



## **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** destacando el papel fundamental que tienen las herramientas digitales para pasar de una simple idea a una propuesta concreta de negocio. En esta guía, el aprendiz aprenderá a **aplicar herramientas TIC reales** en la planeación y promoción de su emprendimiento.
- **Guiar y organizar el aprendizaje** orientando al uso de herramientas específicas para la **gestión, marketing, comunicación, análisis de datos y productividad**, fortaleciendo la autonomía tecnológica del emprendedor.
- **Motivar al trabajo autónomo y sistemático**, promoviendo la exploración activa de plataformas digitales como gestores de contenido, CRMs, redes sociales y herramientas de inteligencia de negocios.
- **Relacionar conocimientos previos con los nuevos**, permitiendo que el aprendiz conecte la teoría sobre tecnologías emergentes (vista en la Guía 2) con la **implementación práctica de herramientas digitales** aplicadas a su idea de negocio.
- **Promover el aprendizaje colaborativo y el crecimiento integral**, mediante actividades en grupo donde se compartan experiencias tecnológicas, se evalúen ventajas y se elaboren productos digitales reales.



### 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 reflexionará sobre cómo las herramientas digitales influyen en la productividad, comunicación y posicionamiento de las empresas.

A través de un foro o dinámica grupal, identificará los principales retos que enfrenta un emprendedor al implementar tecnología en su negocio (costos, conocimiento, adaptación, seguridad, etc.).

##### **Ambiente requerido:**

- Aula virtual o presencial con acceso a internet.
- Salas o aulas para clases presenciales.

##### **Estrategias o técnicas didácticas activas:**

- Foro de discusión guiado.
- Lluvia de ideas colaborativa.
- Análisis de casos reales.

##### **Materiales de formación:**

- Guía de aprendizaje No. 3.
- Documento base: *Retos y oportunidades de la transformación digital en emprendimientos*.

##### **Material de apoyo:**

- Video: *“Historias de transformación digital en pequeños negocios”*.
- Infografía: *Principales herramientas para emprendedores digitales*.

**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 conocerá las categorías principales de herramientas digitales aplicadas al emprendimiento:

- Herramientas de **productividad y gestión de proyectos** (Trello, Notion, ClickUp).
  - Herramientas de **marketing digital** (Canva, Meta Business, Google Ads).
  - Herramientas de **análisis de datos** (Google Analytics, Metricool).
  - Herramientas de **comunicación y colaboración** (Slack, Teams, WhatsApp Business).
- El instructor presentará ejemplos prácticos y demostraciones en línea, y los aprendices elaborarán una tabla comparativa de funcionalidades y ventajas.

#### **Ambiente requerido:**

- Laboratorio de informática o sala virtual.
- Conectividad estable.

#### **Estrategias o técnicas didácticas activas:**

- Demostración práctica (learning by doing).
- Taller de análisis de herramientas.
- Aprendizaje colaborativo.

#### **Materiales de formación:**

- Plantilla de comparación de herramientas digitales.
- Presentaciones del instructor.

#### **Material de apoyo:**

- Tutoriales oficiales de las plataformas (Trello, Canva, Metricool, etc.).
- Fichas técnicas de las herramientas.

**Duración de la actividad:** 3 horas



### 3.3 Actividades de apropiación:

#### Descripción de la actividad:

El aprendiz aplicará las herramientas seleccionadas en el desarrollo de su idea de negocio. Deberá crear un **prototipo digital o propuesta funcional mínima**, que puede incluir:

- Una publicación de prueba en redes sociales.
- Un diseño de contenido promocional.
- Un panel de control o dashboard de seguimiento.
- Una simulación de venta o servicio digital.

El objetivo es evidenciar el uso estratégico de la tecnología en su proyecto.

#### Ambiente requerido:

- Laboratorio de sistemas o entorno virtual con acceso a software y herramientas online.
- Plataforma LMS para registro de evidencias.

#### Estrategias o técnicas didácticas activas:

- Aprendizaje basado en proyectos (ABP).
- Taller práctico con acompañamiento del instructor.
- Evaluación entre pares.

#### Materiales de formación:

- Plantilla de bitácora de aplicación de herramientas.
- Guía paso a paso para uso de plataformas digitales.

#### Material de apoyo:

- Tutoriales multimedia de herramientas digitales.
- Ejemplos de prototipos o pilotos tecnológicos.

#### Evidencias de aprendizaje:

- **De conocimiento:** aplicación de conceptos de herramientas TIC.
- **De desempeño:** desarrollo del prototipo digital funcional.
- **De producto:** entrega del prototipo o simulación digital.

#### Instrumentos de evaluación:

- Lista de chequeo de desempeño.
- Rúbrica de evaluación del producto digital.



**Duración de la actividad: 4 horas**

### **3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:**

#### **Descripción de la actividad:**

El aprendiz socializará su **prototipo digital o simulación tecnológica**, explicando las herramientas utilizadas, su utilidad en el negocio y los resultados obtenidos.

Se promoverá la retroalimentación entre pares y el aprendizaje compartido, fomentando la mejora continua del uso de herramientas digitales en los proyectos emprendedores.

#### **Ambiente requerido:**

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

#### **Estrategias o técnicas didácticas activas:**

- Exposición oral o virtual.
- Coevaluación y debate reflexivo.
- Aprendizaje colaborativo.

#### **Materiales de formación:**

- Plantilla de presentación del prototipo.
- Formato de retroalimentación.

#### **Material de apoyo:**

- Videos de pitch de proyectos tecnológicos.
- Ejemplos de presentaciones efectivas.

#### **Evidencias de aprendizaje:**

- **De desempeño:** exposición clara y argumentada del prototipo.
- **De producto:** presentación digital y registro del prototipo.
- **De conocimiento:** reflexión final sobre impacto y aplicabilidad tecnológica.

#### **Instrumentos de evaluación:**

- Rúbrica de presentación (claridad, innovación, dominio técnico).
- Registro de coevaluación y retroalimentación.

**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

- **Prototipo digital:** Modelo inicial o demostración funcional de una herramienta o aplicación utilizada para validar una idea de negocio.
- **Estrategia digital:** Conjunto de acciones planificadas que integran herramientas tecnológicas para alcanzar objetivos empresariales.
- **Gestor de proyectos:** Plataforma que permite planificar, asignar tareas y monitorear el avance de un proyecto en tiempo real.
- **Analítica digital:** Proceso de recopilación y análisis de datos para optimizar decisiones de marketing o productividad.
- **Transformación digital:** Integración de tecnología en los procesos de negocio para mejorar la eficiencia y competitividad.
- **Innovación tecnológica:** Aplicación creativa de nuevas tecnologías para generar productos, servicios o modelos de negocio diferenciales.

#### 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*. Debate.



- Osterwalder, A. & Pigneur, Y. (2011). *Generación de modelos de negocio*. Deusto.
- Chaffey, D. (2020). *Digital Business and E-Commerce Management*. Pearson.
- Tapscott, D. (2019). *Blockchain Revolution: Cómo la tecnología está cambiando el mundo*.

## 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)					