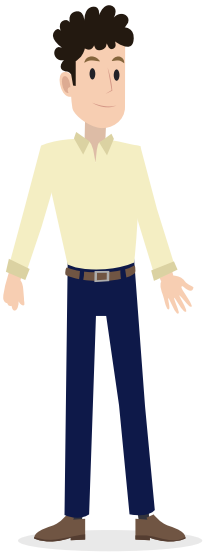
PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

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: Diseño y formulación de proyectos de emprendimiento con enfoque empresarial en las instituciones educativas del departamento del Cauca.
- Fase del Proyecto: Analisis – Planeación.
- Actividad de Proyecto Formativo: Definición de la estructura organizacional y elaboración del organigrama de la empresa.
- Competencia: Planear producción de acuerdo con sistema productivo y métodos técnicos
- **Resultados de Aprendizaje:**
- Preparar la estructura organizacional teniendo en cuenta los recursos y actividades claves del modelo de negocios.
- Elaborar el plan estratégico a partir de los criterios planteados en la propuesta de valor del modelo de negocios.
- Reconocer el talento humano requerido para las actividades claves propuestas en el modelo de negocios.
- Duración de la Guía de Aprendizaje (48horas):

2. PRESENTACIÓN



Estimado aprendiz, el emprendimiento es una actitud que ha acompañado a la humanidad desde siempre, ya que es la capacidad que tienen los seres humanos de realizar esfuerzos orientados hacia el logro de una meta u objetivo. De este modo, a través del desarrollo de sus competencias, el emprendedor genera transformaciones en su entorno que se traduce en bienestar económico y social para las comunidades donde su idea tiene impacto, creando así una cultura del emprendimiento.

Con la finalidad de potenciar su comportamiento emprendedor, esta guía de aprendizaje da continuidad a la guia de comportamiento emprendedor anteriormente trabajada, la cual le permitirá aplicar sus características y competencias emprendedoras en cuatro aspectos que son de especial relevancia para el fomento de la cultura del emprendimiento: proceso de toma de decisiones, creatividad, ejecución de estrategias y negociación.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial:



Apreciado aprendiz, reflexione sobre el video que encuentra en el siguiente enlace, que lo invitará a ver el emprendimiento en acción.

http://www.fondoemprender.com/SitePages/Emprendimiento%20Social.aspx

Responda los siguientes interrogantes:

¿Qué importancia tiene el emprendimiento en la vida?

¿Qué características emprendedoras personales identifica en el caso presentado en el video?

¿Cuáles fueron los beneficios potenciales que el emprendedor del video identificó en la parte social?

Socialice sus respuestas en un conversatorio atendiendo a las orientaciones del instructor y con el equipo genere las conclusiones a las se llegó.

Duración: 2 horas

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

El emprendimiento lo podemos ver reflejado en diferentes personas que han sido exitosas a nivel nacional o internacional; sin embargo podemos pensar en personas cercanas que han cumplido sus sueños y que se pueden considerar emprendedores. ¿En qué contexto o logros personales usted se ha sentido emprendedor?

Con base a su circulo cercano (barrio, vereda, comunidad, familia), identifique emprendedores y resuelva las siguientes preguntas:

¿Qué decisiones acertadas tomó para el cumplimiento de sus objetivos?

¿Qué referencias de emprendimiento innovador o creativo tienen estas personas?

¿El emprendedor contaba con una estrategia para cumplir sus objetivos?

Para el cumplimiento de sus objetivos, ¿que procesos de negociación tuvieron que llevar a cabo?

Comparta con el equipo las deducciones efectuadas, destacando conocimientos comunes y aquellos que consideran requieren desarrollar.

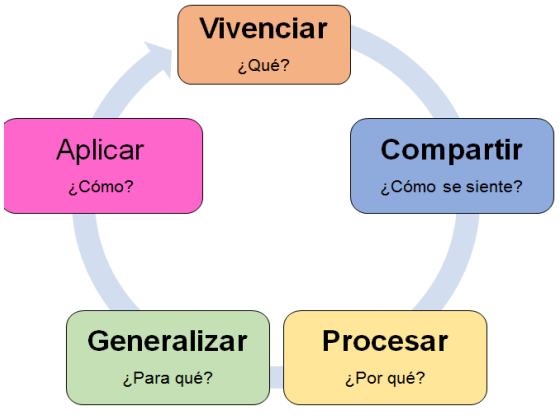
Duración: 2 horas

3.3 Actividades de apropiación:

1.



Recordemos que el desarrollo de esta competencia se realizará a través de la metodología de aprendizaje vivencial con actividades orientadas a la apropiación conceptual, se estructura en cinco momentos y será una constante a seguir:



Ciclo del aprendizaje vivencial

Asociar el paso a paso del proceso de toma de decisiones de acuerdo al problema.

" ENTORNO EMPRESARIAL"

Objetivos:

1. Comprender los diferentes estilos de toma de decisiones en un entorno empresarial.
2. Reconocer la importancia del trabajo en equipo y la colaboración.
3. Desarrollar habilidades para la toma de decisiones bajo presión y en condiciones de incertidumbre.

Materiales Necesarios:

Hojas de papel y bolígrafos.

Tarjetas o papeles con diferentes ideas de negocios (pueden ser ficticias).

Recursos ficticios (monedas de juguete, fichas, etc.) para simular inversiones.

Cronómetro o reloj para medir el tiempo.

Instrucciones:

1. **Formación de Equipos:**

Dividir a los aprendices en equipos de 4 a 6 personas.

2. **Selección de Idea de Negocio:**

Cada equipo recibe una tarjeta con una idea de negocio. Ejemplos pueden incluir:

Tienda de alimentos saludables.

Aplicación de servicio de entrega.

Taller de reparaciones electrónicas.

Los equipos tienen 10 minutos para discutir y elegir su idea de negocio.

3. **Definición de Recursos y Estrategia:**

Cada equipo dispone de un número limitado de recursos (fichas o monedas) para invertir en su negocio.

Deben decidir cómo gastar esos recursos en diferentes áreas: marketing, producción, recursos humanos, etc.

Tienen 15 minutos para planificar su estrategia.

4. **Presentación:**

Cada equipo presenta su idea de negocio y su estrategia en 3 minutos.

El resto de los grupos puede hacer preguntas o sugerencias.

5. **Simulación de Toma de Decisiones:**

Después de las presentaciones, cada equipo enfrenta una serie de decisiones críticas (pueden ser planteadas por el instructor o preparadas con antelación). Por ejemplo:

Un competidor lanza un producto similar.

Un cambio en la legislación afecta la producción.

La opinión del cliente cambia.

Los equipos deben discutir y decidir cómo reaccionar a cada situación en un tiempo limitado (5 minutos por decisión).

6. **Reflexión:**

Al finalizar la actividad, se lleva a cabo una reflexión grupal. Preguntas para discutir:

•¿Por qué es importante conocer el proceso de toma de decisiones y cómo lo aplicaría en su vida profesional y personal?

•¿Cuáles son los aspectos que tiene en cuenta para tomar decisiones en su vida personal y profesional?

Teniendo en cuenta una experiencia personal en la cual haya tomado una decisión más importante de su vida, diligencie el siguiente cuadro y de acuerdo con la lectura guía 2 material de apoyo 2 Lectura “Molino de viento – instrucciones para las empresas”.

Elementos	**Análisis**
Experiencia seleccionada	
Proceso de toma de decisiones	
Análisis de riesgos	
Generación de alternativa	

En equipos de seis personas, aplique los conocimientos adquiridos en el ejercicio anterior a partir de una experiencia personal. Para ello:

- Socialice una experiencia en la que haya tenido que tomar una decisión.
- El equipo selecciona una de las experiencias expuestas y realiza el análisis de los elementos, de acuerdo con la lectura del documento guía 2 material de apoyo 2.

Dicho análisis se entregará en un documento Word, no mayor a 1 página.

Tiempo: 4 horas.

Aplicar la capacidad creativa e innovadora en la solución de desafíos, de acuerdo con los elementos de la estrategia emprendedora.

Vivenciar
¿Qué?

Construcción de una maqueta de molino de viento



Una vez se han elegido las mejores alternativas y se han evaluado los riesgos de cada una, es importante tener en cuenta que todo objetivo es suceptible de mejora y requiere tiempo y dedicación hasta lograr la mejor propuesta. La creatividad juega un papel fundamental en este aspecto, por ello, estimular los procesos creativos e innovadores permite obtener resultados más satisfactorios. Así mismo, para lograr sus objetivos personales y/o profesionales, es necesario que los convierta en proyectos concretos, con unos recursos, un tiempo determinado y en general, una estrategia que defina los pasos a seguir para cumplir con lo establecido.

La siguiente actividad le permitirá aplicar su potencial creativo e innovador a un proyecto, para el cual deberá crear una estrategia, teniendo en cuenta los elementos de la misma.

Conforme un equipo de máximo seis personas siguiendo las indicaciones del instructor. Debe seleccionar un nombre para su equipo y diseñar un logo que les diferencie de los demás.

Construya un molino de viento a partir de los materiales dispuestos en el ambiente de formación. El molino debe cumplir con las siguientes condiciones:

- Que sea resistente
- Que sea funcional (es decir, que sus aspas sean capaces de moverse)
- Que tenga cuarenta centímetros de alto

Elabore la planeación para la construcción de un molino de viento, siguiendo las especificaciones del formato y las indicaciones del instructor.

Diseñe una maqueta de molino dependiendo del cumplimiento de los requerimientos establecidos y de acuerdo con las condiciones del ambiente de formación. En esta actividad recibirá una puntuación.

Realice la venta del molino de viento, de acuerdo con los lineamientos del ejercicio.

El instructor consignará los puntajes de cada equipo en la pizarra, de acuerdo con los lineamientos en el formato establecidos.

Usted también tiene la opción de participar como voluntario en la actividad sirviendo de apoyo al instructor" (2 personas máximo). Cumpla su rol, siguiendo las siguientes instrucciones:

1. Administrar y entregar a los equipos, los materiales que estos requieran para la construcción de los molinos.
2. Entregar las "instrucciones" y el formato "plan de acción" a cada uno de los equipos.
3. Tomar nota de lo que sucede al interior de los equipos durante la etapa de construcción del molino.
4. Verificar que los equipos no utilicen materiales diferentes a los entregados durante la construcción del molino. En caso de que note que un equipo no está cumpliendo con esta regla, notifíquele al instructor para tomar la decisión de descalificación de la empresa.
5. Apoyar al instructor en la evaluación del cumplimiento de los requisitos que deben cumplir los molinos (resistencia, funcionalidad y altura).
6. Registrar la puntuación que le indique el instructor, en el formato establecido para la evaluación de los molinos.

Responda la siguiente pregunta con base en la actividad realizada: ¿Qué emociones, sensaciones y sentimientos afloraron durante el ejercicio?

Procesar
¿Por qué?

Conteste las siguientes preguntas por equipo a partir de la construcción del molino de viento y en mesa redonda, de acuerdo con las indicaciones del instructor, socialice las respuestas:

- ¿Considera usted que el molino construido por su equipo es creativo y por qué?
- ¿Considera usted que el molino creado es innovador y por qué?
- ¿Por qué la planificación fue un elemento importante para el logro del propósito?
- ¿Su equipo creó alguna estrategia para la estructura del molino?
- ¿Qué pasos siguieron para establecer la estrategia de construcción del molino?
- ¿Qué elementos se tuvieron en cuenta para la creación de la estrategia?
- ¿Cuáles fueron las fuentes de información que consultó para la construcción del molino?
- ¿Qué influencia tuvo la búsqueda de información en la construcción del molino?

Generalizar
¿Para qué?

- Para construir una versión conceptual conjunta con el instructor efectúe lectura comprensiva del texto "Creatividad, innovación, estrategia y plan de acción" y en plenaria estructuren un concepto global. Guía 2 material de apoyo 2.

Aplicar
¿Cómo?

- A partir del trabajo realizado hasta el momento y la dinámica de MAPA DE SUEÑOS, seleccione su objetivo personal y diligencie su plan de acción según Guía 2 material de apoyo 3.
- Presente ante sus compañeros y argumente el plan de acuerdo con su objetivo personal, la estrategia trazada y el plan de acción.

ESTRATEGIA EMPRENDEDORA	
Misión (propósito de vida)	
Visión (Tu objetivo personal)	
Valores	
Objetivos específicos	1.
	2.
	3.

PLAN DE ACCIÓN								
Objetivo personal	**Objetivos específicos (orden de prioridad)**	**Acciones (orden de prioridad)**	**¿Qué vas a hacer?**	**¿Cómo lo vas a hacer?**	**¿Con qué lo vas a hacer?**	**¿Cuándo? (Ordenar cronológicamente)**		**¿Quién(es) lo va(n) a hacer?**
						Inicio	Fin	

Tiempo: 5 horas

Determinar las técnicas de la negociación de acuerdo con los elementos y ámbitos personales, sociales y profesionales.

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:



Estimado aprendiz, en el ciclo de aprendizaje, usted tuvo la oportunidad de trasladar los conocimientos adquiridos desde la etapa vivencial a la etapa "APLICAR" , llevando los aprendizajes a su vida personal y profesional.

Teniendo en cuenta la experiencia que usted relató en la actividad **supervivencia** (cuadro resumen de la experiencia) y el desarrollo de las actividades del contenido de esta competencia, redacte en un párrafo una reflexión sobre cómo habría cambiado esa vivencia de haber aplicado los siguientes conocimientos relacionados en esta guía, como son:

- Proceso de toma de decisiones y análisis de riesgos
- Creatividad e innovación
- Estrategia personal y plan de acción
- Elementos y técnicas de la negociación

Comparta dicha reflexión con sus compañeros de equipo.

Tiempo: 2 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
PLANEACION	Definición de la estructura organizacional y elaboración del Organigrama de la empresa**.**	Análisis de video y Foro de discusión: Los aprendices deben visualizar el video *"Historias de éxito de emprendedores colombianos.* Taller del Modelo de	Evidencias de Conocimiento: Evidencias de Desempeño: Molino de viento como práctica de su capacidad creativa e innovadora.	Apropia el concepto de creatividad e innovación según solución de desafíos. Aplica la capacidad creativa e innovadora teniendo en cuenta los desafíos emprendedores.	Técnica: Exposición. Instrumento: Lista de chequeo. Técnica: Exposición Instrumento: Lista de chequeo

		Negocio Canvas: Con base en la explicación del instructor sobre la metodología *Lean Canvas* o *Business Model Canvas* Mapa Conceptual Integrador: A partir de los conceptos definidos en la rejilla, el aprendiz debe elaborar un mapa conceptual	Formato plan de acción personal diligenciado. Evidencias de Producto: Documento Word de toma de decisiones de acuerdo con el problema.	Sustenta el plan de acción teniendo en cuenta los elementos de una estrategia emprendedora. Identifica el Proceso de toma de decisiones deacuerdo con problemas de la cotidianidad. Aplica el Proceso de toma de decisiones según identificación de riesgos y alternativas de solución.	Técnica: Valoración de producto. Instrumento: Lista de chequeo.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Análisis de alternativas: identificación de uno o más medios que representan estrategias para dar solución a la problemática.

Análisis de riesgo*:* es el estudio de las causas de las posibles amenazas y probables eventos no deseados.

Creatividad: capacidad para encontrar relaciones entre ideas antes no relacionadas, y que se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o productos nuevos.

Desafío: dificultad que se asume de modo libre con la finalidad de obtener algún tipo de beneficio.

Empatía: capacidad de percibir, compartir y/o inferir los sentimientos, pensamientos y emociones a los demás.

Estrategia: conjunto de acciones, estudiadas y analizadas, que conducen hacia una meta.

Innovación: introducción de algo nuevo o una novedad que añade valor a un mercado, organización o sociedad.

Negociación: es el proceso de buscar la aceptación de ideas, propósitos o intereses entre dos partes, buscando el mejor resultado posible.

Plan de acción: tipo de plan que prioriza las iniciativas más importantes para cumplir con ciertos objetivos y metas.

Proceso toma de decisiones: proceso de evaluar y elegir entre alternativas cual es la más indicada para el propósito según el objetivo.

Proyecto: conjunto de las actividades que desarrolla una persona o una entidad para alcanzar un determinado objetivo.

Etapas del Ciclo de Aprendizaje Vivencial: método permite estructurar todas las intervenciones metodológicas que estamos proponiendo. Consta de las siguientes etapas:

El *"vivenciar"* o experiencia del ejercicio permite generar la información individual en cada uno de los aprendices respecto a sus sentimientos, pensamientos, comportamientos y formas de actuar en situaciones específicas.

El *"compartir"* permite auto observación de las emociones y sentimientos tanto positivos como negativos de los aprendices generados durante la *vivencia*.

El *"procesar"* permite ampliar y enriquecer aún más las experiencias, al "hacer ver" a los aprendices informaciones y resultados vividos, pero todavía no articulados por ellos. El instructor a través de preguntas busca que los aprendices reflexionen, analicen y aporten sobre la experiencia, *registrando de forma ordenada y sistemática, las conclusiones y aportes del equipo.*

El *"generalizar"* permite estructurar aportes teóricos pertinentes al objetivo de aprendizaje y a la caracterización del equipo meta del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El *"trasladar o aplicar"* genera un puente entre el presente del aprendizaje y el futuro de la aplicación en la vida real.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- Alba, A. (2015). Guía Design Thinking en español para dummies: Como crear productos y servicios innovadores diferentes. [Mensaje en un blog]. Recuperado de: https://innolandia.es/guia-design-thinking-en-espanol-para-duguia-design-thinking-en-espanol-para-dummies-como-crear-productos-y-servicios-innovadores-diferentesmmies-como-crear-productos-y-servicios-innovadores-diferent/
- Alba, A. (s.f.). Un ejemplo de Design Thinking en servicios tradicionales: Despacho de Asesoría. [Mensaje en un blog]. Recuperado de: https://innolandia.es/ejemplo-de-design-thinking-asesoria/

- Ariza, C. (2019). Pensar, sentir y actuar. Obtenido de https://mejorapsicologia.com/pensar-sentir-actuar/
- Benet Pozo, M. (21 de febrero de 2017). 5 Aspectos en los que aplicar el design thinking. [Mensaje en un blog]. Recuperado de: https://www.sociedaddelainnovacion.es/5-aspectos-los-aplicar-design-thinking/

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**BRENDA MEDINA**	**INSTRUCTOR**	**COMERCIO Y SERVICIO - REGIONAL CAUCA**	**01/06/2026**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					