



## **PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL**

### **FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE**

#### **1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE**

- Denominación del Programa de Formación: Comportamiento Emprendedor
- Código del Programa de Formación: 13410022
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica): N/A
- Fase del Proyecto (si aplica): N/A
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica): N/A
- Competencia: 240201533 Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales.
- Resultados de Aprendizaje: 24020153301 Establecer características y competencias emprendedoras personales de acuerdo con sus potencialidades, objetivos y el entorno. 24020153302 Apropiar el proceso de toma de decisiones personales en su cotidianidad, según el comportamiento emprendedor. 24020153303 Emplear capacidad creativa e innovadora según estrategia emprendedora. 24020153304 Relacionar la importancia de la negociación con el emprendimiento según las necesidades y elementos de la negociación.
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 48 horas

#### **2. PRESENTACIÓN**

Esta guía de aprendizaje fue pensada para personas del campo, hombres y mujeres con muchas experiencias de vida, que han aprendido trabajando, resolviendo problemas diarios y sacando adelante a sus familias.

Aquí vamos a hablar de emprendimiento con palabras sencillas, usando ejemplos de la vida diaria como el cultivo, la venta de productos, el trabajo en comunidad y las decisiones que se toman todos los días en la casa, la finca o el negocio.



Durante la formación usted aprenderá haciendo, conversando con sus compañeros, contando sus experiencias y practicando con situaciones reales. Nadie viene a imponer ideas; aquí todos aprendemos juntos.

Esta guía busca:

- Fortalecer su confianza y sus capacidades personales.
- Ayudarle a tomar mejores decisiones en la vida diaria.
- Motivar el trabajo en equipo y el apoyo entre compañeros.
- Reconocer que todos tenemos habilidades para salir adelante.

### **3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

#### **3.1 Actividades de reflexión inicial:**

Descripción de la actividad: Descripción de la actividad: El instructor invita a los aprendices a un diálogo abierto tipo “conversatorio campesino”. Cada aprendiz cuenta a qué se dedica, qué problemas enfrenta a diario y qué sueños tiene para mejorar su vida o su trabajo. Se usa una cartelera donde se escriben palabras clave como: sueños, dificultades, oportunidades y decisiones.

Ambiente requerido: Aula rural o salón comunal, sillas en círculo.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Conversatorio guiado, lluvia de ideas, narración de experiencias.

Materiales de formación: Cartulina, marcadores, cinta.

Material de apoyo: Ninguno

Duración de la actividad: 4 horas.

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

Descripción de la actividad: Descripción de la actividad: A partir de situaciones cotidianas (vender un producto, decidir qué sembrar, pedir un préstamo, negociar un precio), el instructor explica con palabras sencillas qué es ser emprendedor, cómo se toman decisiones y por qué es importante ser responsable



con lo que se decide. Los aprendices trabajan en pequeños grupos y analizan casos reales del entorno rural.

Ambiente requerido: Aula o espacio abierto cercano a la comunidad.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Trabajo en grupo, estudio de casos sencillos, preguntas orales guiadas.

Materiales de formación: Hojas, lápices.

Material de apoyo: Guías impresas con casos sencillos.

Duración de la actividad: 12 horas.

### **3.3 Actividades de apropiación:**

Descripción de la actividad: Cada aprendiz realiza un diagnóstico sencillo de sus características emprendedoras, identifica sus fortalezas y aspectos por mejorar. Luego formula objetivos personales y participa en ejercicios prácticos de toma de decisiones, creatividad y construcción de un plan de acción sencillo para mejorar una actividad productiva o personal.

Ambiente requerido: Aula o salón comunal.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprender haciendo, ejercicios prácticos, trabajo colaborativo.

Materiales de formación: Formatos impresos, cartulinas, marcadores.

Material de apoyo: Formatos de diagnóstico y plan de acción.

Evidencias de aprendizaje: Diagnóstico personal diligenciado. Objetivos personales formulados. Plan de acción sencillo elaborado.

Instrumentos de evaluación: Diagnóstico personal diligenciado. Objetivos personales formulados. Plan de acción sencillo elaborado.

Duración de la actividad: 20 horas.



### 3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Descripción de la actividad: Descripción de la actividad: Los aprendices presentan su plan de acción y explican cómo lo aplicarían en su vida diaria, familia, finca o negocio. Se realizan simulaciones sencillas de negociación (por ejemplo, vender un producto o llegar a acuerdos). El grupo aporta ideas de mejora.

Aula, espacio comunitario o entorno productivo.

Ambiente requerido: Aula, espacio comunitario o entorno productivo.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Socialización, juego de roles, aprendizaje colaborativo.

Materiales de formación: Cartulinas, marcadores.

Material de apoyo: Ninguno

Evidencias de aprendizaje: Presentación oral del plan de acción. Participación en simulación de negociación.

Instrumentos de evaluación: Registro de participación activa. Preguntas orales sencillas y guiadas.

Duración de la actividad: 12 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
		Desarrollo de habilidades emprendedoras personales.	Diagnóstico personal. Objetivos personales formulados. Plan de acción emprendedor. Participación en actividades prácticas.		

## 5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

**Emprendedor:** Persona que busca mejorar su vida aprovechando oportunidades y actuando con iniciativa.



**Emprendimiento:** Acción de empezar algo nuevo para generar mejora o ingresos.

**Características emprendedoras:** Cualidades personales como responsabilidad, constancia, honestidad y valentía para intentar.

**Comportamiento emprendedor:** Forma de actuar buscando soluciones y no quedándose en la queja.

**Competencias emprendedoras:** Habilidades que se pueden aprender, como tomar decisiones, planear, negociar y organizar.

**Objetivo:** Resultado claro que una persona quiere lograr.

**Motivación:** Razón interna que impulsa a una persona a actuar.

**Meta:** Logro específico, medible y con tiempo definido.

**Propósito de vida:** Razón grande por la que una persona trabaja y lucha cada día.

## 6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S016649721400025X?utm>

[https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-48701-4\\_8?utm](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-48701-4_8?utm)

<https://www.mdpi.com/2076-3387/15/9/331?utm>

<https://edtk.co/plan/2168?utm>

<https://www.redalyc.org/journal/5718/571864086002/movil/?utm>

## 7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Luis Fernando Hernández	Instructor	CIDE Soacha	Febrero de 2026

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



	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					



## **PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL**

### **FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE**

#### **1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE**

- Denominación del Programa de Formación: Formulación de proyectos
- Código del Programa de Formación: 12210015
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica): N/A
- Fase del Proyecto (si aplica): N/A
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica): N/A
- Competencia: 260101064 Formular el proyecto de acuerdo con métodos y técnicas de investigación
- Resultados de Aprendizaje:
  1. Determinar las actividades a formular de acuerdo con el diseño metodológico y necesidades de la empresa
  2. Formular proyecto de acuerdo con técnicas y metodologías de investigación
  3. Analizar la información recopilada teniendo en cuenta las técnicas de investigación, el tipo de proyecto y normativa
  4. Definir actividades de mejora según cronogramas establecidos y metodología de investigación.
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 48 horas

#### **2. PRESENTACIÓN**

En esta guía vamos a aprender, paso a paso y de manera sencilla, cómo pensar, organizar y evaluar un proyecto. Un proyecto es como sembrar una huerta: primero se mira la tierra, luego se escoge qué sembrar, se calcula lo que se necesita y después se revisa si dio buen resultado.



El propósito es que el aprendiz:

Aprenda haciendo, con ejemplos de la vida diaria y del entorno rural.

Trabaje en grupo, compartiendo ideas y experiencias.

Entienda para qué sirve cada paso de un proyecto.

Pueda aplicar lo aprendido en su finca, negocio, asociación o comunidad.

No se necesitan estudios avanzados. Aquí todo se explica con palabras claras y actividades prácticas.

### **3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

#### **3.1 Actividades de reflexión inicial:**

Descripción de la actividad: Conversatorio guiado donde los aprendices hablan de problemas reales de su vereda, finca o negocio (por ejemplo: dificultad para vender productos, falta de herramientas, altos costos). El instructor orienta la charla para que comprendan que un proyecto sirve para buscar soluciones.

Ambiente requerido: Aula o espacio comunitario con sillas en círculo.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Diálogo de saberes, lluvia de ideas, preguntas orales sencillas.

Materiales de formación: Tablero, marcadores, hojas de papel.

Material de apoyo: Carteles con ejemplos de proyectos sencillos.

Duración de la actividad: 6 horas.

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

Descripción de la actividad: Descripción de la actividad: En grupos, los aprendices identifican:

- Qué es un proyecto.
- Qué tipo de proyecto podría servirles (productivo, social, ambiental).
- Quiénes se benefician.



Se usa un ejemplo cercano, como mejorar la producción de un cultivo o montar un pequeño negocio rural.

Ambiente requerido: Aula o salón comunal.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Trabajo en grupo, socialización, preguntas guiadas por el instructor.

Materiales de formación: Cartulinas, marcadores, cuadernos.

Material de apoyo: Guías impresas con ejemplos simples.

Duración de la actividad: 10 horas.

### **3.3 Actividades de apropiación:**

Descripción de la actividad: Cada grupo formula un proyecto sencillo siguiendo los pasos:

- Identificar una necesidad.
- Plantear una idea de solución.
- Hacer un pequeño estudio de mercado (a quién se le vende).
- Definir qué se necesita para producir.
- Calcular costos básicos e ingresos.

Ambiente requerido: Aula con mesas de trabajo.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprender haciendo, acompañamiento del instructor, trabajo colaborativo.

Materiales de formación: Calculadora, hojas, lápiz.

Material de apoyo: Formatos simples de proyecto.

Evidencias de aprendizaje: Borrador del proyecto formulado por el grupo.

Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo por observación directa. Evidencia práctica (proyecto elaborado).

Duración de la actividad: 20 horas.

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

Descripción de la actividad: Descripción de la actividad: Los grupos presentan su proyecto al resto del curso, explicando:

- Qué problema quieren solucionar.
- Cómo lo van a hacer.



- Qué beneficios trae para la comunidad.

El instructor orienta mejoras y reflexiona con los aprendices sobre lo aprendido.

Ambiente requerido: Aula o salón comunal.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Exposición sencilla, retroalimentación grupal, preguntas orales.

Materiales de formación: Carteles o papelógrafos.

Material de apoyo: Guía del proyecto.

Evidencias de aprendizaje: Presentación del proyecto.

Instrumentos de evaluación: Preguntas orales sencillas y guiadas. Registro de participación activa.

Duración de la actividad: 12 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
		Formulación y evaluación de un proyecto sencillo.	Proyecto formulado en grupo.	Caracteriza el entorno del proyecto. Selecciona el tipo de proyecto según la necesidad. Elabora estudio de mercado básico. Analiza la viabilidad financiera. Propone acciones de mejora.	Lista de chequeo por observación directa. Evidencia práctica del proyecto elaborado. Preguntas orales guiadas. Registro de participación activa.

#### 5. GLOSARIO DE TÉRMINOS



Proyecto: Plan para resolver un problema o mejorar una situación. Mercado: Personas a las que se les puede vender un producto o servicio. Costo: Lo que se gasta para producir. Ingreso: El dinero que entra por las ventas.

## 6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Formulación de proyectos, Marco lógico, Gestión de proyectos. <https://biblioteca.sena.edu.co/>

CEPAL – Metodología del Marco Lógico. <https://www.cepal.org/es>

Banco de la República – Educación Económica. <https://www.banrep.gov.co/es/educacion>

## 7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
<b>Autor (es)</b>	Luis Fernando Hernández	Instructor	Campesena	Febrero de 2026

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
<b>Autor (es)</b>					



## **PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL**

### **FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE**

#### **1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE**

- Denominación del Programa de Formación: Generación de ideas innovadoras con Design Thinking
- Código del Programa de Formación: 21540000
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica): N/A
- Fase del Proyecto (si aplica): N/A
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica): N/A
- Competencia: 220101015 Formular soluciones de diseño según requerimientos y documentación del proyecto
- Resultados de Aprendizaje: 01 Caracterizar usuario con base en herramientas de empatía. 02 Definir reto de innovación según técnicas de formulación. 03 Generar ideas innovadoras con base en técnicas de creatividad.
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 48 horas

#### **2. PRESENTACIÓN**

Esta guía de aprendizaje está pensada para personas adultas del sector rural, que aprenden mejor cuando practican, conversan y relacionan lo aprendido con su vida diaria. Aquí no se trata de memorizar, sino de observar, escuchar, preguntar y crear ideas útiles para resolver problemas reales del entorno.

A través de actividades sencillas y participativas, el aprendiz aprenderá a ponerse en el lugar del otro, entender sus necesidades y proponer ideas nuevas que ayuden a mejorar productos, servicios o procesos de su comunidad.



El trabajo será principalmente en grupo, compartiendo experiencias, respetando las opiniones y aprendiendo unos de otros.

### **3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

#### **3.1 Actividades de reflexión inicial:**

Descripción de la actividad: Conversatorio guiado donde los aprendices comparten situaciones de su vida diaria en las que hayan tenido una dificultad o necesidad sin solución clara. El instructor orienta la reflexión sobre cómo nacen las ideas cuando se observan los problemas con atención.

Ambiente requerido: Aula o espacio comunitario rural, con sillas en círculo.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Conversatorio, lluvia de ideas oral, trabajo colaborativo.

Materiales de formación: Cartulina, marcadores, cinta.

Material de apoyo: Ejemplos cotidianos del entorno rural.

Duración de la actividad: 4 horas.

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

Descripción de la actividad: Explicación sencilla del Design Thinking y sus etapas usando ejemplos del campo y la vida diaria. Los aprendices realizan un ejercicio básico de mapa de empatía sobre una persona conocida de su comunidad.

Ambiente requerido: Aula o espacio abierto con mesas de trabajo.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprender haciendo, explicación dialogada, trabajo en grupos pequeños.

Materiales de formación: Hojas, cartulina, marcadores.

Material de apoyo: Guías impresas sencillas, ejemplos dibujados por el instructor.

Duración de la actividad: 12 horas.



### **3.3 Actividades de apropiación:**

Descripción de la actividad: Descripción de la actividad: Los aprendices realizan entrevistas sencillas, elaboran mapas de empatía, describen un día en la vida del usuario y construyen la caracterización del usuario. Luego formulan un reto de innovación y generan ideas usando lluvia de ideas y SCAMPER.

Ambiente requerido: Aula, entorno comunitario, espacios rurales.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Trabajo de campo, observación directa, trabajo colaborativo, ideación guiada.

Materiales de formación: Cuadernos, cartulina, marcadores.

Material de apoyo: Formatos sencillos de entrevista y mapas.

Evidencias de aprendizaje: Mapa de empatía elaborado, caracterización del usuario, reto formulado, listado de ideas.

Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo por observación directa. Preguntas orales sencillas y guiadas. Evidencia práctica elaborada por el aprendiz. Registro de participación activa.

Duración de la actividad: 24 horas.

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

Descripción de la actividad: Cada grupo presenta su reto y las ideas generadas, explicando cómo estas podrían mejorar una situación real de su comunidad. Se realiza retroalimentación colectiva.

Ambiente requerido: Aula o espacio comunitario.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Socialización, diálogo de saberes, aprendizaje colaborativo.

Materiales de formación: Carteleros, marcadores.

Material de apoyo: Ejemplos del entorno.

Evidencias de aprendizaje: Presentación oral y visual de ideas.

Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo por observación directa. Registro de participación activa.

Duración de la actividad: 8 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
		Caracterización del usuario	Mapa de empatía y entrevista	Identifica necesidades y motivaciones del usuario	Lista de chequeo, preguntas orales
		Definición del reto	Reto formulado	Formula el reto según metodología	Evidencia práctica, observación directa
		Generación de ideas	Listado y visualización de ideas	Genera y selecciona ideas según metodología	Evidencia práctica, registro de participación

#### 5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Design Thinking: Forma de pensar para resolver problemas, poniéndose en el lugar de las personas. Empatía: Capacidad de entender lo que siente y necesita otra persona. Reto: Problema claro que se quiere solucionar. Ideación: Momento de crear muchas ideas.

#### 6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

IDEO U – Introducción al Design Thinking. <https://www.ideo.com/pages/design-thinking>

Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

Mapa de Empatía explicado fácil (XPLANE). <https://xplane.com/blog/empathy-map>

Cómo hacer entrevistas a usuarios (Nielsen Norman Group). <https://www.nngroup.com/articles/user-interviews/>



Mapas del recorrido del cliente: poniéndonos en el lugar del cliente. <https://www.interaction-design.org/literature/article/customer-journey-maps-walking-a-mile-in-your-customer-s-shoes>

Brainstorming explicado fácil. <https://asana.com/es/resources/brainstorming-techniques>

## 7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
<b>Autor (es)</b>	Luis Fernando Hernández	Instructor	Campesena	Febrero de 2026

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
<b>Autor (es)</b>					