



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Emprendimiento digital guía 1
- Código del Programa de Formación: 62360012
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica): NA
- Fase del Proyecto (si aplica): NA
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica): NA
- Competencia: Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales.
- Resultados de Aprendizaje 1: Determinar las competencias emprendedoras de acuerdo con los postulados de la UNESCO.
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 12 horas

2. PRESENTACIÓN

- Motivar hacia la actividad de aprendizaje en consideración a las fortalezas que aportará en el desarrollo de habilidades y destrezas.
- Guiar y organizar el aprendizaje de manera que se oriente al desarrollo integral del aprendiz
- Motivar a la acción, al trabajo autónomo sistemático y organizado.
- Relacionar conocimientos previos con los nuevos para la construcción significativa de los mismos.
- Promover el aprendizaje colaborativo y el crecimiento integral del grupo.



PRESENTACION

- **Motivar hacia la actividad de aprendizaje** en consideración a las fortalezas que aportará en el desarrollo de habilidades y destrezas emprendedoras. En esta guía, el aprendiz comprenderá la importancia de reconocer sus competencias personales como punto de partida para convertirse en un emprendedor digital exitoso, capaz de identificar oportunidades y generar soluciones innovadoras.
- **Guiar y organizar el aprendizaje** de manera que se oriente al desarrollo integral del aprendiz, promoviendo la reflexión sobre sus capacidades, actitudes y valores frente al emprendimiento, y fortaleciendo la autonomía, la iniciativa y la responsabilidad individual como pilares del perfil emprendedor.
- **Motivar a la acción, al trabajo autónomo, sistemático y organizado**, mediante la autoevaluación de competencias, el análisis de las habilidades del siglo XXI propuestas por la UNESCO y la construcción de un plan personal de mejora, que será la base para avanzar hacia el uso de herramientas digitales y la estructuración del modelo de negocio.
- **Relacionar conocimientos previos con los nuevos**, articulando la experiencia personal y profesional del aprendiz con los conceptos teóricos del emprendimiento y las competencias emprendedoras, logrando una comprensión significativa que le permita proyectarse como generador de valor en entornos digitales.
- **Promover el aprendizaje colaborativo y el crecimiento integral del grupo**, mediante actividades participativas, foros, debates y trabajo en equipo que fortalezcan la comunicación, la empatía y la cooperación, esenciales en la construcción de comunidades emprendedoras digitales.



3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

El aprendiz realizará un proceso de **autoconocimiento y reflexión** orientado a identificar sus competencias emprendedoras personales, comprendiendo su relación con las **habilidades del siglo XXI** propuestas por la UNESCO. A través de actividades de diagnóstico, análisis y trabajo colaborativo, el aprendiz establecerá un punto de partida para el desarrollo de su perfil emprendedor digital.

3.1 Actividades de reflexión inicial:

Descripción de la actividad:

El instructor presentará una charla motivacional sobre el significado del emprendimiento y su impacto en la sociedad actual. Posteriormente, los aprendices participarán en una lluvia de ideas sobre las cualidades de un emprendedor exitoso y realizarán un diagnóstico inicial mediante un test o lista de chequeo para reconocer sus fortalezas, intereses y áreas de mejora.

El objetivo es que cada participante tome conciencia de su potencial emprendedor y de la importancia de las competencias personales en el desarrollo de un proyecto de emprendimiento digital.

Ambiente requerido:

- Aula de formación presencial o virtual (LMS).
- Espacios colaborativos para trabajo en grupo.

Estrategias o técnicas didácticas activas:

- Conversatorio guiado.
- Lluvia de ideas y análisis participativo.
- Diagnóstico personal mediante instrumento de autoevaluación.
- Aprendizaje significativo a partir de experiencias previas.

Materiales de formación:

- Guía de aprendizaje No. 1.
- Test o formato de diagnóstico de competencias emprendedoras.
- Presentación en diapositivas del instructor.

Material de apoyo:



- Video motivacional sobre casos de emprendedores.
- Lectura: *Emprendimiento y habilidades del siglo XXI (UNESCO)*.
- Acceso a la plataforma SENA (LMS Zajuna o Q10).

Duración de la actividad:

2 horas

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

Descripción de la actividad:

El aprendiz explorará los conceptos fundamentales del **emprendimiento**, el **emprendedor**, las **competencias emprendedoras** y la **responsabilidad emprendedora**, comprendiendo cómo se articulan con las **habilidades del siglo XXI** propuestas por la UNESCO. A través de la lectura guiada de documentos, videos y recursos interactivos, el aprendiz elaborará un **mapa conceptual** que muestre la relación entre estos conceptos, promoviendo la apropiación teórica como base para el autodiagnóstico y el desarrollo del proyecto emprendedor.

Ambiente requerido:

- Aula de formación presencial o virtual con acceso a internet.
- Espacios colaborativos digitales (Teams, Zoom o similar).
- Plataforma LMS institucional (Zajuna, SofiaPlus o Q10).

Estrategias o técnicas didácticas activas:

- Lectura guiada y análisis de casos.
- Aprendizaje basado en conceptos (ABP conceptual).
- Construcción colaborativa de mapas conceptuales.
- Debate reflexivo sobre el papel del emprendedor digital en la actualidad.

Materiales de formación:

- Documento base: *Guía de aprendizaje No. 1 – Emprendimiento digital*.
- Lecturas SENA: *Competencias emprendedoras y habilidades del siglo XXI (UNESCO)*.
- Ejemplos de emprendedores digitales colombianos.

Material de apoyo:

- Video: *“Qué significa ser emprendedor hoy”* (SENA o canal Aprende Forever).
- Infografía interactiva sobre competencias emprendedoras y habilidades UNESCO.
- Herramientas digitales para mapas conceptuales (CmapTools, MindMeister o Canva).

**Duración de la actividad:**

3 horas

3.3 Actividades de apropiación:

Descripción de la actividad:

El aprendiz aplicará los conceptos estudiados para **evaluar sus propias competencias emprendedoras**, utilizando una **matriz de autoevaluación** que contempla las dimensiones de la responsabilidad, la iniciativa, la creatividad, la planificación, la toma de decisiones y la resiliencia. Con base en los resultados, construirá un **perfil personal del emprendedor** e identificará acciones concretas para fortalecer sus competencias. Finalmente, relacionará estas competencias con las **habilidades del siglo XXI definidas por la UNESCO**, elaborando una breve presentación o infografía comparativa.

Ambiente requerido:

- Aula de formación presencial o virtual con acceso a internet.
- Plataforma LMS institucional (Zajuna o Q10) para registro y entrega de productos.
- Espacio colaborativo físico o digital para socialización de resultados.

Estrategias o técnicas didácticas activas:

- Aprendizaje basado en la experiencia (reflexión sobre sí mismo).
- Taller de autoevaluación y análisis individual.
- Aprendizaje colaborativo mediante comparación y debate grupal.
- Elaboración de productos visuales (mapas, infografías, presentaciones cortas).

Materiales de formación:

- Matriz o rúbrica de autoevaluación de competencias emprendedoras.
- Plantilla guía para la elaboración del perfil del emprendedor.
- Documento de lectura: *Competencias emprendedoras y habilidades del siglo XXI (UNESCO)*.

Material de apoyo:

- Video: *“Habilidades del siglo XXI y su relación con el emprendimiento”*.
- Ejemplos de perfiles emprendedores exitosos.
- Plantillas para infografía o diapositiva (Canva, PowerPoint o Google Slides).

Evidencias de aprendizaje:

- **De conocimiento:** conceptos de emprendimiento y competencias emprendedoras.



- **De desempeño:** diligenciamiento de la matriz de autoevaluación y análisis reflexivo.
- **De producto:** perfil del emprendedor e infografía comparativa entre competencias personales y habilidades del siglo XXI.

Instrumentos de evaluación:

- Lista de chequeo de desempeño (participación, reflexión y análisis crítico).
- Rúbrica de evaluación del perfil emprendedor (claridad, coherencia y relación con los postulados UNESCO).
- Cuestionario o prueba corta de verificación conceptual.

Duración de la actividad:

4 horas



3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Descripción de la actividad:

El aprendiz socializará los resultados de su proceso de autoevaluación y análisis de competencias emprendedoras, presentando ante el grupo su **plan personal de fortalecimiento emprendedor**. Durante la actividad, cada participante compartirá las estrategias que implementará para potenciar sus habilidades y superar sus debilidades, promoviendo el intercambio de experiencias y la construcción de aprendizaje colectivo.

La sesión finalizará con una reflexión guiada sobre la importancia de las **habilidades del siglo XXI** en el ejercicio del emprendimiento digital y la preparación para los retos de las próximas guías de aprendizaje.

Ambiente requerido:

- Aula de formación presencial o virtual con recursos audiovisuales.
- Espacios colaborativos físicos o en línea (Zoom, Teams, Google Meet).
- Plataforma LMS institucional (Zajuna o Q10) para subir evidencias finales.

Estrategias o técnicas didácticas activas:

- Exposición oral o presentación digital.
- Debate reflexivo y retroalimentación entre pares.
- Aprendizaje colaborativo y coevaluación.
- Círculo de cierre o conversatorio final.

Materiales de formación:

- Plantilla o formato de “Plan personal de fortalecimiento emprendedor”.
- Guía No. 1: *Emprendimiento digital*.
- Instrumentos de evaluación (rúbricas o listas de chequeo).

Material de apoyo:

- Video motivacional sobre perseverancia y liderazgo emprendedor.
- Ejemplos de planes personales de crecimiento y mejora.
- Herramientas digitales para presentaciones (Canva, PowerPoint, Google Slides).

Evidencias de aprendizaje:

- **De desempeño:** participación en la socialización y argumentación sobre su perfil emprendedor.
- **De producto:** presentación o documento del plan personal de fortalecimiento emprendedor.
- **De conocimiento:** reflexión final sobre la relación entre competencias personales y habilidades del siglo XXI.



Instrumentos de evaluación:

- Lista de chequeo de participación y socialización.
- Rúbrica de evaluación del plan de fortalecimiento (claridad, pertinencia, coherencia con el RA).
- Registro de retroalimentación por parte del instructor y compañeros.

Duración de la actividad:

3 horas

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Emprendimiento:**

Proceso mediante el cual una persona identifica oportunidades, crea ideas de negocio y moviliza recursos para ponerlas en marcha, generando valor económico y social.

- **Emprendedor:**

Persona que, de manera proactiva y creativa, asume riesgos calculados para iniciar y desarrollar proyectos o negocios innovadores.

- **Competencias emprendedoras:**

Conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permiten a una persona idear, iniciar, gestionar y sostener un emprendimiento.

- **Comportamiento emprendedor:**

Forma de actuar del emprendedor que incluye iniciativa, perseverancia, orientación al logro, búsqueda de oportunidades y disposición al riesgo.

- **Responsabilidad emprendedora:**

Compromiso del emprendedor con el impacto social, ambiental y ético de su proyecto, y con el cumplimiento de normas, acuerdos y principios de sostenibilidad.



- **Habilidades del siglo XXI (UNESCO):**

Competencias clave para la vida y el trabajo en la sociedad actual, tales como pensamiento crítico, creatividad, colaboración, comunicación y manejo de la información y las TIC.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular. (**BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**).

- Servicio Nacional de Aprendizaje – SENA. (2021). *Diseño de acciones de formación complementaria: Emprendimiento digital* (Código 62360012).
- UNESCO. (2015). *Replantear la educación: ¿Hacia un bien común mundial?*
- Dolabela, F. (2008). *El secreto de Luisa: Una idea, una pasión y un plan de negocios*. Editorial Norma.
- Drucker, P. (2002). *La innovación y el empresario innovador*. Edhasa.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)				

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					