

PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

GUÍA No. 3. “EMPREDIMIENTO”

- **Denominación del Programa de Formación:** Técnico en Contabilización de Operaciones Comerciales y Financieras
- **Código del Programa de Formación:** 133100 Versión 1
- **Nombre del Proyecto:** 1971759 Creación de una empresa didáctica para aplicar criterios de reconocimiento y medición de los hechos económicos.
- **Fase del Proyecto:** Análisis: Identificar el proceso de estructuración de la empresa didáctica, de acuerdo con normativa y el entorno empresarial.
- **Actividad de Proyecto: AP1:** Identificar el entorno, la estructura administrativa, financiera y organizacional de la empresa, de acuerdo con la normativa.
- **Actividad de Aprendizaje: AA 3 :** Estructurar la idea de negocio de acuerdo con las necesidades del mercado
- **Competencia 240201529** Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social
- **Resultados de Aprendizaje a Alcanzar:**
 - ♣ **240201529-1** Integrar elementos de la cultura emprendedora teniendo en cuenta el perfil personal y el contexto de desarrollo social
 - ♣ **240201529-2** Caracterizar la idea de negocio teniendo en cuenta las oportunidades y necesidades del sector productivo y social
 - ♣ **240201529-3** Estructurar el plan de negocio de acuerdo con las características empresariales y tendencias de mercado
 - ♣ **240201529-4** Valorar la propuesta de negocio conforme con su estructura y necesidades del sector productivo y social
- **Duración de la Guía:** 48 horas – 1 Crédito

2. PRESENTACIÓN

Respetado aprendiz, el objetivo de la presente guía se enfoca en que usted comprenda la importancia del emprendimiento en el escenario actual de mercado, que reconozca las diferentes entidades que en Colombia brindan apoyo a los diferentes modelos de emprendimiento, así como las herramientas que usted puede usar para la propuesta de la idea de negocio innovadora. Para el desarrollo de cada una de las actividades propuestas en la presente guía, es importante la disposición de cada persona por el desarrollo

del trabajo autónomo, sistemático y organizado; así mismo con el desarrollo de cada actividad se desea promover el aprendizaje colaborativo y el crecimiento integral del equipo de trabajo.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1. Actividades de Reflexión inicial

A partir del desarrollo de la Guía “**EMPENDIMIENTO DESDE LA ÓPTICA CONTABLE**” se evidenciarán los conocimientos respectivos del área con el fin de proponer nuevas ideas de negocio, que aporten al país con nuevas empresas, haciendo realidad sueños.

Tiempo desarrollo de la actividad: 3 horas (**trabajo autónomo:** 36 minutos, **acompañamiento directo:** 144 minutos)



Oye Carlos, desde que estaba en el colegio he oído hablar acerca de emprendimiento, ¿de nuevo lo vamos a ver?

Sí Nata, de nuevo vamos a abordar el tema de emprendimiento, yo recuerdo que en el colegio me agrado y con mis compañeros hicimos una buena propuesta.



Algo muy positivo aquí en el Sena, es que nos pueden orientar para formalizar una idea de negocio que nosotros tengamos, bueno eso es lo que he oído a algunas personas, más la información en inducción

Genial Carlos, entonces vamos a trabajar muy bien, colocando en práctica nuestros conocimientos adquiridos y nuestro interés personal.



Figura 1. Historieta de reflexión inicial (Pachón, 2019).

Nota: Imagen creada con programa avachara.com/avatar_es

3.1.1 De acuerdo con la historieta, responda con su grupo GAES: qué ha oído hablar acerca del emprendimiento en el Sena, en su proceso de inducción les hablaron sobre el tema.

Importante: La actividad debe conservarse en el portafolio de evidencias del aprendiz.

3.1.2 A lo largo de su vida, han pasado cosas buenas, otras para aprender y unas que realmente lo hacen sentir orgulloso de lo que es y ha logrado al día de hoy. También hay cosas que lo hace sentir feliz, por ejemplo, hacer deporte, cocinar, jugar videojuegos, visitar sitios de lectura, entre otros. En este orden de ideas, lo invitamos a rescatar aspectos positivos y negativos, aspectos que le gustaría mejorar y acciones que lo hacen feliz y en las cuales les gustaría desempeñarse como protagonista o espectador.

Tabla 1.

Aspectos a Rescatar

Nombre			
Aspectos positivos como persona	Aspectos negativos como persona, que generan dificultad a nivel personal y en las relaciones con los demás	Aspectos en los cuales se está trabajando para mejorar	Actividades que lo hacen feliz y usted les asigna buena parte de su tiempo

De acuerdo con la respuesta a cada una de las preguntas hechas en la Tabla 1, qué acciones considera usted podría llevar a cabo para ser una persona más feliz, más creativa y emprendedora.

Al finalizar socialice con sus compañeros e instructor en el ambiente de formación, con el propósito de recibir retroalimentación.

Importante: Las actividades 3.1.1 y 3.1.2 deben conservarse en el portafolio de evidencias del aprendiz.

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

“En el mundo hay quienes esperan que las cosas les lleguen de repente, otros luchan día a día por sus sueños, siendo excelentes emprendedores para lograr llegar a la meta”

Tiempo desarrollo de la actividad: 3 horas (trabajo autónomo: 36 minutos, acompañamiento directo: 144 minutos)

Respetado aprendiz, la presente guía le permitirá desarrollar sus competencias en conocimientos de las bases fundamentales del emprendimiento, contribuyendo estos conocimientos a la consecución en la elaboración del proyecto formativo “Creación de una empresa didáctica para aplicar criterios de reconocimiento y medición de los hechos económicos” para ello se presentará la propuesta inicial de la idea de negocio, la cual debe partir de su capacidad creativa, gusto por la idea propuesta e innovación. Así mismo los conocimientos adquiridos en el programa de formación, le brindarán herramientas para el desarrollo de cada una de las actividades propuestas en esta guía y en el taller final de emprendimiento.

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

Tiempo desarrollo de la actividad: 18 horas (**trabajo autónomo:** 216 minutos, **acompañamiento directo:** 864 minutos)

Estimado aprendiz, los conceptos aquí abordados le permitirán fortalecer conocimientos y habilidades acerca del emprendimiento, incluyendo el reconocimiento tipos de emprendimiento, entidades que brindan apoyo al emprendimiento y modelo presentación propuesta idea de negocio.

3.3.1 Efectúe la lectura denominada: “GEM COLOMBIA Estudio de la actividad empresarial en 2017” (Gómez Nuñez, López Gómez, Hernández Vargas, Galvis Maldonado, & y otros..., 2019), de la página 8 a la 21, a partir de ella, elabore un mapa conceptual, donde rescate aspectos relacionados con el emprendimiento (términos) y los factores positivos de cómo está Colombia frente a otros países. Dicho material usted lo encontrará en la plataforma que está dispuesta por la institución.

3.3.2 Con su grupo GAES consulte la cartilla: Emprendimiento Edición 1. (Acosta Romero, Rodríguez Pérez, & y otros, 2016), donde se hace énfasis de las habilidades emprendedoras y los paradigmas, a partir de esta lectura, con su grupo de trabajo deben desarrollar una infografía que posteriormente socializarán en el ambiente de formación, recuerden que al hablar de habilidades salen a relucir las que ustedes tienen como aprendices, así como los posibles temores, entonces la opinión personal en el desarrollo de esta actividad es fundamental.

3.3.3 Consulte material de lectura: “Documento de emprendimiento y resumen Jobs to be Done, tarjeta persona y Lean Canvas” el cual está dispuesto en la plataforma asignada por la institución; a partir de ella, identifique con sus compañeros de GAES, un posible problema evidente en su ruta de formación, por ejemplo: manejo de la tecnología, ropa, calzado, belleza, manejo de horarios, etc., para que a partir de este problema ustedes puedan aplicar 2 tarjeta persona, luego de identificar posibles personas que se vean afectadas de una u otra forma por este problema.

Posterior al desarrollo de la actividad, el instructor seleccionará 1 o 2 grupos para compartir el resultado del ejercicio y brindar retroalimentación.

Nota: En su material de apoyo encontrará el modelo Tarjeta Persona.

3.3.4 Desarrolle la lectura del documento “The Business Model Canvas”, el cual se encuentra en su material de apoyo, así como el vídeo “Modelo Canvas El Lienzo”, a partir de consultar la información elabore con su grupo GAES un esquema del modelo dónde coloquen un ejemplo de un problema que ustedes podrían resolver desde su área de conocimiento o interés general del grupo, ejemplo: herramienta contable para el sector agro (pequeños y medianos agricultores y ganaderos), sí considera(n) pertinente fortalecer la propuesta de problema hecha en el ítem 3.3.3, pueden seguir haciendo uso del mismo, justificando su selección. Posterior a ello socialice en el ambiente de formación, recibiendo la debida retroalimentación del instructor..

Nota: En su material de apoyo encontrará el modelo Lean Canvas Fondo Emprender.




SBDC - Centro de Desarrollo Empresarial

Lean Canvas

Problema	Solución	Propuesta Unica de Valor	Ventaja Injusta	Segmentos de clientes
Alternativas Existentes	Metricas Clave	Concepto a un Alto Nivel	Canales	Adaptadores Tempranos
Estructura de Costos			Flujos de ingreso	

3.3.5 Se recomienda de forma autónoma ver el vídeo: “Elevator Pitch”, así como ver la presentación Preparación del Pitch, a partir de esta actividad, proponga un brochure que resuma elementos a tener presente en la elaboración de un Pitch, haga uso del tema abordado en el ítem 3.3.3.

El desarrollo de esta actividad le brindará elementos para el desarrollo del ítem xx del taller de emprendimiento.

Esta actividad, le permitirá apropiarse del conocimiento necesario para el desarrollo de Taller de Emprendimiento.

Importante: Las actividades de 3.3.1 a 3.3.5 debe conservarse en el portafolio de evidencias del aprendiz.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento.

Tiempo desarrollo de la actividad: 20 horas (**trabajo autónomo:** 4 Horas, **acompañamiento directo:** 16 Horas).

3.4.1 Respetado aprendiz, es hora de aplicar los conocimientos aprendidos. En esta parte de la guía, usted demostrará el grado de comprensión del conocimiento frente al contexto real en la propuesta de un plan de negocios. Por lo tanto, en GAES, deben realizar las siguientes actividades propuestas en el Taller de Emprendimiento, el cual estará disponible junto con el material de apoyo de su programa de formación en la plataforma dispuesta por la institución.

Importante: La actividad debe conservarse en el portafolio del aprendiz, para efectuar retroalimentación, según actividades desarrolladas, aplicando para su presentación la norma Icontec.

Importante: El desarrollo del taller requiere de su interés por la investigación y deseos de crear su propio emprendimiento.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tiempo desarrollo de la actividad: 4 horas (1 evidencia de conocimiento, 1 evidencia de desempeño y 2 horas evidencia de producto).

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : Idea de negocio, cultura emprendedora, emprendimiento como investigación, enfoques del emprendimiento,	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica acciones de emprendimiento de acuerdo con los elementos de desarrollo social y personal. • Plantea ideas de negocio a partir de oportunidades y necesidades del mercado conforme con el análisis sectorial. 	Conocimiento Instrumento: Cuestionario Técnica: Formulación de preguntas

<p>habilidades emprendedoras</p> <p>Evidencias de Desempeño:</p> <p>Presentar Propuesta y justificación idea de negocio.</p> <p>Evidencias de Producto:</p> <p>Taller aplicado al proyecto formativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura un perfil de emprendedor teniendo en cuenta las habilidades y principios de la gestión empresarial. • Integra elementos básicos de investigación de acuerdo con las necesidades descriptivas del plan de negocio. • Determina grupos focales de mercado de acuerdo con la idea de negocio • Construye propuestas empresariales y de negocio teniendo en cuenta las necesidades y segmentación del mercado. • Determina el impacto del plan de negocio conforme con las atribuciones y dinámicas del sector productivo. • Argumenta la idea de negocio conforme con la propuesta y necesidades del sector productivo. 	<p>Desempeño:</p> <p>Técnica: Observación sistemática</p> <p>Instrumento: lista de chequeo de desempeño</p> <p>Producto:</p> <p>Técnica: Observación del producto</p> <p>Instrumento: lista de chequeo de producto del proyecto formativo</p>
--	--	---

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

DESIGN THINKING: Es una metodología que usa la sensibilidad y métodos para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es factible, viable y se puede convertir en valor para los clientes.

EMPATIZAR: Es la capacidad de observar y conocer a las personas y los usuarios, sus necesidades y sus problemas. Qué le duele a los potenciales clientes.

IDEAR: En esta etapa se crean los conceptos y los recursos para hacer prototipos y crear soluciones innovadoras. Todas las ideas son válidas y se combina todo desde el pensamiento inconsciente y consciente, pensamientos racionales y la imaginación.

JOBS TO BE DONE: Metodología para entender mejor el comportamiento de los consumidores a partir de un cambio de perspectiva con la intención de que las acciones de marketing se vuelvan más eficientes y que la innovación sea más previsible y rentable.

LEAN CANVAS: Herramienta estratégica empresarial, que permite analizar de manera visual el modelo de negocio para aumentar sus probabilidades de éxito. El lienzo comprende 9 bloques.

PRODUCTO MINIMO VIABLE. Anticipar, al comienzo del proyecto, el surgimiento de situaciones inesperadas más allá del control del gerente de proyectos. Estas situaciones socaban gravemente el éxito de un proyecto.

PROTOTIPAR: Es la Generación de elementos informativos como dibujos, artefactos y objetos con la intención de proyectar y mostrar lo que nos acerquen a la solución final.

TARJETA PERSONA: Técnica que, permite tener una descripción de personas, modelar usuarios, obteniendo información sobre las características de un grupo de personas, contemplando aspectos relacionados con: metas, frustraciones, competencias, habilidades, experiencia con la tecnología o contexto.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Acosta Romero, G., Rodríguez Pérez, M., & y otros. (2016). *Cartilla de Emprendimiento*. Bogotá D.C.: Centro de Servicios Financieros.

Gómez Nuñez, L., López Gómez, S., Hernández Vargas, N., Galvis Maldonado, M., & y otros... (2019). *GEM Colombia: estudio de la actividad empresarial en 2017*. Barranquilla: Uninorte.

Hernández, M. (16 de febrero de 2018). *Jobs to be Done - Innovación fortalecimiento empresarial*. Obtenido de CCB: <http://hdl.handle.net/11520/22608>

Niubó, T. (30 de junio de 2017). Design Thinking nos ayuda a crear Candidate Personas. Obtenido de <https://teresaniubo.com/design-thinking-nos-ayuda-a-crear-candidate-personas/>

Pachón, M. (2017). Representación didáctica de reflexión. Bogotá D.C. Obtenido de avachara.com/avatar_es

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Martha Cecilia Pachón	Instructora	Centro de Servicios Financieros Área de Economía Financiera y de Gestión.	Enero 2020
Verificadores Técnicos				
Revisión	Jasbleidy Contreras Beltrán	Instructora	Coordinación Contabilidad, finanzas e Impuestos. CSF - Distrito Capital	Mayo 2020



Aprobación	Jorge Enrique Cifuentes Bolaños	Cordinador Académico	Coordinación Contabilidad, finanzas e Impuestos. CSF - Distrito Capital	Mayo 2020
-------------------	---------------------------------	-----------------------------	---	-----------

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					
Revisión					
Aprobación					