiente propicio en el desarrollo de proyectos, además de la integración del trabajo colaborativo para el aprendizaje conjunto en los entornos laborales, sociales y culturales. **Bienvenido a esta aventura de conocimiento.**

Figura 1 – Cultura Emprendedora



Fuente: Tomado de URL https://acortar.link/HswyRh

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1. REFLEXIÓN INICIAL

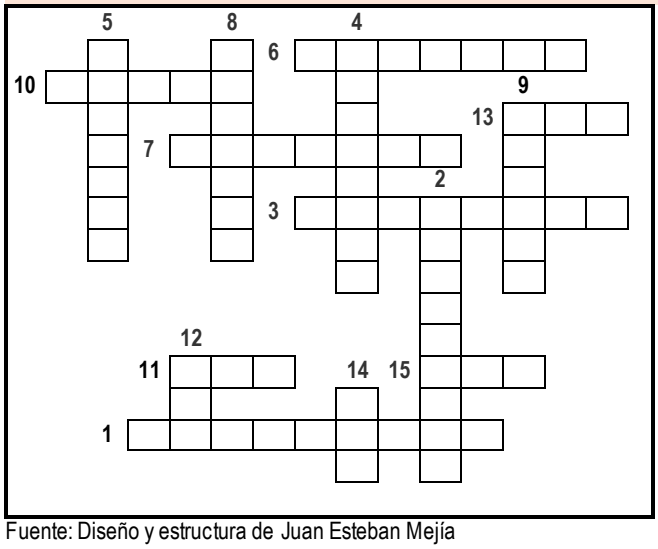
- **Observe** el video "**CULTURA EMPRENDEDORA**" relacionado con La competencia de emprendimiento del programa de formación, a través del enlace URL https://www.youtube.com/watch?v=V6D1CTaHxMM.
- **Conteste** las siguientes preguntas y exprese su reflexión sobre los conceptos de una cultura emprendedora en los diferentes sectores (Sociales, Culturales, Comerciales y Tecnológicos)
  - ✓ ¿Qué ideas de negocio ha tenido en su vida y de que tipo?
  - ✓ ¿Ha materializado su idea o la ha convertido en su plan de negocio?
  - ✓ ¿Cree posible que el SENA sea un factor importante en la consecución de recursos para la creación de ideas de negocio y por qué?
- **Socialice** y participe en un debate en plenaria con la asistencia de toda la ficha donde exprese su reflexión y respuestas a las preguntas anteriores además concluya respondiendo ¿Qué relación existe entre el video y el programa de formación y como se puede contribuir en el mejoramiento de los procesos relacionados con el programa de formación?

Ambiente: Ambiente de Aprendizaje Polivalente y/o Ambiente Virtual
Recursos y Materiales: PC, Video Beam o TV.
Tiempo: 1 Hora.

3.2. ACTIVIDADES DE CONTEXTUALIZACIÓN E IDENTIFICACIÓN DE SABERES PREVIOS

- **Observe** el video **"Historias de Éxito en la Creación de Empresas",** que encuentra ubicado en el enlace URL https://www.youtube.com/watch?v=4GVJ8uVkgbU, y reflexione sobre su utilidad para la vida personal.
- **Observe** el video **"Como crear empresas en Colombia de forma legal",** que encuentra ubicado en el enlace URL https://www.youtube.com/watch?v=965RNe08rGk, identifique cada concepto para crear empresa.
- **Seleccione** un glosario de términos relacionados con los videos aportados por el instructor para el desarrollo de la actividad de saberes previos.
- **Resolver** el crucigrama "**Cultura Emprendedora**", para el reconocimiento de saberes previos, a través del enlace: https://es.educaplay.com/juego/9482342-identificando_el_pc.html, (Utiliza un PC o celular para diligenciarlo)

CRUCIGRAMA – IDEAS DE NEGOCIO Y CULTURA EMPRENDEDORA.



#	PREGUNTA / FRASE
1	Nombre de pequeño negocio
2	Modelo de presentación de proyecto
3	Registro Unico Tributario
4	Entidad para gestionar estatutos
5	Personas que se unen con un mismo fin
6	Dirección de impuestos y aduanas nacionales
7	Idea de negocio
8	Ponerse en los zapatos del cliente
9	Visualizar un proyecto
10	Poner en marcha el proyecto
11	Reunión para organizar un proyecto
12	Hacer las cosas dentro del tiempo establecido
13	Hacer las cosas sin tener en cuenta el tiempo establecido
14	Mejorar un producto o servicio
15	Analizar el mercado

Fuente: Diseño y estructura de Juan Esteban Mejía

- **Socialice** y participe en un debate en plenaria con la asistencia de todo el grupo donde exprese su importancia y como asocia o identifica cada pregunta a su respuesta
- **Responda** ¿Qué idea de negocio tiene para iniciar con la formulación del proyecto y la materialización de sus metas o propósitos vigentes?

Ambiente: Ambiente de Aprendizaje Polivalente y/o Ambiente Virtual.
Recursos y Materiales: PC, Video Beam o TV.

Tiempo: 2 Horas.

3.3 ACTIVIDADES DE APROPIACIÓN Y TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO

3.3.1 – Actividad de Aprendizaje 01: Identificar las carteristas de una Cultura Emprendedora y una Plan de Negocio, como respuesta a una necesidad u oportunidad del sector en los contextos productivos y sociales.

- **Observe** el video "**Lo que debes saber sobre la ley de Emprendimiento en Colombia – Ley 2069 de 2020**" que encuentra ubicado en el enlace URL https://www.youtube.com/watch?v=BnnXFgyCHmI, y responda ¿Será importante reconocer cada concepto de una cultura emprenderá y sus leyes? Comparta la reflexión con los compañeros del grupo
- **Observe** la presentación "**Cultura Emprendedora.pptx**" la cual le permitirá reconocer los conceptos de: Emprendimiento, Ideación, Problema y alternativas de creativas de solución, elementos de una cultura emprendedora entre otros. Tome apuntes de los conceptos más relevante para su conocimiento y socialización en grupo.
- **Elabore** un mapa mental en la herramienta online https://www.canva.com/es_co/graficos/mapa-conceptual/, donde integre cada concepto relacionado con la Cultura Emprendedora. **Ev01.**

  > Un **mapa mental** es una representación espontánea de pensamientos que se ramifica desde un concepto central. La organización visual del diagrama fomenta la tormenta de ideas, la toma de notas efectiva, una retención mayor y una presentación impactante.
  >
  > Fuente: https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-un-mapa-mental.

- **Observe** el video "**Como hacer un Plan de Negocio paso a paso para emprendedores**" que encuentra ubicado en el enlace URL https://www.youtube.com/watch?v=9n_pwSPEvGw, y responda ¿Será importante el software de las computadoras y que función cumple? Comparta la reflexión con los compañeros del grupo
- **Observe** la presentación "**Plan de Negocios.pptx**" la cual le permitirá reconocer los conceptos de: Ideas, Empresa, Mercados, oportunidades de negocio, problemas y soluciones, características de un emprendedor, análisis del mercado, técnicas de mercado entre otros. Tome apuntes de los conceptos más relevante para su conocimiento y socialización en grupo
- **Elabore** un mapa Conceptual donde integre cada elemento que debe tener un Plan de Negocio e integre o relaciones (si es necesario) la cultura emprenderá en las personas. **Ev02.**

  > El **mapa conceptual** es un diagrama que ayuda a entender un tema en específico al visualizar las relaciones entre las ideas y conceptos. Las ideas son representadas en nodos estructurados jerárquicamente y se conectan con palabras de enlace sobre las líneas para explicar las relaciones.
  >
  > Fuente https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-un-mapa-conceptual.

- **Socialice** el mapa mental y el mapa conceptual con aquellos conceptos que hacen parte la cultura emprenderá y los planes de negocio.
- **Envié** cada una de las evidencias en el LMS – Plataforma Territorium (Mapa Mental y Mapa Conceptual) cada evidencia debe tener su nombre así ("Mapa Mental XXXX – Nombre del Aprendiz"). Recuerde las fechas limites de entrega ya que si no se entrega en los tiempos estipulados no se recibe la evidencia o queda como entrega tardía y la nota baja notablemente.

Estimado aprendiz recuerde presentar y subir las evidencias al LMS:
Ev01 – Mapa Mental "Cultura Emprendedora"
Ev02 – Mapa Conceptual "Plan de Negocios)"

Ambiente: Ambiente de Aprendizaje Polivalente y/o Ambiente Virtual.
Recursos y Materiales: PC, Video Beam o TV.
Tiempo: 17 Horas.

3.3.2. Actividad de aprendizaje 02: Formular el plan de negocio mediante un proyecto productivo que dé respuesta a una necesidad u oportunidad del sector.

- **Observe** el video "**Formulación de Proyectos - SENA**" que encuentra ubicado en el enlace URL https://www.youtube.com/watch?v=_QEPSlfr0E0, y responda ¿Será importante reconocer cada concepto para la formulación de un proyecto de una unidad productiva? Comparta la reflexión con los compañeros del grupo
- **Observe** la presentación "**Formulación de Proyectos.pptx**" la cual le permitirá reconocer los conceptos de: Estructura operacional, Estructura organizacional, Planeación estratégica, Finanzas, Pasos para la elaboración de un proyecto "Nombre del Proyecto, Planteamiento del Problema o Necesidad, Justificación Objetivos, Alcance (Beneficiarios, Impacto Social, Económico, Ambiental y tecnológico, Restricciones y alternativas de solución, Productos esperados), Cronograma de Actividades, Recursos Estimados (Humanos, Materiales y Equipos entre otros), Rubro Presupuestal y Participantes del Proyecto. Tome apuntes de los conceptos más relevante para su conocimiento y socialización en grupo.
- **Elabore** un Proyecto (Formulación de Proyectos Tipo Trabajo Escrito) en Microsoft Word con normas APA, donde integre cada concepto relacionado con la explicación del instructor en el ambiente de formación. **Ev03.**

  Un **Trabajo Escrito** es una pequeña investigación sobre un tema específico y su objetivo es comunicar ideas, resultados de una manera clara, concisa y fidedigna.

  Fuente: **https://es.slideshare.net/elizabetpacheco/pasos-para-hacer-trabajos-escritos**

- **Elabore** una **Presentación en PowerPoint** sobre la unidad productiva seleccionada, tome como base la "**Formulación de Proyectos**", y capture los puntos más relevantes o importantes que se debe tener en cuenta en los proyectos productivos. **Ev04.**

  Una **Presentación con Diapositivas**, es un programa para hacer presentaciones con texto esquematizado, animaciones de texto e imágenes y aplicable a distintos diseños de fuente, plantilla, formatos, transiciones, animación, grabaciones y multimedia entre otros.

  Fuente: **https://es.slideshare.net/maecabral/presentador-de-diapositivas-44408066/**

- **Exponga** la presentación realizada sobre la formulación de proyectos (Unidad Productiva), utilizando herramientas didácticas como TV, Video Beam o algún otro medio tecnológico. **Ev05.**
- **Envié** cada una de las evidencias en el LMS – Plataforma Territorium (Trabajo Escrito "Formulación del Proyecto", La Presentación en Microsoft PowerPoint y la evidencia socializando la presentación "Registro Fotográfico con la nota asignada por el instructor") cada evidencia debe tener su nombre así ("**Trabajo Escrito XXXX – Juan Esteban Mejía**") y relacioné la importancia de la temática en el campo laboral y personal.
- **Participe** en el Foro Temático "**Habilidades en la Formulación de Proyectos o Planes de Negocio**" de la plataforma LMS, y responda:
  ¿Qué beneficios trae aprender a formular proyectos o planes de negocio? ¿Y por qué?
  ¿Qué ventajas y desventajas podrá tener una persona que formule proyectos para consecución de recursos monetarios con prospectiva social?
  ¿Será el SENA una entidad importante para la presentación de proyectos o propuesta de negocio con proyección social? **Ev06**.
- **Resuelva** la prueba de conocimiento "**Formulación de Proyectos**", asignada por el instructor donde se evidencie el dominio cognitivo sobre la cultura emprendedora y los planes de negocio. (LMS Territorium). **Ev07**.

Estimado aprendiz recuerde presentar y subir las evidencias al LMS:
Ev03 - Trabajo Escrito con Normas APA – Formulación de Proyectos
Ev04 - Presentación en PowerPoint – Formulación de Proyectos
Ev05 - Registro Fotográfico o Video con la evidencia socializando la presentación y adjunte la nota obtenida.
Ev06 - Foro Temático "Habilidades en la Formulación de Proyectos o Planes de Negocio".
Ev07 - Prueba de Conocimientos "Formulación de Proyectos".

Ambiente: Ambiente de Aprendizaje Polivalente y/o Ambiente Virtual
Recursos y Materiales: PC, Video Beam o TV.
Tiempo: 28 Horas.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación

Evidencias de Conocimiento: **Ev6**. Foro LMS - Emprendimiento **Ev7**. Prueba de Conocimiento	• Aplica acciones de emprendimiento de acuerdo con los elementos de desarrollo social y personal • Plantea ideas de negocio a partir de oportunidades y necesidades del mercado conforme con el análisis sectorial • Estructura un perfil de emprendedor teniendo en cuenta las habilidades y principios de la gestión empresarial • Integra elementos básicos de investigación de acuerdo con las necesidades descriptivas del plan de negocio	**Técnica**: Foro en el LMS **Instrumento**: Rubrica Foros/Exposición **Técnica**: Formulación de peguntas **Instrumento**: Prueba de conocimiento
Evidencias de Desempeño **Ev03**. Formulación del Proyecto **Ev04**. Presentación PowerPoint **Ev05**. Exposición Presentación	• Determina grupos focales de mercado de acuerdo con la idea de negocio • Construye propuestas empresariales y de negocio teniendo en cuenta las necesidades y segmentación del mercado • Determina el impacto del plan de negocio conforme con las atribuciones y dinámicas del sector productivo • Argumenta la idea de negocio conforme con la propuesta y necesidades del sector productivo	**Técnica**: Observación Directa **Instrumento**: Lista de Verificación – **Ev03** **Instrumento**: Lista de Verificación – **Ev04** **Instrumento**: Lista de Verificación – **Ev05**
Evidencias de Producto: **Ev01**. Mapa Mental **Ev02**. Mapa Conceptual	• Aplica acciones de emprendimiento de acuerdo con los elementos de desarrollo social y personal • Plantea ideas de negocio a partir de oportunidades y necesidades del mercado conforme con el análisis sectorial	**Técnica**: Observación Directa **Instrumento**: Lista de Chequeo – **Ev01** **Instrumento**: Lista de Chequeo – **Ev02**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

• Capital: En sentido contable, se concreta en los bienes y derechos (elementos patrimoniales del activo) menos las deudas y obligaciones (pasivo), de todo lo cual es titular el capitalista

- **Expansión:** Identificación de nuevas oportunidades en el mercado, genera flujos de caja que es posible escalarlos, nueva generación en equipos directivos, repotenciación de compañías.
- **Gestión:** Acción de llevar a cabo un proceso complejo, que involucra factores como la creatividad, la innovación y que asume un enfoque proactivo.

• Controlar: Es el proceso que usan los administradores para asegurarse de que las actividades realizadas se corresponden con los planes, el control también puede utilizarse para evaluar la eficacia del resto de las funciones administrativas: la planeación, la organización y la dirección.

• Design Thinking: Es una metodología que usa la sensibilidad y métodos para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es factible, viable y se puede convertir en valor para los clientes.

• Ejecutar: ejecutar es la acción de llevar a cabo las actividades que resultaron de la planeación organización y, para ello es necesario que se tome medidas para incentivar a los miembros encargados de ejecutar las actividades, entre ellas tenemos: incentivar, instruir, ayudar a los miembros del equipo, entre otros.

• Empatizar: Es la capacidad de observar y conocer a las personas y los usuarios, sus necesidades y sus problemas. Qué le duele a los clientes potenciales.

• Emprendedor: Según la Ley 1014 de 2006, 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.

• Emprendimiento: Según la Ley 1014 de 2006, una manera de pensar y actuar orientada hacia la creación de riqueza. Es una forma de pensar, razonar y actuar centrada en las oportunidades, planteada con visión global y llevada a cabo mediante un liderazgo equilibrado y la gestión de un riesgo calculado. Su resultado es la creación de valor que beneficia a la empresa, la economía y la sociedad.

• **Evaluar:** Es un proceso por el cual se determina el establecimiento de cambios generados por un proyecto a partir de la comparación entre el estado actual y el estado previsto en su planificación y se considera como una actividad orientada a mejorar la eficacia de los proyectos

• **Formalización:** En el lenguaje económico se conoce como formalización (laboral o empresarial) la transición de un trabajador o de una empresa de la economía informal a la formal. Las políticas que pretenden conseguir o acelerar esta transición se denominan "políticas de formalización

• **Idear:** En esta etapa se crean los conceptos y los recursos para hacer prototipos y crear soluciones innovadoras. Todas las ideas son válidas y se combina todo desde el pensamiento inconsciente y consciente, pensamientos racionales y la imaginación.

• **Innovación:** La innovación es un concepto muy ligado al ámbito empresarial. Innovar es mejorar lo que existe, aportando nuevas opciones que suplan las necesidades de los consumidores, o incluso crear nuevos productos con el fin de que tengan éxito en el mercado.

• **Jobs To Be Done:** Metodología para entender mejor el comportamiento de los consumidores a partir de un cambio de perspectiva con la intención de que las acciones de marketing se vuelvan más eficientes y que la innovación sea más previsible y rentable.

• **Lean Canvas:** Herramienta estratégica empresarial, que permite analizar de manera visual el modelo de negocio para aumentar sus probabilidades de éxito. El lienzo comprender 9 bloques.

• **Organizar:** Una organización es un sistema diseñado para alcanzar ciertas metas y objetivos. En otras palabras, una organización es un grupo social formado por personas, tareas y administración, que interactúan en el marco de una estructura sistemática para cumplir con sus objetivos.

• **Planear:** La planeación o planeamiento es un accionar que está vinculado a planear. Este verbo, por su parte, consiste en elaborar un plan. A través de la planeación, una persona u organización se fija alguna meta y estipula qué pasos debería seguir para llegar hasta ella.

• **Plan de negocios**: (también conocido como proyecto de negocio o plan de empresa) es un documento en donde se describe y explica un negocio que se va a realizar, así como diferentes aspectos relacionados con este, tales como sus objetivos, las estrategias que se va a utilizar para alcanzar dichos objetivos, el proceso productivo, la inversión requerida y la rentabilidad esperada.

• **Planeación Estratégica:**

• **Productividad:** es la relación entre la cantidad de productos obtenida por un sistema productivo y los recursos utilizados para obtener dicha producción. También puede definirse como la relación entre los resultados y el tiempo utilizado para obtenerlos: cuanto menor sea el tiempo que lleve obtener el resultado deseado, más productivo es el sistema. En realidad la productividad debe ser definida como el indicador de eficiencia que relaciona la cantidad de recursos utilizados con la cantidad de producción obtenida

• **Producto Mínimo Viable.** Anticipar, al comienzo del proyecto, el surgimiento de situaciones inesperadas más allá del control del gerente de proyectos. Estas situaciones socaban gravemente el éxito de un proyecto.

• **Prototipar:** Es la Generación de elementos informativos como dibujos, artefactos y objetos con la intención de proyectar y mostrar lo que nos acerquen a la solución final.

• **Proyecto:** (del latín proiectus) es una planificación que consiste en un conjunto de objetivos que se encuentran interrelacionados y coordinados. 1 De conformidad con el Project Management Instituto (PMI), "un proyecto es un esfuerzo temporal que se lleva a cabo para crear un producto, servicio o resultado único".

• **Toma de Decisiones:** El bienestar de una organización depende de la inteligencia con que los gerentes tomen las decisiones. ... La primera etapa del proceso de decisión comprende el

reconocimiento de que existe una situación que

• **Tarjeta Persona:** Técnica que, permite tener una descripción de personas, modelar usuarios, obteniendo información sobre las características de un grupo de personas, contemplando aspectos relacionados con: metas, frustraciones, competencias, habilidades, experiencia con la tecnología o contexto.

• **Tendencia:** El concepto de tendencia, en un sentido general, es un patrón de comportamiento de los elementos de un entorno particular durante un período. Pero es preciso tener una definición más precisa para poder trabajar. Es importante entender que los mercados no se mueven en línea recta en ninguna dirección. Los movimientos en los precios se caracterizan por un movimiento zigzagueante. Estos toques tienen el aspecto de olas sucesivas con sus respectivas crestas y valles. La dirección de estas crestas y valles es lo que constituye la tendencia del mercado, ya sea que estos picos y valles vayan al alza, a la baja o tengan un movimiento lateral.

• **Validación Temprana de Mercados:**

- **Eficiencia:** es la capacidad de disponer de alguien o algo para conseguir el cumplimiento adecuado de una función.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Acosta Romero, G., Rodríguez Pérez, M., & y otros. (2016). Cartilla de Emprendimiento. Bogotá D.C.: Centro de Servicios Financieros.

Gómez Núñez, L., López Gómez, S., Hernández Vargas, N., Galvis Maldonado, M., & y otros... (2019). GEM Colombia: estudio de la actividad empresarial en 2017. Barranquilla: Uninorte.

Hernández, M. (16 de febrero de 2018). Jobs to be Done - Innovación fortalecimiento empresarial. Obtenido de CCB: http://hdl.handle.net/11520/22608

Niubó, T. (30 de junio de 2017). Design Thinking nos ayuda a crear Candidate Personas. Obtenido de https://teresaniubo.com/design-thinking-nos-ayuda-a-crear-candidate-personas/

Pachón, M. (2017). Representación didáctica de reflexión. Bogotá D.C. Obtenido de avachara.com/avatar_es

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Juan Esteban Mejía	Instructor Emprendimiento	SENA / CTMAE	08 de Mayo de 2023
	Víctor Hernan Arismendy A.	Asesor Pedagógico	SENA / CTMAE	08 de Mayo de 2023

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					