

Cátedra virtual de pensamiento empresarial - Módulo III: empresa y gestión.

Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA Nivel de formación: Complementaria



01 Presentación

Bienvenido al programa Cátedra virtual de pensamiento empresarial - Módulo III: empresa y gestión.

En este programa de formación, aprenderá a operar herramientas informáticas y digitales de acuerdo con protocolos y manuales técnicos.

Este programa le brinda elementos conceptuales y herramientas que le permitirán desarrollar y fortalecer habilidades en la era digital, para que pueda adaptarse a las necesidades de las empresas y la sociedad, que son parte de las competencias propuestas por la industria 4.0, además de ser un aporte que propicie el desarrollo y fortalecimiento de posibles emprendimientos sostenibles.

Este programa tendrá una duración de 40 horas y se impartirá en modalidad 100 % virtual. Para acceder, debe contar con un computador o tablet con acceso a Internet.

¡Súmese a esta propuesta de formación y haga parte de los miles de colombianos que le apuestan al cambio!

Inscríbete en www.senasofiaplus.edu.co













02 Justificación del programa

Este programa, se creó para brindar a los diferentes sectores productivos de la economía colombiana, la posibilidad de incorporar personal con altas calidades laborales y profesionales que contribuyan al desarrollo económico, social y tecnológico de su entorno y del país.

03 Competencias a desarrollar

210301021 - Administrar el riesgo de la unidad de negocio de acuerdo con las políticas institucionales.

04 Perfil de ingreso

Se requiere que el aprendiz AVA (Ambientes Virtuales de Aprendizaje) tenga dominio de las condiciones básicas relacionadas con el manejo de herramientas informáticas y de comunicación: correo electrónico, chats, Internet, navegadores, otros sistemas y herramientas tecnológicas necesarias para la formación virtual.

05 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 virtuales de aprendizaje, que en todo caso recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de las competencias.

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.