



GUÍA DE APRENDIZAJE N°

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

Programa de Formación:	Código: Versión:			
Nombre del Proyecto:	Código:			
Fase del proyecto: Etapa Productiva				
Actividad (es) del Proyecto:	Actividad (es) de Aprendizaje: Caracterizar el enfoque de competencias laborales en la Formación Profesional Integral a través del programa de articulación con la educación media.	Ambiente de formación ESCENARIO (Aula, Laboratorio, taller, unidad productiva) y elementos y condiciones de seguridad industrial, salud ocupacional y medio ambiente	MATERIALES DE FORMACIÓN	
			DEVOLUTIVO (Herramienta - equipo)	CONSUMIBLE (unidades empleadas durante el programa)
Resultados de Aprendizaje: Asumir actitudes críticas, argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.	Competencia: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social.	Aula	N/A	N/A
Duración de la guía (en horas):	440 horas			



3. ESTRUCTURACION DIDACTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3. Actividades de Reflexión inicial.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No. 1 MI CAMINO HACIA EL EMPRENDIMIENTO

PRUEBA DE EMPRENDIMIENTO

Es importante su colaboración y sinceridad, pues de ello dependerá la calidad del trabajo que se pueda realizar posterior esta evaluación.

En La siguiente: **Formato Prueba de Emprendimiento** (Ver Anexos) se presentan unas afirmaciones que usted debe considerar, y un paréntesis en donde debe marcar la opción dada en números de acuerdo con la siguiente escala:

TOTALMENTE EN DESACUERDO	1
EN DESACUERDO	2
INDIFERENTE O INDECISO	3
DE ACUERDO	4
TOTALMENTE DE ACUERDO	5

Marque la opción que más se ajuste a su opinión, la que mejor refleje su forma de pensar, sentir o actuar; no conteste pensando en agradar a alguien; piense en que es su futuro el que está en juego, no el de nadie más.

Una vez diligenciado la prueba de emprendimiento, en el cuadro “**Estructura de la Prueba de Emprendimiento**” (Ver anexos) usted encontrará ocho atributos de la personalidad (filas) que describen el perfil del emprendedor. Cada Atributo está dividido en dos filas, donde encontrará el número de cada afirmación que valoró. Luego, sume los valores de cada fila de forma horizontal y totalice en las casillas correspondientes a cada atributo. En la última columna escriba el color que le corresponde a cada atributo de acuerdo con la siguiente escala de colores del Semáforo:



Si su resultado está entre :	Su color es:
8 y 18	ROJO
19 y 30	AMARILLO
31 y 40	VERDE

Una vez diligenciado el cuadro “**Estructura de la Prueba de Emprendimiento**”, analice sus resultados en el cuadro “**Interpretación del Semáforo**” (Ver Anexos)

Evidencia a Entregar: una vez realizado el ejercicio, socialice sus resultados con los demás compañeros de la clase por **medio de una DISCUSIÓN GUIADA** haciendo énfasis en los atributos empresariales que debemos mejorar y los otros que debemos potenciar para mejorar nuestro perfil emprendedor. **Anexar el ejercicio de forma física y de manera individual en la carpeta de evidencias.**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No.2 CASOS EMPRESARIALES

1. En esta Actividad se presenta casos o ejemplos de empresas conocidas que son o han sido exitosas, haciendo en relato desde sus comienzos hasta su consolidación empresarial, **Caso Pasteles la locura (ver Anexos) y Desayunos Cali (Ver Anexos)**. Cada caso debe ser leído y analizado dando respuesta al **Cuestionario de Casos Empresariales (Ver Anexos)**

Evidencia a Entregar: Presentar el análisis a los compañeros del grupo por medio de una **DISCUSIÓN GUIADA** en la que se haga énfasis en las actitudes que tuvieron las empresarias. **Anexar el ejercicio de forma física y de manera individual en la carpeta de evidencias.**

3.1 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendiz

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No. 1 RADIOGRAFIA DEL SECTOR

Con base en la lectura: “**Pirámide de las Necesidades**” (Ver Anexos) investigue y elabore un mapa conceptual enfocado en un solo nivel de la pirámide donde se representen las líneas o tendencias de negocios (Productos y/o Servicios) que satisfacen las necesidad de ese nivel, de acuerdo con su área de formación técnica. Se recomienda visitar el portal web (www.ptp.gov.co), en este portal se encuentra la información relevante de todos bienes y servicios relacionados con el **Sector de Energía Eléctrica Bienes y Servicios (Ver Anexos) Tecnología de Información y Software Pag 86 – 89 (Ver Anexos)** de igual manera se puede consultar otras fuentes recomendadas por el docente o instructor del área técnica.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No. 2 RADIOGRAFIA DEL NEGOCIO

De acuerdo al mapa anterior, realice un segundo mapa conceptual enfocado en uno de los productos o servicios que mostro en las líneas o tendencias de negocio de su área de formación, en lo posible trate elegir un producto o servicio sea de su gusto o preferencia. Este mapa debe reflejar aspectos técnicos y de mercado, por ejemplo: **Tipos de Productos y servicios existentes en el mercado, tecnología aplicada en su producción, Infraestructura requerida para su producción, Tipos de Clientes (Personas y Empresas), Insumos o materias primas aplicadas para su producción.** Esta información le permitirá conocer de manera general su propuesta de idea de negocio.

Evidencia a Entregar: Presentar los dos mapas conceptuales en forma física y/o digital a su docente y/o Instructor técnico SENA, para su aprobación y evaluación. **Anexar el ejercicio de forma física y de manera individual en la carpeta de evidencias.**

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

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No. 1 INNOVACION

En el segundo mapa conceptual de la actividad anterior usted identifico un producto o servicio relacionado con su área de formación técnica. Ahora se requiere apropiar el concepto de innovación como la única manera de agregar valor al producto o servicio definido como idea de negocio, para esto usted deberá leer el Texto: **INNOVACION (Ver anexos)** en este texto usted podrá entender de una manera sencilla cuales son los elementos principales de la innovación, una vez leído deberá ver el video **Historia de los Video Juegos Ver el link:**

<http://www.youtube.com/watch?v=WFJC6TODBHA>. Ahora que ha entendido el concepto de Innovación y ejemplo presentado en el video, En el documento **Fórmulas para tener buenas ideas (ver Anexos)** usted encontrara 10 fórmulas que le ayudaran a encontrar la manera más innovadora de satisfacer la necesidad. Relacione una o más formulas con la idea de negocio que piensa proponer y que ha identificado en el mercado desde su área de formación. Recuerde que la idea debe cumplir con el perfil de una idea innovadora, práctica y realizable.

De igual manera deberá leer el **Capítulo 2 del Manual de Oslo (Ver Anexos)** en este capítulo usted encontrara información importante y relevante que le ayudara a generar una idea innovadora ajustada al mercado de clase mundial.

Estos dos documentos se constituyen en la referencia bibliográfica para la generación de una idea de negocio Innovadora.



Evidencia a Entregar: una vez realizado la lectura y el análisis de los documentos anteriores, desarrolle el **Taller de Innovación (Ver Anexos)** Presente a su docente o instructor SENA para su revisión y Evaluación. **Anexar el ejercicio de forma física y de manera individual en la carpeta de evidencias**

3.3 Actividades de transferencia del conocimiento.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No. 1 Planteamiento de la idea de negocio

De acuerdo con las actividades desarrolladas hasta este punto de la guía, hemos identificado un producto o servicio dentro de un mercado que se relaciona con nuestra área de formación técnica, y hemos relacionado ese producto o servicio con los manuales de innovación propuestos en la guía. Ahora usted está empoderado de su idea de negocio y puede consolidar su propuesta, proponerla y diligenciarla en el **“Taller de Ideas de Negocio” (Ver Anexos)**. **Anexar el ejercicio de forma física y de manera individual en la carpeta de evidencias**

Evidencia a entregar: Conformar equipos emprendedores de Mínimo 4 y máximo 5 personas. Cada integrante del equipo sustentara ante el grupo, docentes e Instructores del SENA en formato **Plantilla Power Point idea de negocio (Ver Anexos)** posteriormente se escogerá una idea por equipo de acuerdo al criterio técnico de evaluación de los Instructores del SENA. En la escogencia de la idea se tendrá en cuenta la **viabilidad técnica de la idea, el potencial de mercado y sus aspectos Innovadores.**

Evidencia a Entregar: La idea elegida se inscribirá en **formato de Inscripción proyecto productivo (ver Anexos)** por cada equipo emprendedor y se seguirá trabajando en la etapa de formulación del proyecto productivo por equipos emprendedores. **Anexar el ejercicio de forma física y de manera individual en la carpeta de evidencias**

3.4 Actividades de evaluación.

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento:	Diligencia y socializa con sus compañeros el resultado de la Prueba de Emprendimiento de acuerdo con la información solicitada en el formato de la actividad	CRITERIOS DE DECISIÓN



Evidencias de Desempeño:	Diligencia y socializa con sus compañeros el resultado de la Prueba de Emprendimiento de acuerdo con la información solicitada en el formato de la actividad	CRITERIOS DE DECISIÓN
	Relaciona la teoría de la pirámide de las necesidades con una propuesta de negocio desde su modalidad técnica.	OBSERVACION
	Considera los elementos de innovación y las fórmulas para innovar en su propuesta de idea de negocios.	IDENTIFICACION
Evidencias de Producto:	Propone su Idea de Negocio innovadora, practica y realizable teniendo en cuenta las necesidades del mercado que tienen afinidad con su formación técnica.	VALORACION DE PREGUNTAS



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN
Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
GUÍA DE APRENDIZAJE

Versión: 02

Fecha: 30/09/2013

Código: F004-P006-
GFPI

4. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

ACTIVIDADES DEL PROYECTO	DURACIÓN (Horas)	Materiales de formación devolutivos: (Equipos/Herramientas)		Materiales de formación (consumibles)		Talento Humano (Instructores)		AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS
		Descripción	Cantidad	Descripción	Cantidad	Especialidad	Cantidad	ESCENARIO (Aula, Laboratorio, taller, unidad productiva) y elementos y condiciones de seguridad industrial, salud ocupacional y medio ambiente
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	



5. GLOSARIO DE TERMINOS

Cultura: Conjunto de valores, creencias, ideologías, hábitos, costumbres y normas, que comparten los individuos en la organización y que surgen de la interrelación social, los cuales generan patrones de comportamiento colectivos que establece una identidad entre sus miembros y los identifica de otra organización;

Emprendedor: Es una persona con capacidad de innovar; entendida esta como la capacidad de generar bienes y servicios de una forma creativa, metódica, ética, responsable y efectiva.

Empresario: Es aquella persona que de forma individual o colegiada, fija los objetivos y toman las decisiones estratégicas acerca de las metas, los medios, la administración y el control de las empresas y asumen responsabilidad tanto comercial como legal frente al exterior.

Empresarialidad: Despliegue de la capacidad creativa de la persona sobre la realidad que le rodea. Es la capacidad que posee todo ser humano para percibir e interrelacionarse con su entorno, mediando para ello las competencias empresariales;

Formación para el emprendimiento. La formación para el emprendimiento busca el desarrollo de la cultura del emprendimiento con acciones que buscan entre otros la formación en competencias básicas, competencias laborales, competencias ciudadanas y competencias empresariales dentro del sistema educativo formal y no formal y su articulación con el sector productivo;

Planes de Negocios. Es un documento escrito que define claramente los objetivos de un negocio y describe los métodos que van a emplearse para alcanzar los objetivos.

Empresa: Una empresa es una organización o institución dedicada a actividades o persecución de fines económicos o comerciales.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

GUÍA DE APRENDIZAJE

SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN

Proceso Gestión de la Formación Profesional Integral

Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral

Versión: 02

Fecha: 30/09/2013

Código: F004-P006-GFPI

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Ley de Emprendimiento 1014 del 2006.

Política Nacional de Emprendimiento; Ministerio de Industria Comercio y Turismo - 2009

Guía del Emprendedor; Autores: Mg. Yenny Adriana Villamar y Esp. Yheison Rodríguez 1ª y 2ª Edición ISBN: 978-958-8292-22-9

Manual de Oslo : CEO - Comunidad Europea 2005

7. CONTROL DEL DOCUMENTO (ELABORADA POR)

YHEISON HARVY RODRIGUEZ BENAVIDES – INSTRUCTOR DE INTEGRALIDAD - AMT