



1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

Programa de Formación: JOVENES RURALES EMPREENDEDORES CONVENIO ANU-SENA	Código: Versión:
Nombre del Proyecto: ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN EN ESPACIOS RURALES	Código:
Fase del proyecto: DIAGNÓSTICO Y PLANEACIÓN	
Actividad (es) del Proyecto: Realizar análisis del sector regional y local, verificando condiciones para emprender el proyecto.	
Resultados de Aprendizaje: Formular un proyecto comunitario de acuerdo con objetivos previamente definidos.	Competencia Promover proyectos comunitarios según objetivo social
Duración de la guía (en horas):	40 HORAS

2. PRESENTACIÓN

Desarrollar competencias emprendedoras en las personas conlleva a la generación de valor en su proyecto de vida. Este proyecto busca desarrollar habilidades para la vida y el trabajo, ya que a través de la metodología de aprendizaje por proyectos las personas pueden, además de desarrollar una unidad productiva, adquirir conocimientos y habilidades que pueden ayudarlos a mejorar la calidad de vida y crecimiento personal. Es a través de proyectos que podemos hacer realidad nuestras ideas, un proyecto en turismo, no solo es una actividad laboral que mejora la calidad de vida de la persona que ejerce la actividad sino que contribuye a vivir en equilibrio con el entorno, mejorar las condiciones ambientales, a través de la conciencia sobre la importancia del medio ambiente. .



3. ESTRUCTURA DIDÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial. Las clases inician con una lectura corta, en la **1 clase** la lectura fue “Empuje la vaquita” para iniciar la reflexión acerca de la importancia de ir un paso más adelante, de dejar atrás una visión conformista, ya que la actitud es fundamental para ser un emprendedor, esto mostrando como las adversidades son una oportunidad para convertirse en un emprendedor. En la Clase 2 Lectura: LA CANASTA VACÍA. Sobre la importancia de que cada uno cumpla una función y la necesidad de trabajar colaborativamente para lograr objetivos, que de manera cooperativa son viables en la medida que resuelven necesidades que son iguales para todos los miembros de una misma comunidad y de esta manera concretar un proyecto de vida, para definir la importancia de la planificación en proyectos.

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

Basándose en la Metodología de Aprendizaje por Proyectos, se fortalece el trabajo en equipo y colaborativo.

La metodología enfatiza en todas las actividades cuatro pasos secuenciales y reiterativos, asociados a:

- La planeación (PLANÉALO).
- El trabajo práctico (HAZLO).
- La evaluación entre pares y auto-evaluación (REVÍSALO).
 - La comunicación de las ideas a los otros (COMPÁRTELO).

En el trabajo en equipo, se realizan, debates, dramatizaciones, búsquedas e investigación en internet y prácticas.



3.3 Actividades de apropiación.

ACTIVIDAD COGNITIVA. Identificar conceptos de emprendimiento requeridos para el diseño del plan de plan de negocios de acuerdo con el programa jóvenes rurales emprendedores, (investigación en grupo)

ACTIVIDAD DE PROCEDIMIENTO: Analizar los negocios existentes en el municipio y confrontar con las ideas de negocios del grupo según, esto según necesidades del municipio.(trabajo extra clase, se puede realizar en grupo o individualmente)

ACTIVIDAD ACTITUDINAL: Se realizó un juego de roles, el trabajo se realiza en grupos con el fin de poner en práctica el funcionamiento empresa que es exitosa y otra que fracasa. Con el objetivo de identificar cuales posibles características las llevan al éxito y al fracaso, y de esta forma que los aprendices pusieran en práctica el trabajo colaborativo, y saber si están cómodos en el roll que desempeñan en el grupo.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento:

Actividad: clase teórica sobre formulación de proyectos

Fecha: 27 y 28 de mayo

Estrategias: lectura reflexiva, dialogo de saberes. **lugar:** Aula de clases

Responsables: Instructor Técnico.

Actividad: clase práctica, investigación en terreno sobre los negocios existentes en el área turística para poder definir el tipo de competencia y posibles socios estratégicos. Y para escoger en grupos una idea de proyecto que resuelva necesidades de la comunidad

Estrategias:

Lugar: Pueblo de Sutamarchán

3.1 Actividades de evaluación DE CONOCIMIENTO: TECNICA RESPUESTA A PREGUNTAS



DE DESEMPEÑO: OBSERVACION DIRECTA

DE PRODUCTO: OBSERVACION DIRECTA

cuestionarios, juegos de roles, entre otras técnicas y a las mismas estrategias de aprendizaje.

Guía de evaluación anexa.

4. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

Guía de aprendizaje
Ambiente de aprendizaje confortable
Modelo turístico de la formación SENA

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

EL PLAN DE NEGOCIOS:

EMPREDIMIENTO:

EMPRESARISMO:

TRABAJO EN EQUIPO:

LIDERAZGO:

TOMA DE DECISIONES:

6. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA



http://campusvirtualcsf.org/blogcsf/blog_2013/EJECUCION_FORMACION/DOCUMENTO%20ORIENTACIONES%20ELABORACION%20GUIAS%20APRENDIZAJE.pdf
(visitado el 27 de mayo 2014)

7. CONTROL DEL DOCUMENTO