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

4/9/2024		
Denominación del Programa de Formación. Comportamiento Emprendedor		
Modalidad de Ejecución. Presencial		
Código y versión del Programa. 13410017		
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. Mariela Valencia Agudelo	**Nombres y Apellidos**	**Regional y Centro de formación**
	MARIELA VALENCIA AGUDELO	**VALLE DEL CAUCA**

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			
			Establecer características y competencias emprendedoras personales de acuerdo con sus potencialidades, objetivos y el entorno.	Conocer las Características Emprendedoras Personales según el desarrollo de las dimensiones de la responsabilidad emprendedora Identificar motivaciones y Competencias Emprendedoras a partir de objetivos personales Asociar elementos del entorno a partir de las dimensiones de la responsabilidad emprendedora	14 horas	4 horas	Videoforo a través del cual el aprendiz reflexiona acerca del emprendimiento. Sondeo de saberes, mediante el cual el aprendiz indaga sobre sus conocimientos previos acerca de los conceptos 'emprendimiento' y 'Comportamiento emprendedor'. Método por proyectos, a	Ambientes polivalentes, plataforma Teams o WhatsApp.	35 sillas 4 o más mesas de trabajo 1 Tablero o rotafolio 10 cajas de marcadores de punta gruesa en 4 colores 3 marcadores para tablero borrable 40 pliegos de papel Kraft 600 tarjetas de cartulina (fichas	1	Valora sus características emprendedoras personales acorde con herramienta de diagnóstico personal. Formula su visión personal de acuerdo con su motivación y propósito de vida. Aplica el Triángulo de la responsabilidad de acuerdo con factores internos y externos.	**Conocimiento:** mediante la heteroevaluación, la coevaluación y la autoevaluación, el aprendiz reflexiona sobre los elementos del comportamiento emprendedor (características, motivaciones, competencias y dimensiones de la responsabilidad emprendedora).	

			Apropiar el proceso de toma de decisiones personales en su cotidianidad, según el comportamiento emprendedor.	Asociar el paso a paso del proceso de Toma de Decisiones según problema.	7 horas	2 horas	Mesa redonda en la que el aprendiz discutirá sobre el emprendedor y sus características a partir de una lectura base. Discusión en la que el aprendiz reflexionará acerca de la importancia de la toma	Ambientes polivalentes, plataforma Teams o WhatsApp.	35 sillas 3 o más mesas de trabajo 1 Tablero o rotafolio 10 pliegos de papel kraft 1 resma de papel Bond (para impresiones)	1	Identifica el proceso de toma de decisiones de acuerdo con problemas de la cotidianidad. Aplica el proceso de toma de decisiones según identificación de riesgos y alternativas de solución.	**Desempeño:** a través de las técnicas didácticas activas, el aprendiz identifica y aplica el proceso de toma de decisiones. **Producto:** a través de la	
			Emplear capacidad creativa e innovadora según estrategia emprendedora	Experimentar la capacidad creativa e innovadora en la solución de retos y aprovechamiento de oportunidades. Ejecutar los elementos de una estrategia emprendedora en un proyecto.	11 horas	2 horas	Simulación a través de la cual el aprendiz reconoce y aplica su capacidad creativa e innovadora. Taller Design Thinking en el que el aprendiz, a través del método, genera soluciones creativas e innovadoras a retos cotidianos. Simulación de puesta de	Ambientes polivalentes, plataforma Teams o WhatsApp.	35 sillas 4 o más mesas de trabajo 1 Tablero o rotafolio 10 cajas de marcadores de punta gruesa en 4 colores 3 marcadores para tablero borrable 40 pliegos de papel kraft	1	Apropia el concepto de creatividad e innovación según solución de desafíos. Practica capacidad creativa y de innovación de acuerdo a la actividad desarrollada. Sustenta el plan de acción teniendo en cuenta los elementos de una estrategia emprendedora.	**Desempeño:** a través del proceso de elaboración del prototipo y el molino de viento, el aprendiz practica su capacidad creativa e innovadora para la solución de desafíos. **Conocimiento:** a través	
			Relacionar la importancia de la negociación con el emprendimiento según las necesidades y elementos de la negociación.	Relacionar dimensiones de la responsabilidad emprendedora en la ejecución de técnicas de negociación	6 horas	2 horas	Juego de roles a través del cual el aprendiz reconoce y aplica las características emprendedoras personales necesarias para adelantar procesos de negociación.	Ambientes polivalentes, plataforma Teams o WhatsApp.	35 sillas 3 o más mesas de trabajo 1 Tablero o rotafolio 10 cajas de marcadores de punta gruesa en 4	1	Asocia aspectos importantes de las técnicas de negociación según los ámbitos personales, sociales y profesionales. Reconoce los intereses propios y del otro de acuerdo con la aplicación del	**Desempeño:** a través de la realización del proceso de negociación, el aprendiz asocia aspectos importantes de las técnicas de	

Fecha de Elaboración
Denominación del
Código y versión del
Nombre del Proyecto (
Código del Proyecto (
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica
Regional y Centro de formación

ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	FASE DE PROYECTO (solo titulada)	COMPETENCIA
actividad del proyecto objeto de planeación pedagógica	fase del proyecto a la cual pertenece la actividad de proyecto	competencia a desarrollar durante esa actividad y fase de proyecto

fecha en que se elabora la planeación pedagógica

denominación del programa como aparece en el diseño curricular publicado en e

código y versión del programa como aparece en el diseño curricular publicado en

Denominación del Proyecto como aparece en aplicativo SOFIA plus- con estado en publicado

código del Proyecto como aparece en aplicativo SOFIA plus- con estado en publicado

Nombre Completo del instructor o instructores que realizaron la planeació pedagógica

Diligencie el nombre del centro y regional de cada instructor

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD D
		HORAS TRABAJO DIRECTO
Resultados de aprendizaje asociados a la competencia a desarrollar durante esa actividad y fase de proyecto	formule al actividad de aprendizaje de acuerdo a o citado en la guia de desarrollo curricular	horas trabajo directo con el instructor para desarrollar la actividad

el aplicativo SOFIA plus- con estado en ejecución

el aplicativo SOFIA plus- con estado en ejecución

E APRENDIZAJE (HORAS)	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	
HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE
horas de trabajo independiente del aprendiz	de acuerdo a la actividad formulada describa las didácticas activas que utilizará para su ejecucion	ambiente de aprendizaje para desarrollar la actividad (aula, laboratorio, unidad productiva) si es virtual el ambiente es el LMS dispuesto por el SENA

AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS		CRITERIOS DE EVALUACION
MATERIALES DE FORMACIÓN	**INSTRUCTORES RESPONSABLES**	
los materiales estan descritos en el proyecto formativo. Material de formación es todo recurso consumible o utilizable en el proceso de ormación, recuerde citar los materiales adecuados a la modalidad virtual para este tipo de programas	número de isntructores para desarrollar la actividad	criterios de evaluación descritos en el progrma de formación para desarrollar la competencia

DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
cite si la actividad es de producto, de desempeño o de conocimient, según conceptos estbalecidos en la guía de diseño	