PROPÓSITO:

Guía No. 15: Habilidades Emprendedoras - Gestión del Cambio.

Permitir que el estudiante desarrolle ideas de emprendimiento innovadoras, aplicando el método SCAMPER y validar su propuesta con un estudio de mercado integrando metodologías activas y herramientas tecnológicas.

MOTIVACIÓN:

"¿La gente tiene miedo al cambio? ¡Sí! Y miedo a evolucionar. ¡No! Pero para evolucionar, hay que cambiar. ¿Cierto? La gente se resiste por varias razones. Por miedo a perder poder, posición, comodidad; Por no entender el porqué del cambio; por desacuerdo en cómo se va a llevar a cabo o por tener una personalidad metódica, anti-cambios. Pero el cambio, es y será algo constante. Si no cambiamos para adaptarnos y sobrevivir, seremos exterminados por la evolución. Pero ¿Cómo llevar a cabo el cambio? Nos encontraremos algunos problemas por el camino, que dividimos en dos tipos: los problemas técnicos, donde viene un experto y nos soluciona el problema. Esto genera pasividad y dependencia. Y los problemas adaptativos, donde no existe solución escrita y todos deben participar en la solución, cambiando actitudes y valores, es así como lograremos la participación de todos los implicados. Pero, y en cuanto a la dirección del cambio ¿qué peligros pueden suceder? Muchas empresas tienen gestores, los cuales pueden conseguir que la empresa funcione y hasta que los empleados estén contentos. Pero supondrá hacer muy bien lo mismo de siempre. Es así como muchas empresas desaparecieron porque se estancaron en lo mismo. Hacen falta líderes que nos hagan descubrir nuevos caminos, que garanticen nuestra supervivencia y evolución. Pero ¿Qué tipo de líderes son necesarios y cuáles son ineficientes en estos tiempos? Por ejemplo, ya no vale míster solucionator. Porque es el motor, pero a la vez es el freno. Genera dependencia, pasividad, intimismo y castración del talento. El líder del futuro conecta inteligencias implicando y haciendo responsables a todos en el cambio, porque entiende que solo con la participación de todos, podrán tener éxito en ese proceso. Pero, cuidado con los personajes que te encuentras en el proceso del cambio. Están los leales que serán fieles a tu persona y estarán contigo desde el principio hasta el final. Los aliados, que te ayudarán porque tienen intereses en tu proyecto de cambio, pero pueden traicionarte, si ven que no ganan con el cambio. Los indecisos, a los que hay que convencer y no permitir que sean

arrastrados por los que se oponen al cambio. Los opositores, que intentarán frenar los cambios y los enemigos, que intentarán destruir tu persona. ¿Cómo conseguir avanzar en el cambio y evolucionar sin morir en el camino"?

EXPLICACIÓN:

"El cambio es lo único seguro", dicen por allí. Un emprendedor anticipa las situaciones de cambio e identifica las oportunidades para adaptarse rápidamente. Para ello debe monitorear el entorno en el que se desenvolverá su empresa y entender las conexiones, los cambios en el campo de la tecnología provocan cambios económicos, pues las necesidades de los consumidores no permanecen iguales (hábitos y costumbres). Para ello es clave la relación con otros emprendedores, empresarios y con empresas de apoyo al emprendimiento. El emprendedor es gestor del cambio porque él mismo puede propiciarlo, y porque además se relaciona con quienes pueden hacer modificaciones o ajustes en el ambiente que los rodea.

EJERCICIOS:

1. Adquirir la guía. 2. Pegar la guía en el cuaderno. 3. Observar el video recomendado en la guía. 4. Copiar en el cuaderno lo que dice el video. 5. Leer la guía completamente. 6. Escribir la guía en el cuaderno. 7. ¿Le tiene usted miedo al cambio? ¿Por qué? 8. ¿Tiene usted miedo a evolucionar? ¿Por qué? 9. ¿Se considera motor o freno para la evolución? 10. Se considera usted fiel a la evolución? ¿Por qué? 11. Se considera usted un aliado para la evolución? ¿Por qué? 12. Se considera usted un indeciso para la evolución? ¿Por qué? 13. Se considera usted un opositor para la evolución? ¿Por qué? 14. Realizar un dibujo a todo color relacionado con el tema de la guía.

EVALUACIÓN:

1. Trabajo en clase (1 punto); 2. Cuaderno al día (4 puntos); 3. Sustentación (2 puntos); 4. Orden en el puesto de trabajo (1 punto); 5. Actitud ante la clase (1 punto); 6. Adquisición de la guía (1 punto).

Total: 10 puntos.

BIBLIOGRAFÍA:

file:///C:/Users/Julio%20Cesar%20Escobar/Desktop/Julio%202026/Emprendimiento/Cartilla%20SENA.pdf