



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación: EMPRENDIMIENTO DE UNIDADES PRODUCTIVAS

Código del Programa de Formación: 13410005 **VERSIÓN:** 1

Nombre del Proyecto Formativo (si aplica): Fomentar la cultura emprendedora, a través de la identificación de ideal de negocio y el perfil del emprendedor.

Fase del Proyecto (si aplica): Análisis

Actividad de Proyecto Formativo (si aplica): Identificar ideas de negocio, según perfil del emprendedor y oportunidades del mercado.

Competencia: 260102017 - Estructurar la propuesta de solución de negocios según tipo de proceso y procedimientotécnico

ELEMENTO(S) DE LA COMPETENCIA

- Validar la propuesta
- Preparar propuesta de negocio

Resultados de Aprendizaje Alcanzar:

- 02 Construir el plan de negocios teniendo en cuenta las características de la planeación estratégica y el ciclo de vida del producto
- 04 Mejorar la propuesta de negocio para la unidad productiva teniendo en cuenta objetivos, presupuesto y estado de resultados
- 03 Validar la propuesta teniendo en cuenta la proyección de ventas presupuestada
- 01 Establecer el plan de negocios de acuerdo con objetivos de la unidad productiva

Duración de la Guía: 48 horas (Trabajo directo: 40 horas – Trabajo independiente: 8 horas)



2. PRESENTACIÓN



El mundo de los negocios es bastante complejo y requiere de emprendedores con características de líderes que sepan comprender y evaluar la dinámica de empresa, desenvolviéndose con propiedad para la identificación de oportunidades y limitantes presentes en el entorno y detectando fortalezas y retos que se deban reforzar. Para ello, el emprendedor debe adquirir competencias que le permitan incorporarse en el mercado cumpliendo con los estándares de calidad y normativa, teniendo en cuenta, el macro y micro entorno. El programa de Emprendimiento de Unidades Productivas se diseñó pensando en el fortalecimiento del sector primario colombiano y a su vez en el mejoramiento de la calidad de vida de quienes lo practican; potenciando en él la capacidad de emprender y negociar desde la estructuración de su empresa hasta la comercialización de sus productos con satisfacciones para el cliente.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA:

Centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de la formación en el marco de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos y el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales; soportadas en la utilización de las tecnologías de la



información y la comunicación, integradas, en ambientes abiertos y pluritecnológicos, que en todo caso recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de las competencias.

Simulación

Trabajo colaborativo

Dinámica de grupos

Técnicas participativas

Trabajo de campo

Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocrítica y la reflexión del aprendiz sobre el que hacer y los resultados de aprendizaje que logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento:

El instructor -

Tutor El entorno

Las TIC

El trabajo colaborativo

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

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

3.1 Actividades de reflexión inicial:

1. Mirar el video de presentación CAMPESENA, realizar presentación en grupo

2. Test de cualidades emprendedoras

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

Descripción de la actividad: Ahora bien vamos a revisar como personas han innovado y han logrado obtener muy buenas ideas de productos y servicios.

Para ello vamos a revisar el video de:

1. La historia de Rappi, el emprendimiento colombiano más valorizado | PORTAFOLIO
<https://www.youtube.com/watch?v=MGV19a3JZGg>

2. Video Historia de Zara https://www.youtube.com/watch?v=_BWmhWd6YmY

De los anteriores Videos:

- ¿Cómo surgieron las ideas de estos negocios?
- ¿Con cuánto Dinero iniciaron con su idea?



- ¿Que los hizo exitosos en sus ideas?
- ¿Que siguen haciendo después de los años para estar vigentes en el mercado?
- ¿Actualmente en donde se encuentran vendiendo sus productos?
- ¿Cómo la Creatividad e innovación impactaron estas empresas?

Socializa con tus compañeros en una mesa redonda de manera oral:

Realiza este ejercicio grupal el cual va a ser liderado por tu instructor.

Ambiente Requerido: Ambiente de formación

Estrategias o técnicas didácticas activas: LLUVIA DE IDEAS, MENTIMETER,

Materiales: Video Beam Tablero, Medios Audiovisuales, Internet, Biblioteca SENA, Tv. Plasma, PC Portátiles.

Duración de la actividad: 10 horas.

3.3 Actividades de apropiación:

Descripción de la actividad:

Socializar los objetivos de desarrollo sostenible

Según socialización de la imagen y el enlace, se discriminan los 7 Objetivos de Desarrollo Sostenible con base en el cual están redactados los ejercicios y propuestas para la presentación de proyectos de inversión y que hoy en día utilizan la mayoría de metodologías conocidas.

Metodología de marco lógico

Con base en el criterio marco lógico, se hace énfasis en que los proyectos son una respuesta o solución mas viable a un problema o estado adverso del fenómeno observado, de tal modo que cada problema genera por lo menos una solución, y la mas viable determina la posibilidad de generar un proyecto de inversión.

Para finalizar tu proceso de investigación debes realizar una investigación sobre:

Criterios de selección de ideas: factibilidad económica, técnica, de producción y mercadeo

Y con esta actividad debes proponer una evaluación para tu idea de negocio.

•Ambiente Requerido: Ambiente de formación

• Materiales: Video Beam Tablero, Medios Audiovisuales, Internet, Biblioteca SENA, Tv. Plasma, PC Portátiles.

Estrategias o técnicas didácticas activas: LLUVIA DE IDEAS, EXPOSICION



Duración de la actividad: 16 horas.

3.4 Actividades de Transferencia del Conocimiento:

Descripción de la actividad:

Socializar el plan de negocio modelos SENA Fondo Emprender:

Area de Mercado

Area Tecnico

Area Organizacional

Area Legal

Area financiera

Area Ambiental

Agregue los elementos que considere

Simulador Plan de Negocio

•**Ambiente Requerido:** Ambiente de formación

• **Materiales:** Video Beam Tablero, Medios Audiovisuales, Internet, Biblioteca SENA, Tv. Plasma, PC Portátiles.

Estrategias o técnicas didácticas activas: LLUVIA DE IDEAS, EXPOSICION

Duración de la actividad: 16 horas.

Taller articulación de la política publica

Constitución Política Nacional

Plan Nacional de Desarrollo

Plan Departamental de Desarrollo

Plan Municipal de Desarrollo

Plan de Ordenamiento Territorial

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
-----------------------------	----------------------------------	--------------------------	---------------------------	-------------------------	---------------------------------------



ANÁLISIS	video de presentación CAMPESENA	REFLEXION	Aportes individuales	Participación y dinámica	Video reflexión Observación directa
	Test cualidades emprendedoras	SELECCION	Aportes individuales	Participación y dinámica	Taller en clase
	Videos de Rappi - Zara	REFLEXION	Aportes individuales	Participación y dinámica	Taller en clase Video reflexión Observación directa
	Taller marco logico	EXPOSICION	Aportes grupales	Desarrollo formato	Taller en clase Lista de chequeo Contrastación
	mentimeter	VIRTUAL	Aportes individuales	Nube de palabras virtual	Digitar enlace y enviar
	Taller Plan de Negocios – Business Model Canvas	COMPLEMENTACION	Aportes individuales	Desarrollo formato	Taller en clase Lluvia de ideas

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

COMPORTAMIENTO: El comportamiento o conducta es, en términos de psicología, el conjunto de respuestas, bien por presencia o por ausencia, que presenta un ser vivo en relación con su entorno o mundo de estímulos. Puede ser consciente o inconsciente, voluntario o involuntario, etc. según las circunstancias que lo afecten. La ciencia que estudia la conducta y el



comportamiento animal es la etología y la ciencia que estudia la conducta desde el punto de vista de la evolución es la ecología del comportamiento.

CREATIVIDAD: La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas y valiosas, es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. La actividad creativa debe ser intencionada y apuntar a un objetivo. En su materialización puede adoptar, entre otras, forma artística, literaria o científica, si bien, no es privativa de ningún área en particular. Creatividad es el germen de una idea, un concepto, una creación o un descubrimiento que es nuevo, original, útil y que satisface tanto a su creador como a otros durante algún periodo

ECONOMIA: Es una ciencia social que estudia la forma de administrar los recursos disponibles para satisfacer las necesidades humanas. Además, también estudia el comportamiento y las acciones de los seres humanos.

EMPRENDIMIENTO: El emprendimiento es el proceso de diseñar, lanzar y administrar un nuevo negocio, que generalmente comienza como una pequeña empresa o una emergente, ofreciendo a la venta un producto, servicio o proceso. Ha sido definido como la capacidad y voluntad de desarrollar y administrar la apertura de un nuevo negocio, junto con los riesgos que esto implica, con el fin de generar ganancias.

FONDO EMPRENDER: Fondo creado por el Gobierno Nacional para financiar proyectos empresariales provenientes de Aprendices, Practicantes Universitarios (que se encuentren en el último año de carrera profesional) o Profesionales que no superen dos años de haber recibido su primer título profesional. El objetivo es apoyar proyectos productivos que integren los conocimientos adquiridos por los emprendedores en sus procesos de formación con el desarrollo de nuevas empresas. El Fondo facilita el acceso a capital al poner a disposición de los beneficiarios los recursos necesarios en la puesta en marcha de las nuevas unidades productivas.

IDEA DE NEGOCIO La idea de negocio es el producto o servicio que quiero ofrecer al mercado. El medio para atraer a la clientela y obtener así beneficio económico. Constituye la oportunidad de negocio y lo que a la hora de llevarla a la realidad la creación de la Pyme, haga que tengamos éxito o no.

IDEA: Se denomina idea a una experiencia mental que relaciona elementos, descubre causas de situaciones o crea a una nueva posibilidad de acción. Las ideas son parte de la capacidad de abstracción del hombre, un rasgo de la inteligencia que les separa del resto de los animales. Estas pueden ser de índole variada, pero siempre se caracterizarán por generar algún tipo de solución a quien las obtiene. En efecto, las ideas que en general prosperan son aquellas que dan valor a la sociedad o a un grupo de ésta; en efecto, lo fundamental para que una idea sea buena es el hecho de generar beneficio para el que la engendra o para las demás personas.



LLUVIA DE IDEAS: Se denomina lluvia de ideas al proceso mediante el cual se enuncian distintas ideas para la consecución distintos fines evitando en todo momento la presencia de un juicio negativo sobre ellas a pesar de lo poco practicables que suenen. Este proceso tiene como finalidad hacer ejercicio de la creatividad y sacar el máximo provecho de esta, evitando represiones que limiten los procesos de pensamiento. En efecto, puede ser que algunas de las ideas o propuestas vertidas sean de poca factibilidad, pero este elemento crítico tendrá lugar más adelante, cuando todas las posibilidades existentes estén sobre la mesa.

INNOVACIÓN. Innovación es una acción de cambio que supone una novedad. Esta palabra procede del latín innovatio, -ōnis que a su vez se deriva del término innovo, -are “hacer nuevo”, “renovar”, que se forma con in- “hacia dentro” y novus “nuevo”. La innovación se acostumbra a asociar con la idea de progreso y búsqueda de nuevos métodos, partiendo de los conocimientos que le anteceden, a fin de mejorar algo que ya existe, dar solución a un problema o facilitar una actividad. a innovación es una acción continua a lo largo del tiempo y abarca diferentes campos del desarrollo humano. Entre otros términos que tienen un significado similar y se pueden emplear como sinónimo están adelanto, invento, reforma, renovación, entre otros.

LA INCUBACIÓN DE IDEAS. Incubar consiste en términos de filosofía, iniciar el desarrollo de alguna idea, propuesta o proyecto antes de su plena manifestación. Es un recurso importante que debe efectuarse antes de emprender un gran cambio en la vida, ya sea integrarse a un nuevo trabajo, iniciar estudios universitarios, tomar un rumbo de vida, casarse, o simplemente, ejercer la filosofía como tal, a fin de producir nuevas ideas que compartir al mundo; y aunque tantos produciendo ideas, éstas nunca sobrarán.

NECESIDADES: Es el estado de un ser en que se halla en carencia de un elemento, y su consecución resulta indispensable para vivir en un estado de bienestar corporal (y a veces espiritual) pleno. Para una organización, una necesidad es aquello que precisa para cumplir o alcanzar un objetivo determinado.

OPORTUNIDAD: Se denomina oportunidad al momento oportuno, cierto, exacto para realizar o conseguir algo.

PRODUCTO: El marketing establece que un producto es un objeto que se ofrece en un mercado con la intención de satisfacer aquello que necesita o que desea un consumidor. En este sentido, el producto trasciende su propia condición física e incluye lo que el consumidor percibe en el momento de la compra (atributos simbólicos, psicológicos, etc.). El producto no material, por su parte, se denomina servicio. Por ejemplo: una computadora (ordenador) y un módem son productos; la conexión a Internet es un servicio.

PROYECTO: Idea de una cosa que se piensa hacer y para la cual se establece un modo determinado y un conjunto de medios necesarios.

CAMPESENA Es una estrategia del SENA para promover el reconocimiento de la labor del campesinado colombiano, fortalecer su economía y facilitar el acceso de esta población a los diferentes programas y servicios del SENA, con justicia social, ambiental y económica.



PLAN DE NEGOCIOS también conocido como proyecto de negocio o plan de empresa) es un documento en donde se describe y explica un negocio que se va a realizar, así como diferentes aspectos relacionados con este.

BUSINESS MODEL CANVAS Un business model canvas es una herramienta de planificación estratégica utilizada para visualizar, crear y evaluar ideas y modelos de negocio. Es una representación visual de los aspectos clave de tu negocio. Lo utilizas para identificar oportunidades de crecimiento y mejora y para maximizar el potencial de ingresos

MARCO LOGICO La Metodología de Marco Lógico es una herramienta que fue desarrollada en 1969 por la USAID (Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional). Esta herramienta comunica los objetivos de un proyecto de forma clara y comprensible. Tiene el propósito de dar una adecuada estructura al proceso de planificación y comunicar la información que necesita el proyecto.

PROBLEMA Un problema es un asunto o cuestión que se debe solucionar o aclarar. Puede ser una contradicción o un conflicto entre lo que es y lo que debe ser, una dificultad o un inconveniente para la consecución de un fin. >Un disgusto, una molestia o una preocupación.

OBJETIVOS DESARROLLO SOSTENIBLE Los Objetivos de desarrollo sostenible son el plan maestro para conseguir un futuro sostenible para todos. Se interrelacionan entre sí e incorporan los desafíos globales a los que nos enfrentamos día a día, como la pobreza, la desigualdad, el clima, la degradación ambiental, la prosperidad, la paz y la justicia. Para no dejar a nadie atrás, es importante que logremos cumplir con cada uno de estos objetivos para 2030.

POLITICA PUBLICA Una política pública es una acción desarrollada por un gobierno con el objetivo de satisfacer una necesidad de la sociedad. A través de una política pública, las autoridades a cargo de la administración del Estado emplean los recursos disponibles para solucionar un problema o para responder a una demanda de la población.

Cuando la noción se emplea en plural (políticas públicas), suele aludir al conjunto de los programas de un gobierno. Las políticas públicas, por lo tanto, son diseñadas y ejecutadas por los gobernantes.

SOLUCION La resolución de problemas, también conocida como solución de problemas, es el proceso mediante el cual se busca obtener una respuesta para resolver o explicar un fenómeno determinado. La solución no puede estar implícita en el planteamiento del problema, por lo que su resolución no resulta obvia sino lógica: se llega a ella a través del razonamiento y el conocimiento. Por lo general, la solución de problemas tiene incidencia en problemas matemáticos y en problemas personales, por lo cual su teoría está fundamentada en la psicología del pensamiento, la lógica, la teoría de la decisión y la ciencia cognitiva.



6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- ✓ EL MÉTODO DE INNOVACIÓN CREATIVA . Ediciones Granica (Biblioteca SENA)
- ✓ CAMPESENA Guzmán, M. C. V. (2023). ANÁLISIS DEL SECTOR AGROPECUARIO EN EL PND" COLOMBIA POTENCIA MUNDIAL DE LA VIDA". Revista Nova, 8, 47-56.
- ✓ El Plan Nacional de Desarrollo 2022-2026: Colombia, Potencia Mundial de la Vida.
- ✓ INTUICIÓN, ACCIÓN, CREACIÓN. Ellen Lupton. Editorial Gustavo Gili. 2012 (Biblioteca SENA)
- ✓ PROSPECTIVA E INNOVACIÓN (Vol. 1: visiones). Autor : Bas Amorós, Enric /Guillo López, Mario . Madrid: Plaza y Valdés, S.L. Fecha de publicación 2012 (Biblioteca SENA)
- ✓ VISION TOLIMA 2025
- ✓ Lezama, J., & Unibagué, P. (2015). Visión Tolima 2025, un ejercicio de construcción colectiva del territorio deseado. Indagare, (3), 18-19.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	KAREN ANDREA GARCIA CARREÑO	INSTRUCTORA	CENTRO AGROTURISTICO	Febrero 2022

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	JOSE ANTONIO GUARNIZO	INSTRUCTOR	CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS REGIONAL TOLIMA	Marzo de 2025	Actualización