PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación**: Tecnología en Gestión De Proyectos De Desarrollo económico Y Social
- **Código del Programa de Formación**: 122117 **Versión:** 1.
- **Nombre del Proyecto**: Propuesta para la Formulación y Evaluación de Proyectos Económicos y/o Sociales.
- **Fase del Proyecto**: ANÁLISIS
- **Actividad de Proyecto**: Identificar las necesidades, oportunidades y problemáticas, A partir de la caracterización de los sectores socioeconómicos de la región.
- **Competencia:** Proyección del Mercado de acuerdo con el tipo de Producto o Servicio y características de los Consumidores y Usuarios
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar**: Formular los Estudios Preliminares y de Pre factibilidad de acuerdo con el Producto y/o Servicio.
- **Duración de la Guía:** 142 horas

2. PRESENTACION

Estimados aprendices.

En el diario vivir se escucha que determinadas empresas están próximas a la quiebra o cerraron su puertas y no se tendrá más la oportunidad de contar con sus productos o servicios por x ó y motivo; pues la mejor forma de prevenir el descalabro y asegurar la continuidad y crecimiento, es reconociendo todos aquellos factores que la puedan comprometer y a la vez aprovechar la oportunidad de presentar o proponer proyectos que garanticen su crecimiento o sostenibilidad.

Para que estos proyectos tengan un buen término, se debe de realizar un estudio de prefactibilidad, con el objetivo de contar con información precisamente sobre estos; mostrando las alternativas que se tienen y las condiciones que rodean al proyecto.

Este estudio permitirá tomar decisiones como por ejemplo:

- Postergar el proyecto.
- Reformular el proyecto.
- Abandonar el proyecto o
- Continuar con el proceso

Le invito entonces, a participar activamente de este proceso de enseñanza aprendizaje a través de cada una de las siguientes actividades pensadas para usted.



http://clasedejulio1618.blogspot.com/2016/09/bienvenidos-un-nuevo-curso.html

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial.

El prepararse para formular o emprender la realización de un proyecto es primordial, porque se obtiene herramientas que permiten adquirir juicios que ayudan a la toma de decisiones para minimizar los contratiempos o tropiezos.

Actividad No 1

Reconocer la importancia de la planeación de un negocio para que tenga éxito.

1. El instructor presentará el video "**El Chavo animado - Las aguas frescas**" que se encuentra localizado en el link https://www.youtube.com/watch?v=Zp5uAYO_sZo
2. Según indicaciones, conforme un equipo de trabajo de máximo 5 aprendices y con base al video responda las siguientes preguntas:
   a. ¿Se planeó la realización del negocio de las aguas frescas?
   b. ¿Qué aspectos tomaron en cuenta para dar la respuesta anterior?
   c. ¿Consideran que el negocio será un éxito? ¿por qué?
   d. ¿Se tiene claro que productos ofrece? Y ¿Cómo las ofrece?
   e. ¿El negocio se descuidó? ¿Qué consecuencias pudo traer?
   f. ¿El personaje principal aprovecha las oportunidades para vender su producto? ¿Cuándo?
   g. ¿Consideran que eso hace las empresas en la actualidad? Si su respuesta es **SI**. De un ejemplo.
   h. ¿Qué enseñanza deja este video?



https://www.google.com/search?biw=1366&bih=662&tbm=isch&sa=1&ei=VaUWW6fNJcu3zwKF6Y_4Cw&q=videos+del+chavo+en+mu%C3%B1ecos+del+8+completos&oq=videos+del+chavo+en+mu%C3%B1ecos+del+8+completos&gs_l=img.3...12967.16025.0.16345.11.10.0.0.0.0.399.1134.0j3j1j1.5.0....0...1c.1.64.img..7.0.0....0.egO_uowXuL8#imgrc=wOdquZK8SfxwHM:

Finalmente, en Cine **foro**, el instructor moderará la participación de los aprendices al compartir sus respuestas, una vez terminada esta actividad se realizará la retroalimentación pertinente y se despejaran las dudas que surjan sobre la temática

Duración de la Actividad: 3 horas.
Tipo de actividad: Grupal- Máximo 5 personas
Recursos necesarios: Portátiles, TV o Video Beam

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

Al entrar a un salón de clases, la mente del alumno no está en blanco. Éste ya ha pasado por una gran variedad de experiencias; tiene ideas, conocimientos y conceptos que se ha formado previamente. Algunos pueden estar equivocados, otros correctos; algunos estarán completos, otros necesitarán ser ampliados. Pero el punto es que existe un conocimiento previo.

De hecho, para comprender algo nuevo, una persona necesita activar una idea o conocimiento previo, con el que le pueda dar sentido a esta nueva información. No podemos aprender de la nada. [1]

Actividad No 1

Identificar los conocimientos previos sobre conceptos a través de una sopa de letras que permita la proyección de nuevas temáticas.

1. El instructor entregará a cada aprendiz una sopa de letras explicando las siguientes reglas a seguir:
   - Voltear la hoja cuando el instructor indique.
   - Cada palabra debe buscarse en orden en que fue dado. (No saltarse palabras)
   - Se tiene una hora para su solución



http://www.thinkstockphotos.fr/image/illustration-girl-holding-big-pencil/535374335

2. Una vez terminada esta actividad, realice el taller propuesto por el instructor:

Nota: Su instructor le entregara otra hoja, donde se encuentran las definiciones de las palabras dadas en la sopa de letras, usted debe de colocar al final de cada definición la palabra que crea corresponde a ello.

Posteriormente se realizara la socialización de este taller a través de una mesa redonda, el instructor realizara la retroalimentación pertinente y despejara las duda que surjan sobre la temática propuesta, una vez finalice esta actividad se dará a conocer el nivel que usted tiene hasta el momento sobre estos saberes y le referirá cuales saberes se desarrollarán en el transcurso de las actividades de aprendizaje de esta guía.

Duración de la actividad: 5 horas
Tipo de actividad: Individual

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

Adquirir los conocimientos necesarios para la realización del estudio de prefactibilidad, aplicables a ejercicios y proyecto grupal.

El instructor realizará la ponencia de los temas utilizando recursos TICs como apoyo, una vez termine los contenidos propuestos se dará inicio a las siguientes actividades.

[1] Conocimientos previos recuperado de: http://cie.up.edu.mx/es/aprende/c-mo-puedo-aprovechar-los-conocimientos-previos-de-mis-estudiantes-para-explicar-conceptos

1. Para realizar esta actividad conforme equipos de máximo Cinco (5) aprendices y prepare:
   a. Una exposición utilizando las herramientas TICS (prezi, power point, Knovio, mindomo, entre otros). Donde presente el tema seleccionado.
   b. Prepare una actividad de motivación donde participen los demás equipos.
   c. Realice un resumen donde utilicen herramientas como: mapa conceptual, mapa mental, mapa de árbol etc.

Los temas a preparar son:

1. Concepto de Proyecto, idea, necesidad, oportunidad y clasificación de los proyectos.
2. Concepto y diferencia entre plan, programa, proyecto, actividad y tarea. Además las fases de un proyecto.
3. El árbol del problema y el árbol de objetivos.
4. Espina de pescado y técnica de Pareto.
5. Variables e Hipótesis.

Nota:

- Puede encontrar material de apoyo expuesto en territorium, sin embargo se sugiere investigar en internet para ampliar su tema.
- Además de sustentar el tema que le corresponde según lo asignado por el instructor debe subirlo como evidencia a la plataforma en el link ***Actividad 1***

Finalmente en foro de discusión se socializara el desarrollo de las temáticas expuestas, con el fin de retroalimentar y despejar las dudas que hayan surgido y se concluirá la sesión dando a conocer la manera correcta de diligenciar o utilizar los conceptos adquiridos; afianzando los conocimientos con ejemplos prácticos.

Duración de la actividad: 72 horas
Tipo de actividad: Grupos de 5 aprendices máximo.
Evidencia de aprendizaje:

- Exposiciones grupales
- Foro de discusión o debate
- Subir evidencia en la BB Actividad 1



Fuente:http://nolograremosnadasinentusiasmo.blogspot.com.co/2013/11/rubrica-para-evaluar-el-cuaderno.html

Recursos necesarios: Portátiles, TV o Video Beam e internet.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento.

Existen muchas maneras de adquirir conocimientos, por medio de libros, en la escuela, por la experiencia directa, por medios informáticos, etc Los únicos conocimientos válidos realmente, son aquellos que pueden o que podemos demostrarlos en la vida misma, en la práctica.



Fuente:https://es.123rf.com/photo_32751027_ilustraci%C3%B3n-con-estudiantes-adolescentes-que-se-ejecutan.html

Los conocimientos correctos son aquellos que vienen de la experiencia directa o indirecta, pero que no se quedan allí, sino que vuelven a la vida misma a través de una nueva experiencia y, que al confrontarse con la realidad nuevamente, demuestran su validez.
De nada sirve al estudiante aprender matemáticas si no las va a utilizar nunca, pero si se sale de compras, las operaciones aritméticas le van a ser de gran utilidad y le mostrarán su valor.[2]

"No basta adquirir sabiduría-, es necesario también aplicarla"(Cicerón)

Actividad No 1

Encontrar la correspondencia entre los conceptos teóricos estudiados previamente y su aplicación a ejercicios prácticos propuestos por el instructor y aplicados al proyecto grupal; donde se genera un documento que demuestra los conocimientos adquiridos.

Al finalizar la actividad usted realizará la socialización de la resolución del ejercicio y la aplicación de los conceptos al proyecto grupal; el instructor y los compañeros intervendrán para afianzar o corregir el procedimiento en la elaboración del mismo, aplicando la técnica del sombrero; esta técnica de antemano será explicada y organizada por el instructor.

Cada equipo realizará las correcciones pertinentes y montará este documento en la blackboard en la **Actividad 2.**



Fuente:http://nolograremosnadasinentusiasmo.blogspot.com.co/2013/11/rubrica-para-evaluar-el-cuaderno.html

Duración de la actividad: 60 Horas
Tipo de actividad: Grupos de 5 aprendices máximo.
Evidencia de aprendizaje:

- Ejercicios prácticos y aplicados a proyecto grupal, socialización.
- Técnica del Sombrero
- subirla a la BB en el link **Actividades 2**

Recursos necesarios: Portátiles, TV o Video Beam e internet.

[2] https://es.answers.yahoo.com/question/index?qid=20111013203504AAMQEsM

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

En los grupos de trabajo realice la evaluación de su proceso hasta el momento teniendo en cuenta las fortalezas y debilidades de los siguientes actores:



Fuente:https://es.clipartlogo.com/istock/happy-pencil-couple-cartoon-258730.html

- Instructor
- Grupo de Trabajo
- Compañeros de Formación
- Usted mismo.

Teniendo en cuenta: Aspecto técnico, aspecto actitudinal, compromiso y responsabilidad.

Para finalizar participe en mesa redonda socialice y concluya.

Evidencia de aprendizaje:

- ✓ Autoevaluación – Coevaluación
- ✓ Socialización en mesa redonda

Duración de la actividad: 2 horas

Tipo de actividad: Individual

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : Respuesta a preguntas sobre temática de pre factibilidad para la verificación de conceptos. **Evidencias de Desempeño:** Socialización de métodos para la identificación de ideas de proyecto. **Evidencias de Producto:** Proyecto final, aplicando las temáticas de prefactibilidad como requisito para la certificación.	• Utiliza los métodos para la identificación de ideas de proyecto según necesidades, problemas u oportunidades. • Elabora los estudios preliminares de acuerdo con la idea de negocio concebida. • Desarrolla el estudio de prefactibilidad del mercado según el proyecto	**Técnicas**: exposición (Situaciones orales de evaluación), Ejercicios, casos prácticos, Instrumentos de Evaluación, Preguntas y respuestas, debate, técnica del sombrero. **Instrumentos de Evaluación:** Cuestionario, Observación **Instrumentos de Evaluación:** lista de chequeo de desempeño y lista de chequeo de producto.

Ejercicios de referencia sobre estudios de prefactibilidad para su aplicación al proyecto grupal.		

5. GLOSARIO DE TERMINOS

- **Variable**: Características, cualidades, elementos o componentes de una unidad de análisis, que pueden Variable: Características, cualidades, elementos o componentes de una unidad de análisis, que pueden modificarse o variar a través del tiempo. Mediante el estudio del comportamiento de las variables, se puede explorar, descubrir, explicar, planificar, gestionar y transformar la realidad hacia una situación deseable.

- **Efectividad:** Relación entre los recursos sacrificados o aplicados y el impacto obtenido por el proyecto (programa, plan). La mayor efectividad se alcanza al hacer uso óptimo de los recursos disponibles, alcanzando desde luego, los impactos esperados de la inversión.

- **Eficacia:** La "eficacia" está definida en términos del grado en que el proyecto logra sus objetivos en un período determinado sin reparar en la magnitud de los recursos aplicados.

- **Eficiencia:** En el contexto de los proyectos la "eficiencia" debe entenderse como la relación entre los costos de los insumos aplicados y los productos obtenidos por el proyecto.
- **Estudio de prefactibilidad:** Etapa que sigue al perfil del proyecto, en la cual se fija con mayor grado de presión los diferentes aspectos y se determina por aplazar, rechazar o pasar a la siguiente etapa.
- **Impacto**: Son los cambios positivos y negativos producidos directamente e indirectamente, como resultado de un proyecto o programa.
- **Método**: Es el camino a seguir mediante una serie de operaciones, reglas y procedimientos fijados de antemano de manera voluntaria y reflexiva, para alcanzar un determinado fin, que puede ser material o conceptual.
- **Misión**: Es la razón de ser de una organización; las razones básicas de su existencia, (que van más allá de las problemáticas particulares) en términos de qué somos y a quién deseamos servir.
- **Objetivo**: Enunciado claro y preciso de los propósitos, fines y logros a los cuales se aspira a llegar mediante un plan, programa o proyecto, y se formula en términos del cambio en la situación de una población. Los
- objetivos pueden ser: institucionales, programáticos o de proyecto.
- **Plan Operativo**: Es el desglose detallado de las actividades y recursos indicando las secuencias temporales, asignando las tareas y los responsables y especificando los recursos para cada período.
- **Problema**: Es un conjunto de hechos o circunstancias que dificultan el logro de un objetivo. Es el estado negativo de una situación determinada.

- **Proceso**: Conjunto de recursos, tiempo y productos que estructuran los componentes, y que mediante su gestión facilitan la operación del proyecto y el alcance de los logros.
- **Proyecto**: Es una actividad o conjunto de actividades que permiten alcanzar un objetivo determinado en un lugar y tiempo limitado.
- **Recursos**: Los insumos humanos, organizacionales, intelectuales, materiales, económicos y financieros que son directa o indirectamente invertidos en un proyecto o programa. Son aquellos elementos o medios necesarios para la ejecución de las actividades que permiten el logro de los objetivos.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

Cohen E y Franco R. (1997). Evaluación de proyectos sociales.

Cibergrafía :

www.biblioteca.sena.edu.co

6http://site.ebrary.com/lib/colecciones/docDetail.action?docID=11013635

Como plantear y resolver problemas

http://sena-primo.hosted.exlibrisgroup.com/primo_library/libweb/action/display.do?tabs=detailsTab&ct=display&fn=search&doc=sena_aleph000052350&indx=1&recIds=sena_aleph000052350&recIdxs=0&elementId=0&renderMode=poppedOut&displayMode=full&frbrVersion=&frbg=&&dscnt=0&vl(1UIStartWith0)=contains&scp.scps=scope%3A%28sena_dspace%29%2Cscope%3A%28sena_astin%29%2Cscope%3A%28SENA%29%2Cscope%3A%28sena_pkpojs%29%2Cprimo_central_multiple_fe&tb=t&vid=SENA&vl(976458285UI1)=all_items&mode=Basic&srt=rank&tab=sena_completo&vl(1271885855UI0)=any&dum=true&vl(freeText0)=plantear%20%20problemas&dstmp=1523933654650

Slide el ciclo de proyectos, recuperado de

http://www.efn.uncor.edu/departamentos/electrotecnia/cat/ecoen/apuntes/Ee2003%20l%20Evaluacion%20Proyectos.PDF

Video Definición de un proyecto, recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=1ufGDN71jIE
Video Ciclo de vida de un proyecto, recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=rGb7QQ1INWY
Video etapas de un proyecto, recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=HOfrg0FTApc
Video etapas de un proyecto, recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=HOfrg0FTApc
Video Planeación de Proyectos basados en PMI https://www.youtube.com/watch?v=nvdxt-08KnI

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Elaboro: Maritza Zorrilla Dorado	**Instructor**	**CEAI**	Fecha:

Revisada y aprobada por:

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					