PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación**: Tecnología en Gestión De Proyectos DeDesarrollo económico Y Social
- **Código del Programa de Formación**: 122107 versión: 1
- **Nombre del Proyecto:** Propuesta para la Formulación y Evaluación deProyectos Económicos y/o Sociales.
- **Fase del Proyecto: Análisis**
  Actividades de Proyecto: Identificar las necesidades, oportunidades yproblemáticas, 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 a alcanzar:** Formular los Estudios Preliminares y de Prefactibilidad de acuerdo con el Producto y/o Servicio.
- Duración de la Guía: 142 horas



Fuente:https://es.12



http://clasedejulio1618.blogspot.com/201 6/09/bienvenidos-un-nuevo-curso.html

1. PRESENTACION

Respetados aprendices

Constantemente se escucha decir, que determinadas empresas están próximas a la quiebra o que cerraron su puertas y por ende no se tendrá más la oportunidad de contar con sus productos o servicios; para no llegar a una situación catastrófica y asegurar la continuidad y crecimiento económico de la empresa, es importante reconocer todos aquellos factores internos y externos que comprometen la estabilidad económica de la empresa, para proponer proyectos que garanticen su crecimiento y sostenibilidad a través del tiempo

Para asegurar que los proyectos propuestos sean exitosos, se debe iniciar con un estudio de prefactibilidad, con el cual podremos obtener los insumos requeridos para asegurar que el proyecto si es factible y se puede llevar a cabo; aquí se muestra las diferentes alternativas que se tienen y las condiciones que las rodean.

El estudio de prefactibilidad 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.

2. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial.

3.1.1 Reconocer la importancia de la planeación de un negocio para asegurar el éxito futuro del mismo.

Actividad No. 1

Descripción de la actividad:

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 un foro, el instructor moderará la participación de los aprendices al compartir sus respuestas, una vez terminada esta actividad; el instructor retroalimenta, refuerza los conceptos y despeja las dudas que surjan sobre la temática.

Duración de la Actividad: 12 horas.
Tipo de actividad: Grupal- Máximo 5 aprendices
Recursos necesarios: Portátiles, TV o Video Beam
Evidencia de aprendizaje: Cuestionario Resuelto

Ambiente requerido: Ambiente convencional, ambiente con computadores, biblioteca, Territorium, conexión a internet. Enlace Meet.

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

Actividad No. 2

Descripción de la actividad:

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/illu

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 realizará la socialización de este taller a través de una mesa redonda, el instructor realizara la retroalimentación pertinente, reforzará conceptos y despejará las dudas que surjan sobre la temática propuesta, al finalizar esta actividad se le referirá cuales saberes se desarrollarán en el transcurso de las actividades de aprendizaje de esta guía.

Duración de la actividad: 10

Tipo de actividad: individual

Recursos necesarios: Portátiles, TV o Video Beam e internet

Evidencia de aprendizaje: sopa de letras realizada.

Ambiente requerido: Ambiente convencional, ambiente con computadores, biblioteca, Territorium, conexión a internet. Enlace Meet.

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

Actividad No. 1

3.2.1 Identificar y Comprender los conceptos básicos de prefactibilidad, teniendo los pasos necesarios dentro del proceso de estudio.

Con el fin de acercar al aprendiz al conocimiento de conceptos básicos necesarios en el desarrollo de la temática, veremos el significado de algunos conceptos básicos:

- **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.
  - **Proyecto**: Es una actividad o conjunto de actividades que permiten alcanzar un objetivo determinado en un lugar y tiempo limitado.
  - **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.
- **Necesidad** es el estado de un ser en que se halla en carencia de un elemento, y su consecución resulta indispensable para vivir en un estado de bienestar corporal pleno
- **Oportunidad**: implica además una acción por parte del sujeto afectado: es el momento a partir del cual una determinada acción puede lograr un cambio significativo en la vida
- **Clasificación de los proyectos:** económicos, sociales o públicos, productivos, de vida, de comunitarios
- **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.
- **Actividad:** Conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad.
- **fases de un proyecto**: análisis, planeación. Ejecución y evaluación.
- **El árbol de problemas**: es una técnica que se emplea para identificar una situación problemática (un problema central), la cual se intenta solucionar mediante la intervención de un proyecto utilizando una relación de tipo causa-efecto.
- **Espina de pescado**: es un diagrama de causa-efecto que se puede utilizar para identificar la/las causa/s potenciales (o reales) de un problema ...
- **El diagrama de Pareto**: también llamado curva cerrada o Distribución A-B-C, es una gráfica para organizar datos de forma que estos queden en orden descendente, de izquierda a derecha y separados por barras. Permite asignar un orden de prioridades. Técnica de Pareto.

Descripción de la actividad:

En grupos máximo de 5 aprendices, seleccionar una situación de la vida cotidiana y elaborar un mapa conceptual donde se enlacen de manera lógica los conceptos enumerados, teniendo en cuenta la definición de cada concepto.

Al finalizar el mapa conceptual socialice a sus compañeros y al instructor.

El instructor retroalimenta, refuerza los conceptos y despeja las dudas que surjan sobre la temática.

Duración de la actividad: 20

Tipo de actividad: grupal

Recursos necesarios: Portátiles, TV o Video Beam e internet

Evidencia de aprendizaje: Mapa conceptual.

Ambiente requerido: Ambiente convencional, ambiente con computadores, biblioteca, Territorium, conexión a internet. Enlace Meet.

Actividad 2



Fuente:http://nolo

3.2.2 Reconocer la importancia de la aplicación de la técnica árbol de problemas en una situación de la vida cotidiana.

Descripción de la actividad:

En grupos máximo de 5 aprendices, haga un análisis de su entorno, encuentre un problema ya sea del sector económico, productivo o social y aplique la técnica de árbol de problemas, siguiendo las indicaciones del instructor.

Elabore un gráfico con el árbol de problemas y socialice con sus compañeros y el instructor.

El instructor retroalimenta, refuerza los conceptos y despeja las dudas que surjan sobre la temática.

Duración de la actividad: 20

Tipo de actividad: grupal

Recursos necesarios: Portátiles, TV o Video Beam e internet

Evidencia de aprendizaje: Grafico con el árbol de problemas

Ambiente requerido: Ambiente convencional, ambiente con computadores, biblioteca, Territorium, conexión a internet. Enlace Meet.

Actividad 3

3.2.3 Identificar los pasos para el desarrollo del estudio de prefactibilidad, teniendo en cuenta la definición de cada concepto:

- **Naturaleza del problema:**
- **Titulo descriptivo del proyecto:**
- **Planteamiento del problema:**
- **Formulación del problema:**
- **Objetivos:**
- **General:**
- **Específicos:**
- **Justificación:**
- **Antecedentes:**
- **Alcances:**
- **Limitaciones:**
- **Beneficiarios:**

Descripción de la actividad:

En grupos máximo de 5 aprendices, desarrolle el caso propuesto por el instructor, donde se vea claramente la aplicación de los pasos requeridos para el desarrollo del estudio de prefactibilidad, teniendo en cuenta la definición de cada concepto. Para la definición de cada concepto consulte el glosario de términos al final de esta guía.

Elabore un informe y socialice con sus compañeros y el instructor.

El instructor retroalimenta, refuerza los conceptos y despeja las dudas que surjan sobre la temática.

Duración de la actividad: 20 horas
Tipo de actividad: grupal
Recursos necesarios: Portátiles, TV o Video Beam e internetE
Evidencia de aprendizaje: Informe
Ambiente requerido: Ambiente convencional, ambiente con computadores, biblioteca, Territorium,conexión a internet. Enlace Meet.

3.3 Actividades de transferencia del conocimiento



Fuente:http

De acuerdo con la competencia desarrollada en la presente guía, a continuación, se desarrollará una actividad que permita evidenciar su aplicación en el contexto productivo y/o social.

Actividad 1

3.3.1 Formular el proyecto mediante el estudio de prefactibilidad

Descripción de la actividad:

En grupos máximo de 5 aprendices, haga un análisis de su entorno, encuentre un problema ya sea del sector económico, productivo o social. Piense en una solución al problema seleccionado, aplique el árbol de problemas y seguidamente desarrolle el procedimiento para el estudio de prefactibilidad, teniendo en cuenta los pasos vistos en el numeral 3.2.3.

Elabore el informe con el proyecto teniendo en cuenta: normas apa, redacción y ortografía.

Duración de la actividad: 60 horas

Tipo de actividad: grupal (máximo 5 aprendices)

Recursos necesarios: Portátiles, TV o Video Beam e internet

Evidencia de aprendizaje: Informe con el proyecto

Ambiente requerido: Ambiente convencional, ambiente con computadores, biblioteca, Territorium, conexión a internet. Enlace Meet.

El instructor revisa el proyecto, retroalimenta, refuerza los conceptos y despeja las dudas que surjan sobre la temática, devuelve el proyecto para ajustes si es necesario y revisa nuevamente hasta que el proyecto quede perfectamente planteado.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Mapa conceptual. Árbol de problemas.	Demuestra apropiación de conocimiento	**Técnica:** formulación de preguntas **Instrumento de Evaluación:** Cuestionario
Evidencias de Desempeño: Socializar mapa conceptual Socializa árbol de problemas	Realiza actividad propuesta de manera coherente con la temática. Utiliza los métodos para la identificación de ideas de proyecto según necesidades, problemas u oportunidades.	**Técnica:** observación **Instrumento de Evaluación:** lista de chequeo de desempeño
Evidencias de Producto: Informe con caso propuesto. Proyecto final, estudio de prefactibilidad	Elabora los estudios preliminares de acuerdo con la idea de negocio concebida**.**	**Técnica:** valoración de producto **Instrumento de evaluación:** lista dechequeo producto.



http://www.thinkstockphotos.fr/image/illustration

5. GLOSARIO DE TERMINOS

- **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **Hipótesis:** se puede definir como una predicción o explicación provisoria (mientras no sea contrastada) de la relación entre 2 o más variables. Así pues, el problema-pregunta precede a la hipótesis-respuesta que, a su vez, deriva del/los objetivo/s de la investigación.

- **Naturaleza del problema:** Es el destino del proyecto.

- **Titulo descriptivo del proyecto:** Es el nombre con el que se identifica el proyecto

  Planteamiento del problema: Es la descripción concisa de un problema que debe abordarse o una condición que debe mejorarse

- **Formulación del problema:** La manera más fácil y directa de formular un problema es mediante una pregunta, que identifique las dificultades del desarrollo del tema, planteando hipótesis ó formulando incógnitas; las cuales serán resueltas posteriormente en el desarrollo del proyecto.

- **Objetivos:** Es una finalidad es una meta o fin último hacia el cual se dirigen las acciones o las operaciones de algún proyecto específico. Todo lo que hacemos tiene un fin, un sentido final adonde queremos llegar, que es la sumatoria de los pasos dados para alcanzarlo**.**
- **General:** El objetivo general de un proyecto, una investigación o una organización, es la meta principal y global del mismo, es decir, su cometido último

- **Específicos:** Los objetivos específicos son aquellos que se centran más en lo concreto y medible que una empresa espera alcanzar en un plazo específico de tiempo y siempre al servicio de los objetivos generales.

- **Justificación:** Consiste en una explicación argumentada de las razones que motivan a la realización del proyecto, buscando responder a la pregunta "¿Por qué?" o "¿Para qué?".

- **Antecedentes:** Los antecedentes del problema presentan un resumen concreto de las investigaciones o trabajos efectuados sobre el tema de investigación, con el objeto de informar cómo ha sido enfocado.

- **Alcances:** El alcance del proyecto te permite establecer límites en tu proyecto y definir con precisión los objetivos, plazos y entregables del proyecto que deseas lograr.

- **Limitaciones:** Se trata de restricciones generales de los proyectos que debes tener en cuenta durante todo el ciclo de vida

- **Beneficiarios:** Los beneficiarios de un proyecto son las personas que obtendrán algún tipo de beneficio de la implementación del mismo. Se pueden identificar dos tipos de beneficiarios: Directos e indirectos.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Por favor consultar y uso de las bases de datos, así como la bibliografía física o digital de la biblioteca

el acceso a la biblioteca digital es: http://biblioteca.sena.edu.co/paginas/consulta.html

Colección Sena/Repositorio Sena http://biblioteca.sena.edu.co/images/inicio/repositorio.png

https://www.lucidchart.com/pages/es/ejemplos/mapa-conceptual https://www.goconqr.com/es/mapas-mentales/ https://cmaptoolsgratis.com/hacer-mapa-conceptual-online-gratis-cmaptools/

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

Cibergrafía :

www.biblioteca.sena.edu.co

http://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)	María Eucaris García Franco	Instructor	CEAI	Envía a revisión abril 14 de 2023

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	Sandra Patricia Galíndez	Formadora de instructores	CEAI	02/05/2023	Revisada y aprobada