PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación: EMPRENDIMIENTO Y FOMENTO EMPRESARIAL

Código del Programa de Formación: 3232860 -

Nombre del Proyecto: No aplica

Fase del Proyecto: No aplica

Actividad de Proyecto: No aplica

Competencia: Proyectar el mercado según segmentos y métodos de pronósticos.

Resultados de Aprendizaje Alcanzar:

1. Aplicar el comportamiento emprendedor de acuerdo con referentes conceptuales y retos personales y productivos.

2. Determinar reto de innovación de acuerdo con motivaciones y potencialidades del entorno

3. Diseñar prototipo de idea de negocio de acuerdo con técnicas de validación.

4. formular modelo de negocio de acuerdo con herramientas de planeación estratégica

Formular propuestas de innovación y mejoramiento de los procesos administrativos de acuerdo con las observaciones y problemas tecnológicos surgidos en los sistemas productivos, presentadas en informes periódicos de acuerdo con la política empresarial, participar en las actividades tecnológicas y operativas en la empresa de acuerdo con las líneas productivas propias de su perfil, utilizando técnicas y tecnologías vigentes, automatizadas y sistematizadas según la política.

Duración de la Guía: 8 Horas

2. PRESENTACIÓN

La innovación surge cuando identificamos necesidades, problemas u oportunidades en nuestro entorno y los transformamos en retos que inspiran soluciones creativas. Esta guía busca que el aprendiz desarrolle la capacidad de analizar su contexto, reconocer motivaciones personales y colectivas, y plantear un reto de innovación viable.

En todas las culturas, la historia ha reservado un lugar especial para reconocer a aquellas personas que tuvieron una idea, tomaron la iniciativa y, con sus acciones, lograron cambiar la forma de vivir de las sociedades para siempre. Toma como ejemplo al creador de la bombilla eléctrica: gracias a su invento, las personas ahora pueden realizar un gran número de actividades durante la noche, sin tener que preocuparse por la oscuridad. Otro ejemplo es el creador del teléfono, un elemento que ha revolucionado la manera como se comunican los seres humanos cuando están separados por largas distancias. El teléfono ha llevado a que se fortalezcan los lazos de unión entre familiares, amigos y conocidos, a pesar de no estar físicamente presentes. Todos los inventores tienen algo en común: sus acciones han sido guiadas por una fuerza interna que les impulsa a seguir adelante sin importar las dificultades. Todos, sin excepción, han estado dispuestos a realizar un esfuerzo adicional para conseguir lo que se han propuesto, a pesar de los obstáculos y los fracasos. Esa actitud, pasar de la idea a la acción, ha convertido a muchos inventores en pioneros. En otras palabras, los ha convertido en emprendedores. ¿Puedes ver, entonces, cómo el emprendimiento no está relacionado únicamente con la creación de empresa? Por años, el emprendimiento fue entendido solamente desde un punto de vista empresarial. Pero en la actualidad, el emprendimiento es visto como una actitud que se relaciona con el desarrollo de las personas y las economías. Eso se hace visible con la mejora de las condiciones de vida de las sociedades donde la idea del emprendedor tiene impacto, y con la realización de los sueños que motivaron, en primer lugar, las acciones del emprendedor.

Dicho de otra manera, puedes entender el emprendimiento desde dos niveles: el individual, que te permite poner en práctica actitudes y habilidades para la creación de valor en diferentes escenarios de tu vida, y el colectivo, que tiene un impacto directo en la forma como se organizan y funcionan las sociedades. Sin embargo, sabemos que la distancia que existe entre la idea y la acción es muy grande. Convertir tus sueños y anhelos en realidad requiere de valentía, persistencia y gran determinación, pues el trayecto está lleno de riesgos e incertidumbres.





3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión Inicial

En la ley 1014 de 2020, conocida como la Ley de fomento de la cultura del emprendimiento, la cual fue remplazada por la ley 2069 del 2020 por medio del cual se impulsa el emprendimiento en Colombia, se encuentra la siguiente definición:

Links de ayuda para el desarrollo de la actividad:

http://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/1672727 dapre.presidencia.gov.co

"Emprendimiento: una manera de pensar y actuar orientada hacia la creación de riqueza. Es una forma de pensar, razonar y actuar centrada en las oportunidades, planteada con visión

global y llevada a cabo mediante un liderazgo equilibrado y la gestión de un riesgo calculado. Su resultado es la creación de valor que beneficia a la empresa, la economía y la sociedad".

Teniendo en cuenta lo que hemos presentado en esta introducción y la anterior definición, responde a las siguientes preguntas de acuerdo con tu propia opinión.

Socialización: Cada uno de los aprendices deben participar en la actividad

Estimado aprendiz,

Observe el video material complementario **Estudio de caso – El ascenso de Rappi**

https://www.youtube.com/watch?v=_gTwAiD-K8U&t=60s&pp=ygUSY29tbyBzZSBjcmVvIHJhcHBpl

Y responda las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál fue el problema real que Rappi resolvió para los latinoamericanos que otras apps extranjeras no habían entendido?

2. Si ustedes fueran los fundadores, ¿qué priorizarían hoy:

A. Expandirse a más ciudades (cantidad)

B. Mejorar la calidad del servicio para que los pedidos lleguen sin errores (calidad)? Justifiquen su elección.

3. La empresa genera miles de ingresos para repartidores, pero también enfrenta críticas por las condiciones laborales y el impacto ambiental de sus empaques.

Diseñen una propuesta innovadora que Rappi podría implementar para mejorar su relación con los repartidores sin que la empresa deje de ser rentable.

4. Pregunta: Con la inteligencia artificial y el uso de datos, ¿cuál creen que será el siguiente gran negocio de Rappi dentro de 5 años? (Ejemplo: ¿Salud?, ¿Educación?, ¿Transporte de personas?).

Para ti:

¿Qué es riqueza?

¿Qué es valor?

¿Qué es una oportunidad?

¿Qué es idear?

¿Qué es un logro?

¿Qué es el éxito?

¿Cómo ves los conceptos anteriores aplicados en tu vida? Describe cada uno.

3.2 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

ACTIVIDAD 1. Realice la siguiente lectura de "La Cultura del Emprendimiento y su Formación PDF "

Links de ayuda para el desarrollo de la actividad: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6403431.pdf

¿Por qué La cultura emprendedora es un motor de desarrollo?

¿Por qué las políticas públicas son un factor importante para la sociedad?

Actividades de apropiación del conocimiento (conceptualización y teorización).

ACTIVIDAD 1

Reto de innovación

Estimado aprendiz, el objetivo es que dejes de ver "problemas" y empieces a ver "oportunidades" basadas en lo que te rodea, cómo lo haremos:

Entender el Entorno

Antes de innovar, debes saber qué tienes a mano. No se trata solo de tecnología, sino de los recursos y las necesidades de tu comunidad o sector productivo.

¿Qué te impulsa? (Sostenibilidad, ahorro de costos, mejorar la experiencia del cliente).

¿Qué recursos tienes? (Ubicación geográfica, talento humano, residuos aprovechables, infraestructura).

Metodología para Determinar el Reto

Para definir el reto, utilizaremos la técnica de **Inmersión y Empatía**.

Sigue estos pasos:

Actividad 2.

Evalúa:

Talento Técnico: ¿Qué saben hacer tú y tu equipo?

Tecnología: ¿A qué herramientas tienes acceso (¿en la casa, en el centro SENA o en tu empresa?

Red de Aliados: ¿Quiénes pueden ayudar (proveedores, otras áreas)?

3.4 **Formulación del Reto (La Pregunta de Innovación)**

Un error común es definir el reto como una solución (ej: "Hacer una App"). El reto debe ser una **pregunta abierta** que invite a la creatividad. La estructura ideal es:

¿Cómo podríamos + [Acción/Verbo] + [Sujeto/Usuario] + [Resultado esperado] + [Contexto/Limitante]?

Ejemplo Práctico:

Mal definido: "Comprar máquinas para reciclar plástico".

Bien definido (Reto): "¿Cómo podríamos **reutilizar** los residuos plásticos de la cafetería del SENA para **crear mobiliario de bajo costo** que beneficie a los estudiantes de la jornada nocturna?"

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : Archivo en Word con las respuestas a los interrogantes planteados, mapa mental e imagen corporativa.	Aplica herramientas de diagnóstico para determinar las amenazas y oportunidades estratégicas de la empresa frente a las políticas y el entorno, identificando, definiendo y elaborando la etapa de perfil y pre factibilidad de un proyecto agropecuario o agroindustrial.	Preguntas y mapa mental
Evidencias de Desempeño: Participación responsable y activa en las actividades programadas	Define sobre Investigación y proyección de mercados, estudio técnico de mercado proyecto (agrícola, pecuario o agroindustrial), estudio organizacional y legal, estudio y proyección financiera de proyectos, líneas de crédito y de fomento para proyectos. Analiza la tendencia del entorno económico de acuerdo con el	Observación directa

Evidencias de Producto: •Archivo en Word Mapa mental	comportamiento del mercado y el perfil del consumidor para determinar la oferta y la demanda del mercado de bienes y servicios usando el análisis de los datos históricos de los productos y estimando la oferta y demanda en unidades físicas mediante la aplicación de diferentes técnicas de proyección de las variables relacionadas con el comportamiento del mercado. Analiza los posibles ingresos, egresos y costos de inversión del proyecto aplicando modelos de proyección de inventarios, costos y demanda para determinar la proyección de los flujos de fondos a la vida útil estimada. Diligencia la información en los formatos respectivos. Identifica y establece las necesidades de uso de fuentes de financiamiento para el proyecto agropecuario de acuerdo con el análisis financiero del mismo. Efectúa el análisis y la evaluación del proyecto, sensibilizándolo sobre el precio y la cantidad, para determinar mínimos de producción y ventas y tomar decisiones empresariales.	Archivo en Word Matriz Mapa mental Rúbrica de producto

5. GLOSARIO DE TERMINOS:

Creatividad Empresarial

Emprendimiento

Empresa

Empresario

Empresarismo

Idea de Negocio

Liderazgo

Plan de Negocios

6. REFERENTES BILIOGRAFICOS

FOMIN (2008). Guía de Aprendizaje sobre Emprendimientos Dinámicos. Fondo Multilateral de Inversiones. Serie Guías de Aprendizaje, BID.

Perdomo, Ch. G. (2005b). Módulo de Creatividad en Cultura Empresarial

“Transversalidad Explícita”, Incubadora de Empresas de Innovación y Base

Perdomo, Ch. G. (2005b). Módulo de Creatividad en Cultura Empresarial

Cátedra Virtual de Empresas Innovadoras, Sena-Maloka 2.010

http://www.emprendedores.es/gestion/jovenes-emprendedores/jovenes-emprendedores-2

www.invesca.com

http://www.inca-trade.com/blog/emprendimiento/que-es-una-idea-de-negocio/

http://www.youtube.com/watch?v=cPfixZ0cqqI

http://www.artfactory.es/news/la-identidad-corporativa-un-factor-determinante-de-la-personalidad-de-las-e

http://www.soyentrepreneur.com/2789-crea-tu-identidad-corporativa.html

http://www.promonegocios.net/empresa/mision-vision-empresa.html

http://www.trabajo.com.mx/vision_de_una_empresa.htm

http://jcvalda.wordpress.com/2012/05/06/los-objetivos-de-una-empresa/

http://www.youtube.com/watch?v=cPfixZ0cqqI

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	Katherine Castañeda	Instructora	Pedagogía	03 marzo de 2024	Sugerencias Pedagógicas

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	Yarelys Aguilar Lemus	Instructora	Pedagogía	03 marzo de 2026	Sugerencias Pedagógicas