1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENIZAJE

- Denominación del Programa de Formación:
  ECONOMIA SOLIDARIA UN EJE ESTRATEGICO DE SUPERVIVENCIA SOCIAL.
- Código del Programa de Formación:
  04230003
- Nombre del Proyecto (Si es formación Titulada)
  N/A
- Fase del Proyecto (si es formación Titulada)
  N/A
- Actividad de Proyecto (si es formación Titulada)
  N/A
- Competencia
  Dirigir procesos organizacionales según modelo de gestión

- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:

  RA1. IDENTIFICAR SECTOR ECONÓMICO DE LA ORGANIZACIÓN DE ECONOMÍA SOLIDARIA, SEGÚN NORMATIVA Y CONTEXTO LOCAL, NACIONAL E INTERNACIONAL.
  RA2. DETERMINAR TIPO DE ORGANIZACIÓN DE ECONOMÍA SOLIDARIA, SEGÚN SECTOR ECONÓMICO, NORMATIVA Y NECESIDADES DE LA ORGANIZACIÓN.
  RA3 . VERIFICAR CUMPLIMIENTO DE LOS REQUISITOS DE CONSTITUCIÓN, SEGÚN POLÍTICAS GUBERNAMENTALE
- Duración de la Guía

  96 horas

2. PRESENTACION

Esta guía pretende brindar una visión general sobre la gestión de proyectos con comunidades y avanzar en una de sus etapas que es el diagnóstico y la formulación participativa proyectos.
La guía presenta los conceptos y los elementos generales que constituyen un proyecto y que son base para desarrollar las diversas unidades productivas por parte de los aprendices.
Se ha observado que por más experiencia que se tenga, la falta de claridad conceptual relacionada con la formulación de Proyectos, impide el diálogo y el diseño participativo de estos, que hagan realidad una idea.
De esa manera, si se piensa en proyectos, se parte siempre de una situación o problema sobre la que se desea intervenir. A poco que avancemos en nuestra idea, nos será claro que: no es posible pensar acciones que impacten de un modo u otro sobre la vida de otras personas, sin incluir a los interesados en la propuesta.
Todo proyecto tiene así, una racionalidad social, por ende, debe considerarse como un proceso que conlleva la potencialidad de generar beneficios en nuestros contextos locales. Generar proyectos es comprometerse con el futuro de la sociedad, con un modo de actuar proactivo y de protagonismo social.
Diseñar proyectos es asumir responsabilidad institucional y no debe considerarse como una función accesoria en la gestión. Es parte del accionar del gestor social, y debe ser un componente más que se suma a las funciones tradicionales como son: las competencias de planificación, gestión administrativa, de conducción o de manejo de recursos humanos y financieros**.**

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- Descripción de la(s) Actividad(es)

ACTIVIDADES DE REFLEXION INICIAL

SE NECESITA UN GERENTE DE PROYECTO
EJERCICIO: A usted se le ha encargado la selección del Gerente de la Unidad responsable por la ejecución de un Proyecto Usted debe elaborar un Menú de Habilidades que servirá de base para la selección. Liste las 10 principales habilidades que a su juicio debe poseer un buen Gerente de Proyecto. Asígneles valor de importancia, así: Valor 10 a la más importante, 9 a la segunda... y así sucesivamente, hasta valor 1 a la menos importante.
AUTO-REFLEXIÓN SOBRE MIS HABILIDADES.
DE LAS 10 HABILIDADES DEL LISTADO
•Colocar una F al frente de las 3 en las que me considero más fuerte.

• Colocar una D al frente de las 3 en las que me considero más débil.

SUBACTIVIDAD: Se realizará plenaria, donde los aprendices expondrán la actividad realizada, reflexionando sobre sus fortalezas y debilidades.

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

SUBACTIVIDAD NUMERO 1: **El instructor realizara exposición sobre el concepto de proyecto y las diferentes fases de este, con la finalidad que los aprendices adquieran los elementos básicos para poder elaborar su proyecto, partiendo de una idea de negocio.**

FASES DEL PROYECTO:

1. **Recuperación de situaciones**: Esta fase adquiere gran importancia dentro del proyecto, ya que en ella se busca vincular la relación entre las situaciones del contexto, con los intereses y necesidades de los alumnos. Por lo que se recomienda al docente recuperar un conjunto de situaciones susceptibles de ser atendidas en la asignatura de Tecnología, para proponerlas para su desarrollo como proyecto. Es imprescindible evitar la prescripción, por esta razón al plantear situaciones, el docente deberá acompañar a sus alumnos para lograr su apropiación, en la que se refleje el interés por querer participar en ellas.

2. **Identificación y delimitación del problema**: Los aprendices en esta fase podrán analizar situaciones, identificar y delimitar problemas técnicos propios del énfasis de campo que cursan y que tengan relación con su vida cotidiana. Los problemas técnicos identificados deberán representar desafíos intelectuales, acordes al nivel de desarrollo cognitivo de los alumnos, es decir, que éstos puedan ser resueltos por ellos. Un aspecto a destacar en esta fase es que los alumnos tendrán que responder a la pregunta ¿cuál es el problema a resolver? Asimismo, los alumnos tendrán que delimitar el problema, esto es, recoger y organizar la información presentada en la situación para ser tomados en cuenta en la generación y selección de las alternativas de solución.

3. **Generación y selección de alternativas de solución**: En esta fase el Instructor deberá orientar a los alumnos para que propongan diferentes alternativas de solución al problema identificado, procurando promover el pensamiento divergente en los alumnos. Es importante no juzgar las ideas que los alumnos propongan, pues estás serán sujetas a evaluación a partir de criterios técnicos y su relación con los requerimientos sociales. Para este fin deberán organizar la información que esté a su alcance sobre las alternativas de solución propuestas, para luego aplicar los criterios previamente acordados y seleccionar la alternativa más adecuada.



4. **Diseño y Planeación**: En esta fase los alumnos deben analizar y discutir las características que tendrá la alternativa de solución seleccionada, para después representarla a partir del empleo de diversos recursos gráficos, los cuales permitirán identificar las características técnicas de la alternativa de solución (bocetos, esquemas, diagramas, dibujos, etc.), así como modelarla o simularla según se requiera. En esta fase, los alumnos tendrán oportunidad de desarrollar competencias que se relacionen con el uso y manejo de la información que podrán incorporar en su diseño. El papel del docente consistirá en orientar a los alumnos para que valoren las diversas fuentes de información y propiciará la identificación de los conocimientos propios para afrontar y resolver el problema técnico. Por su parte los alumnos procederán a definir la organización y consecución de las acciones que les permitirán implementar su alternativa de solución, la designación de responsables y los tiempos a emplear, así como la selección de los medios y materiales que se utilizarán, entre otros.

DEFINICIÓN DE PROYECTO

PROYECTO: Es el conjunto de las actividades que desarrolla una **persona** o una entidad para alcanzar un determinado **objetivo**. Estas actividades se encuentran interrelacionadas y se desarrollan de manera coordinada.

Aunque existen múltiples clasificaciones de los proyectos, es posible señalar dos grandes categorías. Por un lado aparecen los **proyectos productivos** (asociados a las **empresas**, buscan generar beneficios económicos) y, por otro, los **proyectos sociales** o **públicos** (apuntan a mejorar la calidad de vida de la gente).
Respecto a ese último tipo establecido, el de corte social, se podrían señalar diversos ejemplos que están funcionando en las sociedades de todo el mundo y que persiguen ayudar a un colectivo concreto. Este sería el caso, por ejemplo, de Proyecto Hombre que es una organización no gubernamental que se dedica al tratamiento y a la prevención de las diversas toxicomanías.

FASES DEL PROYECTO:

1. **Recuperación de situaciones**: Esta fase adquiere gran importancia dentro del proyecto, ya que en ella se busca vincular la relación



entre las situaciones del contexto, con los intereses y necesidades de los alumnos. Por lo que se recomienda al docente recuperar un conjunto de situaciones susceptibles de ser atendidas en la asignatura de Tecnología, para proponerlas para su desarrollo como proyecto. Es imprescindible evitar la prescripción, por esta razón al plantear situaciones, el docente deberá acompañar a sus alumnos para lograr su apropiación, en la que se refleje el interés por querer participar en ellas.

2. **Identificación y delimitación del problema**: Los aprendices en esta fase podrán analizar situaciones, identificar y delimitar problemas técnicos propios del énfasis de campo que cursan y que tengan relación con su vida cotidiana. Los problemas técnicos

identificados deberán representar desafíos intelectuales, acordes al nivel de desarrollo cognitivo de los alumnos, es decir, que éstos puedan ser resueltos por ellos. Un aspecto a destacar en esta fase es que los alumnos tendrán que responder a la pregunta ¿cuál es el problema a resolver? Asimismo, los alumnos tendrán que delimitar el problema, esto es, recoger y organizar la información presentada en la situación para ser tomados en cuenta en la generación y selección de las alternativas de solución.

3. **Generación y selección de alternativas de solución**: En esta fase el docente deberá orientar a los alumnos para que propongan diferentes alternativas de solución al problema identificado, procurando promover el pensamiento divergente en los alumnos. Es importante no juzgar las ideas que los alumnos propongan, pues estás serán sujetas a evaluación a partir de criterios técnicos y su relación con los requerimientos sociales. Para este fin deberán organizar la información que esté a su alcance sobre las alternativas de solución propuestas, para luego aplicar los criterios previamente acordados y seleccionar la alternativa más adecuada.

4. **Diseño y Planeación**: En esta fase los alumnos deben analizar y discutir las características que tendrá la alternativa de solución seleccionada, para después representarla a partir del empleo de diversos recursos gráficos, los cuales permitirán identificar las características técnicas de la alternativa de solución (bocetos, esquemas, diagramas, dibujos, etc.), así como modelarla o simularla según se requiera. En esta fase, los alumnos tendrán oportunidad de desarrollar competencias que se relacionen con el uso y manejo de la información que podrán incorporar en su diseño. El papel del docente consistirá en orientar a los alumnos para que valoren las diversas fuentes de información y propiciará la identificación de los conocimientos propios para afrontar y resolver el problema técnico. Por su parte los alumnos procederán a definir la organización y consecución de las acciones que les permitirán implementar su alternativa de solución, la designación de responsables y los tiempos a emplear, así como la selección de los medios y materiales que se utilizarán, entre otros.

5. **Ejecución**: En esta fase los alumnos deben ejecutar su proyecto de acuerdo al plan propuesto en la fase anterior. El docente debe orientar y propiciar la reflexión y el análisis sobre lo que se hace, por ejemplo: en la toma de decisiones, las técnicas a emplear, la aplicación de criterios y la valoración de posibles implicaciones sociales y en la naturaleza. Es posible la construcción de prototipos o productos de prueba (tangibles o intangibles) que toman en cuenta las condiciones, requerimientos y criterios técnicos como formas concretas de resolver el problema y que serán susceptibles a evaluar.

6. **Evaluación**: Una vez ejecutada la alternativa de solución, los alumnos deberán evaluar el producto elaborado (tangible o intangible), compararlo con la situación que originó el proyecto y responder a la pregunta ¿el producto elaborado resolvió el problema? El papel del docente en esta fase consiste en orientar dicha evaluación, mediante el empleo de instrumentos que permitan a los alumnos conocer los aspectos y criterios bajo los cuales serán evaluados los productos, así como de otros aspectos que se ponen en juego al implementarlo, como son: el trabajo colaborativo al interior de los equipos, la aplicación de las normas de higiene y seguridad el desarrollo del trabajo, entre otros. Es importante referir que si la respuesta a la pregunta planteada no fuera adecuada o satisfactoria, después de aplicar los instrumentos acordados, será necesario retornar a la fase de diseño y planeación para proponer mejoras, orientadas nuevamente, a la solución del problema inicial.

7. **Comunicación**: Los alumnos en esta fase deben realizar un informe en el que comuniquen y expliquen el proceso de trabajo, así como los resultados obtenidos en el proyecto, lo que exigirá a los alumnos emplear lenguaje técnico apropiado, así como el desarrollo de habilidades de comunicación. En esta fase no sólo deben presentar o demostrar los resultados de su proyecto (producto final), sino tienen también que describir el trabajo realizado en cada una de sus fases, destacando los problemas enfrentados, los retos superados y los logros alcanzados. Esta comunicación de resultados puede realizarse a partir de la demostración directa del producto o servicio obtenido y realizando informes técnicos que documenten lo antes señalado.

SUBACTIVIDAD NUMERO DOS: A continuación, se entregará el cuadro de fases del proyecto de diseño, para que los aprendices en grupos de trabajo, contesten las preguntas que se establecen dentro de este. Se realizará exposición al final de la actividad por parte de ellos.

FASES DEL PROYECTO DE DISEÑO

NUMERO	FASES DEL PROYECTO	PLANTEAMIENTOS QUE DIRIGEN LAS ACCIONES DE CADA FASE
1	**RECUPERACION DE SITUACIONES** ACERCAMIENTO AL TRABAJO POR PROYECTOS	**¿Qué expectativas tiene el aprendiz?** **¿Qué espera el Aprendiz del curso?**
	EXPLORACIÓN DE LAS IDEAS DE LOS APRENDICES	**¿Qué te gustaría hacer?**
2	**IDENTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN DEL TEMA**	**¿Qué hacer?**
3	**RECOLECCIÓN, BÚSQUEDA Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN**	**¿Qué información buscar?** **¿En dónde?**
4	CONSTRUCCIÓN DE LA IMAGEN-OBJETIVO	**JUSTIFICACIÓN** **¿Por qué hacerlo?** **PROPÓSITO** **¿Para qué hacerlo?** **METAS** **¿Hasta dónde llegar?**
5	**BÚSQUEDA Y SELECCIÓN DE ALTERNATIVAS**	**DESCRIPCIÓN DE ALTERNATIVAS** **¿Cuáles son las opciones?** **CRITERIOS DE SELECCIÓN** **¿Cuál es la opción a elegir?**
6	**PLANEACIÓN**	**ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES:** **¿Cómo hacerlo?** **RECURSOS HUMANOS:** **¿Quiénes lo hacen?** **RECURSOS MATERIALES:** **¿Con qué?** **TIEMPO:** **¿En qué momento debe hacerse?**
7	**EJECUCIÓN DE LA ALTERNATIVA SELECCIONADA**	**¿Qué actividades deben llevarse a cabo?**
8	**EVALUACIÓN**	**¿Qué resultados se obtuvieron?** **¿Qué problemas se presentaron?** **¿Cómo fueron esos resultados?**
9	**COMUNICACIÓN**	**¿Cómo comunicar el desarrollo del proyecto y los resultados del mismo?**

SUBACTIVIDAD NUMERO TRES:

El genial artista y diseñador italiano **Bruno Munari** (Milán, 1907-1998), entró una vez en una fábrica de medias de nylon para que le fabricaran unas lámparas. Nada más entrar, y tras explicar lo que quería, el dueño le espetó: "nosotros no hacemos lámparas, señor". Munari le aseguró que estaba convencido que las podrían hacer. De esa fábrica salieron las **lámparas Falkland** ***(1964)***, unas lámparas cilíndricas de nylon, inspiradas en las del papel de arroz con medias de nylon.

De acuerdo a la lectura de Bruno Munari, que reflexión personal te dejo esta, coméntala al grupo.

SUBACTIVIDAD NUMERO CUATRO: Organizar grupos de tres aprendices y realizar la idea de negocio, Se realizaran asesorías permanentes por parte del instructor. Una vez terminada de planear su idea de negocio, el grupo expondrá este, ante el resto de los aprendices y al instructor.

3.1 AMBIENTE REQUERIDO

Distintos ambientes de aprendizaje de acuerdo a los municipios en que se encuentre el grupo.
Se requiere un salón adecuado con las mínimas condiciones para atender a los aprendices

3.2 MATERIALES

Elementos Consumible (unidades empleadas durante el programa)

Papel Bond, Lapicero, Lápiz, Marcadores, resmas de oficio – carta

Elementos devolutivos:(Herramienta - equipo)

Computador, Video Veam, Memoria USB, Tablero acrílico

4. ACTIVIDADES DE EVALUACION

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Desempeños Participación en la socialización Exposiciones realizadas por equipo de trabajo	Diferencia las diferentes partes o etapas de un proyecto, identificando y respondiendo las preguntas de cada una	Técnica Observación Instrumento Lista de Chequeo

Conocimiento Plenarias de los diferentes temas vistos durante el curso	Comprende la importancia de realizar un proyecto como solución a una necesidad personal o social	Técnica valoración de productos – Lista de Chequeo
Producto Presentación del proyecto realizado	Elabora el proyecto partiendo del reconocimiento de una necesidad (autodiagnóstico)	

5. GLOSARIO T ÉRMINOS

PROYECTO: conjunto de las actividades que desarrolla una **persona** o una entidad para alcanzar un determinado **objetivo**. Estas actividades se encuentran interrelacionadas y se desarrollan de manera coordinada.

IDEA: es una **representación mental** que surge a partir del razonamiento o de la imaginación de una persona. Está considerada como el acto más básico del entendimiento, al contemplar la mera acción de conocer algo.

FASE: Estado, diferenciado de otro, por el que pasa una cosa o una persona que cambia o se desarrolla.

EVALUACIÒN: Análisis de una cosa que determina su valor, importancia o trascendencia.

DIAGNÓSTÒCO: Recoger y analizar datos para evaluar problemas de diversa naturaleza, determinación o identificación de una enfermedad mediante el examen de los síntomas que presenta.

PROBLEMA:Planteamiento de una situación cuya respuesta desconocida debe obtenersea través de métodos científicos.

OPORTUNIDAD Las oportunidades son aquellos factores, positivos, que se generan en el entorno y que, una vez identificados, pueden ser aprovechados.

Debilidad: Las debilidades se refieren a todos aquellos elementos, recursos de energía, habilidades y actitudes que la empresa ya tiene y que constituyen barreras para lograr la buena marcha de la organización. También se pueden clasificar: aspectos del servicio que se brinda, aspectos financieros, aspectos de mercado, aspectos organizativos, aspectos de control. Las debilidades son problemas internos que, una vez identificados y desarrollando una adecuada estrategia, pueden y deben eliminarse..

Amenaza: Las amenazas son situaciones negativas, externas al programa o proyecto, que pueden atentar contra éste, por lo que llegado al caso, puede ser necesario diseñar una estrategia adecuada para poder sortearlas.

Fortaleza: Son aquellos elementos de origen interno y positivo que benefician el proyecto o lo diferencian de otro de igual clase, deben analizarse las fortalezas existentes para poder utilizarlas.

6. REFERENTE BILIOGRAFICOS

Definición de proyecto - Qué es, Significado y Concepto http://definicion.de/proyecto/#ixzz4GtEayuvE

http://esbaotecnologiatres.blogspot.com.co/2012/11/fase-3.html

http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/5563/S2000925_es.pdf;jsessionid=5F232023096C46C7824410C5A37E1642?sequence=1

www.gestiopolis.com/fundamentos-de-**gestion-de-proyectos**

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**
Autor (es)	Programa de victimas	Instructor@s	Coordinación Académica	**2017**
	José William Sarmiento Cruz	Instructor CAB		

8. CONTROL DE CAMBIOS

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**	**Razón del Cambio**
Autor (es)					

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

Se entregara material a los aprendices en los cuales se incluye: Concepto, tipos, importancia y características del liderazgo; al final se llevara a cabo una exposición por grupos de trabajo y representando los roles de cada uno de los tipos de liderazgo. La presentación será máximo de 20 minutos por grupo.

Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

Subactividad Numero uno:

De conformidad con las lecturas y las exposiciones presentadas, los aprendices identificaran los líderes de sus veredas, líderes comunitarios, o pertenecientes a organizaciones sociales, en las que ustedes participen activamente, determinándose por parte de ustedes, el tipo de liderazgo y las características de éstos. Socializando este trabajo a través de una mesa redonda, en la próxima sesión.

Subactividad Número dos:

Se iniciara la socialización de los trabajos de acuerdo con el trabajo de campo adelantado, en la identificación de los diferentes líderes de su comunidad.

Subactividad Número tres:

En equipo de trabajo realicen la lectura "como salir de tu zona de confort" posteriormente El instructor explicara el grafico y sus componentes con la finalidad de que cada aprendiz se ubique y fundamente la razón por la cual se encuentra en dicha zona. Se socializara con los aprendices que deseen compartir su reflexión.

Subactividad Número cuatro:

Consulta en la página web Registro Único Empresarial y Social de Cámaras de Comercio http://www.rues.org.co/RUES_Web/ con la finalidad de determinar si la razón social de la empresa que va a crearse no cuente con homonimia.

Consulta de marca en la página web http://www.crearempresa.com.co/Consultas/ConsultaMarca.aspx necesaria para registrar la marca y descartar una similar o parecía, un producto o un servicio a proteger.

3.2 Ambiente Requerido

Distintos ambientes de aprendizaje de acuerdo a los municipios en que se encuentre el grupo.
Se requiere un salón adecuado con las mínimas condiciones para atender a los aprendices

3.2 Materiales

Elementos Consumible (unidades empleadas durante el programa)

Papel Bond, Lapicero, Lápiz, Marcadores, resmas de oficio – carta

Elementos devolutivos:(Herramienta - equipo)

Computador, Video Veam, Memoria USB, Tablero acrílico

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación

Evidencias de Conocimiento : **Evidencias de Desempeño:** Participación en la socialización Exposiciones realizadas por equipo de trabajo **Evidencias de Producto**: Presentación de la idea de negocio o unidades productivas	Diferencia los tipos de liderazgo y su relación con el emprendimiento Se apropia de la zonas de confort, para Identificarse en cuál de ellas se encuentra Comprende los conceptos de liderazgo, desarrollo humano, emprendimiento, plan o idea de negocio, para ser aplicados posteriormente en su elaboración Identifica los líderes de las veredas para determinar el tipo de liderazgo Elabora el plan de negocio de la unidad productiva o de acumulación simple	Técnica Observación directa Instrumento Lista de Chequeo Técnica valoración de productos – Lista de Chequeo

5. GLOSARIO DE TERMINOS

LIDERAZGO: define a una influencia que se ejerce sobre las personas y que permite incentivarlas para que trabajen en forma entusiasta por un objetivo común. Quien ejerce el liderazgo se conoce como líder.

LIDER: Se define a los líderes como las personas capaces de guiar e influir a otras personas o grupos de personas, que además es reconocido como tal.

DESARROLLO HUMANO: Es un paradigma de desarrollo que va mucho más allá del aumento o la disminución de los ingresos de un país. Comprende la creación de un entorno en el que las personas puedan desarrollar su máximo potencial y llevar adelante una vida productiva y creativa de acuerdo con sus necesidades e intereses.

CONFORT: Es un término francés aceptado por el diccionario de la Real Academia Española (RAE) que procede del inglés comfort. Se trata de aquello que brinda comodidades y genera bienestar al usuario.

EMPRENDIMIENTO: Inicio de una actividad que exige esfuerzo o trabajo, o tiene cierta importancia o envergadura. "El emprendimiento requiere estar dispuesto a tomar riesgos relacionados con el tiempo, el dinero, y el trabajo arduo".

IDEA DE NEGOCIO: Una idea de negocio se da cuando el futuro empresario relaciona y orienta sus capacidades imaginativas, creativas, innovadoras, a una perspectiva de negocio y empieza a asociar esa idea con mercados, clientes, tecnología, recursos, contactos, y lo hace con la intensión de establecer un negocio.

PLAN DE NEGOCIO: Un plan de negocios es una guía para el emprendedor o empresario. Se trata de un documento donde se describe un negocio, se analiza la situación del mercado y se establecen las acciones que se realizarán en el futuro, junto a las correspondientes estrategias que serán implementadas, tanto para la promoción como para la fabricación, si se tratara de un producto.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

https://www.youtube.com/watch?v=oQu3ePJLe4c

www.degerencia.com

http://kka.to/blog/

http://definicion.de/liderazgo/#ixzz41jyO9scO

http://concepto.de/lider/#ixzz41jywbgjr

http://www.rues.org.co/RUES_Web/

http://www.crearempresa.com.co/Consultas/ConsultaMarca.aspx

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Programa de victimas	Instructor@s	Coordinación Académica	**2017**
	José William Sarmiento Cruz	Instructor CAB		

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					