



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 2
- 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 2: Establecer herramientas digitales de acuerdo con la idea de negocio.
- 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** resaltando la importancia de las herramientas digitales como soporte del emprendimiento moderno. En esta guía, el aprendiz identificará cómo la tecnología impulsa la competitividad, innovación y expansión de los negocios digitales.
- **Guiar y organizar el aprendizaje** para que el aprendiz reconozca las principales tecnologías emergentes —como la inteligencia artificial, la nube, el IoT y la analítica de datos— y su aplicación práctica en la estructuración de su idea de negocio.
- **Motivar al trabajo autónomo y sistemático**, invitando a la exploración de entornos digitales reales y herramientas online que potencien la creatividad y la productividad del emprendedor.
- **Relacionar conocimientos previos con los nuevos**, conectando las competencias personales trabajadas en la Guía 1 con el uso estratégico de herramientas digitales que transforman las ideas en proyectos viables.
- **Promover el aprendizaje colaborativo**, impulsando el trabajo en grupo para analizar casos de éxito, compartir experiencias tecnológicas y diseñar prototipos iniciales de herramientas aplicadas a la idea de negocio.



3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

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

3.1 Actividades de reflexión inicial:

Descripción de la actividad:

El aprendiz participará en una sesión de apertura sobre la importancia de la transformación digital en los emprendimientos actuales. Mediante un video introductorio y una lluvia de ideas, reflexionará sobre cómo las herramientas tecnológicas han cambiado la forma de hacer negocios. Luego, realizará una lista de herramientas digitales que ya conoce o utiliza, clasificándolas por su función (comunicación, productividad, marketing, análisis, finanzas, etc.).

Ambiente requerido:

- Aula física o virtual con conexión a internet.
- Plataforma LMS (Zajuna o Q10).

Estrategias o técnicas didácticas activas:

- Conversatorio guiado.
- Lluvia de ideas.
- Análisis de casos reales de transformación digital.

Materiales de formación:

- Guía de aprendizaje No. 2.
- Fichas de registro o plantilla digital para clasificación de herramientas.

Material de apoyo:

- Video: *“La revolución digital en los emprendimientos”*.
- Infografía sobre tecnologías emergentes.

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 relacionados con **tecnologías emergentes, ecosistema digital, cuarta revolución industrial, IoT, bancarización digital y monedas electrónicas**, comprendiendo su impacto en la economía digital.

El instructor presentará una lectura base y un estudio de caso sobre un emprendimiento que integra herramientas tecnológicas para mejorar su modelo de negocio.

Ambiente requerido:

- Aula de informática o entorno virtual interactivo.
- Recursos multimedia y conectividad.

Estrategias o técnicas didácticas activas:

- Lectura guiada y análisis de casos.
- Aprendizaje basado en preguntas.
- Trabajo colaborativo para discusión y síntesis de conceptos.

Materiales de formación:

- Documento: *Tecnologías emergentes aplicadas al emprendimiento.*
- Caso de estudio: *Emprendimiento digital colombiano con uso de IA y Big Data.*

Material de apoyo:

- Video explicativo sobre la cuarta revolución industrial.
- Infografía sobre ecosistema digital y herramientas tecnológicas.

Duración de la actividad: 3 horas



3.3 Actividades de apropiación:

Descripción de la actividad:

El aprendiz seleccionará una **idea de negocio personal o grupal** y determinará las **herramientas digitales más adecuadas** para fortalecerla.

Realizará una investigación sobre plataformas tecnológicas disponibles (por ejemplo: redes sociales, CRM, ERP, marketplaces, gestores de proyectos, plataformas de pago) y elaborará una **matriz de selección tecnológica** justificando su elección.

Luego, socializará sus resultados ante el grupo.

Ambiente requerido:

- Aula o laboratorio de sistemas con conexión a internet.
- Plataforma colaborativa (Google Workspace, Canva, Trello, Notion).

Estrategias o técnicas didácticas activas:

- Aprendizaje basado en proyectos (ABP).
- Taller de aplicación práctica.
- Aprendizaje colaborativo y coevaluación.

Materiales de formación:

- Plantilla de matriz de selección de herramientas digitales.
- Guía metodológica para el análisis de tecnologías.

Material de apoyo:

- Tutoriales cortos sobre herramientas TIC.
- Videos de casos de éxito de emprendimientos digitales.

Evidencias de aprendizaje:

- **De conocimiento:** conceptos de herramientas digitales y tecnologías emergentes.
- **De desempeño:** análisis comparativo de opciones tecnológicas.
- **De producto:** matriz de selección de herramientas digitales aplicadas a la idea de negocio.

Instrumentos de evaluación:

- Lista de chequeo de desempeño.
- Rúbrica de evaluación del producto (claridad, pertinencia, aplicabilidad).

Duración de la actividad: 4 horas



3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Descripción de la actividad:

Los aprendices presentarán su **propuesta tecnológica** ante el grupo, explicando cómo las herramientas seleccionadas aportan valor a su idea de negocio.

Cada grupo expondrá los beneficios, limitaciones y posibles mejoras de su estrategia digital.

La sesión finalizará con una reflexión conjunta sobre cómo la tecnología potencia la innovación y la sostenibilidad de los emprendimientos.

Ambiente requerido:

- Aula o sala virtual con recursos audiovisuales.
- Herramientas de presentación (PowerPoint, Canva, Genially).

Estrategias o técnicas didácticas activas:

- Exposición oral o digital.
- Debate reflexivo y coevaluación.
- Aprendizaje colaborativo.

Materiales de formación:

- Plantilla de presentación del proyecto.
- Instrumentos de evaluación del instructor y compañeros.

Material de apoyo:

- Videos de presentación de pitch digitales.
- Recursos gráficos o multimedia para presentación final.

Evidencias de aprendizaje:

- **De desempeño:** participación activa en la exposición.
- **De producto:** presentación digital o pitch tecnológico.
- **De conocimiento:** análisis crítico de la aplicabilidad de las herramientas.

Instrumentos de evaluación:

- Rúbrica de exposición (claridad, dominio del tema, relación con el RA).
- Coevaluación grupal.

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

- **Tecnologías emergentes:** Innovaciones tecnológicas en desarrollo que tienen el potencial de transformar los sectores económicos y sociales.
- **Ecosistema digital:** Conjunto de plataformas, herramientas y servicios interconectados que facilitan la comunicación, el comercio y la gestión de datos.
- **Transformación digital:** Proceso mediante el cual una organización integra tecnologías digitales en todas sus áreas para mejorar su desempeño y generar valor.
- **Bancarización digital:** Adopción de servicios financieros digitales (pagos en línea, billeteras electrónicas, fintech).
- **Internet de las cosas (IoT):** Red de dispositivos físicos conectados que recopilan y comparten datos.
- **Planificación tecnológica:** Proceso de selección e implementación estratégica de herramientas digitales para alcanzar objetivos empresariales.

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)*.
- Schwab, K. (2016). *La cuarta revolución industrial*. Editorial Debate.
- UNESCO. (2015). *Habilidades del siglo XXI y educación para la innovación*.



- Kotler, P. & Armstrong, G. (2020). *Fundamentos de marketing digital*. Pearson Educación.
- Tapscott, D. (2019). *Economía digital: El poder de las redes*. Harvard Business Review Press.

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)					