PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Técnico en Emprendimiento y Fomento Empresarial.
- Código del Programa de Formación: 134102.
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica): Diseño y Formulación De Proyectos De Emprendimiento Con Enfoque Empresarial En Las Instituciones Educativas Del Departamento Del Cauca.
- Fase del Proyecto: Analisis
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica): 1.2. Identificar las necesidades del entorno de mercado para la construcción del concepto de negocio aplicando la metodología seleccionada.
- Competencia: Proyección del mercado.
- Resultados de Aprendizaje: Determinar reto de innovación de acuerdo con motivaciones y potencialidades del entorno.
- Duración de la Guía de Aprendizaje :48 horas

2. PRESENTACIÓN



Estimado (a) aprendiz: A lo largo de la historia se ha evidenciado la creación de diferentes empresas que perduran en el tiempo y se convierten en grandes ejemplos de persistencia e innovación en el mundo empresarial. Sin embargo, la tasa de supervivencia de los emprendimientos en Colombia evidencia que de cada 10 emprendimientos que se generan solo sobreviven 3 o 4 que se convierten en empresas activas que contribuyen al desarrollo económico del país.

Algunas de las causas de esta tasa de mortalidad, es que se crean negocios a partir de perspectivas personales de los emprendedores o de ideas que no han sido testeadas previamente con el mercado objetivo.

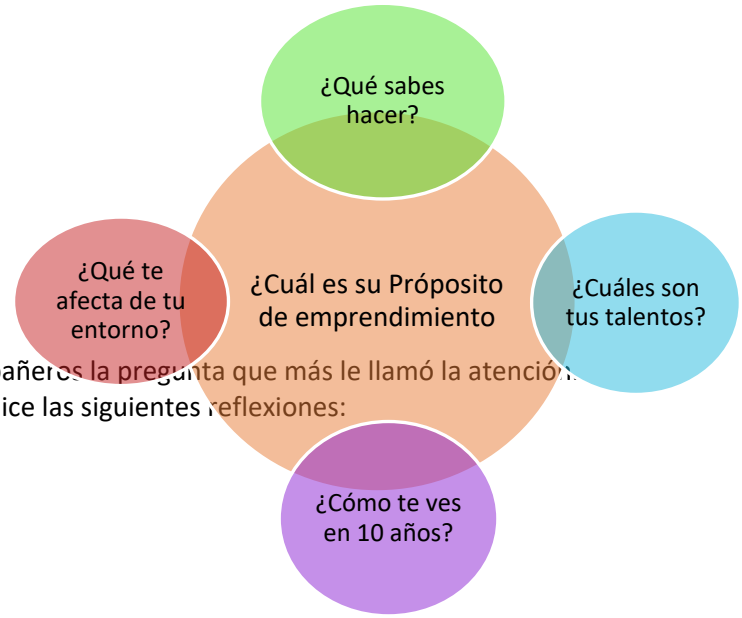
Es por ello, que es fundamental realizar un proceso de ideación y validación de las ideas de negocio en un ambiente seguro antes de que sean lanzadas al mercado, en la presente guía se desarrollan herramientas prácticas para llevar a cabo este proceso.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

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

3.1 Actividades de reflexión inicial:

Participe activamente en la actividad individual “El propósito de emprendimiento”, la cual tiene como objetivo que logre identificar su propósito emprendedor, dando respuesta a las preguntas que encontrará dentro del gráfico en forma de flor enseñado a continuación:



Socialice con sus compañeros la pregunta que más le llamó la atención.
Sobre la actividad, realice las siguientes reflexiones:



- ¿Por qué es importante para un emprendedor definir su propósito de vida y sus motivaciones?
- ¿Con cuál de las competencias emprendedoras se relaciona el análisis del entorno?
- ¿Por qué el análisis del entorno es importante para un emprendedor?
- ¿Qué relación existe entre las motivaciones y propósito de vida de un emprendedor con su entorno?

En plenaria socialice con sus compañeros de grupo y escuche las orientaciones del instructor.

Duración: 1 hora.

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

Apreciado aprendiz, acudiendo a sus propios conocimientos participe activamente del ejercicio "Juego de palabras contra reloj", organizado por el instructor.
Para iniciar el grupo de aprendices se separa en 2 subgrupos y forman dos filas en el centro del ambiente de aprendizaje.
El instructor nombra a un secretario y un relator, quienes se encargarán de:
Secretario (Apuntar en el tablero los aportes de los compañeros).
Relator (Socializar en plenaria los aportes).
El "Juego de palabras contra reloj", inicia cuando el instructor infla un globo y pregunta a los aprendices que están al lado y lado de las filas que digan con sus propias palabras:



- ¿Qué entiende por análisis del entorno?
- ¿Por qué es importante conocer al cliente (grupo meta)?
- ¿Qué entiende por la palabra "ideación"?



A medida que se le acaba el aire al globo, los aprendices van pasando rápidamente hasta completar un concepto claro que el secretario apuntará en el tablero.
¡Pilas! Un jugador no puede demorar más de 30 segundos en su turno.

Se repite sucesivamente hasta completar los tres conceptos: Análisis del entorno, grupo meta, ideación; finalmente, el relator socializa en plenaria los aportes de los compañeros.
Por último, el instructor realiza la retroalimentación de cada uno de los tres conceptos, teniendo en cuenta los saberes previos de los aprendices.
Duración: 2 horas.



3.3 Actividades de apropiación:

ctividad de aprendizaje 1. Reconocer las potencialidades y prospectiva del entorno teniendo en cuenta el futuro del trabajo y los cambios tecnológicos de la industria 4.0.

La historia reciente sugiere que el mercado laboral seguirá sufriendo cambios importantes, y cada vez más rápidos, en la demanda de ocupaciones y habilidades. Por este motivo, es necesario establecer sistemas que permitan identificar cuáles son las competencias que requiere el mercado y dotar a las personas de las herramientas para que puedan navegar con éxito en este cambiante entorno laboral.



Las nuevas tecnologías abren nuevas fuentes de información a partir de datos masivos o *big data*, que brindan la posibilidad de establecer "radares" para detectar, casi en tiempo real, las nuevas demandas de habilidades (BID, 2019).

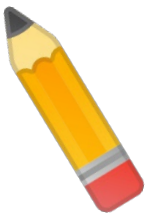
Estimados aprendices, este atento al informe *El Futuro del trabajo en América Latina y el Caribe, ¿Cuáles son las ocupaciones y las habilidades emergentes más demandadas en la región?,* presentado por el instructor, el cual se encuentra en la plataforma de apoyo a la formación dispuesta por el SENA.

Seguidamente, observe los siguientes videos presentados por el instructor, que también encontrarás en la página del BID (Banco Interamericano de Desarrollo), https://www.iadb.org/es/trabajo-y-pensiones/ocupaciones-y-habilidades-emergentes-mas-demandadas-en-la-region

https://vimeo.com/332257643 - ¿Cuales son las habilidades del siglo XXI?

https://vimeo.com/332257613 - La evolución de la banca

https://vimeo.com/332257681 - ¿Como distinguir los tipos de ocupaciones?



Construye un argumento que describa su posición frente a las exigencias del futuro del trabajo y los cambios tecnológicos de la industria 4.0, y

Participa activamente de la mesa redonda, escucha la postura de sus compañeros de grupo y la retroalimentación que hará el instructor.

¡Llego la hora!, en los equipos estratégicos emprendedores y solidarios conformados en la guía anterior, haremos trabajo de campo, *¡Prepárate a…!*

1. Observar

2. Registrar

3. Interpretar



Las instrucciones para desarrollar el trabajo de campo las encontrarás en la carpeta de material de apoyo proporcionada por el instructor.

Presente en plenaria con su equipo los resultados del trabajo de campo.

Veamos ahora, la innovación como ingrediente fundamental para potenciar el entorno.



Innovar consiste en convertir ideas en un producto o servicio que tenga valor para los clientes, de manera que se consigan unos resultados económicos sostenibles en el tiempo.

La innovación viene a ser un motor de tres tiempos Ideas/Valor/Resultados que se tiene que retroalimentar de forma continua y sistemática para evitar el colapso de la empresa. A este hecho debemos añadirle una cuestión fundamental para que este motor arranque y nunca se detenga. La organización debe contar con un claro liderazgo que apueste por la cooperación de las áreas dedicadas a la explotación del negocio actual con las áreas implicadas en la exploración de nuevos negocios. (Solans, 2011).

Estimado aprendiz, este atento a la presentación del instructor ¿Qué es innovar?, que encontrará en la carpeta Material de Apoyo y observa el video del caso innovación “Multimillonario a los 23 años con una Red Social | Mark Zuckerberg, fundador de Facebook”, https://youtu.be/JHRNCiQ0oiA.



Participa activamente en la plenaria y escucha la retroalimentación del instructor.



Aprendices, ¡Llegó el momento! …A jugar…” *Calentando cerebros”*

Calentar cerebros significa poner a las personas en “actitud de creatividad”. Esto es fundamentalmente para lograr que las ideas propuestas sean realmente novedosas.

Generar ideas realmente creativas puede ser un poco agresivo para la forma de pensar de algunas personas ¿Qué quiere decir “agresivo”? pensar creativamente requiere dudar de aquello que se considera probado o establecido. (Guillermo, 2016)

Lee detenidamente las instrucciones para los retos de innovación 1 que encontrarás en la carpeta de material de apoyo.

Diviértanse y finalmente participa del conversatorio, escucha las lecciones aprendidas de sus compañeros y del instructor.

Duración: 18 horas.

Actividad de aprendizaje 2. Describir el contexto actual utilizando herramientas de identificación.



Vivimos en un mundo con innumerables problemas y/o necesidades; que si bien podríamos afirmar que es una gran oportunidad para ser creativos, innovadores, solucionadores e inclusive soñar con un mundo mejor.

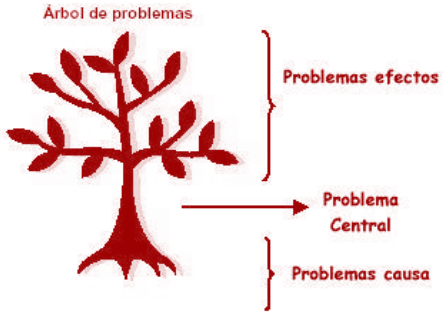
Esta actividad de aprendizaje tiene como objetivo identificar problemas o necesidades que se presenten en nuestro entorno, problemas reales, necesidades reales, que afecten a la comunidad (barrio, empresas, comunidad en general).

¿Para qué?, estarán pensando, sí logramos analizar y comprender la problemática que nos afecta, sus raíces y todas sus consecuencias; este análisis conducirá a buscar soluciones acertadas que se logren implementar y lo más importante que generen un impacto positivo a la comunidad.

Estimados aprendices, la descripción de la problemática o necesidades que se desean solucionar, las causas y los efectos que se definen en ella, debe ser lo suficientemente clara y detallada.

El propósito del análisis del problema es el de establecer la relación causa-efecto entre los problemas que los beneficiarios directos estimen que les afectan, teniendo en cuenta que si se hace un análisis profundo de esta relación el problema se podría resolver más fácilmente.

Participe activamente de la presentación que el instructor realizará de la herramienta de identificación (árbol de problemas) en el ambiente de aprendizaje.





Continúe con la lectura “Herramientas de identificación”, que se encuentra en la carpeta de material de apoyo y resuelva el taller propuesto.

Presente sus resultados en el ambiente de aprendizaje a través del conversatorio organizado por el instructor.

Duración: 14 horas.

Actividad de aprendizaje 3. Desarrollar el reto de innovación teniendo en cuenta las condiciones de la situación actual y potencialidades del entorno.

Estimados aprendices, ahora estudiaremos una de las metodologías más usadas para los procesos de innovación al interior de las organizaciones.



¿Qué es Design Thinking?

Es un proceso creativo que consiste en definir el problema que se pretende abordar para entenderlo y, posteriormente, implementar las soluciones, siempre enfocando el proceso hacia las necesidades del usuario (Benet, 2017). Es importante que las soluciones que se diseñan ofrezcan al usuario un valor añadido reconocible y que, al mismo tiempo, sea técnicamente viable y financieramente sostenible a largo plazo, en otras palabras, que sean soluciones innovadoras (denkmodell, 2019, Pág.3).

Continua la lectura para profundizar en la metodología, que encontrarás en la carpeta de material de apoyo.

Con base en la lectura realizada, analice el contenido del video titulado.

¿Qué es el Pensamiento de Diseño (Design Thinking)? Que encontrará en el siguiente enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=R7TDAu0cbdA

Atendiendo a las indicaciones u orientaciones de su instructor:

De acuerdo con la información, tanto en la lectura previa como en el video, responda las siguientes preguntas:



- ¿Cómo se relaciona el análisis del entorno o las herramientas de identificación (árbol de problemas) con las fases del Pensamiento de Diseño *(Design Thinking)*?

- De acuerdo con la lectura, ¿Por qué es importante analizar el entorno para identificar las potencialidades del territorio?

Socialice las respuestas en un conversatorio con el grupo.



Aprendices, ¡Llegó el momento! …prepárense…*" Reto de innovación 2"*

En los mismos equipos estratégicos emprendedores y solidarios, analicen el caso de estudio que encontrarás en la carpeta material de apoyo y sigue las instrucciones.

¡Diviértanse al máximo!...

Duración: 18 horas.

3.4. Actividades de transferencia del conocimiento

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Plastilina de varios colores; vinilo escolar.



Con el equipo estratégico emprendedor y solidario, realice para ***NOTIEMPRENDE SENA*** un video de máximo 2 minutos donde expliquen de manera creativa los pasos para desarrollar la metodología **Design Thinking**.

En la carpeta Material de Apoyo encontrarás las instrucciones.

Presente el video en la sesión de ***NOTIEMPRENDE SENA*** y envíe su evidencia en el espacio dispuesto por el instructor.

Duración: 3 horas.

- **Ambiente Requerido:** Ambiente pluritecnológico: Es un ambiente de aprendizaje especializado en una o varias tecnologías, en donde se pueden simular procesos productivos reales, tal como se dan en las empresas. (Glosario SENA). Con los siguientes requerimientos técnicos: Capacidad máxima: 35 aprendices

Iluminación natural o artificial de acuerdo con normas técnicas colombianas de diseño y construcción sismo resistentes, cumpliendo con el reglamento técnico de instalaciones eléctrico (RETIE). Señalización de seguridad y salud en el trabajo; elementos de Protección contra incendios; vías y salidas de evacuación; limpieza, orden y mantenimiento de estaciones de trabajo; climatización – Ventilación; kit de primeros auxilios.

- **Materiales de formación:** Rollo de papel Kraft; paquetes de octavos de cartulina de varios colores; block escolar cuadriculados; marcadores borrables de diferentes colores; marcadores permanentes de diferentes colores; colbón; tijeras escolares; colores escolares; tacos de post-it; sobres de stickers de emoticones; tiza de varios colores; cinta adhesiva transparente; cinta tirro; paquetes de palillos de madera; clips de oficina; bombas de varios colores #12; madejas de lana de varios colores; vasos desechables (o material reciclable), chinches, palos de pincho, platos de cartón o plástico, dulces de diferentes colores y paleta de dulces; lápices; lapiceros; sacapuntas; borradores de nata; sellos didácticos

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
Evidencia de conocimiento: **Evidencias de desempeño:** Taller: Reto de innovación 2.	Caracterización delmercado objetivo y elaboración del perfil del cliente.	Analizar el impacto de la atención al cliente en la competitividad empresarial a través de la observación de videos y situaciones	Cuestionario de conceptos técnicos: Evaluación sobre protocolos de etiqueta, manuales de servicio y normatividad vigente	Describe motivaciones y competencias personales de acuerdo con herramienta de identificación.	**TECNICA:** Observación directa **INSTRUMENTO:** Lista de chequeo

Evidencias de producto: Diario de campo de la observación del entorno. Árbol de problemas de la descripción del contexto actual, de acuerdo con el diario de campo. Prototipo del taller: Reto de innovación 2.		reales de servicio. Interpretar la normatividad vigente, los manuales de servicio y los protocolos de etiqueta empresarial para establecer el marco legal y corporativo de la organización. Diagnosticar la calidad del servicio en una organización específica y diseñar un informe técnico que incluya planes de mejora estratégica y protocolos de atención	aplicable a la organización. **Árbol de problemas:** Diagrama que sintetiza el diagnóstico de la calidad del servicio. **Informe técnico de mejora:** Documento que incluye el plan estratégico y los nuevos protocolos de atención.	Plantea retos de innovación de acuerdo con potencialidades del entorno. Plantea retos de innovación de acuerdo con potencialidades del entorno.	**TECNICA:** Valoración del producto **INSTRUMENTO:** Lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Alternativas factibles: Posibilidad de elegir entre opciones o soluciones diferentes, que pueden materializarse para brindar solución a determinados problemas.

Empatía: Capacidad de reconocer o percibir los sentimientos, pensamientos y emociones de los demás. Basada en el reconocimiento del otro como un similar a sí mismo.

Pensamiento de diseño: metodología para la solución de problemas que busca abordar desafíos y generar soluciones a partir de ideas generadas en un equipo.

Creatividad: Es la generación de ideas útiles y novedosas (Stein). Es el proceso de generar ideas originales que tengan valor (Ken Robinson).

Reto: Dificultad que se asume de modo libre con la finalidad de obtener algún tipo de beneficio. Visto así, el término es sinónimo de esfuerzo y dedicación para la consecución de algo importante, que no necesariamente deba ser socialmente considerado, puede ser relevante en términos personales, en el ámbito de la intimidad.

Entorno: Conjunto de personas, cosas y circunstancias que rodean a alguien o algo e influyen en su desarrollo.
Innovación: Introducción de algo nuevo o una novedad que añade valor a un mercado, organización o sociedad.

Oportunidad: Circunstancia, momento o medio oportunos para realizar o conseguir algo.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	BRENDA W. MEDINA CASTRO	INSTRUCTOR	ARTICULACION CON LA MEDIA	02/05/2026

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					