



PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** COMPORTAMIENTO EMPRENDEDOR.
- **Código del Programa de Formación:** 13410017
- **Nombre del Proyecto:** NA
- **Fase del Proyecto:** NA
- **Actividad de Proyecto:** NA
- **Competencia:** Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:**
 - Relacionar la importancia de la negociación con el emprendimiento según las necesidades y elementos de la negociación.
 - Establecer características y competencias emprendedoras personales de acuerdo con sus potencialidades, objetivos y el entorno.
 - Apropiar el proceso de toma de decisiones personales en su cotidianidad, según el comportamiento emprendedor.
 - Emplear capacidad creativa e innovadora según estrategia emprendedora.
- **Duración de la Guía:** 48 horas de las cuales 38 son presenciales y 10 descolarizadas.

2. PRESENTACIÓN

El presente módulo fortalece en los estudiantes habilidades clave del comportamiento emprendedor que contribuyen a su desarrollo personal, académico y comunitario. La guía orienta actividades activas y colaborativas para despertar en los jóvenes la iniciativa, creatividad, resiliencia y capacidad de identificar oportunidades en su entorno, promoviendo el trabajo autónomo, la reflexión personal y el desarrollo integral.

3. FORMULACIÓN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN INICIAL

Sesión 1 – ¿Qué es el comportamiento emprendedor?

Descripción de la actividad:

Dinámica “El emprendedor oculto”: cada estudiante escribe una habilidad o talento en un papel; se mezclan, leen y se relacionan con características emprendedoras.

Mini-charla del docente (10 min)

Explicación dinámica sobre qué es ser emprendedor más allá de tener un negocio.



Actividad **grupal** – “**Mi superpoder emprendedor**” (15 min)

En grupos, identifican características emprendedoras propias y las plasman en una cartulina.

Socialización **rápida** (10 min)

Cada grupo presenta su “superpoder emprendedor

Ambiente requerido:

Aula de clases con sillas movibles.

Estrategias didácticas:

Rompehielos, autoexploración, discusión guiada.

Materiales:

Papelitos, marcadores.

Material de apoyo:

Cartulina con características emprendedoras.

Duración:

45 minutos.

3.2 ACTIVIDADES DE CONTEXTUALIZACIÓN

Sesión 2 – Creatividad e identificación de oportunidades

Descripción de la actividad:

Observación guiada del entorno inmediato (aula, colegio, barrio) para identificar problemas u oportunidades; uso de la técnica SCAMPER para transformar un problema en una solución creativa.

Ambiente requerido:

Aula o espacios abiertos del colegio.

Estrategias didácticas:

Aprendizaje basado en problemas (ABP), creatividad dirigida, lluvia de ideas.

Materiales:

Hojas blancas, marcadores.

Material de apoyo:

Plantilla SCAMPER.



Duración:
45 minutos.

3.3 ACTIVIDADES DE APROPIACIÓN

Sesión 3 – Resiliencia y toma de decisiones

Descripción de la actividad:

1. Dinámica “Mi error favorito” para comprender el valor del error.
2. Aplicación de matriz de decisiones (pros, contras, riesgos) frente a un dilema emprendedor.
3. Elaboración individual de una decisión personal aplicando la matriz.

Ambiente requerido:
Aula.

Estrategias didácticas:
Aprendizaje experiencial, reflexión guiada, toma de decisiones asistida.

Materiales:
Plantilla matriz de decisiones.

Material de apoyo:
Ejemplos de dilemas emprendedores.

Evidencias de aprendizaje:

- Matriz de decisión diligenciada.
- Reflexión escrita personal.

Instrumentos de evaluación:
Lista de verificación – coherencia, análisis de riesgos, claridad de decisión.

Duración:
45 minutos.

3.4 ACTIVIDADES DE TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO

Sesión 4 – Emprendimientos con propósito



Descripción de la actividad:

Creación, por equipos, de una mini-propuesta de emprendimiento con impacto escolar o comunitario:

- Problema
 - Solución
 - Beneficiarios
 - Recursos
 - Impacto esperado
- Presentación en galería final.

Ambiente requerido:

Aula o salón múltiple.

Estrategias didácticas:

Trabajo colaborativo, aprendizaje por proyectos.

Materiales:

Cartulinas, plantilla de mini-proyecto.

Material de apoyo:

Casos de estudio impresos o proyectados.

Evidencias de aprendizaje:

- Ficha de mini-proyecto.
- Presentación grupal.

Instrumentos de evaluación:

Rúbrica de proyecto (claridad, pertinencia, impacto, factibilidad).

Duración:

45 minutos.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Fase del proyecto	Actividad del proyecto	Actividad de aprendizaje	Evidencias	Criterios de evaluación	Instrumentos
Sensibilización	Reconocimiento personal	Dinámica "El emprendedor oculto"	Lista de fortalezas y cartel grupal	Identifica características emprendedoras	Lista de verificación



Identificación	Observación del entorno	SCAMPER y propuesta inicial	Boceto del prototipo	Creatividad, pertinencia, coherencia	Lista de chequeo
Apropiación	Desarrollo personal	Matriz de decisiones	Matriz + reflexión	Análisis de riesgos y decisiones	Lista de verificación
Transferencia	Proyecto con impacto	Mini-propuesta	Ficha + presentación	Claridad, impacto, factibilidad	Rúbrica

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

<https://www.significados.com/empoderamiento/>

<https://branch.com.co/marketing-digital/las-cualidades-que-necesitas-para-ser-un-buen-emprendedor/>

Cartilla comportamiento emprendedor, coordinación SENA emprende Rural

<https://academica.uaslp.mx/oa/decisiones/conceptos2.html>

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	MELISA MOLINA	INSTRUCTOR		FEBRERO 2026

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					