PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Gestión de proyectos comunitaria.**
- Competencia: **Orientar acciones de paz de acuerdo con metodologías y normativa**
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:

✓ Aplicar estrategias de participación comunitaria en la formulación, elaboración, ejecución, seguimiento y control de proyectos de acuerdo a técnicas y normatividad vigente.
✓ Comprender las diferentes metodologías para la formulación y elaboración de proyectos según necesidades de la comunidad y del contexto social.
✓ Identificar las necesidades de la comunidad de acuerdo al contexto territorial, cultural y creencias
✓ Elaborar proyectos de inversión social de acuerdo con los modelos establecidos

- Duración de la Guía: **48 horas**

2. PRESENTACIÓN



En el Marco de la Ley 2166 de 2021, (Lineamientos para la formulación de la Politica Publica e Implementación de los Organismos de Acción Comuna); El programa de Gestion de Proyectos comunitarios propone aprendizajes tranversales a lo largo del desarrollo de la formación; dirigido a lideres que hacen parte de una organización civica, social y comunitaria de gestión social. Acompañaremos a nuestros lideres en un proceso de experimentación reflexiva de la gestión de un proyecto con y para la comunidad.

El enfoque pedagógico se encamina hacia la enseñanza cooperativa, aprendizaje autónomo, donde la interacción instructor /aprendiz promueva el saber de cada uno con sus conocientos y experiencias en el territorio, entre todos se abrira camino para un proceso colectivo de solución de problemas.

los proyectos surgen de la realidad de la comunidad y de los intereses de los participantes, cada uno de ustedes hará parte de la recopilación de la nececidades de la comunidad, planeando,implementado y evaluando con la comunidad, y seguimiento del proyeto teniendo un rol activo y dinamizador en todo el desarrollo.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial:



- ¿Que entendemos por proyecto productivo?

"El término proyecto proviene del latín proiectus y cuenta con diversas significaciones.
Podría definirse a un proyecto como 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.

Observe Reflexivamente el Video Didactico alusivo qué es un proyecto.https://youtu.be/rlMoQ3NODdw y el video de proyeto comunitario.

https://youtu.be/BMrdPcDl_80 (proyeco comunitario)

Preguntas Generadoras.



- ¿Conoce la importancia de Gestionar un proyecto comunitario?
- ¿Cómo identifica las necesidades de la comunidad ?
- ¿sabe como se hace un proyecto, que se debe tener encuenta?
- ¿Que entiende por Trabajo en Equipo?

- los aprendices de forma individual plasmaran las respuestas de las preguntas generadoras en un papel, Luego en grupos de máximo 4 personas unificaran las repuestas de todos los participantes construyendo entre todos un mapa conceptual, el cual cada grupo lo expondrá al auditorio, se nombrara un moredador para realizar un solo concepto de cada pregunta.

Duración de la actividad: 4 Horas
Ambiente Requerido: Tradicional, herramientas sugeridas por el instructor.
Materiales: Equipo de cómputo, internet, papelería, cartulina o la herramienta que se facilite para la construcción del mapa Mental
Evidencia No 1. Participación en documento con definiciones previas y construcción Mapa Mental

3.2 **Actividades de contextualización**

3.2.1 Buscar al líder:

- Juego para **trabajar en equipo**. Debe ser desarrollado en un salón amplio.
- Se divide al grupo en equipos de igual número de integrantes preferiblemente, entre 5 y 6.
- Cada equipo escoge un nombre que se les ocurra, por ejemplo: los pumas, los leones, los vaqueros, los invencibles. Etc
- En cada equipo se nombra a un líder. Este debe aprenderse los nombres de todos los integrantes, para luego llamarlos a que se reúnan con él.
- Los demás de distribuyen por el salón y se vendan los ojos.
- Los líderes se ubican en diferentes lugares del espacio de juego.
- A una señal, el juego empieza. Cada líder empieza a llamar a los miembros de su equipo para que lleguen a su lugar, pero el líder no se puede mover de donde está.
- Los otros avanzando a tientas, el líder los debe guiar, para que no se choquen o se vayan hacia otro sitio.
- Aquí veremos la capacidad de orientación y de comunicación entre los miembros del equipo con su líder.
- El primer equipo que logre reunirse de nuevo, es el ganador y recibe alguna recompensa

De acuerdo al juego BUSCAR AL LIDER responderá y socializará las siguientes preguntas:

- ¿Como puedo aplicar a mi vida diaria el objetivo del Juego?
- ¿Qué habilidades de liderazgo se pueden identificar en el Juego?
- ¿Cuál es la importancia de trabajar en equipo y cuales son sus beneficios?
- Arme un texto en donde se utilce solo concepto de cada integrante relacionados añadiendo conectores o enlaces para ser publicado y socializado

Duración 4 Horas.

Cómo agente educativo, conoces que es un espacio de aprendizaje significativo y que material utilizas en la simulación con los aprendices en su contexto.

te invito a participar individualmente y participar activamente en grupos de aprendices, mediante el trabajo colaborativo.

Identificar las necesidades de la comunidad, para empezar a construir un perfil para la formulación de un proyecto de benefio a la comunidad, conocer el entorno en todo aspecto, social, económico, ambiental y cultural.

3.2.2 Diseño prototipo de idea de proyecto de acuerdo con técnicas de validación.

- Me diante la técnica de **lluvia de Ideas** Se identificara las necesidades más prioritarias que tenga la comunidad, ideas espontaneas.
- Se formaran grupos de cinco personas y plamaran en un cartel las ideas que cada participante tenga sobre las necesidades de la comunidad.
- Luego cada grupo socializara en plenaria y se identificara 3 necesidades más importantes, posibles para la elaboración del Perfil del proyecto.
- Teniendo las 3 necesidades, se hará por votación a la mejor propuesta y de mayor beneficio a la comunidad.
- Luego de tener la propuesta ganadora entre toda la planeria se discutirá cual será el impacto en nuestra comunidad, beneficos, tiempo de ejecución. Dicha propuesta será plasmada en un cartelera.

Tiempo de Duracion 8 Horas.

Estudio del Entorno de la Propuesta Ganadora

Median una clase Magistral Dinamica, se socializara en plenaria como hacer un un diagnóstico económico, social, ambiental y cultural del municipio. Utilizando diapositivas en una herramienta llamativa y videos didácticos

- En grupos de 5 Construir un mapa conceptual sobre el entorno economico, social, ambiental y cultural del municipio donde se va adesarrollar el proyecto,(teniendo en cuenta la propuesta ganadora)
- Tener en cuenta las siguientes aspecto:

- Caracterizacion (nivel educativo, condiciones especiales como desplazados, victimas del conflicto armado, madre cabeza de Familia etc.) nivel de escolaridad, de las familias beneficiarias del Proyecto.
- Aspectos culturales de la Población
- Cuantas familias serán beneficiadas
- Impacto ambiental del proyecto y en que condiciones ambientales se encuentra el municipio
- Descricion demográfica del municpio
- Economia principal del Municipio
- La identificación de unidades productivas, empresas, entidades de servicios públicos y privados que tenga el municipio.
- Utilizar Fuentes e Instrumentos de información existente sobre el territorio y población

- Cada grupo socilizara en plenaria el mapa conceptual.
- Aplicaremos la técnica de la Rejajilla para orientar y organizar la información que será vital para la elaboración del proyecto.
- Según la información entregada por cada grupo, cada participante tendrá un concepto, si esta o no deacuerdo con la información.
- El grupo se dividirá en dos y se hará el debante horizontal y vertical, sacando la conclusiones y plasmando en un solo documento dichas conclusiones.

Duración 16 Horas

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

Puesta en contexto: se realizara una parte teorica y practica con los aprendices.

- Se iniciara con una clase magistral dinámica, utilizando herramientas Ofimaticas llamativa, proyectar videos o reproducir audios de expertos en el temas que complemete la clase magistral, El(a) instructor(a) socializará la presentación: “PROYECTOS” aquí se pondrá a los aprendices en contexto, mostrándoles relevancia del tema en la actualidad los hechos ocurridos paralelamente en otros ámbitos, la coyuntura alrededor del tema o casos exitosos.

- Clase Magistral: El(a) instructor(a) socializará la presentación: “MERCADO Y MODELO DE NEGOCIO”
- Visualiza en siguiente video: MODELO CANVAS, COMO APLICARLO Y EJEMPLO.

- se realizará un TALLER SOBRE EL MODELO CANVAS, el cual consiste en comprender el Lienzo de Modelo de Negocios e interiorizar su contenido:
- Muestra el lienzo de modelo de negocio CANVAS vacío (diapositiva) durante aproximadamente 20 segundos,
- solicita a los que centren la atención en él.
- Deja de mostrar el lienzo y pídales a los aprendices que dibujen en una hoja los 9 bloques tal y como los recuerden.
- Después, vuelve a mostrar el lienzo (diapositiva) y cede 1 minuto más para rectificarlo.
- Muestra ahora el lienzo con imágenes (diapositiva) que ayuden a identificar de forma visual y sencilla el contenido que corresponde a cada uno de los bloques de la matriz.
- Solicita que, traten de identificar con una palabra o breve frase, qué contenido correspondería a cada uno de los bloques, según su interpretación de las imágenes que en ellos aparecen. que anteriormente dibujaron.
- Ahora es el momento de ofrecer la solución, realizando una breve explicación de cada bloque y pide quecorrijan sus lienzos.
- Se realizará la MATRIZ DOFA, de la idea de negocio seleccionada como base de planeación estratégica para el producto, se encuentra en la carpeta Material Aprendiz, y se expondrá junto con el MODELO DE NEGOCIO CANVAS

  Duracion: 8 horas

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento

- En grupo los aprendices deberán diseñar un Portafolio de Servicios, donde identificara el MODELO DE NEGOCIO CANVAS,de la idea de negocio, y los servicios o productos que pueda ofrecer. Este será expuesto a los compañeros en clase.

Duración 8 horas

• **Ambiente Requerido:** Ambientes con capacidad para 25 personas, con iluminación, ventilación, zona rular, sillas, mesas para trabajo en equipo, computador portátiles de Instructor sin con conectividad,

• **Materiales Guías de aprendizaje**. Documentos de consulta. Recursos didácticos. Cartulina, marcadores

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : - Prueba de conocimiento **Evidencias de Desempeño:** - Casos de estudio - Participacion contrucción mapa mental - Juego de roles - Matriz DOFA - Talleres: arbol de objetivos y arbol de problemas **Evidencias de Producto:** - exposición del portafolio de servicios con modelo canvas y matriz dofa	Aplica diferentes técnicas de diagnóstico para la elaboración de proyectos comunitarios locales según la normatividad establecida. -Interpreta los resultados para la preparación del diagnóstico según metodología de trabajo. - Reivindica la participación comunitaria y crea espacios de interlocución entre el ciudadano y la administración según metodología y normas vigentes. - Aplica técnicas para la intervención de la comunidad en la presentación de las necesidades locales, según metodología y técnicas de comunicación. - Aplica las metodologías de proyectos de inversión en la elaboración de proyectos comunitarios de acuerdo al sector y necesidades identificadas en el diagnostico. - Clasifica las necesidades de la localidad para la estructuración de soluciones integrales, según técnicas y normatividad vigente. - Elabora el proyecto comunitario teniendo en cuenta las fases del proyecto y metodología establecidas. - valora el impacto de los proyectos de acuerdo con términos humanos, económicos y medio ambientales para el desarrollo de la localidad.	• Observación directa-Lista de chequeo • Sustentación realizada en clase socializadas por los aprendices en clase y actividades para casa. • Valoracion de Producto-Rubrica • Presentaciones realizadas en clase. Lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Alcance del proyecto: Se usa para definir lo que está dentro de las fronteras del proyecto y lo que está afuera de estas fronteras. Es decir, que el alcance es la definición de los puntos que entran y no entran en el proyecto y que es acordado por todas las partes, refiriéndose a todos los requerimientos a satisfacer en el proyecto.

• **Análisis de sensibilidad:** consiste en suponer variaciones que castiguen el presupuesto de caja, por ejemplo, una disminución de cierto porcentaje en ingresos, o un aumento porcentual en los costos y/o gastos, etc.

• **Costo de oportunidad:** El costo de oportunidad es la tasa de rendimiento sobre la mejor alternativa deinversión disponible. es el rendimiento más elevado que no se ganará si los fondos se invierten en un proyecto en particular.

• **Ciclo de Vida del Proyecto:** Define el comienzo y el final de un proyecto, y determina cuales acciones de transición están incluidas o no al comienzo y al final del proyecto, permitiendo así enlazar el proyecto con las operaciones continuas de la organización. El Ciclo de Vida define el trabajo técnico que debería realizarse en cada fase y quien debería estar involucrado. Los ciclos de vida de un proyecto dependen del área de aplicación, y a su vez, un área de aplicación puede tener diferentes ciclos de vida.

• **Costo de oportunidad:** El costo de oportunidad es la tasa de rendimiento sobre la mejor alternativa de inversión disponible. es el rendimiento más elevado que no se ganará si los fondos se invierten en un proyecto en particular.

• **Estudio de mercado:** Es un proceso sistemático de recolección y análisis de datos e información acerca de los clientes, competidores y el mercado. Sus usos incluyen ayudar a crear un plan de negocios, lanzar un nuevo producto o servicio, mejorar productos o servicios existentes y expandirse a nuevos mercados.

• **Efectivo:** Dinero existente en las cajas de un banco u otra empresa.

• **Egreso:** Salida de dinero, erogación efectuada para adquirir un bien o ejecutar un gasto o un costo.

• **Estado de Ganancias y Pérdidas:** Estado Financiero que presenta ordenadamente las cuentas nominales de Ingreso y Egreso.

• **Flujo de Caja:** En Ingles Cash Flow. Movida de dinero. Movimiento de entradas y salidas de dinero en una empresa en un período.

• **Ganancia:** En el área del comercio, la utilidad, provecho o beneficio de orden económico que obtiene la empresa en sus operaciones comerciales.

• **Gasto:** Erogación, salida de dinero que no tiene previsto algún retorno.

• **Flujo de caja**: En este flujo de caja se valúa la rentabilidad la inversión total a la tasa comercial promedio.

• **Investigación de mercado:** Es un método para recopilar, analizar e informar los hallazgos relacionados con una situación específica en el mercado. Se utiliza para poder tomar decisiones sobre: La introducción al mercado de un nuevo producto o servicio, los canales de distribución más apropiados para el producto y los cambios en las estrategias de promoción y publicidad.

• **Indicadores económicos:** Son herramientas para clasificar y definir, de forma más precisa, objetivos e impactos. Son medidas verificables de cambio o resultado, diseñadas para contar con un estándar con el cual podemos evaluar, estimar o demostrar el progreso con respecto a metas establecidas, alcanzando objetivos.

• **Idea:** se constituye en el qué se va a hacer. Son los diversos planteamientos o ideas empresariales que surgen de un diagnóstico

• **Inversión:** Incluye el diseño definitivo, la planeación y ejecución del proyecto.

• **Matriz DOFA:** Herramienta de gran utilidad para entender y tomar decisiones en toda clase de situaciones en negocios y empresas. DOFA es el acrónimo de Debilidades, Oportunidades, Fortalezas y Amenazas. Los encabezados de la matriz proveen un buen marco de referencia para revisar la estrategia, posición y dirección de una empresa, propuesta de negocios, o idea.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

NASSIR SAPAG, Chain y Reinaldo Sapag Chain preparación y evaluación de proyectos, Editorial McGraw Hill, Cuarta Edición. Págs. 1 a 57.

MÉNDEZ, Rafael. Formulación y Evaluación de Proyectos; enfoque para emprendedores. Cuarta Edición. ICONTEC Internacional. Capítulos: 8; inversiones y financiamiento; 10, evaluación del proyecto.

https://www.discapnet.es/areas-tematicas/innovacion-y-empleo/fomento-del-empleo/emprendedores
https://tentulogo.com/juegos-para-emprendedores-para-incentivar-el-trabajo-en-equipo/

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**
Autor (es)	**RUBY ENITH BERMUDEZ FERNANDEZ**	**Instructor TÉCNICO**	**SER**	**SEPTIEMBRE 2023**

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

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