

**FACTIBILIDAD PARA LA CREACION DE UNA EMPRESA DE SERVICIOS EN
EDUCACION ESPECIALIZADA PARA NIÑOS DE SEIS MESES HASTA 5 AÑOS
DE EDAD, CON ENFASIS EN ACTIVIDADES Y MATERIAL LUDICO EN LA
CIUDAD DE BUCARAMANGA Y SU AREA METROPOLITANA.
LUDICARTE**

**JUAN PABLO ARÉVALO JARAMILLO
JENNY CAROLINA CASTELLANOS RAMIREZ**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCION REGIONAL Y EDUCACION A DISTANCIA
GESTION EMPRESARIAL
BUCARAMANGA
2015**

**FACTIBILIDAD PARA LA CREACION DE UNA EMPRESA DE SERVICIOS EN
EDUCACION ESPECIALIZADA PARA NIÑOS DE SEIS MESES HASTA 5 AÑOS
DE EDAD, CON ENFASIS EN ACTIVIDADES Y MATERIAL LUDICO EN LA
CIUDAD DE BUCARAMANGA Y SU AREA METROPOLITANA.
LUDICARTE**

**JUAN PABLO ARÉVALO JARAMILLO
JENNY CAROLINA CASTELLANOS RAMIREZ**

**Proyecto presentado como requisito para obtener el título de profesional en
Gestión Empresarial**

**Director del Proyecto
ORLANDO GUZMAN LOZANO
Economista-Especialista en Economía y Negocios**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCION REGIONAL Y EDUCACION A DISTANCIA
GESTION EMPRESARIAL
BUCARAMANGA
2015**

DEDICATORIA

A mi esposa e hijo.

Por haberme apoyado en todo momento durante este proyecto de vida, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.

Juan Pablo

DEDICATORIA

Le doy gracias a Dios por permitirme llegar al final de mi carrera, A mi esposo e hijo por ser la fuente de inspiración y motivación para culminar con éxito este anhelado propósito. Y a mi madre por su comprensión, apoyo y dedicación.

Jenny Carolina

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan su agradecimiento a todas las personas que permitieron llevar a feliz término este proyecto emprendedor y su proceso de formación como Profesionales en Gestión Empresarial y de manera especial:

A nuestras familias

A los directivos, tutores y compañeros del instituto de proyección regional y educación a distancia IPRED, Universidad Industrial de Santander.

A nuestro director de proyecto Orlando Guzmán Lozano por su acompañamiento durante la ejecución del proyecto.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	21
1. GENERALIDADES	23
1.1 PANORAMA DEL SECTOR	23
1.1.1 Evolución y tendencias del sector.	23
1.2 CONTEXTO GEOGRAFICO	28
1.2.1 Aspectos demográficos.	28
1.2.2 Aspectos políticos de Bucaramanga.	29
1.2.3 Aspectos económicos de Bucaramanga.	29
1.2.4 Turismo de negocios.	30
1.3 ASPECTOS LEGALES	31
1.3.1 Licencias y requisitos mínimos.	33
2. ESTUDIO DEL MERCADO	37
2.1 OBJETIVOS	37
2.1.1 Objetivo General.	37
2.1.2 Objetivos Específicos.	37
2.2 DESCRIPCION DEL PRODUCTO Y/O SERVICIO	38
2.2.1 Descripción usos y especificaciones del servicio.	38
2.2.2 Atributos diferenciadores.	40
2.3 MERCADO POTENCIAL Y OBJETIVO	41
2.3.1 Mercado Potencial.	41
2.3.2 Mercado Objetivo.	41
2.4 INVESTIGACION DE MERCADOS	42
2.4.1 La Demanda.	42
2.4.2 Tabulación, presentación y análisis de resultados de la prueba piloto.	47
2.4.3 Estimación de la Demanda.	63
2.4.4 Proyección de la demanda.	64
2.5 OFERTA O COMPETENCIA	65

2.5.1 Necesidades de informacion.	65
2.6 DEMANDA TOTAL INSATISFECHA	69
2.7 CANALES DE COMERCIALIZACION	69
2.7.1 Estructura de los canales actuales.	70
2.7.2 Ventajas y desventajas de los canales actuales.	70
2.7.3 Selección de los canales de comercialización.	71
2.8 PRECIO	71
2.8.1 Análisis de precios de la competencia.	72
2.8.2 Estrategia de fijación de precios.	73
2.9 PUBLICIDAD	74
2.9.1 Objetivos.	74
2.9.2 Logotipo.	74
2.9.3 Slogan.	75
2.9.4 Análisis de medios.	75
2.9.5 Selección de medios.	77
2.9.6 Estrategias publicitarias.	77
2.9.7 Presupuesto de publicidad y promoción.	79
2.10 RESULTADOS DE ESTUDIO DE MERCADOS	80
3. ESTUDIO TECNICO	82
3.1 TAMAÑO DEL PROYECTO	82
3.1.1 Descripción del tamaño del proyecto.	83
3.1.2 Factores que determinan el tamaño del proyecto.	83
3.1.3 Determinación del Tamaño Óptimo del Proyecto.	84
3.2 MICRO LOCALIZACIÓN	87
3.3 INGENIERIA DEL PROYECTO	90
3.3.1 Proceso de producción.	91
3.3.2 Descripción técnica del proceso.	93
3.3.3 Control de calidad.	95
3.3.4 Diagrama procedimiento.	97
3.3.5 Recursos.	100

3.3.6 Análisis de Proveedores.	105
3.3.7 Distribución de la planta	106
3.4 Resultados sobre la Viabilidad Técnica del Proyecto.	108
4. ESTUDIO ADMINISTRATIVO	109
4.1 FORMA DE CONSTITUCIÓN	109
4.2 CULTURA ORGANIZACIONAL	116
4.2.1 Visión.	116
4.2.2 Misión.	116
4.2.3 Objetivos.	117
4.2.4 Políticas.	117
4.3 ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL	119
4.3.1 Organigrama.	119
4.3.2 Descripción y perfil de cargos.	120
5. ESTUDIO FINANCIERO	129
5.1. INVERSIONES	129
5.1.1. Inversión en activos fijos.	129
5.1.2. Inversión en activos diferidos.	131
5.1.3. Inversion del capital de trabajo.	133
5.1.4. Inversión total.	136
5.1.5. Fuentes de Financiación.	136
5.2 COSTOS	137
5.2.1 Costos fijos.	137
5.2.2 Costos y gastos variables.	138
5.2.3 Costos totales unitarios.	138
5.3 PRECIO DE VENTA	138
5.4. PROYECCIONES FINANCIERAS	139
5.4.1. Ingresos.	139
5.4.2. Egresos.	140
5.5. ESTADOS FINANCIEROS PROYECTADOS A 5 AÑOS	141
5.5.1. Estado de Resultados.	141

5.5.2 Flujo de Caja Proyectado.	142
5.5.3. Balance General.	143
5.6 RESULTADOS SOBRE LA VIABILIDAD FINANCIERA DEL PROYECTO	144
6. EVALUACIÓN DEL PROYECTO	145
6.1 EVALUACION SOCIAL Y LOS ASPECTOS CLAVES DE LA RESPONSABILIDAD SOCIAL EMPRESARIAL	145
6.2 EVALUACION AMBIENTAL	146
6.2.1 Matriz de Evaluación de Impactos.	146
6.3 EVALUACION FINANCIERA	150
6.3.1 Valor presente neto VPN.	150
6.3.2 Tasa interna retorno TIR.	153
6.3.3 Período de Recuperación.	155
6.3.4 Razones financieras	155
6.4 PUNTO DE EQUILIBRIO	156
7. CONCLUSIONES	158
8. RECOMENDACIONES	161
BIBLIOGRAFIA	162
ANEXOS	164

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Ficha Técnica Ludicarte.	44
Tabla 2. Hogares con niños en edades de seis meses a cinco años.	47
Tabla 3. Cantidad de niños de 6 meses a 5 años de edad.	48
Tabla 4. Nivel educativo	49
Tabla 5. Asistencia a educación complementaria en la actualidad.	50
Tabla 6. Tipo de actividades a las que asiste en la actualidad.	51
Tabla 7. Lugares de actividades complementarias donde asisten en la actualidad.	52
Tabla 8. Jornadas ofrecidas para actividades complementarias.	53
Tabla 9. Intensidad horaria mensual.	54
Tabla 10. Grado de satisfacción.	55
Tabla 11. Lugares conocidos de servicios de educación complementaria.	56
Tabla 12. Nivel de aceptación para la Creación de institución.	57
Tabla 13. Servicios Ofrecidos.	58
Tabla 14. Servicios complementarios ofrecidos	59
Tabla 15. Lugar de Ubicación del servicio.	60
Tabla 16. Nivel de aceptación para acceder al servicio.	61
Tabla 17. Valores dispuestos a pagar por el servicio mensualmente.	62
Tabla 18. Demanda total proyectada a 5 años.	65
Tabla 19. Demanda efectiva proyectada a 5 años.	65
Tabla 20. Análisis de la competencia	65
Tabla 21. Ventajas y desventajas de canales de comercialización.	70
Tabla 22. Análisis de precios.	72
Tabla 23. Análisis de medios publicitarios.	76
Tabla 24. Presupuesto de Publicidad y lanzamiento.	79
Tabla 25. Presupuesto de Operación al primer mes y al año.	80
Tabla 26. Capacidad física instalada a 5 años.	85
Tabla 27. Capacidad física proyectada a 5 años en Ludicarte.	86
Tabla 28. Ponderación de los factores y puntuación de factores y grados.	89
Tabla 29. Mano de obra directa.	100
Tabla 30. Mano de obra indirecta	100
Tabla 31. Descripción Recurso físico	101
Tabla 32. Descripción de materiales	104
Tabla 33. Análisis de proveedores	105
Tabla 34. Distribución de la planta ludicarte	106
Tabla 35. Relación accionistas	111

Tabla 36. Descripción del cargo de Gerente administrativo y comercial	120
Tabla 37. Perfil del cargo Gerente administrativo y comercial	121
Tabla 38. Descripción del cargo asistente administrativo	122
Tabla 39. Perfil del cargo asistente administrativo	123
Tabla 40. Descripción del cargo auxiliares preescolar	123
Tabla 41. Perfil del cargo auxiliar preescolar	124
Tabla 42. Descripción del cargo profesionales terapeutas	125
Tabla 43. Perfil del cargo profesionales terapeutas	126
Tabla 44. Descripción del cargo auxiliar de servicios generales	126
Tabla 45. Perfil del cargo auxiliar de servicios generales	127
Tabla 46. Estructura salarial.	128
Tabla 47. Muebles y Enseres	129
Tabla 48. Equipos de oficina	130
Tabla 49. Equipo de prestación de Servicios.	130
Tabla 50. Herramientas	131
Tabla 51. Inversión fija	131
Tabla 52. Inversión en activos diferidos	132
Tabla 53. Depreciación.	133
Tabla 54. Mano de obra directa.	133
Tabla 55. Gastos de administración	134
Tabla 56. Mano de obra indirecta	134
Tabla 57. Insumos	135
Tabla 58. Costo de producción mensual y diario	136
Tabla 59. Inversión total	136
Tabla 60. Accionistas	137
Tabla 61. Total costos y gastos fijos	137
Tabla 62. Total costos y gastos variables.	138
Tabla 63. Total costos totales unitarios por servicio	138
Tabla 64. Precio de venta por servicio.	139
Tabla 65. Presupuesto de ventas.	140
Tabla 66. Proyección de Egresos	141
Tabla 67. Estado de Resultados Proyectado	141
Tabla 68. Flujo de Caja Proyectado	142
Tabla 69. Balance General	143
Tabla 70. Matriz de impacto ambiental del proyecto.	147
Tabla 71. Flujo neto de caja	151
Tabla 72. Periodo de Recuperación	155

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Hogares con niños en edades de seis meses a cinco años	47
Figura 2. Cantidad de niños por hogar.	48
Figura 3. Cantidad de niños por niveles de educación.	49
Figura 4. Asistencia a programas complementarios.	50
Figura 5. Actividades a las que asiste en la actualidad.	51
Figura 6. Lugares de actividades complementarias a donde asisten.	52
Figura 7. Jornadas ofrecidas para actividades complementarias.	53
Figura 8. Intensidad horaria por mes.	54
Figura 9. Satisfacción del servicio.	55
Figura 10. Reconocimiento de lugares con servicios complementarios.	56
Figura 11. Aceptación para la creación del servicio.	57
Figura 12. Necesidad de servicios.	58
Figura 13. Necesidad de servicios complementarios.	59
Figura 14. Grado aceptación para ubicación proyecto.	60
Figura 15. Interés por la inscripción al programa.	61
Figura 16. Valor que estaría dispuesto a pagar por el servicio.	62
Figura 17. Canal de comercialización Ludicarte.	71
Figura 18. Distribución de la planta	107

LISTA DE ILUSTRACIONES

	Pagina
Ilustración 1. Mapa de localización del proyecto	29
Ilustración 2. Etapas de formación	40
Ilustración 3. Logo de la empresa	74
Ilustración 4. Volante	78
Ilustración 5. Mapa macro localización	87
Ilustración 6. Micro localización del proyecto	90

LISTA DE DIAGRAMAS

	Pág.
Diagrama 1. Mapa de procesos Ludicarte	96
Diagrama 2. Proceso de inscripción del servicio	98
Diagrama 3. Un día en Ludicarte	99
Diagrama 4. Organigrama institucional.	120

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Encuesta	164
Anexo B. Protocolos de atención	169

RESUMEN

TITULO: FACTIBILIDAD PARA LA CREACION DE UNA EMPRESA DE SERVICIOS EN EDUCACION ESPECIALIZADA PARA NIÑOS DE SEIS MESES HASTA 5 AÑOS DE EDAD, CON ENFASIS EN ACTIVIDADES Y MATERIAL LUDICO EN LA CIUDAD DE BUCARAMANGA Y SU AREA METROPOLITANA LUDICARTE. *

AUTORES: Juan Pablo Arévalo Jaramillo y Jenny Carolina Castellanos Ramírez. **

PALABRAS CLAVES: Lúdica, Lectura, Escritura, Talleres, estimulación.

DESCRIPCION:

El proceso de lectura y escritura del niño hoy en día está fundamentado de forma inequívoca por las instituciones educativas, ya que los procesos se están llevando de manera anticipada, de acuerdo a la maduración cerebral, esto conlleva a que ellos no tengan un desarrollo adecuado de habilidades que los lleven a tener un proceso académico adecuado, presentándose problemas después de los seis años de déficit de atención, hiperactividad, concentración, análisis, creatividad entre otros, esto debido al adelanto en los conocimientos en donde los niños empiezan a aprender a escribir desde los tres años, cuando neurológicamente esto debe suceder hasta los 5 años.

La creación de una institución como LUDICARTE, pretende a través de la lúdica, el arte y el juego como actividad complementaria, fortalecer estos prerrequisitos del proceso de la lectura y la escritura, a través de talleres de Música, pintura, expresión corporal y literatura, fortalecer conceptos de creatividad, análisis, comprensión, expresión corporal, ritmo, entre otras, los cuales son indispensables para un adecuado desarrollo cognitivo en el rango de 6 meses a cinco años.

El proyecto se define a través de estudio de mercados, en donde se identifica oferta, demanda, precios y comercialización, el estudio técnico donde se define el tamaño, localización e ingeniería del proyecto, en el estudio administrativo en donde se precisa tipo de empresa, aspectos legales y perfil de los cargos, en el estudio financiero se detalla la inversión, ingresos y egresos para finalmente elaborar los estados financieros y por último la evaluación social, económica y ambiental que permitirá tomar una decisión acerca de la viabilidad del proyecto.

* Proyecto de Grado

** Instituto de Proyección regional y educación a distancia. Gestión empresarial. Director: Orlando Guzmán Lozano.

ABSTRACT

TITLE: FEASIBILITY STUDY FOR CREATING A COMPANY SPECIALIZED SERVICES IN EDUCATION FOR CHILDREN OF SIX MONTHS UP TO 5 YEARS OLD, WITH EMPHASIS ON ACTIVITIES AND MATERIAL LUDICO IN THE CITY OF BUCARAMANGA AND METROPOLITAN AREA LUDICARTE. *

AUTHORS: Juan Pablo Arévalo Jaramillo and Jenny Carolina Jaramillo Ramírez Castellanos**

KEYWORDS: Playful, Reading, Writing, Workshops, stimulation

DESCRIPTION:

The process of reading and writing of children today is unequivocally informed by educational institutions, since the processes are taking in advance, according to brain maturation, it is concluded that they do not have adequate development skills that lead them to have adequate academic process, presenting problems after six years of inattention, hyperactivity, concentration, analysis, creativity among others, this due to the advancement in knowledge where children begin to learn to write from three years, when this should happen neurologically to 5 years.

The creation of an institution like LUDICARTE aims through fun, art and play as a complementary activity to strengthen these prerequisites for the process of reading and writing through workshops of music, painting, body language and literature, strengthen concepts of creativity, analysis, understanding, movement, rhythm, among others, which are essential for proper cognitive development in the range of 6 months to five years.

The project is defined through market research, where supply, demand, pricing and marketing is identified, the technical study where the size, location and project engineering, management study in the type of business where required is defined, legal and profile positions in the business investment study, detailed income and expenses finally preparing financial statements and finally the social, economic and environmental assessment will make a decision about the viability of the project.

* Graduation Project

** Institute of Regional projection and distance education. Business management. Director Orlando Guzmán Lozano.

GLOSARIO

Actividad extracurricular: Las actividades extracurriculares son aquellas se realizan fuera del horario académico. Forman una parte muy importante de nuestro colegio y se pueden dividir en dos grandes grupos: deportivas y culturales.

Aprestamiento: Es un proceso de preparación para cualquier actividad que se quiere iniciar, es permanente en toda la vida del ser humano. En la vida del niño preescolar es un proceso de preparación que debe tener para enfrentar la etapa escolar. ES un trabajo donde se hace especial énfasis en la estimulación de las habilidades básicas para el aprendizaje escolar, como lecto-escritura, pre escritura y pre matemática.

Cognitivo: Es un adjetivo que se utiliza para referir al conocimiento o todo aquello relativo a él ser, será a través de la cognición entonces que los seres humanos pueden procesar cualquier tipo de información partiendo de la percepción, el conocimiento ya adquirido y de las características subjetivas que permitirán valorar y considerar determinados aspectos en detrimento de otros.

Lingüística: Es el estudio científico tanto de la estructura de las lenguas naturales y de aspectos relacionados con ellas como de su evolución histórica, de su estructura interna y del conocimiento que los hablantes poseen de su propia lengua.

Lúdica: La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

Motricidad: Este término se emplea en el campo de la salud y se refiere a la capacidad de mover una parte corporal o su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos).

Sistema sensorial: Hace parte del sistema nervioso, responsable de procesar la información sensorial. El sistema sensorial está formado por receptores sensoriales y partes del cerebro involucradas en la recepción sensorial. Los principales sistemas sensoriales son: la vista, el oído, el tacto, el gusto y el olfato.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto se desplegó a través del estudio de la factibilidad para establecer la viabilidad de mercados, técnica, administrativa, legal, financiera y ambiental en la creación de una institución de servicios de formación integral que facilite el desarrollo del proceso de lectura y escritura, para niños de seis meses hasta 5 años de edad, en la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana.

Ludicarte es ese espacio donde los niños y las niñas armados de instrumentos, objetos, sustancias, masas, y esencias, construyen su propio mapa creativo. Es un taller de asombros donde las inquietudes se transforman en proyectos y el acto de crear se fortalece continuamente por el maravilloso diálogo de saberes entre los talleristas, y los niños. Aquí la literatura, la música y el arte son un pretexto para recrear el pensamiento y fortalecer el goce de la vida.

En el estudio de factibilidad se manejó la investigación de tipo descriptiva y exploratoria para obtener resultados detallados y así poder plantear hipótesis y obtener información efectiva y confiable, el método utilizado para la recolección de datos fue la aplicación del instrumento Muestral de encuesta que fue aplicada y tabulada según las necesidades de información requerida para la demanda del proyecto y a través de cuadro de análisis de competencia.

La información recogida se basa en la investigación de campo, utilizando fuentes primarias y secundarias para obtener los datos necesarios para conocer el sector, donde se emplea el análisis de los procesos trazados para desarrollar una planificación comercial que garantice la satisfacción del cliente en cuanto a sus necesidades.

El método de investigación utilizado fue el de observación, aquí se visualizan una serie de rasgos existentes y se pretende investigar, analizar y buscar las

estrategias para mejorar o cambiar la forma de suplir las necesidades del cliente, brindando estrategias innovadoras que llamen su atención y quieran adquirir nuestros servicios.

En el estudio de mercados se identificaron plenamente las necesidades y falencias del sector, creando un espacio grande de oportunidad para penetrar el mercado objetivo, a través de canales de comercialización y herramientas de marketing adecuados e innovadores.

En el estudio técnico y administrativo se estableció la infraestructura interna de la institución, el personal y los procesos que se requieren para la prestación del servicio ofrecido, con el propósito de atender de forma adecuada las necesidades del mercado, buscando una ventaja competitiva en el sector.

En el estudio financiero y de evaluación se generaron los informes financieros y se identificaron los impactos sociales económicos y ambientales que puedan influir en el proyecto.

1. GENERALIDADES

1.1 PANORAMA DEL SECTOR

1.1.1 Evolución y tendencias del sector.

La educación preescolar en Colombia y en el mundo ha evolucionado a través de los tiempos. Este nivel educativo tuvo en sus inicios un carácter básicamente de tipo asistencial, donde la atención a los niños menores de 7 años de edad, se centraba en los asilos y hospicios con una influencia de corrientes Europeas, cuyo objetivo fundamental era la protección y cuidados al niño.

En los asilos se pretendía ante todo proteger y cuidar físicamente a los hijos de los obreros, formarlos, educarlos y prepararlos para su ingreso a la escuela. En las primeras décadas del siglo pasado a estos asilos y hospitales les correspondió realizar la importante labor de atender especialmente a la niñez abandonada. Un sector significativo de los niños que asistían eran menores de seis (6) años. A partir de esta situación, fue surgiendo la inquietud de organizar en dichos asilos actividades recreativas y algunas de tipo educativo pero éste no era el énfasis; el carácter de estas instituciones era básicamente de tipo asistencial. Luego algunas de ellas empezaron a ser dirigidas por religiosas extranjeras que conocían los aportes de Froebel o de Montessori, y los aplicaron también en el contexto colombiano. Esto ocurrió hacia finales de 1930, que señala un primer momento en la evolución histórica de la educación preescolar.

De 1.930 a mediados de 1.975. El carácter asistencialista que se le dio a la educación preescolar en los primeros años de la vida del niño, fue cambiando y se empezó a vislumbrar lo educativo; valorando así a la educación preescolar, como un nivel de formación educativa con características y rasgos específicos, pero que

no estaba reconocido legalmente. No había ninguna normatividad que la reglamentara como tal.

Solo se prestaba este servicio educativo a los niños de familias pudientes, ya que era costeadado en su totalidad por los padres de familia, con elevados gastos en matrícula, materiales y servicios; debido a que pocas familias podían brindar a sus hijos este servicio y teniendo en cuenta el ingreso de la mujer al mundo laboral, surgió como alternativa para la población infantil de bajos recursos el ICBF (Instituto Colombiano de Bienestar Familiar), creado a partir de la ley 75 de 1968 para proveer protección al menor, procurar la estabilidad y bienestar familiar. Con la creación del ICBF se presentó un conflicto entre el sector oficial y privado, ya que el ICBF, tenía un carácter asistencialista, se sujetó en las normas del trabajo social y nutricional, lo cual dejó de lado lo educativo y pedagógico.

Luego en 1976, con el decreto 088 del MEN, se reconoce y se incorpora por primera vez la educación preescolar al sistema educativo colombiano, cuyos objetivos eran promover y estimular el desarrollo físico, afectivo y espiritual del niño, su integración social, su percepción sensible y el aprestamiento para las actividades escolares, en acción coordinada con los padres y la comunidad. En esta época se crea en el Ministerio de educación Nacional la División de Educación Preescolar, la cual tendría la responsabilidad de dirigir esta modalidad a nivel nacional, pero en realidad solamente esta división se dedicó a investigar el trabajo de los pocos Jardines Nacionales que empezaron a surgir en esa época.

En 1976, por primera vez se le reconoce estatus universitario a la educación preescolar, pues, se le había considerado como algo que no tenía mayor incidencia en el desarrollo del niño, y no se le prestaba atención en este sector. Pero a pesar de muchas oposiciones en 1978 se crea la carrera de Licenciatura en Educación Preescolar en la Facultad de Educación de la Universidad Pedagógica Nacional.

Es así como a partir de 1977 a 1978 comenzó a gestarse el Currículo de la Educación Preescolar, desde esta época, por primera vez se tomó conciencia sobre la necesidad de darle a esta modalidad unos lineamientos para regular, orientar y organizar la actividad educativa y pedagógica de un establecimiento preescolar.

Más adelante a partir de 1984 con el Decreto 1002, se establece un plan de estudios que aún estaba muy lejos de constituirse en un principio orientador y organizador de esta modalidad educativa y se entró a definirlo "Como el conjunto estructurado de definiciones, principios, normas y criterios que, en función de los fines de la educación, orienta el proceso educativo mediante la formulación de objetivos por niveles, la determinación de áreas y modalidades, la organización del tiempo y el establecimiento de lineamientos metodológicos, criterios de evaluación y pautas de aplicación y administración.

En 1987 se dio a conocer el segundo documento, en donde se precisan las áreas y temas relacionados con el preescolar, permitiendo un currículo fundamentado tanto teórica como operativamente en lo que respecta al trabajo pedagógico.

"En la década de los 90, se establecen normas y leyes por parte de la asamblea constituyente en la Constitución Política del 91. Por otra parte, el gobierno colombiano al ratificar, mediante la Ley 12 de 1991, los compromisos adquiridos por el país en la Convención Internacional sobre los Derechos de la Niñez adoptada por las Naciones Unidas, se compromete con una nueva ética y cultura a favor de la Infancia.

Es en este año, durante el gobierno de Virgilio Barco, cuando se realiza un convenio entre los ministerios de Educación Nacional, de Salud y el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, con el fin de articular dos programas

existentes: el programa de educación familiar para el Desarrollo Infantil (PEFADI) y el Plan Nacional de Supervivencia y Desarrollo de la Infancia (SUPERVIVIR), por medio del cual se busca reforzar el trabajo educativo en el campo de la salud. Es a través de estos programas en donde se hace necesario hablar sobre la educación inicial, la cual no sólo requiere de la participación del profesor, sino también de la familia y la comunidad que lo circunda.

En 1989 el gobierno nacional se suscribe a los términos y principios de la Convención sobre los Derechos del Niño adoptada por las Naciones Unidas. De igual manera, se adhiere en 1990 a la Declaración Mundial sobre la Supervivencia, la Protección y el Desarrollo del Niño. El propósito en ambas era favorecer a la población infantil y crear conciencia sobre el tema de la familia, la infancia y su calidad de vida. En la búsqueda por la defensa de la población infantil, en noviembre de 1989, a través del Decreto 2737, se establece el Código del Menor, que se convierte en un instrumento jurídico fundamental para la protección de los derechos del menor y su familia, normas que tradicionalmente se encontraban dispersas en otros códigos y las cuales se integran en un solo paquete de principios, reglas y leyes. El gobierno de César Gaviria, se convirtió en el programa bandera de la Secretaría de Educación del país.

Teniendo en cuenta las reformas, principios, normas y leyes estipuladas en este proceso histórico, se añaden los valiosos aportes del segundo Congreso Pedagógico Nacional organizado por FECODE en noviembre de 1994, para la promulgación de la Ley 115, conocida como Ley General de Educación. Esta Ley señala los lineamientos para transformar la escuela, la enseñanza y el aprendizaje. Promueve la participación ciudadana y democracia participativa, establece la obligatoriedad del Proyecto Educativo Institucional, ubica al estudiante como centro del proceso educativo, establece la autonomía escolar, articula ciencia, academia e investigación, crea mecanismos de vigilancia y control educativo, incorpora la educación preescolar como nivel obligatorio de la

Educación formal, y numerosos otros aportes a nivel social, cultural, educativo, institucional y técnico.

Finalmente, se puede decir que a partir de la ley 115 de 1994 (Ley general De Educación) se reconoce a la educación preescolar como un grado obligatorio y como un nivel educativo que tiene enorme importancia en la formación y desarrollo del niño”.

En el artículo 15 de la misma Ley se define la educación preescolar como el nivel educativo “ofrecido al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.¹

Existen debilidades en el sector educativo en Colombia para niveles de jardín y pre jardín que se pueden confrontar con el simple hecho de tener niños en un gran porcentaje entre los 6 y 9 años de edad con problemas de atención, comportamiento, entre otros, lo cual conlleva a pensar que las instituciones educativas están adelantando los procesos de lectura y escritura a pasos agigantados, ya que los niños deben empezar este proceso a los 4 años, cuando los grandes filósofos que han estudiado estas áreas desde hace muchos años llegaron a considerar que la edad propicia para iniciar el proceso de la lectura y la escritura debía darse a partir de los 5 años, edad en la cual el cerebro ya ha alcanzado la maduración para asimilar esta habilidad, antes de esta edad se deben trabajar son los preconceptos a través de actividades lúdicas con el fin de desarrollar las habilidades como pre requisito para iniciar el proceso de lectura y escritura.

¹[http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/mariachalelaPreescolar_Origenes%20sentido%20y%20proyeccion%20Educacion-Maria-S.%20Chalela/historia de la educacin preescolar.html](http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/mariachalelaPreescolar_Origenes%20sentido%20y%20proyeccion%20Educacion-Maria-S.%20Chalela/historia_de_la_educacin_preescolar.html).

La principal amenaza del sector está dada en la baja atención y enfoque equivocado hacia la población en programas de primera infancia, en donde el nivel de educación es bastante pobre, y en donde se presta un cuidado de los niños como servicio de guardería y no como atención para una adecuada estimulación temprana, con lo cual atrasan todos los procesos educativos del menor desde su inicio de etapa escolar.

1.2 CONTEXTO GEOGRAFICO

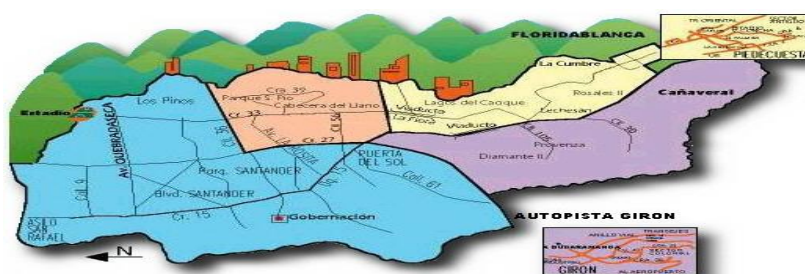
1.2.1 Aspectos demográficos.

Bucaramanga y su área metropolitana conformada por los municipios de Floridablanca, Girón y Piedecuesta es una región de Colombia conformada por la capital del departamento de Santander y sus municipios aledaños. Está ubicada al nordeste del país sobre la cordillera Oriental, rama de la cordillera de los Andes, a orillas del río de Oro. La población total de Bucaramanga y su área metropolitana para el año 2013 según proyección del DANE², ascienden a 1.038.622 habitantes, Dista a 384 km de Bogotá, la capital del país. Por ser la capital del departamento de Santander, Bucaramanga alberga las sedes de la Gobernación de Santander, la Asamblea Departamental, la sede seccional de la Fiscalía y el Área Metropolitana de Bucaramanga. Junto con el título de capital de Santander, Bucaramanga ostenta los títulos de capital de la provincia de Soto y del núcleo de desarrollo provincial metropolitano.

Está comunicada con las principales ciudades del país por carretera: con Bogotá, Medellín, Cúcuta y la Región Caribe de Colombia. Para el transporte aéreo la ciudad cuenta con el Aeropuerto Internacional Palonegro.

²Disponible en <http://www.dane.gov.co/index.php/poblacion-y-demografia/proyecciones-de-poblacion>. Es una instantánea de la página según apareció el 21 Oct. 2013 15:22:26 GMT

Ilustración 1. Mapa de localización del proyecto



1.2.2 Aspectos políticos de Bucaramanga.

Actualmente el departamento de Santander es gobernado por el Doctor Richard Aguilar Villa y el Doctor Luis Bohórquez Díaz es el actual alcalde de Bucaramanga perteneciente al Partido Liberal (2010-2014)

1.2.3 Aspectos económicos de Bucaramanga.

Existen los más representativos como lo son la industria del calzado, la confección, la prestación de servicios de salud, finanzas y educación. Cabe decir que la ciudad se perfila para el siglo XXI como la Tecnópolis de Los Andes; prueba de ello es el creciente número de centros de investigación tecnológica en diversos tópicos, como la energía, el gas, el petróleo, la corrosión, los asfaltos, el cuero y las herramientas de desarrollo agroindustrial, entre otros. Un sector significativo de la economía bumanguesa es el agropecuario, cuyas principales actividades son la agricultura, la ganadería y la avicultura, que se llevan a cabo en zonas aledañas de los departamentos de Santander y Cesar, pero su administración y comercialización se desarrollan aquí en la ciudad.³

3Disponible en <http://www.todacolombia.com/>. Es una instantánea de la página según apareció el 22 septiembre. 2013 11:26:30.

Gracias al desarrollo comercial y empresarial que ha venido teniendo, Bucaramanga se ha posesionado como ciudad de congresos y eventos al contar con infraestructura como Cenfer, que se ha constituido en la mayor vitrina comercial del oriente colombiano, ya que allí se realizan anualmente infinidad de ferias y exposiciones en todas las ramas del comercio nacional, la ciudad también cuenta con un centro poli funcional para eventos y espectáculos; obra única en su tipo en Latinoamérica que le permite contar a Bucaramanga con un lugar propicio para la realización de los más grandes espectáculos y actividades de tipo ludico, deportivo y comercial. Gracias a que la ciudad cuenta con una muy buena infraestructura hotelera compuesta por unas 3.000 camas en hoteles, además de hoteles familiares, lo cual ofrece todas las opciones a los visitantes.

Respaldada con un sinnúmero de salones de conferencias y congresos, que le permiten la realización de convenciones con la seguridad de contar con la más adecuada logística para los empresarios de todo el país; la ejecución, la comodidad y el confort del servicio ofrecido por los bumanguenses.

1.2.4 Turismo de negocios.

Las ferias especializadas, además de generar beneficios directos al respectivo sector, jalonan otros renglones de la economía como transporte, hotelería, restaurantes, comercio y diversas actividades de servicio al expositor como publicidad, diseño y decoración de stands, modelaje, etc.

La ciudad cuenta con los elementos adecuados para atender las necesidades de ferias internacionales, con eventos multitudinarios, como congresos médicos; Esto ha dispuesto posicionar a Bucaramanga como ciudad de eventos y congresos.

En esta ciudad se realiza una de las ferias con enfoque exportador más importante de la región: la Exposición Internacional de Moda Infantil Eimi, única especializada en este tema en Latinoamérica y a la que Bucaramanga le debe el nombre de "capital de la moda infantil". Se lleva a cabo en el Centro de Ferias y Exposiciones (Cenfer) y es el motor de las exportaciones del sector de las confecciones en la región, al generar un 40% de las ventas al exterior de esta industria.⁴

1.3 ASPECTOS LEGALES

Las siguientes leyes hacen parte del marco legal de la actividad a desarrollar por Ludicarte.

Ley 115 de 1994 art 1. Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas que requieran rehabilitación social.

⁴Disponible en <http://www.santander.gov.co/>. Es una instantánea de la página según apareció el 22 Sep. 2013 20:48:06

Ley 115 de 1994 art. 5 fines de la educación El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos. 2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación. 4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios. 5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

Ley 115 de 1994 Art. 16. Objetivos Específicos de la Educación Preescolar g) El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social; j) La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud.

Decreto 1860 de 1994 artículo 36. Proyectos Pedagógicos. El proyecto pedagógico es una actividad dentro del plan de estudio que de manera planificada ejercita al educando en la solución de problemas cotidianos, seleccionados por tener relación directa con el entorno social, cultural, científico y tecnológico del alumno. Cumple la función de correlacionar, integrar y hacer activos los

conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores logrados en el desarrollo de diversas áreas, así como de la experiencia acumulada.⁵

1.3.1 Licencias y requisitos mínimos. La creación de un nuevo establecimiento educativo privado exige el cumplimiento de unas condiciones mínimas, que son requisito para que la secretaría de educación autorice su apertura y operación, mediante la expedición de una Licencia de Funcionamiento. Este requisito es un acto administrativo de reconocimiento oficial por medio del cual la Secretaría de Educación autoriza la apertura y operación en su Entidad territorial.

La licencia de funcionamiento es el permiso estatal otorgado al particular para que una de sus funciones, como es la prestación del servicio público educativo, pueda ser cumplida por éste, sin detrimento de las finalidades del servicio, de la formación integral de los educandos y de la equidad, eficiencia y calidad de la educación. Este permiso significa que el Estado, como garante de la comunidad, da certeza de que el particular asume el compromiso de participar en la prestación del servicio público educativo y ofrece las garantías y condiciones esenciales de pedagogía, administración, financiación, infraestructura y dotación requeridos para desarrollar procesos educativos eficientes y de calidad.

Para reglamentar la expedición de licencias de funcionamiento, el Ministerio de Educación Nacional emitió el Decreto 3433 de septiembre 12 de 2008 que establece tres modalidades de la licencia:

- ✓ Definitiva, cuando quien va a abrir el establecimiento educativo y ha presentado todos los requisitos exigidos. Se expide por tiempo indefinido.

⁵ Disponible en <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-87450.html>. Es una instantánea de la página según apareció el 18 Oct. 2013 20:01:02

- ✓ Condicional, cuando el interesado ha presentado todos los requisitos excepto el concepto sanitario o el permiso de ocupación. Se expide por cuatro años, y se prorroga por periodos de un año, a solicitud del particular, si éste demuestra haber hecho las gestiones para obtenerlas
- ✓ Provisional: esta licencia no permite operar, pero es un aval al proyecto educativo, cuando el particular todavía no tiene licencia de construcción. Una vez obtenida, puede iniciar las gestiones de licencia, compra, adecuación o arriendo de la edificación en que funcionará.

La ley 1258 de 2008 de sociedades por acciones simplificadas sas. Obedece a la tendencia de flexibilización del derecho societario e introduce un tipo social híbrido, con autonomía, tipicidad definida y con una regulación vinculada al régimen general de las sociedades.

- ✓ Este nuevo tipo brinda a los empresarios del país las ventajas de las sociedades anónimas y al mismo tiempo les permite diseñar los mecanismos de gobernabilidad de sus empresas a la medida de sus necesidades, brindándoles a los empresarios flexibilidad en todo lo que tiene que ver con la creación de la sociedad.
- ✓ En términos generales este nuevo tipo societario ofrece flexibilidad en temas tales como: constitución, organización y funcionamiento, convocatorias, reformas estatutarias y reorganización de la sociedad, juntas directivas y acuerdos de accionistas, entre otros.

Ley 1014 de 2006. Política Nacional de Emprendimiento, el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo ha asumido importantes retos relacionados con la aplicación de la Ley 1014 de 2006 de Fomento a la Cultura del Emprendimiento, la cual lo compromete como actor responsable de la política pública en la materia.

La ley 1014 ofrece un sin número de beneficios y desarrollo de una cultura empresarial. Su promulgación responde a la necesidad de que se genere formación, capacitación y apoyo, a emprendedores para que se les dé la

oportunidad de llevar a cabo los planes en el mundo de los negocios y así responder a las propias necesidades de la economía del mundo.

Ley 1429 de 2010. Incentivos para la formalización y generación de empleo. Las pequeñas empresas que se acojan a los beneficios contemplados por el artículo 4 De la ley 1429 de 2010, no se les practicará retención en la fuente por el tiempo que las cubra el beneficio.

El artículo 4 de la ley 1429 de 2010, prevé la progresividad en el pago del impuesto de renta y complementarios para los primeros 5 años de funcionamiento de la empresa, estos son los beneficios de que habla la ley para los empresarios que se acojan a la misma.

Recientemente, el Gobierno Nacional expidió el decreto 525, que reglamenta la forma de hacer efectiva la reducción en el pago de parafiscales para las micro, pequeñas y medianas empresas, en sus tres primeros años de vida, contemplada en el artículo 43 de la ley 590 de 2000 (ley mi pyme).

Toda micro, pequeña o mediana empresa (Mi pyme), puede acceder a una reducción en el pago de parafiscales del 75% para el primer año de operaciones, del 50% para el segundo año y del 25% para el tercer año, con lo cual usted entraría a pagar la tarifa plena únicamente a partir del cuarto año de operación de su empresa.

Esta ley también es favorable en la dotación de factores para las micro, pequeñas y medianas empresas, facilitando el acceso a mercados de bienes y servicios, tanto para la adquisición de materias primas, insumos, bienes de capital y equipos, como para la realización de sus productos y servicios a nivel nacional e internacional, la formación de capital humano, la asistencia para el desarrollo tecnológico y el acceso a los mercados financieros institucionales.

Código de comercio ley 3284 artículo 251. Sin perjuicio de los libros que la ley del Impuesto sobre la Renta exige a toda persona natural o jurídica, los comerciantes están obligados a llevar otros legalizados por la Tributación Directa, en que se consignen en forma fácil, clara y precisa sus operaciones comerciales y su situación económica.

A este efecto los siguientes son indispensables: un libro de Balances e Inventarios, un Diario y un Mayor que deberán ser encuadernados y foliados. Podrán además llevar las hojas columnarias y los libros o registros auxiliares que consideren necesarios. Para tales auxiliares no es necesario el requisito de legalización.

2. ESTUDIO DEL MERCADO

2.1 OBJETIVOS

2.1.1 Objetivo General.

Realizar un estudio de mercados a través de la recolección de información de fuentes primarias y secundarias que permita identificar los elementos diferenciadores de calidad y servicio, para la prestación de servicios de una institución de formación integral que facilite el proceso de lectura y escritura a través de la lúdica, determinando su viabilidad comercial.

2.1.2 Objetivos Específicos.

- ✓ Describir las características, usos y especificaciones de la prestación de servicios de formación integral que facilite el proceso de lectura y escritura, mediante un análisis del sector determinando los factores diferenciadores frente a la competencia.
- ✓ Conocer el mercado potencial y objetivo de la prestación de servicios de formación integral que facilite el proceso de lectura y escritura, mediante las variables de segmentación, identificando la franja del mercado a la cual va dirigida el proyecto.
- ✓ Determinar la demanda total y efectiva de la prestación de servicios de formación integral que facilite el proceso de lectura y escritura, mediante los resultados obtenidos de la investigación de mercados realizada a hogares de estratos 4,5 y 6 de la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana, conociendo el consumo anual del servicio.

- ✓ Realizar un análisis sobre la oferta mediante la obtención de información de la competencia que permita determinar las fortalezas y debilidades del sector para poder así evaluar el nivel de competitividad que se puede alcanzar.
- ✓ Analizar los diferentes canales de distribución con sus ventajas y desventajas con el propósito de dar a conocer la comercialización de la prestación de servicios de formación integral que facilite el proceso de lectura y escritura.
- ✓ Realizar un análisis de precios de la competencia mediante un comparativo de las principales oferentes, seleccionando las estrategias más adecuadas para incursionar en mercado de la prestación de servicios de formación integral que facilite el proceso de lectura y escritura.
- ✓ Diseñar un plan publicitario y promocional mediante el análisis de medios de mayor impacto, que permita informar y persuadir en la prestación de servicios de formación integral que facilite el proceso de lectura y escritura.

2.2 DESCRIPCION DEL PRODUCTO Y/O SERVICIO

2.2.1 Descripción usos y especificaciones del servicio.

Es un programa establecido para niños entre los 6 meses y cinco años de edad, con el cual se van a desarrollar habilidades que ayuden a un mejor proceso de lectura y escritura, se van a implementar a través de talleres de música, arte y literatura, en salones y espacios adecuados por áreas, el área de música y teatro va a estar dotada de instrumentos y espejos para trabajar la parte interpretativa y de expresión corporal, el taller de literatura va a contar con una biblioteca infantil con sala de audiovisuales para el desarrollo de habilidades de comprensión y análisis de lectura y el área de taller de arte que va a estar equipada con mesas y caballetes para el desarrollo de pinturas y manualidades con los diferentes materiales que van a ser utilizados, con los cuales los niños van a desarrollar destrezas tales como experiencias sensorial que permiten al niño dominar y madurar niveles de movimientos, pensamiento, sentimientos y relaciones sociales.

Procesos multidisciplinares que incluye habilidades motrices (control de su cuerpo y sus movimientos), de pensamiento (capacidad de razonamiento), lenguaje (habilidades de comprensión y expresión) y sociales (relación del niño con su entorno).

Los programas van a ser dirigidos por profesionales en las áreas de la fonoaudiología, terapia ocupacional, psicología y especialistas en pedagogía, en grupos máximo de 10 niños, las cuales se van a encargar de desarrollar todas las actividades que se ofrecerán en diferentes intensidades horarias y según la necesidad del niño. Para esto se va a tener que realizar una valoración inicial con el cual las profesionales podrán determinar el nivel en el cual el niño se va a poder integrar al programa.

Estos son los horarios que van a ser ofrecidos:

Jornada 8:00 a.m.- 12: m

Jornada 2:00 p.m.- 6:00 p.m.

Cursos por horas en la mañana o tarde

Los programas que se establecerán serán los siguientes:

- ✓ Talleres lúdicos: A través de estos talleres se va a lograr proyectar los fundamentos lúdicos de manera que el juego permita que el niño desarrolle competencias sociales y promueva el aprendizaje de destrezas y conceptos pres académicos.
- ✓ Taller de literatura: Permitirá que los niños logren avances de verbalización, vocabulario, comprensión del lenguaje, capacidad de concentración, imaginación.
- ✓ Talleres artísticos: Por medio de estas actividades se va a obtener el control de impulsos, razonamiento lógico, cooperación y participación en grupo, fomentando el desarrollo de habilidades cognitivas a través de la recreación

pedagógica y artística con el fin de optimizar el bienestar, la calidad de vida, la creación de hábitos, pasatiempos y la inteligencia.

- ✓ En general lo que se pretende con este programa es integrar a un niño a la sociedad de manera adecuada, el propósito no es formar grandes artistas, sino personas que desarrollen habilidades a través de estas actividades implementándolas en el desarrollo integral del ser.

Ilustración 2. Etapas de formación



2.2.2 Atributos diferenciadores.

- ✓ Este servicio quiere lograr un desarrollo adecuado del proceso de lectura y escritura, utilizando como principal herramienta la lúdica y el juego.
- ✓ El principal atributo diferenciador es que no existe dentro del área de influencia de este proyecto un programa integrado donde se desarrollen actividades para este fin, y mucho menos con el uso de la lúdica y el juego.
- ✓ Existen lugares en donde se ofrecen servicios específicos, enfocados a formar artistas, músicos y bailarines, o para ayudar con problemas de déficit de atención, pero ninguno orientado única y exclusivamente a desarrollar un proceso de lectura y escritura adecuada y en las etapas madurativas a la cual corresponde, a través de estas y muchas más actividades propuestas por el programa estructurado de Ludicarte.
- ✓ Como servicios complementarios se piensa ofrecer un apoyo virtual a través de la página web de la institución, con la cual los padres podrán trabajar con sus

hijos de forma interactiva actividades y juegos, como complemento a lo realizado en las jornadas a las cuales asistirán normalmente.

- ✓ Se pretende desarrollar programas en la parte deportiva para alcanzar un engranaje de todas las actividades de estimulación temprana con lo cual se lograra captar la atención del mercado objetivo no solo en lo cognitivo sino en la parte motriz y física de los niños.

2.3 MERCADO POTENCIAL Y OBJETIVO

2.3.1 Mercado Potencial.

Los niños de 6 meses a 5 años de edad que habiten en la ciudad de Bucaramanga y municipios de Floridablanca, Girón y Piedecuesta.

2.3.2 Mercado Objetivo.

La población objetivo está definida por niños entre los 6 meses y cinco años de edad, de la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana, teniendo en cuenta la población de Girón, Floridablanca y Piedecuesta, de familias estrato 4, 5 y 6 siendo los consumidores de este servicio los niños y padres y madres cabeza de familia, ubicados en estos estratos, en donde se logró establecer a través de información suministrada por la electrificadora de Santander en Mayo de 2013, que en Bucaramanga y su área metropolitana existen 316.131 hogares de los cuales 55.417 están ubicados en el estrato 4, 7.480 en el estrato 5 y 1.528 en el estrato 6 teniendo como resultado la sumatoria entre ellos de 64.425 hogares.⁶

La población infantil total para el año 2013, según proyección del DANE, corresponde a 82.695 niños entre los 6 meses y cinco años de edad en la ciudad

⁶ Electrificadora de santander, departamento de facturacion y registro.

de Bucaramanga y su área metropolitana, de los cuales 33.078 corresponden a niños entre los estratos 4,5 y 6.

En el año 2012 se registraron en Bucaramanga 13.584 nacimientos, en Floridablanca 6.087 nacimientos, en Girón 272 y Piedecuesta 393 para un total de 20.336 nacimientos durante este periodo.⁷

2.4 INVESTIGACION DE MERCADOS

2.4.1 La Demanda.

2.4.1.1 Descripción del problema de investigación de mercados. En la actualidad en Bucaramanga y su área metropolitana existen algunos lugares que ofrecen servicios de estimulación temprana y de ayuda para problemas de niños escolarizados y no escolarizados a través de programas enfocados a temas específicos como déficit de atención, desarrollo de habilidades cognitivas y desarrollo de habilidades artísticas, cada una enfocada a suplir estas deficiencias y habilidades en los niños. Lugares como Kumon, donde el niño Desarrolla por medio de las Matemáticas y/o Español, Concentración, Autodidactismo, Raciocinio Lógico, Autoconfianza, Disciplina, Agilidad Mental, Gusto por la Lectura, Hábito de estudio, Comprensión y análisis de Textos, en donde se desarrollan actividades enfocadas a la educación activa, donde se debe permitir al niño expresar sus tendencias a la inquietud y el juego⁸. Biberones centro de actividad infantil, su programa Basado en Ovide Decroly, Pedagogo Belga, Fundamento su pedagogía según el principio de globalización y el interés. Introduciendo los centros de interés como propuesta pedagógica basada en el respeto por el niño y su personalidad con el objetivo de preparar a los niños para vivir en libertad. Se

⁷ Disponible <http://www.dane.gov.co/index.php/poblacion-y-demografia/proyecciones-de-poblacion>. Es una instantánea de la página según apareció el 21 Oct. 2013 15:22:26.
<http://www.kumonla.com/>. Es una instantánea de la página según apareció el 21 Oct. 2013 01:48:30

opuso a la disciplina rígida, apostando por crear un ambiente motivador con grupos homogéneos basados en la globalización, la observación de la naturaleza y la escuela activa.⁹ El Jardín Pedagógico María Montessori con su propuesta educativa basada en los lineamientos del método Montessori que establece como principios básicos de la actividad pedagógica la autonomía, la independencia, la iniciativa, la capacidad de elegir, el desarrollo de la voluntad y la autodisciplina. El niño construye sus propios aprendizajes por medio de la experiencia interactuando con los procesos perceptivos para llegar a aprendizajes significativos.¹⁰

Estos programas se ofrecen en diferentes lugares de la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana, Kumon tiene 4 sedes repartidas en toda el área de incidencia del proyecto, Biberones tiene una gran sede ubicada en la ciudad de Bucaramanga ubicada en Bucaramanga entre barrios estrato 5 y 6. Los precios de los diferentes programas oscilan entre \$ 300.000 y \$ 500.000 pesos mensuales dependiendo de los programas y sus intensidades horarias.

De acuerdo a la situación actual del mercado se hace necesario realizar una investigación de mercados donde se logre medir el nivel de aceptación del servicio dentro de la población objetivo.

2.4.1.2. Necesidades de información.

- ✓ Se requiere el número de hogares que tengan hijos entre los seis meses y cinco años para estratos 4,5 y 6 que se evidenciara a través de las proyecciones del Dane y con encuesta a realizar.

⁹<http://www.biberones.edu.co/>. Es una instantánea de la página según apareció el 19 Oct. 2013 17:17:34.

¹⁰<http://www.jardinmontessori.edu.co/>. Es una instantánea de la página según apareció el 19 Oct. 2013 10:08:44

- ✓ Se debe conocer más a fondo los programas ofrecidos por la competencia para poder brindar aspectos o atributos diferenciadores importantes en el programa a desarrollar.
- ✓ Se necesita una Investigación acerca de los programas de primeros años en Jardines infantiles y colegios más representativos del área de incidencia del proyecto, estableciendo las falencias existentes dentro de la educación formal y así poder ofrecer un complemento adecuado al desarrollo intelectual del niño.
- ✓ Se precisa Identificar cuáles son las necesidades inmediatas de los padres de familia para con sus hijos, en la parte de estimulación temprana y aprendizaje, a través de la encuesta a realizar.

2.4.1.3 Ficha Técnica

Tabla 1. Ficha Técnica Ludicarte.

Tipo de investigación	El tipo de investigación es descriptiva y exploratoria. El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. La función de la investigación exploratoria es descubrir las bases y recabar información que permita como resultado del estudio, la formulación de una hipótesis.
Método de investigación	El método utilizado es el de observación, aquí se visualizan una serie de rasgos existentes y se pretende investigar, analizar y buscar las estrategias para mejorar o cambiar la forma de suplir las necesidades del cliente, brindando estrategias innovadoras que llamen su

	atención y quieran adquirir nuestros productos. En este método se busca alcanzar los objetivos planteados, se deben definir los cambios, estrategias y soluciones que se desean observar y cuáles son los posibles cambios y resultados de acuerdo con la investigación y los datos recolectados. Se deben centrar la investigación al objetivo que se pretende alcanzar.
Fuentes de información	Fuentes Primarias: Encuesta al consumidor final (mercado objetivo) padres y madres cabeza de familia de los estratos 4,5 y 6. Fuentes secundarias: Ministerio de educación, secretaria de educación departamental, plan de desarrollo del departamento, alcaldías y secretarías de los municipios. Estos organismos brindan información precisa de cómo está el sector dentro de la economía y da los parámetros para revisar la viabilidad del proyecto.
Técnicas de recolección de información	Se van a desarrollar encuestas para determinar las necesidades y expectativas de los padres con respecto a este proyecto de investigación
Instrumento	Cuestionario estructurado anexo A.
Modo de aplicación	Directa y por teléfono.
Definición de población (elemento, unidad de muestreo)	La población objetivo está definida por hombres y mujeres cabeza de hogar de los estratos 4,5 y 6, que tengan niños entre los 6 meses y cinco años de edad, en la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana, teniendo en cuenta la población de Girón, Floridablanca y Piedecuesta, 55417 hogares están ubicados en estrato 4, 7.480 en el estrato 5 y 1.528 en el estrato 6 Dando como resultado la sumatoria entre ellos de 64.425 hogares.
Proceso de muestreo y Tamaño Muestral	La aplicación de los cuestionarios se llevara a cabo de manera probabilística al azar teniendo en cuenta la muestra determinada.

ESTRATO	CANTIDAD HOGARES	PORCENTAJE
Estrato 4	55.417 hogares	86 %
Estrato 5	7.480 hogares	11,5 %
Estrato 6	1.528 hogares	2,5 %
TOTAL	64.425 hogares	100%

$$n = \frac{Z^2 \times N \times p \times q}{(N-1) e^2 + Z^2 \times p \times q}$$

Dónde:

N = Población = 64.425 hogares

Z = Nivel de confiabilidad, 95% = 1,96

e = Error estimado, 5% = 0,05

p = Probabilidad de éxito, 50% = 0,5

q = Probabilidad de no éxito, 50% = 0,5

n= número de muestras (encuestas)

$$n = \frac{(1,96)^2(64.425)(0,5)(0,5)}{(64.424)(0.05)^2+(1,96)^2 \times (0,5) \times (0,5)}$$

n=382 ENCUESTAS

Serán distribuidas por estratos de acuerdo a el porcentaje obtenido en el cuadro de proceso de muestreo así:

ESTRATO	CANTIDAD ENCUESTAS
Estrato 4	328
Estrato 5	43
Estrato 6	11
TOTAL	382

Alcance	La Cobertura de este proyecto comprende la zona urbana de la meseta de Bucaramanga, municipios de Floridablanca, Girón y Piedecuesta en el departamento de Santander Colombia.
Tiempo de aplicación	Se estima un tiempo de 10 días calendario, dispuesto del 10 al 20 de Marzo de 2014.

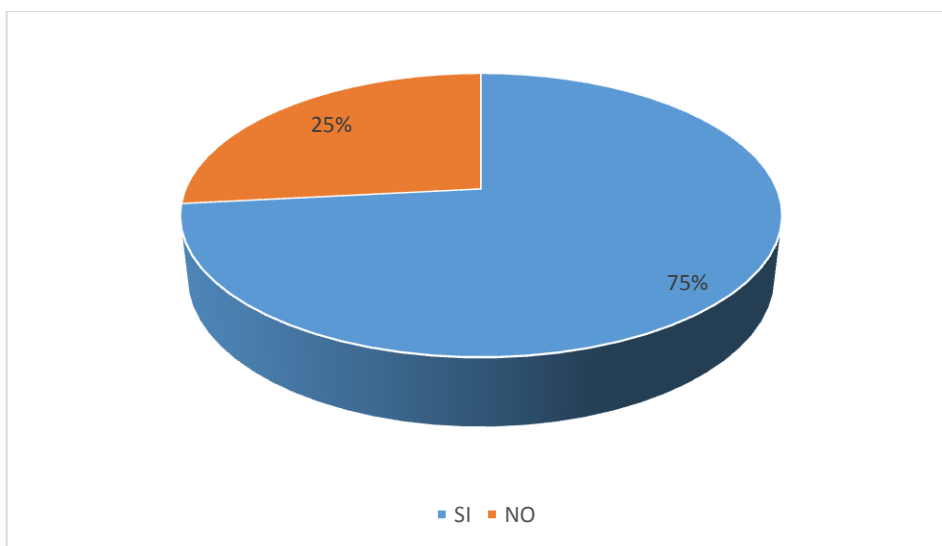
2.4.2 Tabulación, presentación y análisis de resultados de la prueba piloto.

Pregunta 1: Tiene usted hijos en edades entre los 6 meses y cinco años de edad?

Tabla 2. Hogares con niños en edades de seis meses a cinco años.

CONCEPTO	HOGARES	PORCENTAJE
SI	286	75%
NO	96	25%
TOTAL	382	100%

Figura 1. Hogares con niños en edades de seis meses a cinco años



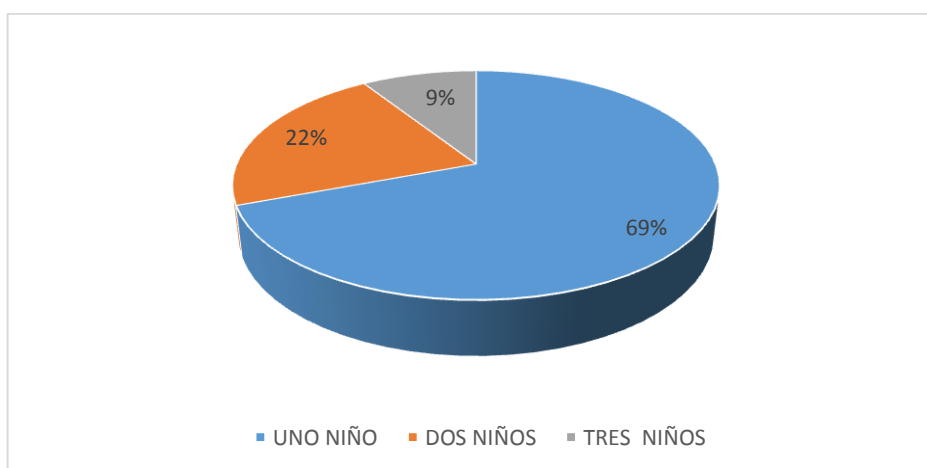
Análisis: Se aprecia claramente que existe un 75% de la población encuestada que si tiene hijos entre los 6 meses y cinco años de edad, lo cual muestra un potencial favorable para el desarrollo del proyecto, el 25% de la población restante se podrá tener en cuenta para poder evaluar servicios complementarios a mediano plazo dentro de la institución.

Pregunta 2. ¿Cuántos niños entre los 6 meses y 5 años de edad viven en este hogar?

Tabla 3. Cantidad de niños de 6 meses a 5 años de edad.

CONCEPTO	HOGARES	PORCENTAJE	MEDIA	PROMEDIO PONDERADO
UNO NIÑO	198	69%	1	0,69
DOS NIÑOS	62	22%	2	0,43
TRES NIÑOS	26	9%	3	0,27
MAS DE 4 NIÑOS	0	0	4	0
TOTAL	286	100%		1,39

Figura 2. Cantidad de niños por hogar.



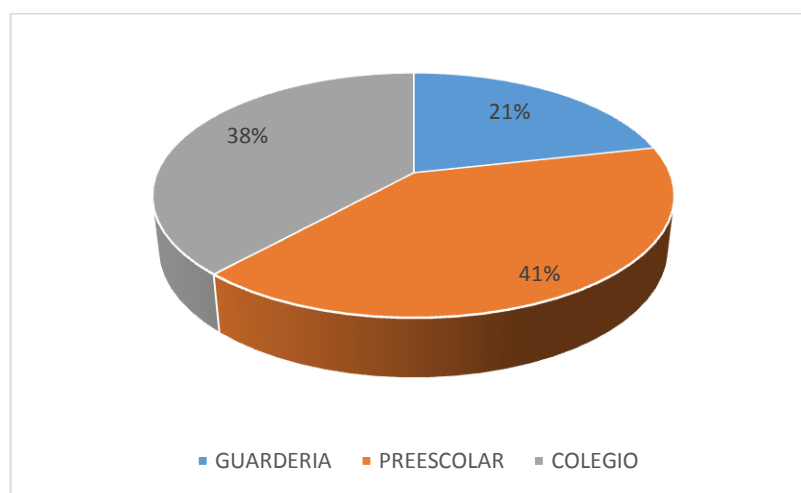
Análisis: Frente a esta pregunta se evidencia claramente que la gran mayoría de hogares entre los estratos evaluados tienen un solo niño, con un 69%, el 22 % corresponde a hogares con dos niños y 9% a hogares con 3 niños, esto muestra que en los hogares encuestados existe un promedio ponderado de 1,39 lo cual nos brinda información clara y ayuda a definir que los hogares con un solo niño pueden acceder de manera más fácil considerando la parte económica a un tipo de servicio complementario como el ofrecido en este proyecto.

Pregunta 3. Indique el nivel educativo en el que se encuentra su hijo.

Tabla 4. Nivel educativo

CONCEPTO	NIVEL EDUCATIVO	PORCENTAJE
GUARDERIA	80	21%
PREESCOLAR	157	41%
COLEGIO	145	38%
TOTAL	382	100%

Figura 3. Cantidad de niños por niveles de educación.



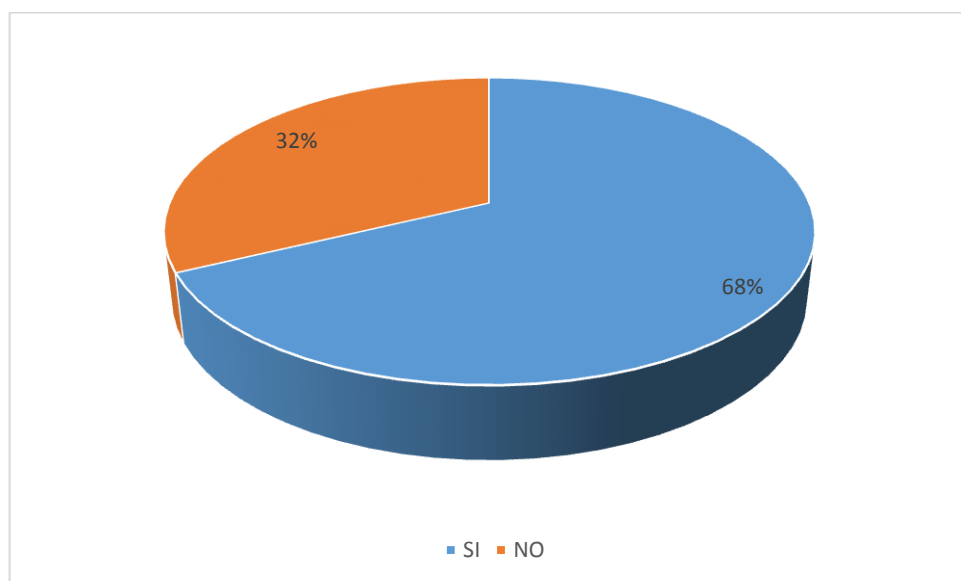
Análisis: La respuesta a esta pregunta corrobora el dato anterior, dado que el grado con mayor afluencia de niños es el preescolar, con un 41%, y un 21 % asiste a guarderías, lo cual indica claramente que sumando estos dos porcentajes se cuenta con un 62% de la población que cumple con las condiciones y rangos de edad para acceder al proyecto.

Pregunta 4. Asiste en la actualidad su hijo a alguna actividad complementaria a la educación formal?

Tabla 5. Asistencia a educación complementaria en la actualidad.

CONCEPTO	HOGARES	PORCENTAJE
SI	194	68%
NO	92	32%
TOTAL	286	100%

Figura 4. Asistencia a programas complementarios.



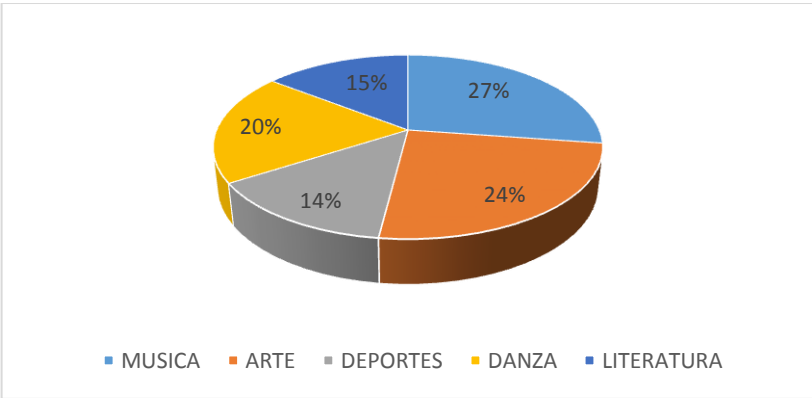
Análisis: Existe un porcentaje importante del 68% de los hogares que utilizan este tipo de servicio, lo cual es favorable para la ejecución del proyecto porque se demuestra el interés de las familias por acceder a programas complementarios a la educación formal.

Pregunta 5.A qué tipo de actividad complementaria asiste su hijo?

Tabla 6. Tipo de actividades a las que asiste en la actualidad.

CONCEPTO	HOGARES	PORCENTAJE
MUSICA	53	27%
ARTE	48	24%
DEPORTES	27	14%
DANZA	38	20%
LITERATURA	28	15%
TOTAL	194	100%

Figura 5. Actividades a las que asiste en la actualidad.



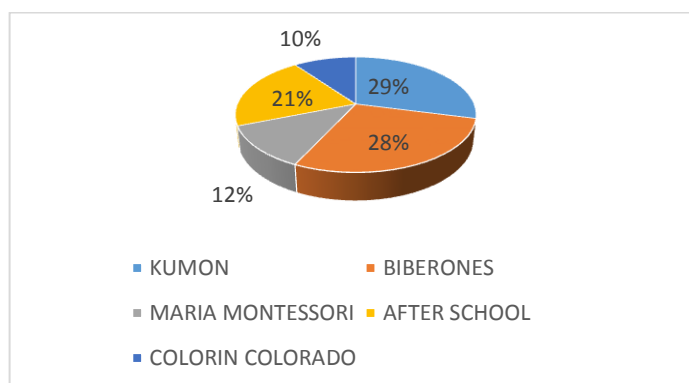
Análisis: Frente a esta pregunta se puede decir que las preferencias por los programas escogidos están enfocadas a la música con un 27%, seguida de Arte con un 24% y danza con un 20%, este resultado es apropiado para lo que se pretende realizar con el proyecto que es un servicio integral en donde los niños van a desarrollar todo este tipo de actividades pero enfocadas a facilitar el proceso de lectura y escritura.

Pregunta 6. A qué lugar asiste su hijo a estas jornadas complementarias?

Tabla 7. Lugares de actividades complementarias donde asisten en la actualidad.

LUGARES	HOGARES	PORCENTAJE
KUMON	57	29%
BIBERONES	56	28%
MARIA MONTESSORI	22	12%
AFTER SCHOOL	39	21%
COLORIN COLORADO	20	10%
TOTAL	194	100%

Figura 6. Lugares de actividades complementarias a donde asisten.



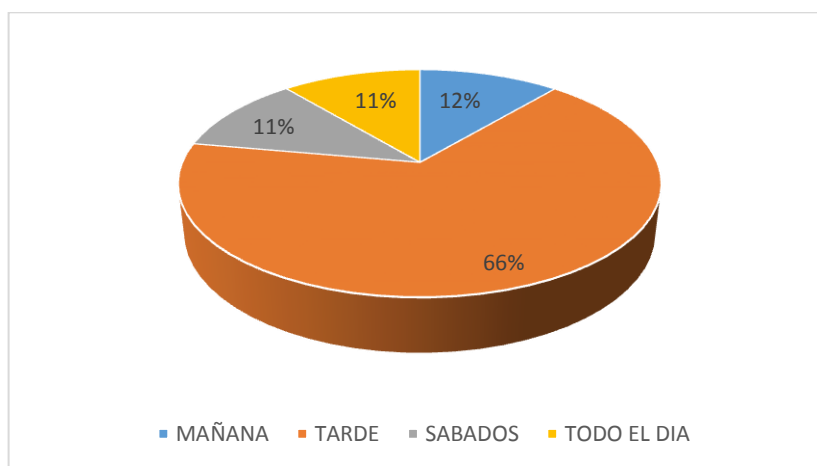
Análisis: Los lugares mencionados por los encuestados son de carácter especializado, existe una preferencia por la formación tradicional con Kumon con cursos de español y matemáticas para niños con un 29 % y biberones como jardín infantil tradicional con el 28%. María Montessori con un 12% integra la formación tradicional enfatizada en actividades lúdicas, after school y Colorín colorado ofrecen programas complementarios y estimulación temprana a través de actividades artísticas. Dentro del programa a ofrecer se pretende integrar todas estas actividades de forma lúdica al proceso de aprendizaje normal del niño.

Pregunta 7. En qué horario asiste su hijo a estas jornadas complementarias?

Tabla 8. Jornadas ofrecidas para actividades complementarias.

CONCEPTO	HOGARES	PORCENTAJE
MAÑANA	22	12%
TARDE	130	66%
SABADOS	21	11%
TODO EL DIA	21	11%
TOTAL	194	100%

Figura 7. Jornadas ofrecidas para actividades complementarias.



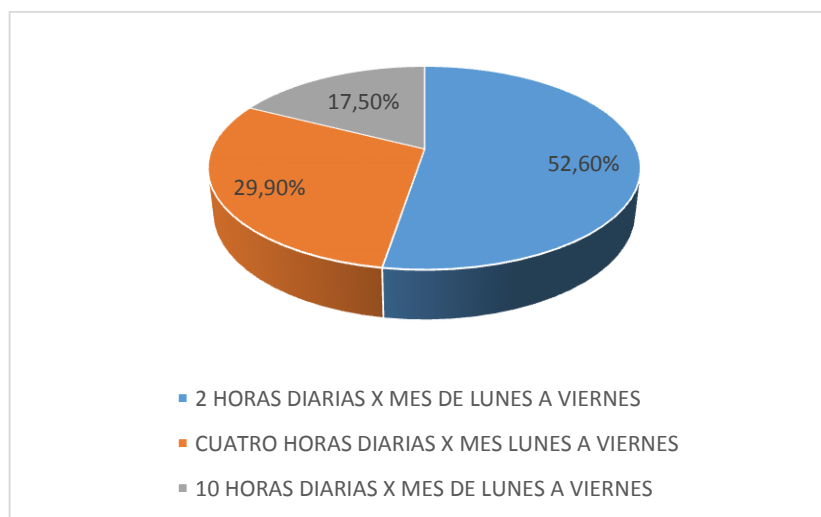
Análisis: Frente a esta pregunta se puede concluir que la jornada más solicitada es la tarde, con un 66% de preferencia, esto da una pauta clara para establecer los horarios, las actividades y servicios adicionales a ofrecer dentro del programa a ofrecer.

8. Con que intensidad horaria mensual asiste su hijo a estas jornadas?

Tabla 9. Intensidad horaria mensual.

CONCEPTO	HOGARES	PORCENTAJE	MEDIA	PROMEDIO PONDERADO
2 HORAS DIARIAS X MES DE LUNES A VIERNES	102	53%	2	1.06
4 HORAS DIARIAS X MES LUNES A VIERNES	58	30%	4	1.2
10 HORAS DIARIAS X MES DE LUNES A VIERNES	34	17%	10	1.7
TOTAL	194	100%		3.96

Figura 8. Intensidad horaria por mes.



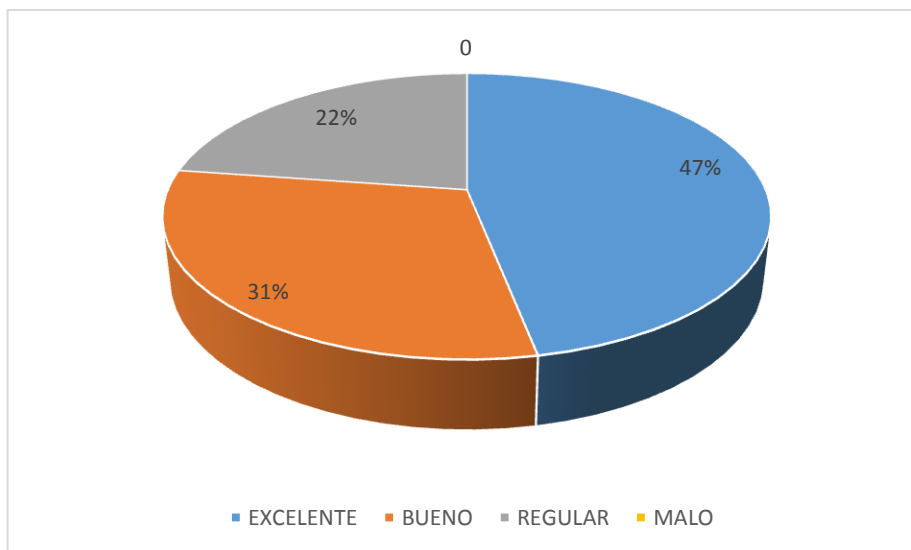
Análisis: Se obtiene un promedio ponderado de 3,96 horas de intensidad horaria para estos programas, lo cual ayuda plenamente a identificar que los horarios anteriormente establecidos para los programas de 4 horas son los adecuados para ofertar los programas.

Pregunta 9.Como califica el servicio recibido en estos lugares?

Tabla 10. Grado de satisfacción.

CONCEPTO	HOGARES	PORCENTAJE
EXCELENTE	91	47%
BUENO	59	31%
REGULAR	44	22%
MALO	0	0
TOTAL	194	100%

Figura 9. Satisfacción del servicio.



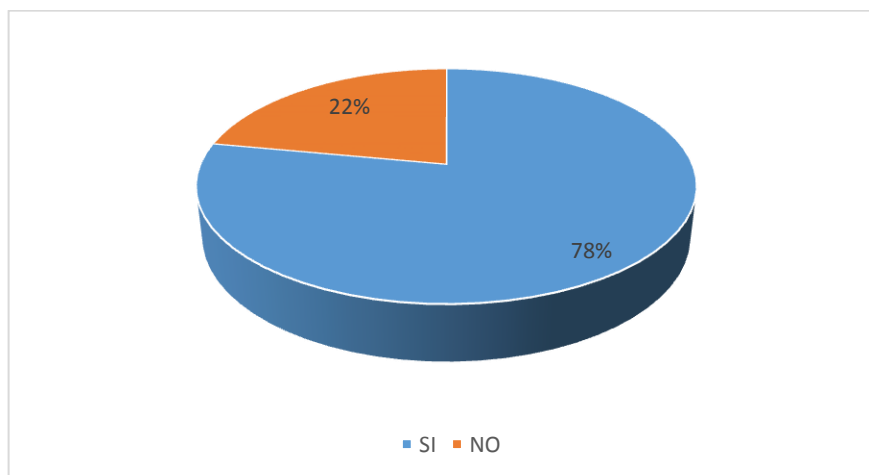
Análisis El porcentaje de satisfacción al servicio para estos lugares que son los más grandes y reconocidos de Bucaramanga y su área metropolitana es bastante alto, existe un 22% que relaciona un servicio regular, a este es al mercado que se debe llegar ya que existe insatisfacción por los servicios que existen en la actualidad, este dato servirá para calcular la capacidad utilizada.

Pregunta 10. Conoce o ha recibido información de algún lugar en la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana, en donde los niños pueden desarrollar actividades complementarias que faciliten el proceso de la lectura y escritura?

Tabla 11. Lugares conocidos de servicios de educación complementaria.

LUGARES	RESPUESTA	PORCENTAJE
SI	152	78%
NO	32	22%
TOTAL	194	100%

Figura 10. Reconocimiento de lugares con servicios complementarios.



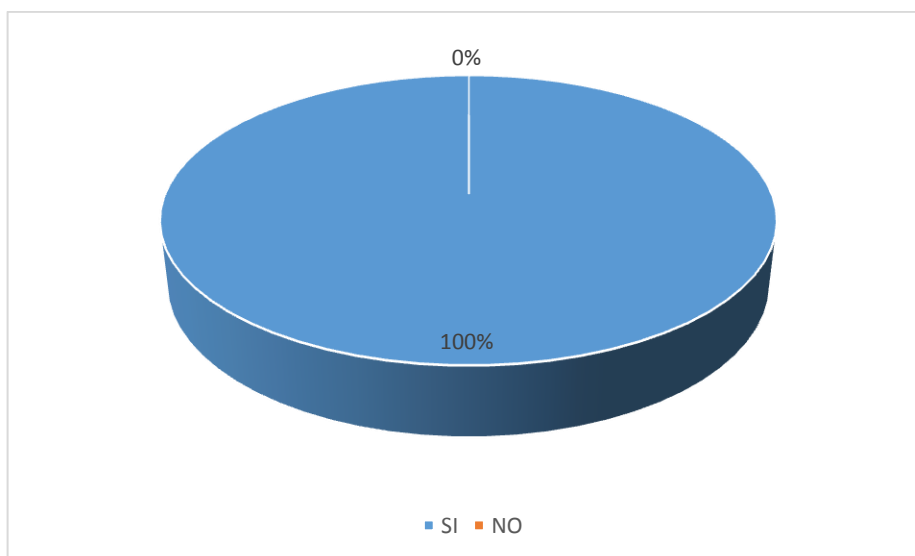
Análisis: Esta pregunta muestra claramente que las personas no reciben información acerca de los beneficios de las actividades lúdicas, o los lugares existentes no les dan este enfoque, el 78% de los hogares que en la actualidad tienen a sus hijos en actividades complementarias manifiestan no conocer ningún lugar que desarrolle las habilidades para el proceso de lectura y escritura, con esta información el proyecto toma más fuerza debido a la poca oferta de este tipo de servicio.

Pregunta 11. Estaría de acuerdo con la creación de una institución de enseñanza integral que facilite el proceso de lectura y escritura de su hijo?

Tabla 12. Nivel de aceptación para la Creación de institución.

CONCEPTO	HOGARES	PORCENTAJE
SI	286	100%
NO	0	0%
TOTAL	286	100%

Figura 11. Aceptación para la creación del servicio.



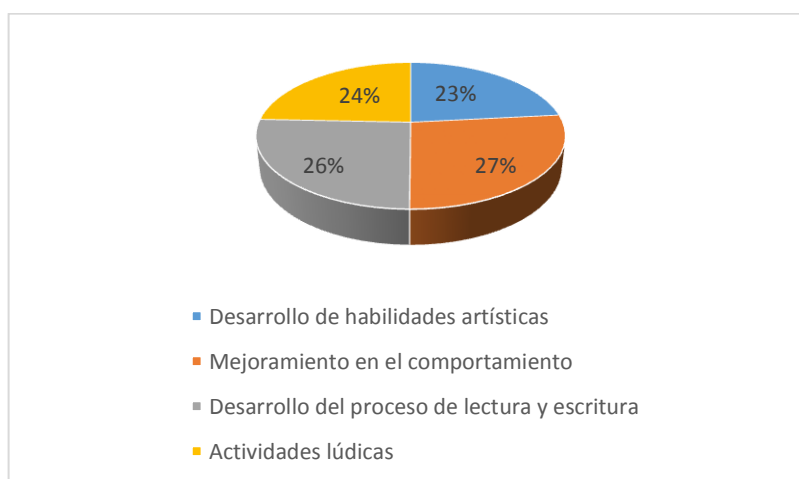
Análisis: Se puede identificar la necesidad de un centro especializado de este tipo ya que el 100% de los hogares encuestados están de acuerdo con la creación de un lugar como estos enfocado a actividades y programas innovadores que van a contribuir con el desarrollo de la inteligencia y habilidades del niño.

Pregunta 12. Qué tipo de servicios le gustaría encontrar en un lugar como este?

Tabla 13. Servicios Ofrecidos.

SERVICIOS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Desarrollo de habilidades artísticas	204	23%
Mejoramiento en el comportamiento	234	27%
Desarrollo del proceso de lectura y escritura	223	26%
Actividades lúdicas	213	24%
TOTAL	874	100%

Figura 12. Necesidad de servicios.



Análisis: A través de esta pregunta se quiere medir la necesidad o el interés en particular de cada uno de los hogares encuestados con respecto a las diferentes actividades que se ofrecerían en los programas y se encuentra un porcentaje

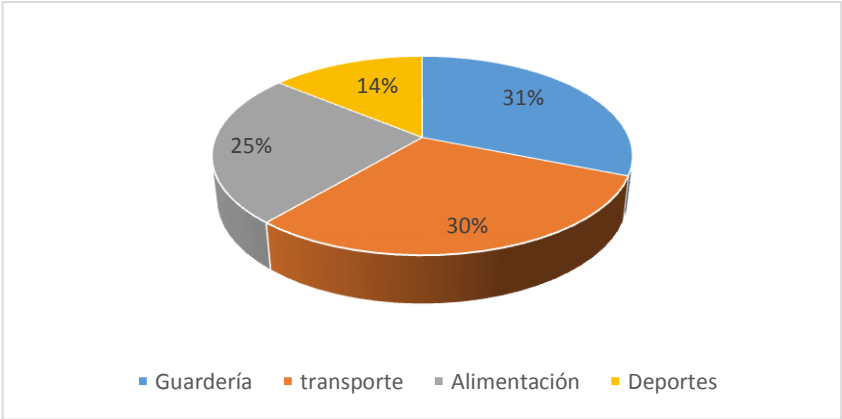
similar de preferencia entre el 24% y el 27% de todos los servicios que integraran el programa ofrecido, esto hace que el programa integral que se pretende ofrecer logre el objetivo propuesto.

Pregunta 13. ¿Qué servicios complementarios le gustaría adquirir adicional a lo ya ofrecido?

Tabla 14. Servicios complementarios ofrecidos

SERVICIOS COMPLEMETARIOS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Guardería	241	31%
transporte	234	30%
Alimentación	192	25%
Deportes	109	14%
TOTAL	776	100%

Figura 13. Necesidad de servicios complementarios.



Análisis: Frente a la pregunta realizada los hogares encuestados manifestaron tener interés en particular por servicio de guardería con un 31% y transporte con

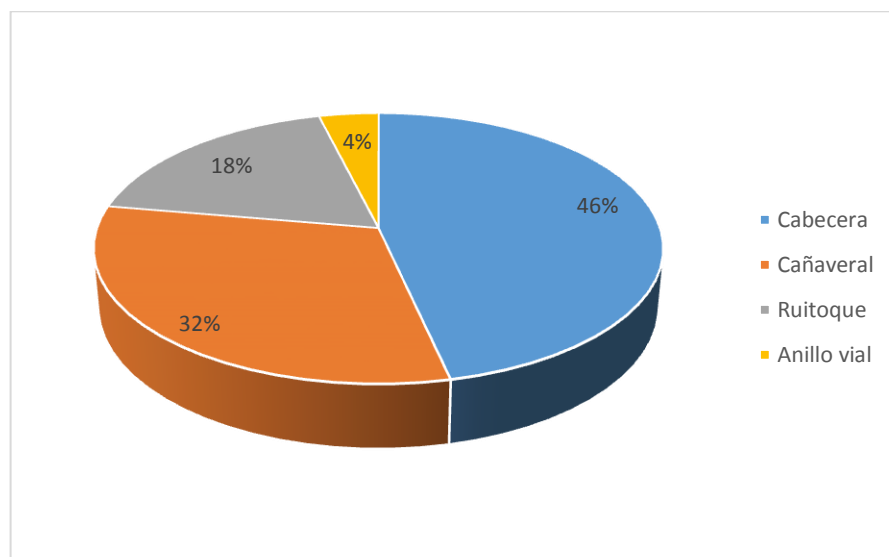
un 30%, resultado que se tendrá en cuenta para estudiar la posibilidad de incorporarlo de forma integral dentro del programa a ofertar.

Pregunta 14. ¿En qué lugar de Bucaramanga y su área metropolitana le gustaría que se encontrara ubicada esta institución?

Tabla 15. Lugar de Ubicación del servicio.

LUGARES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Cabecera	91	46%
Cañaveral	62	32%
Ruitoque	33	18%
Anillo vial	8	4%
TOTAL	194	100%

Figura 14. Grado aceptación para ubicación proyecto.



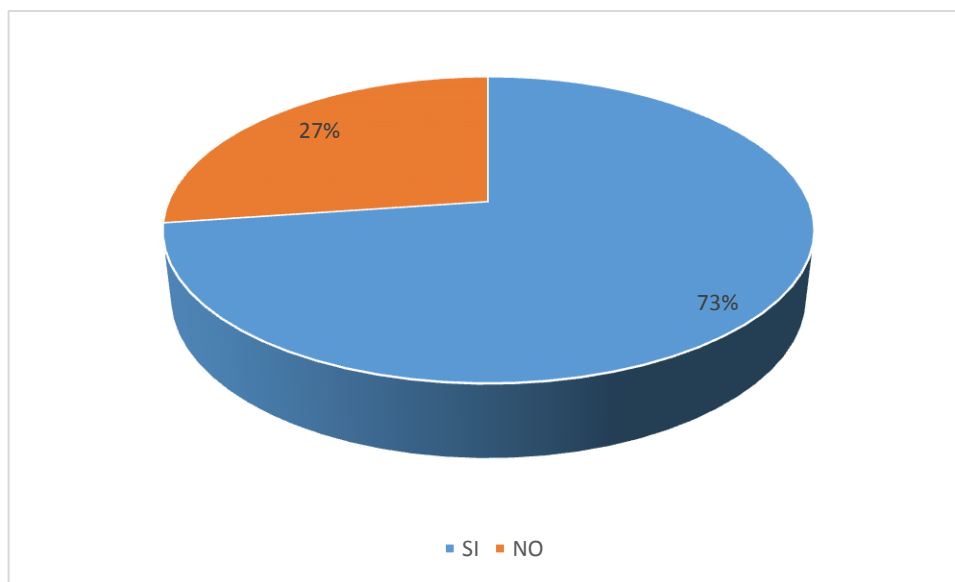
Análisis: A través de esta pregunta los hogares manifestaron 2 lugares específicos de preferencia como Cabecera con un 46% de aceptación y Cañaveral con un 32%, estos lugares son los más apropiados para el desarrollo del proyecto, lo cual da una pauta clara a la hora de decidir la ubicación final del servicio.

Pregunta 15. ¿Estaría dispuesto a inscribir a su hijo en este tipo de programa complementario?

Tabla 16. Nivel de aceptación para acceder al servicio.

CONCEPTO	HOGARES	PORCENTAJE
SI	141	73%
NO	53	27%
TOTAL	194	100%

Figura 15. Interés por la inscripción al programa.



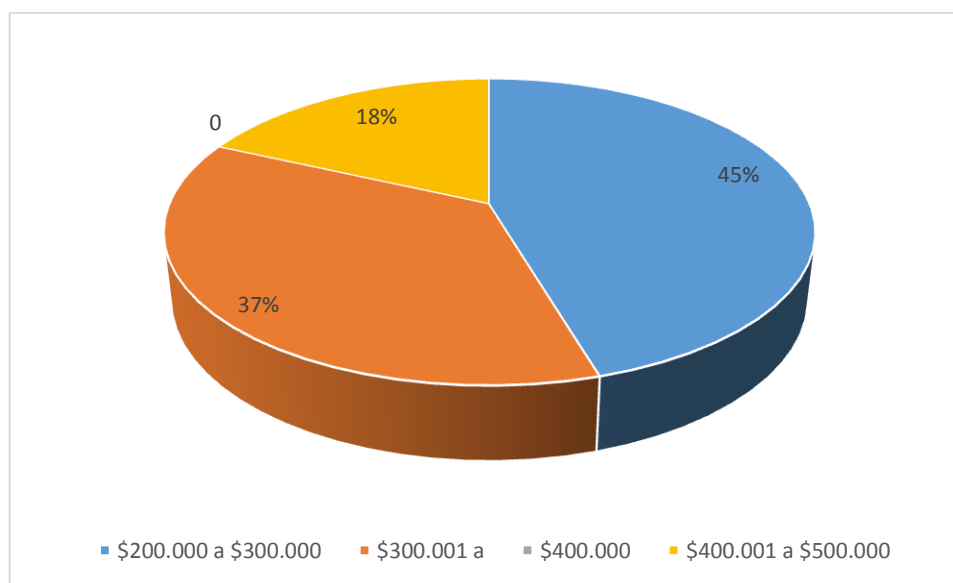
Análisis. Es claro que la gran mayoría de los hogares encuetados están dispuestos a adquirir este nuevo servicio en la ciudad de Bucaramanga con un 73%, Esta pregunta puede dar la base fundamental para el desarrollo del proyecto y cálculo de la demanda efectiva.

Pregunta 16. ¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por este tipo de servicio?

Tabla 17. Valores dispuestos a pagar por el servicio mensualmente.

RANGOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	MEDIA	PONDERADO
\$200.000 a \$300.000	130	45%	250.000	113.500
\$300.001 a \$400.000	104	37%	350.000,5	127.400,1
\$400.001 a \$500.000	52	18%	450.000,5	81.900,1
TOTAL	286	100%		322.800

Figura 16. Valor que estaría dispuesto a pagar por el servicio.



Análisis: Esta pregunta nos muestra que el precio estimado de la demanda para asistir al programa se encuentra entre los \$200.000 y \$500.000 pesos mensuales, pero el promedio ponderado que los hogares estarían dispuestos a pagar es de \$ 322.800.

2.4.3 Estimación de la Demanda.

Partiendo de los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a hogares de la ciudad de Bucaramanga y municipios de Floridablanca, Girón y Piedecuesta, ubicados en los estratos 4,5 y 6, y mediante la extrapolación o inferencia estadística, se calcula la demanda total y efectiva, donde se concluye que el 75% de los 64.425 hogares referenciados en la actualidad tienen niños entre los 6 meses y cinco años de edad, según la pregunta 1 ¿Tiene usted hijos en edades entre los 6 meses y cinco años de edad?, con un promedio ponderado de 1,39 niños por hogar, resultado obtenido con la pregunta 2 ¿Cuántos niños entre los 6 meses y 5 años de edad viven en este hogar?, de los cuales el 68% asisten en la actualidad a actividades y programas complementarios a la educación normal, resultado obtenido con la Pregunta 4 ¿Asiste en la actualidad su hijo a alguna actividad complementaria a la educación formal?

Igualmente los hogares encuestados que tienen niños entre los 6 meses y cinco años de edad están de acuerdo con la creación de un lugar para la prestación de servicios de formación integral que facilite el proceso de lectura y escritura, el 100% de los encuestados estuvieron de acuerdo, con un 73% que manifestaron querer inscribir a su hijo en este tipo de programa según el resultado obtenido en la pregunta 15 ¿Estaría dispuesto a inscribir a su hijo en este tipo de programa complementario?

Por lo anterior y utilizando la información descrita podemos decir que la demanda total corresponde a:

Total de hogares x el porcentaje de hogares que tienen niños entre los 6 meses y 5 años de edad x el promedio ponderado de los niños que viven en estos hogares x el porcentaje de hogares que estarían dispuestos a acceder al servicio.

$$\text{Demanda total} = 64.425 * 75\% * 1.39 * 73\%$$

Demanda total= 49.030 niños que viven en los hogares referenciados

Para la demanda efectiva se tiene en cuenta el total de hogares x el porcentaje de hogares que tienen niños entre los 6 meses y 5 años de edad x el promedio ponderado de los niños que viven en estos hogares x el porcentaje de los hogares que están de acuerdo con la creación del servicio x el porcentaje de hogares que estarían dispuestos a inscribir a sus hijos en este servicio.

$$\text{Demanda efectiva} = 64.425 * 75\% * 1.39 * 68\% * 100\% * 73\%$$

Demanda efectiva= 33.340 niños que viven en los hogares referenciados
--

2.4.4 Proyección de la demanda.

Debido a que se trata de hogares, y que estos van creciendo permanentemente dando esta proyección a través de indicador demográfico se puede decir que el incremento de población por año es del 1.7% según el indicador regional que difiere en un 0,5% con respecto al promedio nacional que es del 1.2%. Por lo anterior la proyección a 5 años se hará a través de método de crecimiento demográfico regional por medio de índice de crecimiento demográfico tomando el último censo poblacional.¹¹

¹¹<http://www.dane.gov.co/index.php/poblacion-y-demografia/proyecciones-de-poblacion>.
Proyecciones de población, estimaciones y proyecciones de hogares y viviendas.

Tabla 18. Demanda total proyectada a 5 años.

HOGARES	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
49.030	49.863	50.710	52.448	53.340	54.246

Tabla 19. Demanda efectiva proyectada a 5 años.

HOGARES	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
33.340	33.906	34.482	35.068	35.318	35.664

2.5 OFERTA O COMPETENCIA

2.5.1 Necesidades de informacion.

- ✓ Se requiere identificar las tres empresas o instituciones mas representativa del Sector de servicios educativos complementarios en Bucarmanga y su area metropolitana
- ✓ Se necesita determinar la importancia de estos lgarares y reconocimiento en el mercado.
- ✓ Se requiere identificar la fortalezas y debilidades de cada una de estas empresas.

Tabla 20. Análisis de la competencia

LUGARES	KUMON	BIBERONES CENTRO DE ACTIVIDAD INFANTIL	JARDÍN PEDAGÓGICO MARÍA MONTESSORI
Factores	Programas educativos para niños desde los 2 años de edad, Kumon es un método de estudio	Programas educativos desde caminadores, enfocado a actividades lúdicas, artísticas computadores e inglés, de acuerdo a la edad y	Programas para niños entre los 6 meses y cinco años de edad. Su programa se basa en el desarrollo y estimulación de las
Servicios			

	individualizado que busca formar alumnos autodidactas, es decir, capaces de aprender por sí mismos. En Kumon se forman diariamente personas con autoconfianza, disciplinadas, capaces de enfrentar desafíos y realizar sus sueños.	desarrollo del niño, enfocado a educación tradicional,	diferentes áreas de la comunicación, mediante este servicio se realiza un proceso de prevención, evaluación, diagnóstico y tratamiento fonoaudiológico en diferentes áreas de la comunicación: lenguaje, habla, deglución, voz y audición.
Publicidad	Es un centro muy reconocido a nivel de Bucaramanga y su área metropolitana. Cuenta con 4 sedes distribuidas por diferentes sectores del área metropolitana, y su mejor publicidad es su nombre ya reconocido a nivel mundial.	Este centro lleva cerca de 15 años en el mercado, su publicidad es también por medio del reconocimiento dentro de los estratos 4,5, y 6, el voz a voz ha sido su mejor publicidad.	A pesar de llevar pocos años en el mercado de Bucaramanga, este jardín a tomado fuerza por sus modernas instalaciones y grupo de profesionales especializados, realizan publicidad en periódicos locales y conferencias para padres de familia.
Participación en el mercado	Según resultados de la encuesta realizada el 29% de los hogares encuestados que manifestaron tener hijos entre las edades de 6 meses a 5 años de edad han recibido o escuchado	Según resultados de la encuesta realizada el 28% de los hogares encuestados que manifestaron tener hijos entre las edades de 6 meses a 5 años de edad han recibido o escuchado de los servicios del jardín infantil Biberones,	Según resultados de la encuesta realizada el 12% de los hogares encuestados que manifestaron tener hijos dentro de las edades de 6 meses a 5 años de edad han recibido o escuchado de los servicios del jardín pedagógico

	acerca de los servicios prestados en KUMON, lo que indica una participación en el mercado muy importante	donde se determina una participación en el mercado dada por su excelencia y tradición.	María Montessori, que a pesar de contar pocos años en la ciudad de Bucaramanga, ha logrado posicionar su servicio dentro de Bucaramanga y su área metropolitana de forma efectiva.
Estrategia de ventas	La mejor estrategia que ellos manejan es el voz a voz, dado que es un centro con tanta trayectoria, las estrategias de venta se basan en renovar sus servicios año tras año estando siempre a la vanguardia de este tipo de programas, su página web es de gran apoyo como estrategia de ventas.	Biberones ha utilizado como estrategia de ventas su página Web, es bastante llamativa e interactiva lo cual ha ayudado al desarrollo integral del centro con información clara y actualizada e indudablemente el voz a voz ya que es un centro de mucha tradición dentro de la ciudad.	Los programas especializados socializados de forma gratuita con los padres de familia por medio de eventos promocionales ha sido su mejor herramienta de comercialización, y por medio de la información suministrada por página Web, de forma interactiva e informativa con temas de actualidad del desarrollo de cada una de las etapas del niño
Valor agregado	El mayor valor agregado que ellos tienen son sus cuatro sedes distribuidas de forma estratégica por Bucaramanga y su área metropolitana.	En este momento se ha querido dar un valor agregado convirtiendo este centro bilingüe, intensificando el idioma inglés en todos sus programas de aprendizaje.	El personal especializado y sus modernas instalaciones hacen parte del valor agregado dentro de los jardines infantiles, además de su sistema educativo complementario a la educación tradicional.
Cantidad	Los programas ofrecidos cuentan	Cuentan con un promedio de 160 niños	Los programas son variados y a pesar de

vendida	con un promedio de 300 niños inscritos durante el primer semestre del año. El servicio se presta de lunes a viernes.	inscritos en los diferentes programas ofrecidos de lunes a viernes, cuentan con actividades complementarias como natación y patinaje fuera de sus instalaciones en parques de recreación los días sábados con 35 niños inscritos.	que cuentan con poco tiempo en el mercado en este momento tienen en media jornada un total de 70 niños matriculados y 20 más para jornada completa. En los cursos de los sábados manejan una población de 30 niños.
A quien venden	Este mercado va dirigido a hogares estrato 4,5 y 6 con hijos menores a 5 años de edad en Bucaramanga y su área metropolitana.	Este mercado va dirigido a hogares estrato 4,5 y 6 con hijos menores a 5 años de edad en la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana	Este mercado va dirigido a hogares estrato 4,5 y 6 con hijos menores a 5 años de edad en Bucaramanga y su área metropolitana.
Fortalezas	-Cuenta con 4 sedes todas estas distribuidas por Bucaramanga y su área metropolitana, lo cual genera una mayor cobertura en el servicio. -Es un programa reconocido a nivel mundial.	- Es reconocida a nivel de Bucaramanga y su área metropolitana en los estratos altos. -Las instalaciones son amplias y cuenta con áreas muy bien adecuadas para prestar el servicio.	-El programa ofrecido es uno de los más reconocidos a nivel mundial por sus resultados a nivel educacional con los niños. -El trabajo lo realizan profesionales en fonoaudiología y terapia ocupacional.
Debilidades	-El programa es rígido y no permite cambios, no hay actividades lúdicas, todo es a base de ejercicios que deben realizar	- La publicidad se limita solo al voz a voz y a su página web. -No cuenta con zonas de parqueo.	- La sede con la cual cuenta es pequeña y los espacios para trabajo con los niños en algunas actividades es reducido (salón de música).

	por tiempos determinados. Los precios de los programas ofrecidos son altos y con poca intensidad horaria.		
--	---	--	--

2.6 DEMANDA TOTAL INSATISFECHA

Para determinar la demanda insatisfecha se toma como referencia en porcentaje de la población no satisfecha de la encuesta relacionada en el cuadro 9, grado de satisfacción del servicio en el cual encontramos un 22% calificado como regular y la Demanda efectiva que corresponde a 33.340 hogares de la población referenciada.

Con esta información se dice que la demanda insatisfecha corresponde a 7.335 hogares de los estratos 4,5 y 6 de la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana.

2.7 CANALES DE COMERCIALIZACION

Los canales de comercialización son las vías a través de las cuales se llevan a cabo las ventas y se distribuyen los bienes o servicios de una empresa. Se debe analizar cómo llegan los productos o servicios al consumidor final, dado que la utilización de canales adecuados mejora la eficiencia de las ventas. Cuanto más largo o extenso sea el canal de comercialización, es decir, cuanto mayor sea el número intermediarios, menor será el beneficio que quede para el productor o prestador del servicio. La función primordial de un canal de comercialización consiste en reducir los costos.

2.7.1 Estructura de los canales actuales. Existen dos canales que son los siguientes:

Canales directos, son aquellos en los cuales la comercialización de productos o servicios se realiza sin intermediarios, la venta se hace de forma directa entre el prestador o productor y el consumidor final, también conocido como nivel 0.

Canales indirectos, son aquellos en los cuales en la comercialización de los productos o servicios actúan dos o más intermediarios, también conocidos por niveles descritos de la siguiente manera.¹²

2.7.2 Ventajas y desventajas de los canales actuales.

Tabla 21. Ventajas y desventajas de canales de comercialización.

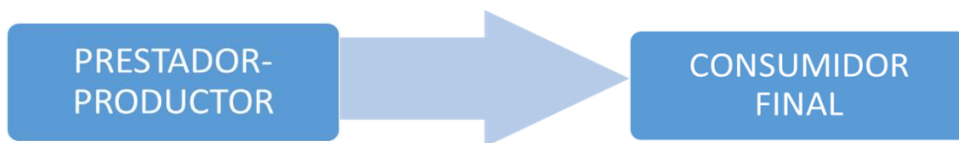
	VENTAJAS	DESVENTAJAS
Canales Directos	• Control total de los clientes • Manejo directo de la información • Contacto directo con el cliente • Sensibilización del cliente • Mayor ganancia menor comisión.	• Mayor conexión, mayores costos • Mayor inversión de activo fijo • Mayor inversión de stocks • Administración más costosa • Financiamiento directo de las ventas
Canales Indirectos	• Conexión, amplia cobertura • financiamiento propio • organización de ventas propia	• Menor Promoción que los directos • Control relativo, especialmente en los precios

¹²<http://es.scribd.com/doc/32929978/Canales-de-Comercializacion>.

	• mantenimiento de stocks • complementación de líneas de productos y variedades de surtido • especialización por zonas o áreas	• Menor contribución marginal con relación al precio final de ventas • Volúmenes de compra adicionales a políticas ajenas al fabricante¹³
--	--	---

2.7.3 Selección de los canales de comercialización.

Figura 17. Canal de comercialización Ludicarte.



Para la venta del servicio se seleccionara un canal directo, donde no existen intermediarios, eligiendo como estrategia la promoción del nuevo proyecto por medio de conferencias y visitas programadas a la planta física del proyecto, dando así un enfoque diferenciador de la competencia y poder penetrar en el mercado de forma efectiva.

2.8 PRECIO

El precio de los programas ofrecidos en todos los lugares o instituciones en donde se prestan servicios complementarios a la educación formal es similar de un lugar a otro, las diferencias no se hacen muy notorias, lo que hace que la competencia en el servicio se haga más por calidad que por precio, los incrementos son bastante moderados al inicio de año, en lo único que se ve una diferencia marcada

¹³<http://es.scribd.com/doc/32929978/Canales-de-Comercializacion>.

es en el costo de matrículas y de materiales utilizados para el desarrollo de las diferentes actividades con los niños durante el programa.

De acuerdo a la investigación de mercados realizada el precio que estaría dispuesto a pagar los hogares encuestados por este tipo de servicio es de \$ 322.800 mensuales según información obtenida en el cuadro 16 del presente proyecto.

2.8.1 Análisis de precios de la competencia. Este análisis se observa en la siguiente tabla.

Tabla 22. Análisis de precios.

KUMON	CENTRO D E ACTIVIDAD INFANTIL BIBERONES	JARDIN PEDAGOGICO MARIA MONTESSORI
En Kumon el valor mensual es de \$450.000, asistiendo 2 horas por semana en jornada durante el mes, con lo cual incluyan material de aprendizaje durante todo el mes, esto incluye actividades complementarias al programa establecido para cada etapa de desarrollo como cursos de lectura y escritura, matemáticas y asesorías de tareas en grupos de diferentes edades.	El Biberones centro de actividad infantil tiene un valor de la matrícula de \$350.000, no incluye material de aprendizaje, este se cobra a parte por un valor de \$100.000 semestrales, la pensión mensual por media jornada de lunes a viernes es de \$ 280.000 y jornada continua es de \$ 430.000, este valor incluye programas diseñados para cada etapa de desarrollo por medio de espacios adecuados por aulas para cada uno de los programas, con actividades complementarias como danza, música, gimnasia, tenis e inglés.	El jardín pedagógico María Montessori tiene un valor de la matrícula de \$300.000, incluye material de aprendizaje durante todo el año, la pensión mensual es de \$ 250.000 media jornada de lunes a viernes y de \$ 400.000 jornada continua, cuentan con cursos adicionales a los programas diseñados para el aprendizaje donde realizan, cursos de pintura, música, teatro y cuentan con convenio de sedes recreacionales para actividades de natación y patinaje.

Fuente: visita a cada uno de estos lugares.

2.8.2 Estrategia de fijación de precios.

La estrategia de fijación de precios correcta que una empresa establece para sus productos, debe tomarse como una herramienta muy importante para lograr los resultados deseados.

La correcta elección de una estrategia debe tener como base la siguiente información vital para que sea un éxito.

- ✓ Servicio – Tipo – Características
- ✓ Tipo de mercado – Competencia
- ✓ Objetivos de la Institución para con el servicio.

De acuerdo a la estructura de costos y gastos que tuviera la institución de educación integral LUDICARTE, y los precios de la competencia, la estrategia estará dada por el costo unitario de producción con un margen de utilidad dado por los precios de la competencia.

Las estrategias planteadas para iniciar con el proyecto serán:

- ✓ Los primeros 20 niños matriculados tendrán un descuento del 25% sobre costos de matrícula para ingresar al programa.
- ✓ Si existe uno o más referidos por algunos de los usuarios del servicio, tanto estos como los nuevos compradores del programa tendrán un 15% de descuento en el pago mensual durante un año.

2.9 PUBLICIDAD

2.9.1 Objetivos.

- ✓ Informar quienes somos, que se va a vender y como se va a ofrecer, mediante un análisis y selección de medios que se consideren de mayor impacto para generar posicionamiento y recordación del servicio.
- ✓ Diseñar estrategias de comunicación efectiva mediante análisis y selección de medios despertando el interés del consumo y uso del servicio.
- ✓ Generar una publicidad única, a través de la imagen e innovación del servicio utilizando herramientas visuales y comunicativas logrando generar un reconocimiento de la marca por parte del público interesado en el uso del servicio.

2.9.2 Logotipo.

Ilustración 3. Logo de la empresa



La imagen de Ludicarte está conformada por tres elementos Básicos: El símbolo, la tipografía, el slogan.

El símbolo:

El arte de cortar una sencilla forma en un papel doblado y abrir el papel para revelar los patrones que parecen repetirse infinitamente ha sido disfrutado por niños durante generaciones, e implica el desarrollo de muchas habilidades de motricidad que comienzan como un juego muy sencillo y básico pero con unos resultados sorprendentes y variados.

Sintetizado a través de una cadena de papel con siluetas de figura humana que conforma el logo símbolo de Ludicarte, resalta conceptos de comunicación, como base fundamental para lograr la unidad, fortaleza, trabajo en equipo, compañerismo, juego y desarrollo de la inteligencia, que son los objetivos primordiales que la marca LUDICARTE pretende utilizar como herramienta para iniciar una educación a través de actividades lúdicas y artísticas que desarrollen sanamente la imaginación y creatividad de los niños.

Fuente, tipo de letra

En tipografía "OogieBoogie" en Mayúscula, fuente robusta descomplicada con movimiento y de fácil lectura que logra acoplarse muy bien al carácter de la marca.

2.9.3 Slogan. LUDICARTE, **el juego y la inteligencia**, a través de esta frase se quiere abarcar todo lo que se pretende lograr con este programa de educación integral, identificando que al interactuar con estos dos elementos, el juego desarrollara la inteligencia por medio de destrezas como la lúdica, la lectura, el arte el teatro y la música, logrando así destrezas en razonamiento, atención, concentración, creatividad, socialización entre otros, buscando la formación integral del niño.

2.9.4 Análisis de medios. Con el objeto de seleccionar el o los medios más adecuados para este proyecto, se debe determinar el alcance, la frecuencia y el

impacto que se quiere lograr para favorecer la selección por parte del mercado objetivo de este nuevo proyecto.

Tabla 23. Análisis de medios publicitarios.

MEDIOS	MEDIO PRESENTES EN BUCARAMANGA	VENTAJAS	LIMITACIONES
Periódicos	• Vanguardia Liberal • El Espectador • El Tiempo • Gente (cabecera)	• Buena cobertura de mercado local, amplia aceptación y gran credibilidad	• Corta vida, mala calidad de producción, escasa audiencia de consulta de periódicos.
Televisión	Canal Tro	• Combina imagen, sonido y movimiento. Es atractivo a los sentidos y de gran alcance.	• Costo relativamente alto, imagen de correo de propaganda.
Radio	Principales: • Caracol Radio • RCN Radio	• Uso masivo, alta selectividad demográfica y bajo costo.	• Sólo presentación de audio, mejor atención que en la televisión, tarifas sin tasas estandarizadas, exposición fugaz.
Publicidad Exterior	• Volantes • Puerta a Puerta • Perifoneo • Vallas publicitarias	• Flexibilidad, gran exposición repetida, bajo costo y baja competencia.	• No hay selectividad de la audiencia, limitaciones creativas.

2.9.5 Selección de medios. Cada medio ofrece ventajas y desventajas, por lo tanto se deben tener en cuenta las siguientes características para definir los medios más adecuados para la institución.

-Hábitos de la audiencia objetivo: buscar el medio más eficaz para llegar a los padres de familia.

-Servicio: cada tipo de medio publicitario tiene su propio potencial de demostración, visualización, explicación, creatividad y colorido.

-Mensaje: debe ser publicitado en un medio ágil y de rápida difusión.

-Costos: Se debe escoger el medio financiero que se ajuste al presupuesto inicial.

La selección hecha para el proyecto de institución de servicios de formación integral para niños de seis meses hasta 5 años en la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana, de acuerdo al análisis que se hizo de los medios de comunicación, seleccionó para el proyecto, aquellos medios que se ajustan mejor a la forma de vida de sus clientes objetivos y potenciales (estratos 4, 5 y 6 de la Ciudad de Bucaramanga) y a su disponibilidad.

2.9.6 Estrategias publicitarias.

Medios seleccionados:

Radio: Caracol Radio: cuñas publicitarias.

Periódicos: Vanguardia Liberal: Mensajes cortos de gran recordación y gran impacto.

Publicidad Exterior: Volantes, Tarjetas de presentación.

Ilustración 4. Volante



Aviso Publicitario: se ubicará frente al lugar donde funcionará la institución para que sea fácilmente ubicable y para que aquellos que circulen por el lugar puedan darse cuenta del funcionamiento de esta institución de formación integral.

Publicidad en la web: Diseño e implementación de Página Web: incluye hosting durante un año, diseño de página totalmente interactiva y administrable para manejo de información y actividades de la institución.

2.9.7 Presupuesto de publicidad y promoción.

2.9.7.1. Publicidad de lanzamiento.

Tabla 24. Presupuesto de Publicidad y lanzamiento.

CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	VALOR TOTAL
Coctel de Inauguración En las instalaciones del Centro Lúdico para 200 personas.	1	\$ 2.000.000	\$ 2.000.000
Publicidad en Periódico: Vanguardia Liberal, aviso blanco y negro 10cm X 5 cm. Iniciando 15 días antes de la inauguración.	15	\$ 123.333	\$ 1.849.995
Cuñas Radiales: Caracol Radio, programa los 40 principales 90.7 FM horarios: 3 p. m 4 p. m, 5 p. m, 6 p. m, duración 20" 4 impactos diarios por 10 días.	40 impactos diarios	\$ 38.000	\$ 760.000
Tarjetas de presentación	4.000	\$ 12	\$ 48.000
Aviso Publicitario en base de panaflex con acrílico realizado de 2.50 mts x 2.00 mts.	1	\$ 1.400.000	\$ 1.400.000
Volantes full color de media carta.	2.000	\$ 100	\$ 200.000
Diseño e implementación de página Web, incluye hosting durante un año, diseño de página totalmente interactiva y administrable para manejo de información y actividades de jugando a aprender.	1	\$ 1.500.000	\$ 1.500.000
TOTAL			\$ 7.802.995

Fuente: FM Estéreo, Vanguardia Liberal.

2.9.7.2 Publicidad de operación. Presupuesto de Operación Normal (para primer mes y al año): A continuación se numera los valores correspondientes a publicidad

por el primer mes y el primer año de operación y sostenimiento, de acuerdo a las estrategias establecidas.

Tabla 25. Presupuesto de Operación al primer mes y al año.

CONCEPTO	COSTO/MES	COSTO/AÑO
Tarjetas de presentación	\$ 12.000	\$ 144.000
Volantes	\$ 200.000	\$ 2.400.000
Cuñas radiales	\$ 420.000	\$ 5.040.000
Publicidad Vanguardia Liberal	\$ 246.666	\$ 2.959.992
TOTAL	\$ 878.666	\$ 10.543.992

Fuente: Diferentes cotizaciones.

2.10 RESULTADOS DE ESTUDIO DE MERCADOS

De acuerdo a la investigación realizada a los hogares de estrato 4,5 y 6 en la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana, se encontró un 73% de aceptación de compra del servicio, información extraída del cuadro 16. Nivel de aceptación para acceder a este nuevo servicio, con este resultado se puede identificar un alto porcentaje de hogares y padres de familia que estarían dispuestos a inscribir a sus hijos en este programa complementario.

La competencia directa más importante actualmente es Kumon con una participación en el mercado de un 29%, información obtenida de la encuesta aplicada, y relacionada en el Cuadro 7 que corresponde a lugares conocidos de servicios de educación complementaria.

De acuerdo al estudio de mercados realizado se encuentra que actualmente hay unos 7.335 hogares de demanda insatisfecha, que corresponde al 22% calificado como regular tomando como referencia la Demanda efectiva que corresponde a

33.340 hogares, esta información debe ser tenida en cuenta para conocer las expectativas y necesidades del mercado para así cumplir las expectativas de los clientes, incursionando de manera positiva en la comercialización del servicio de formación integral.

La oferta para este servicio es competitiva, pero se logró identificar que el programa que se pretende implementar será único en la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana, adquiriendo así un factor diferenciador que va a ser determinante a la hora de vender el programa.

El canal de comercialización directa, que fue el elegido para el desarrollo de este proyecto, es el más apropiado a la hora de ofertar este tipo de servicio, que junto con una campaña publicitaria adecuada podrá determinar de forma importante que los hogares reconozcan y se interesen por los programas que se van a ofrecer.

3. ESTUDIO TECNICO

El estudio técnico se basa en un análisis de la función de producción, que indica cómo combinar los insumos y recursos utilizados por el proyecto para que se cumpla el objetivo previsto de manera efectiva y eficiente. El estudio técnico es realizado habitualmente por especialistas en el campo objetivo del proyecto (ingenieros, educadores, técnicos, etc.) y propone identificar alternativas técnicas que permitirían lograr los objetivos del proyecto y, además, cumplir con las normas técnicas (ambientales, sectoriales, de seguridad, etc.). Además propone diseños de proyectos de "tecnologías apropiadas", compatibles con la disponibilidad de recursos e insumos en el área donde se realiza el proyecto.

El estudio técnico definirá las especificaciones técnicas de los insumos necesarios para ejecutar el proyecto: el tipo y la cantidad de materias primas e insumos materiales; el nivel de calificación de la mano de obra; la maquinaria y los equipos requeridos; la programación de inversiones iniciales y de reposición y los calendarios de mantenimiento. Esta información jugará dos papeles en el ciclo del proyecto: primero, dentro de la misma etapa de preparación, proveerá la información indispensable para realizar las evaluaciones financiera, económica y social así posteriormente constituirá las bases de la normativa técnica para la ejecución del proyecto.

3.1 TAMAÑO DEL PROYECTO

El tamaño del proyecto mide la relación de capacidad productiva durante un periodo considerado normal, con las características y normas correspondientes a cada proyecto, para lo cual se analizara el tamaño óptimo para la prestación del servicio, transformación y/o comercialización acorde a la capacidad de los equipos y materiales, implementación de los programas, capacidad financiera y de diversos factores como se indican a continuación.

3.1.1 Descripción del tamaño del proyecto.

Este proyecto tiene como cantidad inicial 40 niños, esto dado por el diseño inicial del proyecto que consta de cuatro talleres, cada uno con diferentes actividades lúdicas con capacidad máxima de 10 niños por taller.

3.1.2 Factores que determinan el tamaño del proyecto.

Dentro de los factores que condicionan el tamaño del proyecto están los siguientes:

✓ **Tamaño del proyecto y la Demanda:**

La demanda de este tipo de servicios hoy en día es bastante alta, en Bucaramanga y su área metropolitana existen muchos hogares en busca de lugares en donde le cuiden a su hijo, sin saber que puede acceder a un lugar en el que además del cuidado pueda empezar a desarrollar diferentes habilidades a través de los programas ofrecidos, este aspecto diferenciador hace que el programa tenga una ventaja competitiva, la cual puede generar a mediano plazo una alta demanda por parte de la población de Bucaramanga y su área metropolitana.

✓ **Tamaño del proyecto y los suministros e insumos:**

La disponibilidad de los materiales para la realización de este proyecto son de fácil acceso, y la inversión inicial no es muy alta, esta no sería una limitante para el desarrollo y tamaño del proyecto.

✓ **Tamaño del proyecto y la tecnológica y equipos:**

La tecnología y equipos para este proyecto no son de alta exigencia ni inversión ya que los materiales a utilizar para el proyecto, que son lúdicos, son fáciles de conseguir en el mercado.

✓ Tamaño del proyecto y la localización:

Después de desarrollar un estudio de mercados se pudo determinar que el lugar de preferencia por parte de los encuestados para el montaje de este proyecto con fue el barrio antiguo campestre, por su ubicación estratégica y fácil acceso.

✓ Tamaño y el financiamiento:

La disponibilidad de recursos para el inicio de este proyecto estará definida por los aportes de cada uno de los socios, ya sea a través de préstamo bancario o recursos propios. Estos recursos tendrán como variable condicionante la dimensión final del proyecto.

3.1.3 Determinación del Tamaño Óptimo del Proyecto.

Según el estudio realizado a través de este proyecto se logró determinar el inicio de este proyecto con 32 niños matriculados durante el primer año de funcionamiento, si se tiene en cuenta que existe un 22% de población insatisfecha con los servicios actualmente ofrecidos, de acuerdo a 7.335 hogares con un promedio ponderado de 1.39 niños por hogar se obtendrá según resultados de la encuesta una población de 10.195 niños que pueden llegar a entrar al programa de ludicarte.

Se estima iniciar con 32 niños ya que la capacidad del proyecto depende de dos variables, fundamentalmente, la infraestructura locativa y el número de personal especializado para prestar el servicio, desde este punto de vista el programa tiene un diseño definido de 4 talleres con capacidad máxima para 10 niños, así que se proyecta para el primer año captar esta población colmando así 8 cupos como mínimo por taller para el primer año del programa.

Cuatro grupos divididos por edades

Cuatro profesionales de planta y dos externos

Cuatro aulas diseñadas para cada una de los talleres y servicios ofrecidos.

3.1.3.1 Capacidad total diseñada por servicio. El local donde funcionara la institución, contara con cuatro salones acondicionados para la prestación del servicio con cupo cada uno de diez niños por cada salón, atención en dos jornadas y se requerirá de dos terapeutas y 4 auxiliares, una persona de servicios generales para atender 40 niños en jornada de la mañana con atención de 8:00 a.m. a 12:00 m y 40 niños en la jornada de la tarde de 2:00 p.m. a 6:00 p.m. trabajando con el mismo personal de la mañana. Las instalaciones inicialmente diseñadas tendrán capacidad para la atención 80 niños teniendo en cuenta las dos jornadas.

3.1.3.2 Capacidad instalada. Corresponde a la cantidad máxima de prestación del servicio disponible, teniendo en cuenta el personal, la infraestructura requerida y la capacidad económica, La institución tendrá una capacidad inicial instalada que será para 40 niños durante el primer año. Estos espacios estarán distribuidos en los diferentes talleres y actividades ofrecidos y requerirá de dos terapeutas, 4 auxiliares y una persona de servicios generales para la atención de los niños en la jornada de la tarde con la cual se empezara a ofrecer el programa, esto debido a que el planteamiento del programa va enfocado más a actividad complementaria a la jornada escolar normal, por esto la decisión de ofrecer inicialmente la jornada de la tarde con la cual se generara más demanda.

Tabla 26. Capacidad física instalada a 5 años.

ANO	CAPACIDAD INSTALADA	%
1	40 niños	50
2	50 niños	62
3	60 niños	75
4	70 niños	88
5	80 niños	100

3.1.3.3 Capacidad utilizada y proyectada. Se estima que el programa iniciara actividades durante el primer año con un 40 % de la capacidad instalada, la capacidad mínima utilizada inicialmente será de 32 niños, y la proyección que se tiene para plan emprendedor es de 12 niños matriculados más por año logrando en cinco años un número total de 80 niños matriculados en los programas ofrecidos. Llegando así el tope de la capacidad diseñada.

Tabla 27. Capacidad física proyectada a 5 años en Ludicarte.

AÑO	CAPACIDAD UTILIZADA	%
1	32 niños	40
2	44 niños	55
3	56 niños	70
4	68 niños	85
5	80 niños	100

La capacidad de las instalaciones, los profesionales y materiales e insumos para el desarrollo de cada uno de los programas se irán requiriendo en la medida que crezca el proyecto, el aumento mostrado en cada año no requiere de una inversión muy alta y la idea es tener una provisión de los ingresos del primer año para poder reinvertir en el proyecto.

3.2 3.2 Localización Óptima del Proyecto.

En este punto, es importante analizar cuál es el sitio idóneo donde se puede instalar el proyecto, incurriendo en costos mínimos y en mejores facilidades de acceso a recursos, equipo, servicios públicos etc.

El objetivo que persigue la localización de un proyecto es lograr una posición de competencia basada en menores costos de arriendo y en la optimización del

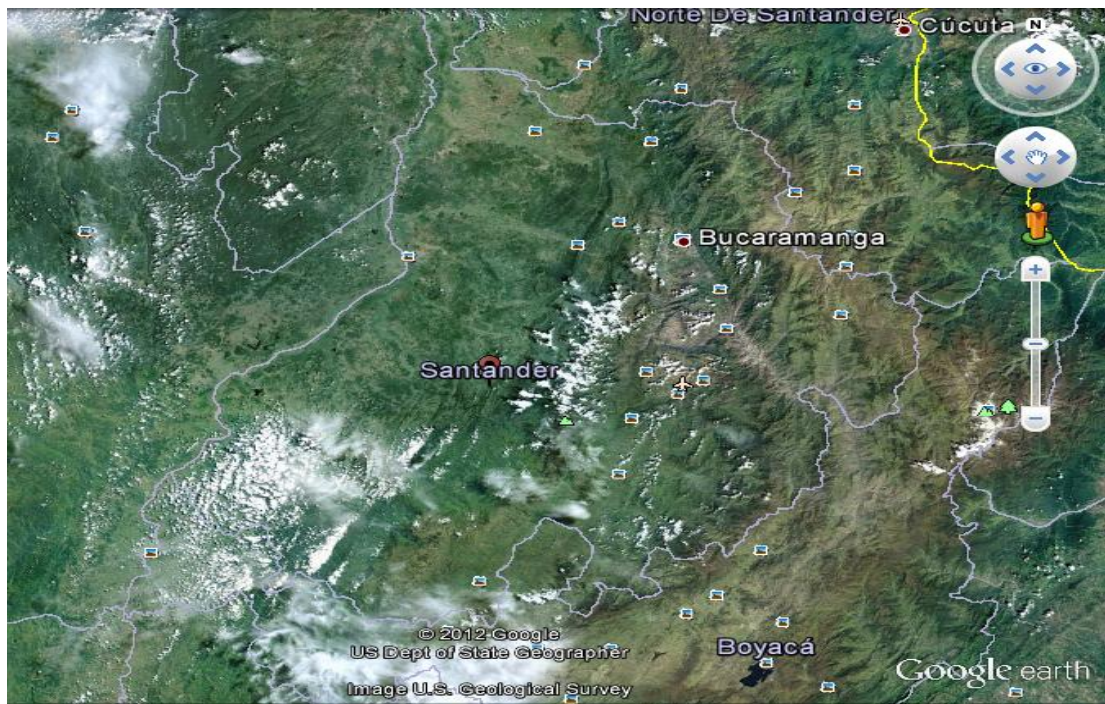
servicio. Esta parte es fundamental y de consecuencias a largo plazo, ya que una vez emplazada la empresa, no es cosa simple cambiar de domicilio.

3.2.1 3 Macro localización.

Este proyecto estará ubicado en la república de Colombia, departamento de Santander, ciudad capital Bucaramanga, formado por 87 municipios agrupados en 16 provincias, el departamento cuenta con una población proyectada a 2009 de 2.000.045 habitantes, con una cobertura actual en la educación del 93.1%, y en salud del 82%.

Ilustración 5. Mapa macro localización

3.2 MICRO LOCALIZACIÓN



La localización específica está determinada por las condiciones adecuadas que presenten los diferentes sectores de la ciudad escogidos como base para este

proyecto que para este proyecto serán cabecera, Cañaveral, Ruitoque y Anillo vial, es conveniente recurrir a la técnica de selección de ponderación de los factores y puntuación de los factores y grados así:

F1 Costo de arrendamiento de las instalaciones.

Grado 1	Muy costoso	Mayor a \$3'000.001
Grado 2	Costoso	Entre \$2'600.001 y \$3'000.000
Grado 3	Económico	Menor a \$2'600.000

F2 Costo de servicios públicos.

Grado 1	Muy costoso	Mayor a \$1'200.001
Grado 2	Costoso	Entre \$800.001 y \$1'200.000
Grado 3	Económico	Menor a \$800.000

F3 Disponibilidad de vías de acceso.

Grado 1	Malo	Es mínimo el número de vías
Grado 2	Regular	Es regular el número de vías
Grado 3	Bueno	Es adecuado el número de vías

F4 Infraestructura física disponible.

Grado 1	Malo	El local cuenta con poca área
Grado 2	Regular	El local cuenta con buena área
Grado 3	Bueno	El local cuenta con suficiente área

F5 Acceso a parqueo.

Grado 1	Malo	No hay sitio disponible para parqueo
Grado 2	Regular	El sitio de parqueo es reducido
Grado 3	Bueno	El sitio de parqueo es adecuado

F6 Disponibilidad de transporte.

Grado 1	Malo	Pocas rutas
Grado 2	Regular	Algunas rutas
Grado 3	Bueno	Varias rutas

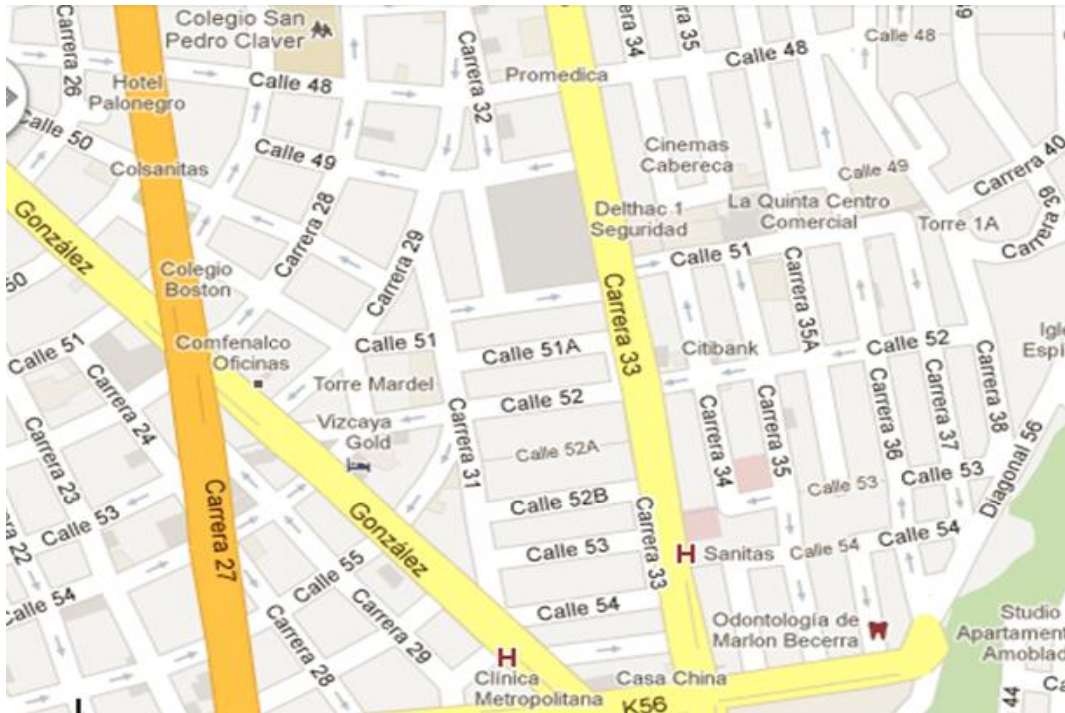
F7 Impacto social.

Grado 1	Malo	Despierta poco interés
Grado 2	Regular	Despierta interés
Grado 3	Bueno	Despierta gran interés

Tabla 28. Ponderación de los factores y puntuación de factores y grados.

	CABECERA		CAÑAVERAL		RUITOQUE		ANILLO VIAL	
<i>F</i>	GRADO	PUNTAJE	GRADO	PUNTAJE	GRADO	PUNTAJE	GRADO	PUNTAJE
<i>F1</i>	2	80	3	80	2	70	2	70
<i>F2</i>	3	100	3	80	2	70	3	100
<i>F3</i>	3	100	3	100	3	100	2	70
<i>F4</i>	3	100	3	100	2	70	2	70
<i>F5</i>	3	100	2	70	3	80	2	70
<i>F6</i>	3	100	3	80	3	80	1	50
<i>F7</i>	2	70	2	60	2	60	2	70
TOTAL		650		570		530		500

Ilustración 6. Micro localización del proyecto



De acuerdo con los resultados obtenidos al aplicar el método de puntos se determinó como el mejor sector para la ubicación de “LUDICARTE” el sector de Cabecera de la ciudad de Bucaramanga, donde se encontró una casa con un canon de arriendo por valor de \$2'000.000 con un área aproximada de 300 metros cuadrados y servicios públicos por un valor promedio de \$500.000 de acuerdo a lo que se prevé consumir ejecutando las actividades a desarrollar en la empresa. Según el POT la ubicación es pertinente para este tipo de negocios.

3.3 INGENIERIA DEL PROYECTO

El proceso de desarrollo infantil es un cambio continuo es un devenir por múltiples experiencias sensorial que permiten al niño dominar y madurar niveles de movimientos, pensamiento, sentimientos y relaciones sociales. Es un proceso multidisciplinar que incluye habilidades motrices (control de su cuerpo y sus

movimientos), de pensamiento (capacidad de razonamiento), lenguaje (habilidades de comprensión y expresión) y sociales (relación del niño con su entorno).

El esquema general de desarrollo, calidad y velocidad de las esferas bio-pisico-sociales, anteriormente descritas varían de un niño a otro dependiendo de los siguientes factores.

Configuración biológica

Experiencia ambiental y sociocultural particular

Oportunidades que le ofrece el sistema social

Se ha demostrado que la estimulación sensorial desde etapas tempranas del desarrollo, aun contemplando la etapa prenatal, es capaz de dar forma a ese desarrollo y crecimiento cerebral a nivel de sinapsis neuronales. La ausencia de estímulos en la etapa infantil puede generar que ciertas estructuras no finalicen su configuración y comiencen a presentar alteraciones que se evidencian a nivel comportamental, social y escolar. Sin lugar a dudas la primera infancia es la mejor etapa para el desarrollo de habilidades cognitivas que sean permeadas por el juego y las artes.

3.3.1 Proceso de producción.

Los procesos de servicios están constituidos por la secuencia de actividades o pasos que llevan a la prestación de determinados servicios. El programa de estimulación y desarrollo de habilidades cognitivas a partir del juego y las artes está estructurado para ser ejecutado según el grupo etario en el que se encuentra el niño, de esta manera se conformó los siguientes grupos:

6 meses a 12 meses

13 meses a 24 meses

25 meses a 36 meses

37 meses a 60 meses

Estos grupos participan en cuatro subprogramas: expresión corporal, música, arte y literatura, cuya base fundamental es la construcción de habilidades para el desarrollo de la inteligencia, el lenguaje y la socialización a partir de actividades lúdicas y didácticas.

En primera instancia definir el juego y la importancia para el desarrollo infantil es parte fundamental para entender la necesidad de crear el programa Jugando a aprender.

En el juego se reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos. Es actividad considerada en el momento de su presentación como seria pero no tiene consecuencias frustrantes para el niño; es un excelente medio de exploración que en sí mismo promueve estímulo. El juego se caracteriza porque a menudo se cambian los objetivos cuando están inmersos en la actividad que le permite adaptarse con facilidad a nuevos medios, además de favorecer la exploración estimula la capacidad inventiva y creativa. En las actividades lúdicas los niños no se preocupan demasiado por los resultados, sino que están en continua modificación para dar paso a la fantasía. Para finalizar se puede afirmar que el juego divierte, y mucho; aun cuando hay obstáculos por superar, los cuales parecen necesarios para introducir en el niño el sentido de asimilación, imitación, resolución de conflictos pero de forma agradable y creativa.

Jerome Bruner afirma que jugar no es tan solo una actividad infantil. El juego para el niño y para el adulto es una forma de usar la inteligencia o, mejor dicho, una actitud con respecto al uso de la inteligencia. Es un banco de prueba, un vivero en el que se experimentan formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y la fantasía.

3.3.2 Descripción técnica del proceso.

Constituyen la base motivadora o instrumentos de provocación del proceso:

LIBRARIO: EXPERIENCIA INTERACTIVA DE ENCUENTRO CON LA LITERATURA, NARRAR Y ESCUCHAR CUENTOS.

Cuando las letras se vuelven sonidos y los sonidos se hacen palabras, nacen los cuentos, y si los cuentos me cuentan entonces yo me invento un cuento para tener que contar .

Taller de estimulación para el fortalecimiento de la atención, concentración y desarrollo de habilidades comunicativas verbales y escritas.

AMASADERO: EXPERIENCIA DE CONTACTO CON LAS SUSTANCIAS QUE DAN ORIGEN A MATERIALES DE CARGA O MASAS (BARRO, PLASTILINA, PASTILLAJE...)

La escultura es un invento tan mágico que mis manos hacen las formas, y las formas, cuentan lo que yo estaba pensando.

Taller que posibilita el fortalecimiento de habilidades motoras finas, creatividad, y Lenguaje no verbal.

CACHIVACHERO: EXPERIENCIA INTERACTIVA CON ALAMBRES CABLES, HERRAMIENTAS, MADERA, CARTONES, ENTRE OTROS.

Hay un lugar donde hay tantos cachivaches que con todos ellos puedo fabricar el mundo al derecho y al revés.

Actividad de estimulación para el fortalecimiento de motricidad fina y niveles de atención - concentración.

DE PALIDO A COLORADO: EXPERIENCIA INTERACTIVA CON TINTAS Y SUSTANCIAS PARA EL CONOCIMIENTO Y DESCUBRIMIENTO DE COLORES, ADEMÁS DE PAUTAS BÁSICAS PARA NARRACIÓN DE IDEAS GRÁFICAS.

Con vueltas mezclas y revueltas mis ojos descubren los colores, mis manos las formas y mi cabeza las historias.

Herramienta de estimulación visual y aproximación al lenguaje gráfico.

CUENTA CUERPO: EXPERIENCIA INTERACTIVA Y PAUTAS BASICAS PARA LA NARRACION CORPORAL.

Mi cuerpo danza, cuenta y camina por la cuerda, soy equilibrista, acróbata, y maniobranante.

Actividad encaminada al fortalecimiento de habilidades motoras gruesas, direccionalidad, equilibrio, lateralidad.

DO-RE-MIMO: EXPERIENCIA INTERACTIVA CON LA MUSICA Y SU RELACION CON EL MOVIMIENTO

Con el bombo, la flauta y el toc-toc, nos inventaremos la música, haremos canciones que cantando y cantando historias iremos contando.

Experiencia para el fortalecimiento, estimulación sensorial de la audición y la expresión oral.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Generalidades)

Se parte generalmente de un acto de provocación determinado por el vestuario, el ambiente del taller, una expresión oral o corporal del tallerista o por la inquietud de los niños.

El centro de la actividad o la provocación hablando en términos espaciales, lo constituye el taller central o área base. Existen a manera de pre requisito dos actividades básicas con el propósito de fortalecer las dimensiones socio-afectivas y comunicativas:

La primera al principio y final de la jornada consiste en el juego de los saludos, los abrazos (actividad complementaria de ética y valores). La segunda básica es el juego de lectura interactiva (tallerista-lector-niño- lector) con el propósito de provocar atención, concentración y de otra parte motivación a la lectura.

Agotadas las dos primeras experiencias se dará comienzo a la acción – provocación y a partir de allí canalizar la o las inquietudes hacia la ejecución de un proyecto.

Veámoslo a manera de ilustración:

Supongamos que el tallerista provocó en los niños por acción del movimiento el robot; con este tópico se dará comienzo a la actividad rotándola por las diferentes áreas de manera secuencial de cara a un proyecto finalizado, ya sea en una jornada o varias. Fabricación del robot, movimiento del robot, la canción del robot, lenguaje del robot etc.

La actividad robot puede derivar a otros tópicos, todo depende de la inquietud o inquietudes, en este y en todos los casos se debe llevar un registro que sirva como referente de evaluación para el tallerista y como medio de difusión y motivación para los niños.

En todo caso cada niño o niña es considerado un ser único e irrepetible con ideas y lenguajes propios, pero a su vez como miembro de una comunidad que se construye cooperativamente.

3.3.3 Control de calidad.

Para controlar la calidad del servicio en este proyecto se tendrán en cuenta los siguientes factores.

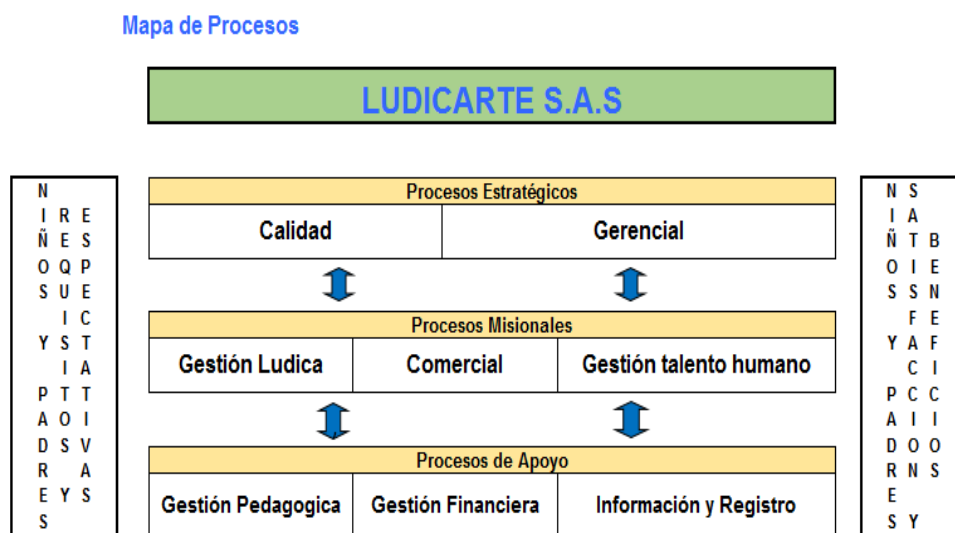
Las edades de los niños que accedan a este programa deben ser entre los 6 meses y cinco años de edad, definiendo los grupos por edades de desarrollo cognitivo para desarrollar las actividades adecuadas según las necesidades de cada grupo.

Para la aceptación de los niños en el programa se tendrán en cuenta las habilidades y condiciones físicas, las cuales deben estar acordes a poder desarrollar las actividades propuestas en el programa.

El número máximo por actividad y área de trabajo será de 10 niños y serán dirigidas mínimo por 2 personas.

La formación de las personas debe cumplir con los perfiles y funciones expuestos en el estudio administrativo.

Diagrama 1. Mapa de procesos Ludicarte



El mapa de procesos de Ludicarte ubica cada una de las áreas funcionales de la empresa, en donde se identifican las entradas representadas en los requisitos del cliente y las salidas representadas en clientes satisfechos, si cada una de las áreas funciona de manera coordinada en cada uno de los momentos en que debe actuar para prestar el servicio se obtendrán los resultados de calidad esperados.

Los protocolos de atención son documentos que contribuyen a normalizar la práctica, son una fuente eficaz de información al tiempo que facilita la atención a personal de nueva incorporación.

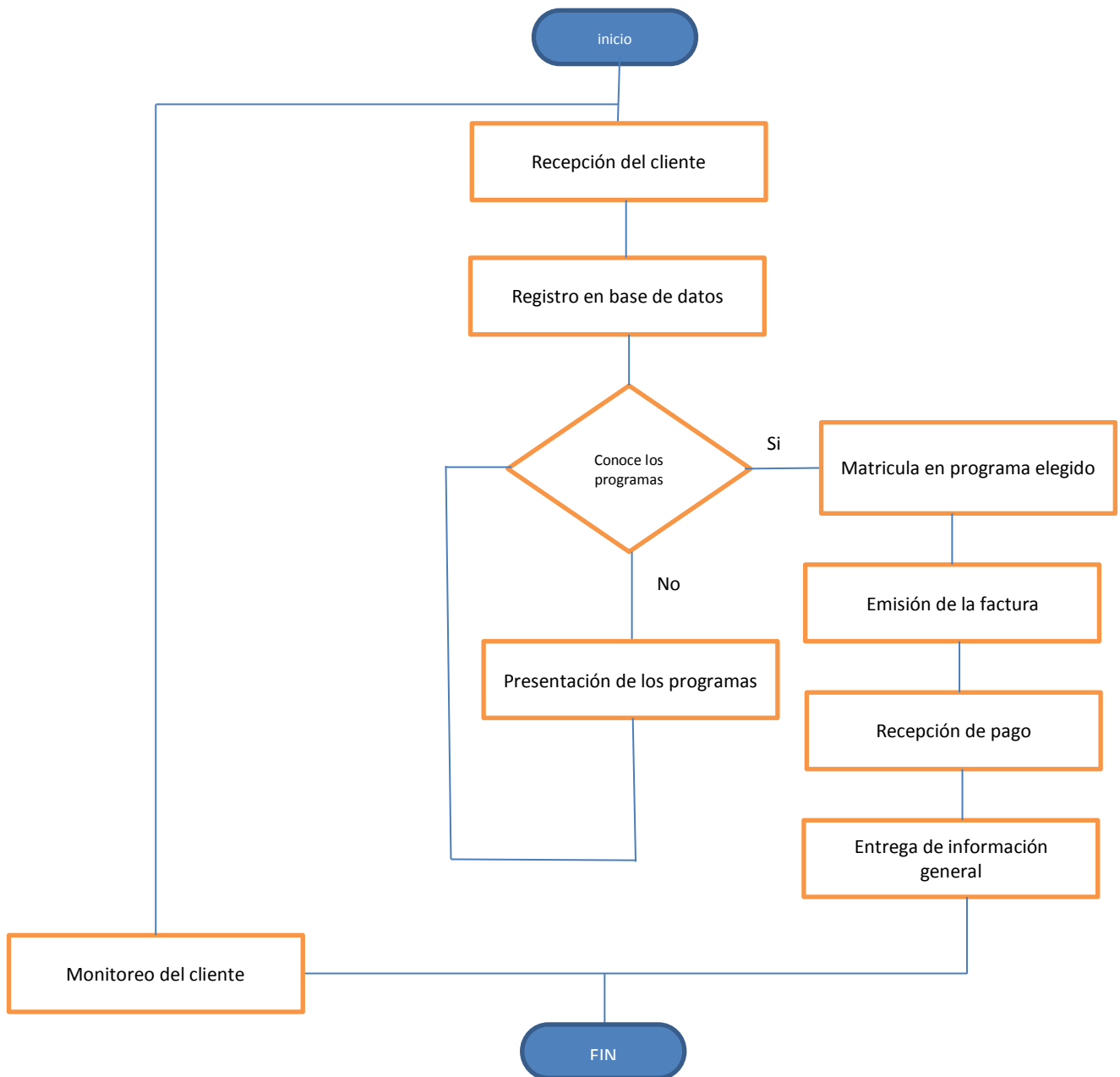
Para ejercer un control de calidad adecuado, se crean protocolos de atención que garanticen la calidad científica-técnica al promover la visión del protocolo como un documento vivo que necesita ser revisado, que nace fruto del consenso entre expertos y los mismos profesionales involucrados en el servicio y que debe incorporar, siempre que sea posible, la mejor evidencia disponible.

Como referencia al control de calidad para los servicios ofrecidos en este proyecto, se cuenta con protocolos del servicio por cada una de las áreas, por ser tan extensos, se mostraran como anexos dentro de este proyecto.

3.3.4 Diagrama procedimiento.

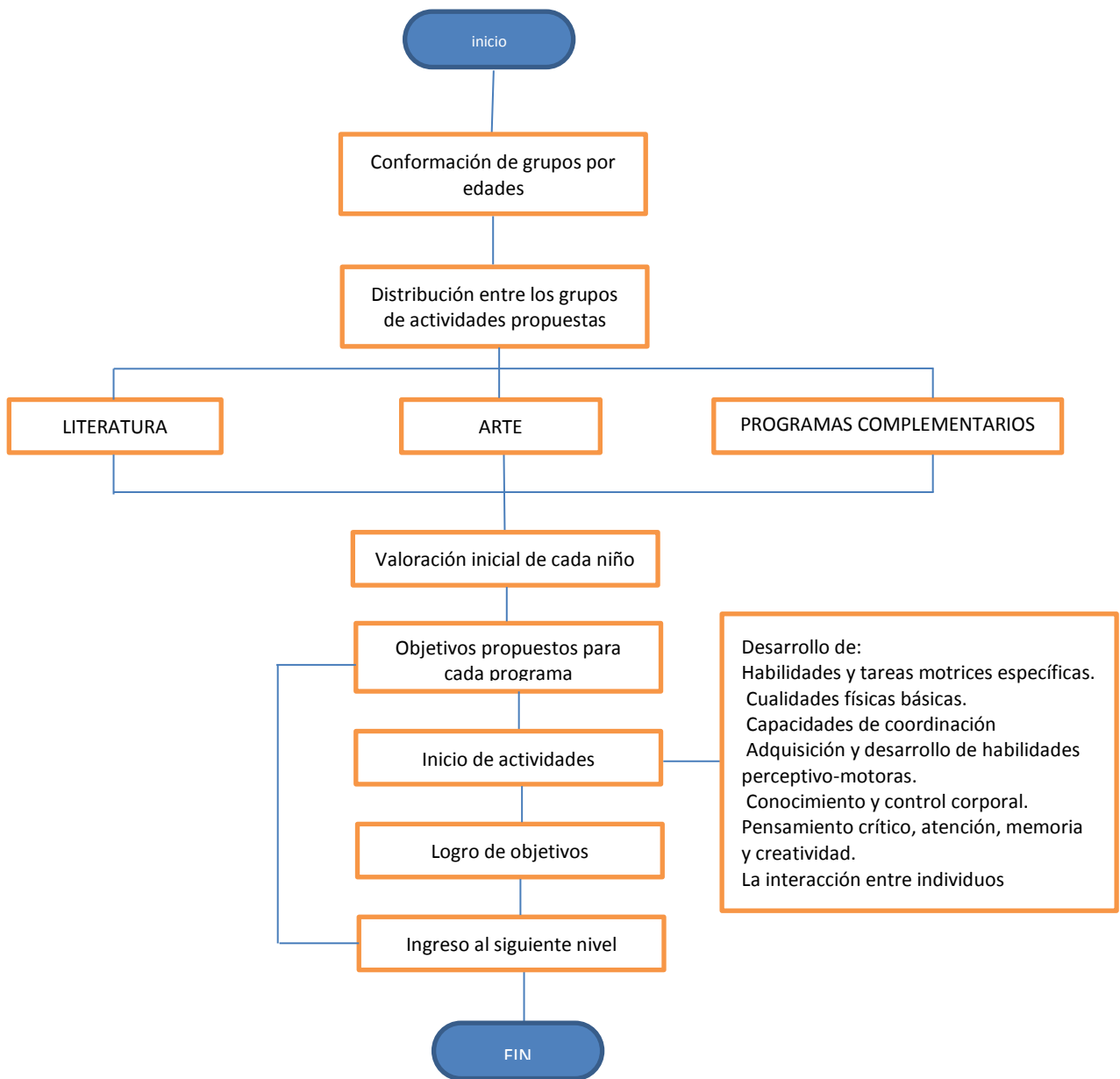
En este diagrama se describe la forma en que los padres inician un proceso de solicitud de información, ligado al hecho de que si está interesado se hará el proceso de matrícula correspondiente, y si no lo quiere realizar en ese instante, se brindara toda la información pertinente y se realizara un seguimiento a ese cliente potencial.

Diagrama 2. Proceso de inscripción del servicio



Por medio de este diagrama se muestra la forma en la que se dará inicio a los programas teniendo en cuenta la distribución de grupos por edades en cada una de las actividades propuestas, realizando una valoración inicial de cada niño planteando objetivos específicos para cada uno de ellos y promoviéndolos de nivel una vez se cumplan los objetivos inicialmente propuestos.

Diagrama 3. Un día en Ludicarte



3.3.5 Recursos.

3.3.5.1 Recurso humano. El recurso humano tanto de mano de obra directa como indirecta que se requiere para realizar los procedimientos necesarios en el proceso de la prestación de servicios y para el manejo y operación de los recursos físicos requeridos para este proyecto son:

Tabla 29. Mano de obra directa.

MANO DE OBRA DIRECTA	INTENSIDAD HORARIA DE TRABAJO
4 AUXILIARES PREESCOLAR	8 HORAS DIARIAS
2 PROFESIONALES ESPECIALIZADOS	6 HORAS DIARIAS

Tabla 30. Mano de obra indirecta

MANO DE OBRA INDIRECTA	INTENSIDAD HORARIA DE TRABAJO
SERVICIOS GENERALES	8 HORAS DIARIAS
CARGOS ADMINISTRATIVOS (2)	8 HORAS DIARIAS
CONTADOR	4 HORAS SEMANALES

3.3.5.2 Recurso físico.

Tabla 31. Descripción Recurso físico

RECURSO	ESPECIFICACIONES	FIGURA
2 Computadores	Marca Lenovo Cuenta con Pantalla de 20" Multi-touch con webcam integrada quemador de DVD, gran disco duro (320GB) y memoria RAM de 4 GB Garantía 1 ano	
Televisor LED	Marca Samsung UN32D4003 TV LED 32P (80.0 cm) HD Garantía 1año	
DVD	Marca Sony BDP'S190 Garantía 1año	
1 impresoras laser	Marca samsung Modelo ML 1860 Garantía 6 meses	
Telefax	Marca Panasonic Modelo Kx-ft931la Garantía 1 año	

2 Teléfonos	Marca Panasonic Modelo Dect Kx-tg4021 Garantía 1 año	
Archivador	4 gavetas, en madera con soporte interno para colgar carpetas 6 meses de garantía	
4 escritorios	Superficie en madera, soporte en metal, cajonera de 3 gavetas.	
4 Sillas	Sillas para oficina con ruedas, forro en paño, color negro. 1 año de Garantía	
Biblioteca	En madera cedro en color multidivisiones, capacidad para 150 libros aproximadamente	
Tablero	Material acrílico blanco 2 mts x 3 mts	

Sillas mesas (40) (10)	Marca Rimax para niños, variados colores	
Colchonetas (10)	Material plástico, varios colores medidas de 1 metro x0.90 metros	
Piscina de pelotas	En bordes de espuma y forro plástico con 300 pelotas plásticas de colores. \$ 350.000	
Cafetera	Marca Oster para 10 pocillos de café.	
Nevera	Nevera 70 libras marca Whirlpool.	
Horno microondas	Marca LG.	

Hula – hula x 10 unidades	Hula – Hula Plásticas multicolores	
Balones x 10 unidades	Balones Plásticos varios tamaños multicolor	
Material lúdico 4 set	Diferentes juegos didácticos en madera.	
Libros cuentos infantiles y	Editorial norma temas variados	
10 sets Instrumentos musicales	Instrumentos típicos Variados	

3.3.5.3 Recurso de insumos.

Tabla 32. Descripción de materiales

INSUMOS DIRECTOS	CANTIDAD MENSUAL	CANTIDAD ANUAL
Marcadores	10	120
Vinilos x 6 Colores	10	120
Plastilina 6 colores	10	120

Cartón paja (pliegos)	10	120
Cartulina escolar (pliegos)	30	360
Papel periódico pliegos	30	360
Colbon 250 gr.	8	96
Papel seda	30	360
Papel bond (pliegos)	30	360
Papel silueta (pliegos)	30	360
Escarcha x set 6 colores	8	96
Pinceles X unidad	5	60
Resma tamaño carta blanco	1	12
Arcilla x kilo	2	24

3.3.6 Análisis de Proveedores. Este proceso es indispensable para poder garantizar la calidad y el cumplimiento en el servicio que quiere ofrecer ludicarte y se relaciona de la siguiente manera.

Tabla 33. Análisis de proveedores

NOMBRE DE PROVEEDOR	MATERIAL SUMINISTRADO	EXPERIENCIA	CALIDAD	CAPACIDAD ECONÓMICA
Garabatos	Insumos de papelería	15 años	Total	Suficiente
Arisma	Material didáctico	20 años	Total	Suficiente
Jugarte	Material lúdico	5 años	Total	Suficiente
Musicales sonata	Instrumentos musicales	10 años	total	Suficiente
Abra palabra	Libros infantiles	10 años	Total	Suficiente
Identidad grafica	Publicidad y papelería impresa	5 años	total	Suficiente
Distribuidora muebles Rimax	Muebles y enseres	10 años	Total	Suficiente

3.3.7 Distribución de la planta. La distribución del centro lúdico cuenta con 265 metros cuadrados distribuidos de la siguiente manera.

Tabla 34. Distribución de la planta ludicarte

AREA	METROS CUADRADOS
ADMINISTRATIVA	30
TALLERES	110
RECEPCION - SALA DE ESPERA	20
CAFETERIA	30
GIMNASIO Y PISCINA	50
SERVICIOS SANITARIOS	25
TOTAL	265

Área Administrativa: estará conformada por la oficina de gerencia administrativa, Gerencia de mercadeo y asistente administrativa.

Área de talleres: lugar donde se desarrollan cada una de las actividades del proyecto, cada área dotada para prestar el servicio en cada uno de los talleres ofrecidos, conformada por biblioteca y taller de lectura, taller de música, taller de arte, taller de expresión corporal y estimulación temprana.

Área de recepción y sala de espera: En este lugar se recepciona el servicio, adicional se usa como salón para actividades con los padres, en charlas y reuniones, como parte de lo ofrecido dentro de los programas.

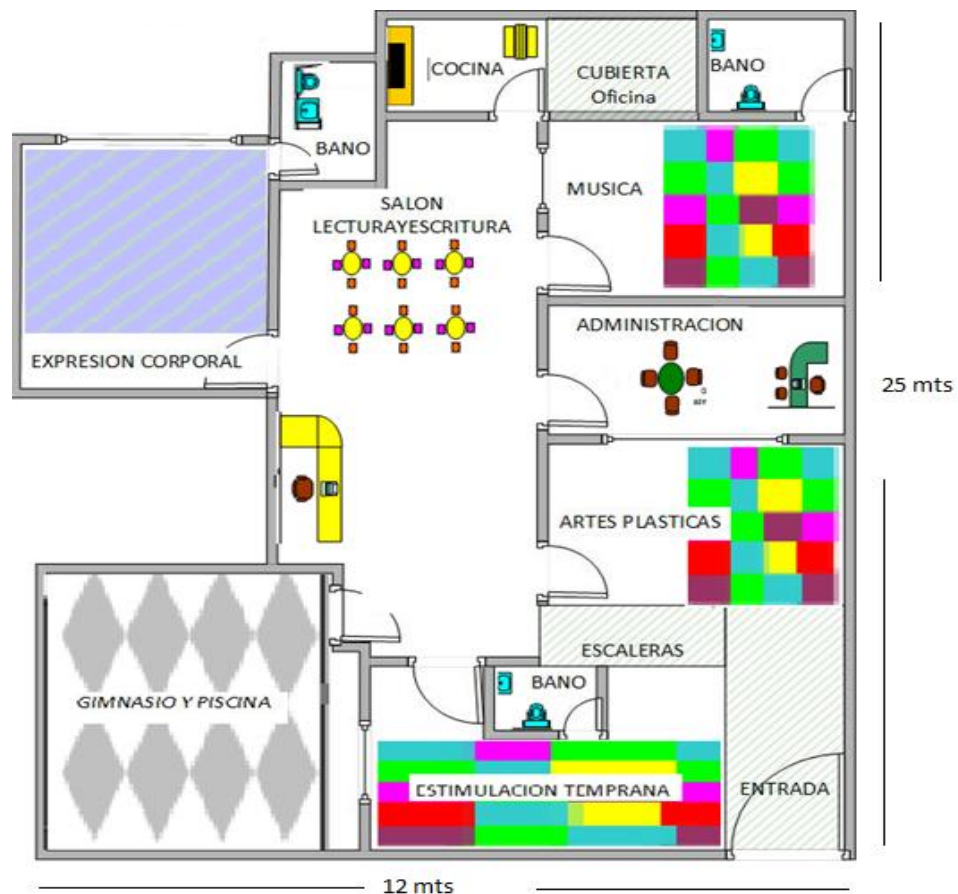
Área de cafetería: Este lugar está dotado con una cocina y mesas para los niños de manera que se pueda utilizar este espacio para que ellos tomen su lonchera.

Área de servicios sanitarios: El lugar cuenta con tres baños, ubicados dentro de la zona de talleres, exclusivos para el uso de los niños y adaptados para ellos.

Área de gimnasio y piscina para niños: dotada para las actividades motoras, cuenta con la infraestructura necesaria para el desarrollo integral de los niños.

Como se puede apreciar en el plano, las áreas definidas cuentan con el espacio suficiente para prestar un servicio adecuado, y cada área se encuentra bien definida lo cual permite un mayor aprovechamiento del lugar y del tiempo que dura cada uno de los talleres, los cuales no serán interrumpidos en ningún momento.

Figura 18. Distribución de la planta



3.4 Resultados sobre la Viabilidad Técnica del Proyecto.

Se decidió ubicar el proyecto según la calificación dada por medio del método de puntos y factores de acuerdo a los lugares seleccionados en la ciudad de Bucaramanga, quedando como primera opción el barrio Antiguo campestre.

Se determinó la capacidad de prestación del servicio según la demanda insatisfecha proyecta con su estudio previo de mercados, el cual indico que para el inicio de actividades debe existir una capacidad instalada como mínimo para atender 40 niños.

Se definieron los grupos tanto de talleres como de edades, logrando así identificar cada uno de los grupos y horarios a ofrecer en cada uno de los casos.

Se definieron procedimientos de matrícula e inicio de prestación del servicio teniendo en cuenta cada uno de los factores que se involucran en el inicio de actividades.

Se evidenció que el recurso humano requerido es viable desde cualquiera de las áreas descritas en el proyecto, esto hace que el proyecto tenga una viabilidad absoluta, ya que de este depende en gran porcentaje el éxito del proyecto.

De acuerdo con todo lo anteriormente descrito, se logró concluir que el proyecto es viable ya que existen condiciones claramente definidas, desde el punto de vista de requerimientos básicos, que se deben dar para la prestación del servicio, para atender los hogares ubicados entre los estratos 4, 5, y 6 de la ciudad de Bucaramanga y área metropolitana, precisando los recursos disponibles de orden humano, físico, y de materias primas e insumos.

4. ESTUDIO ADMINISTRATIVO

El Estudio Administrativo consiste en determinar los aspectos organizativos que deberá considerar esta nueva empresa para su establecimiento tales como su planeación estratégica, su estructura organizacional, sus aspectos legales, fiscales, laborales, el establecimiento de las fuentes y métodos de reclutamiento, el proceso de selección y la inducción que se dará a los nuevos empleados necesarios para su habilitación.

4.1 FORMA DE CONSTITUCIÓN

La empresa a constituir será una sociedad por acciones simplificadas, dada la facilidad de su creación, no requiere de escritura pública, se deben consignar simplemente los estatutos en la cámara de comercio y la responsabilidad en cualquier evento con solo los bienes de la institución y no con los bienes propios de los socios.

Para el desarrollo de las actividades correspondientes a la implementación y a la operación del proyecto se debe tener un respaldo jurídico el cual será analizado a continuación.

Una vez definido el tipo de empresa se va a constituir se da inicio a los trámites ante las diferentes entidades. Los cuales se describen a continuación:

ANTE CAMARA DE COMERCIO:

1. Verificar la disponibilidad del Nombre.
2. Diligenciar el formulario de Registro y Matricula.
3. Diligenciar el Anexo de Solicitud del NIT ante la DIAN. (También se puede hacer en la DIAN).
4. Pagar el Valor de Registro y Matricula.

ANTE LA NOTARIA:

1. Escritura Pública. (Esta deberá ser presentada ante Cámara de Comercio en el momento del Registro)

Tener en Cuenta: Todo tipo de sociedad comercial, si tienen menos de 10 trabajadores o hasta 500 salarios mínimos de activos al momento de la constitución, no necesitan escritura pública para constituirse.

ANTE LA DIAN:

1. Inscribir el RUT (Registro Único Tributario).
2. Obtención del NIT (Número de Identificación Tributaria).

ANTE LA SECRETARIA DE HACIENDA DE LA ALCALDIA:

1. Registro de Industria y Comercio.
2. Registro de Uso del Suelo, Condiciones Sanitarias y de Seguridad.

Los trámites de DIAN y Secretaria de Hacienda, se pueden realizar en el caso de Bucaramanga directamente en la Cámara de Comercio.

El nombre o razón social de la empresa a constituir es LUDICARTE SAS, se toma la decisión del nombre después de verificar la no existencia ante el RUE (registro único empresarial) de la cámara de comercio, y se procede a inscribir la sociedad por acciones simplificadas SAS ante la cámara de comercio con la solicitud del Nit por medio de anexo de solicitud ante la DIAN, cuyo representante legal será el señor Juan Pablo Arévalo Jaramillo El capital pagado de la sociedad es de \$40.000.000 (cuarenta millones de pesos), dividido en 2.000 (Dos mil) acciones ordinarias Y NOMINATIVAS de valor nominal de \$20.000 (veinte mil pesos) cada una, el cual se encuentra pagado en dinero en efectivo al momento de la creación y distribuido entre los socios así:

Tabla 35. Relación accionistas

ACCIONISTA	ACCIONES PAGADAS	VALOR ACCION (\$)	VALOR APOORTE(\$)
Jenny carolina Ramírez castellanos	1.000	20000	20.000.000
Juan Pablo Arévalo Jaramillo	1.000	20000	20.000.000
TOTAL	2.000		40.000.000

Como objetivos generales de la sociedad están Principalmente, desarrollar actividades relacionadas con el área educativa, por medio de la implementación de programas y talleres con énfasis lúdico en áreas como la danza, música, arte y literatura y programas complementarios.

Ejercer un manejo administrativo y financiero basado en la honestidad y transparencia de cada uno de sus trabajadores con el fin de garantizar la estabilidad, eficiencia en la utilización de los recursos.

Desarrollar un programa de mejoramiento continuo en todas las áreas de la empresa mediante una adecuada capacitación del talento humano.

Diseñar e implementar un sistema de gestión de calidad para cada uno de los procesos de la sociedad.

El domicilio de la empresa estará en la ciudad de Bucaramanga, barrio antiguo campestre.

Derechos y deberes del Socio/Accionista

La legislación mercantil le da al asociado automáticamente unos derechos y deberes, por supuesto que estos pueden ser reglamentados a través de los Estatutos, el cual es el gran acuerdo social que por supuesto no puede ir en contravía de la Ley comercial, la constitución y las buenas costumbres así esté determinado por la mayoría societaria.

Derechos patrimoniales: También conocidos como los Derechos Económicos, pues esa es su esencia, el interés económico como es el reparto de utilidades cada que se ordene su distribución.

Derechos políticos: También llamados por algunos como los Derechos Administrativos, se puede decir que son los más importantes, pues estos definen al fin y al cabo no sólo el rumbo administrativo, sino la parte económica como la distribución de dividendos.

No importa el número de acciones o capital social que tenga, pues basta con tener 1 acción o el 0.0001% del capital social, que igual tiene por ese pequeño porcentaje, derecho a que **lo convoquen**, a voz y voto según dicho capital social.

Dicho poder, está entre otras, su facultad para Inspeccionar Libros de la sociedad, al igual que para intervenir personal o por medio de un apoderado o representante para todo lo concerniente al gobierno de la sociedad, esto es, a través de su participación en las **deliberaciones** como en las **decisiones** de la Asamblea General de Asociados, como mínimo una en el año, que al fin y al cabo es el Órgano de mayor jerarquía. Asimismo y en caso de existir Junta Directiva (en las SAS en voluntario), a participar a través de elección, a tener la calidad de directivo y también a deliberar y decidir como tal.

Sanciones al Representante Legal al violar derechos de los asociados

El Representante Legal puede violar los derechos del socio/accionista cuando por ejemplo, no convoca a reuniones de asociados cuando debe hacerlo, pues en tanto en las Asambleas Generales o Extraordinarias cuando el asociado puede ejercer plenamente **todos sus derechos** a través de su deliberación y decisión.

Esto es obrar con mala fe, sin lealtad a la sociedad y el asociado, ya que no vela en el cumplimiento tanto de los Estatutos Sociales como con la legislación mercantil establecido en la Ley 222 de 1995 artículo 23 y siguientes. Esto significa, que puede ese Representante Legal incurrir al pago solidario e ilimitado de perjuicios que llegase a causar culposa o dolosamente a los socios y accionistas, a la misma sociedad o a terceros.

Las funciones del Representante Legal o administrador según la ley:

1. Realizar los esfuerzos conducentes al adecuado desarrollo del objeto social.
2. Velar por el estricto cumplimiento de las disposiciones legales o estatutarias.
3. Velar porque se permita la adecuada realización de las funciones encomendadas a la Revisoría Fiscal.
4. Guardar y proteger la reserva comercial e industrial de la sociedad.
5. Abstenerse de utilizar indebidamente información privilegiada.
6. Dar un trato equitativo a todos los socios y respetar el ejercicio del derecho de inspección de todos ellos.
7. Abstenerse de participar por sí o por interpuesta persona en interés personal o de terceros, en actividades que impliquen competencia con la sociedad o en actos respecto de los cuales exista conflicto de intereses, salvo autorización expresa de la junta de socios o asamblea general de accionistas.

Órganos de la sociedad.- La sociedad tendrá un órgano de dirección, denominado Asamblea General de Accionistas y un Representante Legal. La

Revisoría Fiscal solo será provista en la medida en que lo exijan las normas legales vigentes o por aprobación de la mayoría de las acciones representadas.

Término de duración.- El término de duración será indefinido, pudiendo ser disuelta, en cualquier tiempo y por voluntad de los socios, siempre que estos representen por lo menos el 70% del capital pagado por cualquier otra causa de las contempladas en el Código de Comercio o en los estatutos sociales.

Restricciones a la negociación de acciones.- Durante un término de cinco años, contado a partir de la fecha de inscripción en el registro mercantil de este documento, las acciones no podrán ser transferidas a terceros, salvo que medie autorización expresa, adoptada en la Asamblea General por Accionistas representantes del 100% de las acciones suscritas.

Disolución.- La sociedad se disolverá:

- 1º Por imposibilidad de desarrollar las actividades previstas en su objeto social.
- 2º Por la iniciación del trámite de liquidación judicial.
- 3º Por voluntad de los accionistas adoptada en la Asamblea.
- 4º Por orden de autoridad competente.
- 5º Por pérdidas que reduzcan el patrimonio neto de la sociedad por debajo del cincuenta por ciento del capital suscrito.

En el caso previsto en el ordinal primero anterior, la disolución se producirá de pleno derecho, sin necesidad de formalidades especiales. En los demás casos, la disolución ocurrirá a partir de la fecha de registro del documento privado concerniente o de la ejecutoria del acto que contenga la decisión de autoridad competente.

Enervamiento de las causales de disolución.- Podrá evitarse la disolución de la sociedad mediante la adopción de las medidas a que hubiere lugar, según la

causal ocurrida, siempre que el enervamiento de la causal ocurra durante los seis meses siguientes a la fecha en que la Asamblea reconozca su acaecimiento. Sin embargo, este plazo será de dieciocho meses en el caso de la causal prevista en el ordinal 5° del artículo anterior.

Liquidación.- La liquidación del patrimonio se realizará conforme al procedimiento señalado para la liquidación de las sociedades Amplificadas por acciones. Actuará como liquidador el representante legal o la persona que designe la Asamblea de Accionistas.

Durante el período de liquidación, los accionistas serán convocados a la Asamblea General de Accionistas en los términos y condiciones previstos en los estatutos y en la ley. Los accionistas tomarán todas las decisiones que le corresponden a la Asamblea General de Accionistas, en las condiciones de quórum y mayorías decisorias vigentes antes de producirse la disolución.

Utilidades.- Las utilidades se repartirán con base en los estados financieros de fin de ejercicio, previa determinación adoptada por la Asamblea General de Accionistas. Las utilidades se repartirán en proporción al número de acciones suscritas de que cada uno de los accionistas sea titular.

Resolución de Conflictos.- Todas las diferencias que ocurran a los accionistas entre sí, o con la sociedad o sus administradores, en desarrollo del contrato social o del acto unilateral, incluida la impugnación de determinaciones de asamblea con fundamento en cualquiera de las causas legales, será resuelta por un tribunal arbitral compuesto por un árbitro que decidirá en derecho, designado por el Centro de Arbitraje y Conciliación de la Cámara de Comercio de Bucaramanga. El Tribunal de Arbitramento tendrá como sede y sesionará en el Centro antes mencionado, se regirá por las leyes colombianas y se sujetará a las tarifas y reglas

de procedimiento vigentes en él para el momento en que la solicitud de arbitraje sea presentada.

4.2 CULTURA ORGANIZACIONAL

4.2.1 Visión.

Para el 2019 LUDICARTE estará en capacidad de ofrecer su alternativa terapéutica a instituciones educativas del sector público o privado en el lugar y tiempo que estas lo requieran, Así mismo contará con una sede propia, adecuada y dotada en el ofrecimiento de programas de estimulación sensorial tomando como referente la lúdica, la pintura, la literatura, la escultura, la música, la Danza y el teatro como herramientas terapéuticas. Logrando obtener un lugar privilegiado como entidad prestadora de un servicio novedoso y alternativo en el manejo de destrezas cognitivas y desarrollo para el fortalecimiento del proceso lecto-escrito y de pensamiento creativo en Bucaramanga y el nororiente colombiano.

4.2.2 Misión.

LUDICARTE es un espacio pensado y diseñado para que niños y niñas entre 6 meses y 5 años de edad orientados por un equipo de profesionales en el área de audiología, fonoaudiología, terapia ocupacional, pedagogía, psicología y bellas artes, desarrollen y fortalezca sus dispositivos básicos de aprendizaje y sus habilidades cognitivas y motoras para el desarrollo adecuado del proceso lecto-escrito mediante el uso de herramientas de estimulación sensorial basadas en la pintura, la escultura, la música, la literatura, la danza y el teatro, Ofreciendo este novedoso y alternativo servicio lúdico-terapéutico a los habitantes de la ciudad de Bucaramanga.

4.2.3 Objetivos.

Ofrecer un servicio de calidad a los niños en edades de 6 meses a 5 años de edad de los estratos 4, 5 y 6 de la ciudad de Bucaramanga, mediante la incorporación de personal altamente calificado en talleres de estimulación temprana y actividades lúdicas.

Suplir las necesidades existentes en el mercado de un servicio de enseñanza especializada con énfasis en actividades lúdicas, por medio de programas especialmente diseñados, con el fin de lograr un avance en el desarrollo de las capacidades emocionales, cognoscitivas e intelectivas de cada uno de los niños inscritos en los diferentes programas.

Asegurar la innovación permanente de servicios, asignando recursos para el mejoramiento continuo, logrando posicionar el centro lúdico dentro del mercado objetivo.

Generar resultados financieros esperados por los inversionistas, mediante la aplicación de una administración financiera eficiente en el uso de los recursos asignados.

Cumplir con la Responsabilidad Social Empresarial mediante la creación de nuevos puestos de trabajo que se rijan por las leyes del Código Sustantivo del Trabajo e involucrar a las familias de los colaboradores para el mejoramiento de su nivel de vida.

4.2.4 Políticas.

La empresa cuenta con las siguientes políticas.

4.2.4.1 Políticas de Personal.

- ✓ Se realiza proceso de elección y selección de personal a través de outsourcing.
- ✓ La elección final del personal del personal de Ludicarte debe ser responsabilidad de la gerencia.
- ✓ Para la contratación del personal se tiene en cuenta el perfil de cargos y funciones, para que la persona seleccionada cumpla con los requisitos y cualidades descritas en cada uno de estos.
- ✓ El personal administrativo es contratado por nomina con contrato a término fijo cumpliendo con todos los requisitos de ley, y su horario de trabajo será de 8:00 a.m. a 12:00 p.m. y 2:00 p.m. a 6:00 p.m., de lunes a sábado.
- ✓ El personal asistencial y el contador es contratado a través de contrato por prestación de servicios los horarios para el contador es de 4 horas semanales y para el personal asistencial de 6 horas diarias.
- ✓ El personal administrativo debe vestir el uniforme dado como dotación por la institución.

4.2.4.2 Políticas de Compras.

- ✓ Al realizar cualquier tipo de compra se debe contar como mínimo con tres proveedores, para evaluar cuál es el más conveniente para poder generar la orden de compra.
- ✓ Todas las compras deben ser solicitadas a través de orden de compra realizada por la asistente administrativa.
- ✓ Todas las órdenes de compra deben ser revisadas por el gerente administrativo y comercial y contar con su aprobación antes de ejecutarla.
- ✓ Se debe hacer evaluación de proveedores semestralmente.
- ✓ Los proveedores con los cuales se realicen transacciones deben estar legalmente constituidos.

- ✓ Los proveedores escogidos deben cumplir con las entregas y la opción de suplir cualquier eventualidad para no entorpecer el normal desarrollo de las actividades.

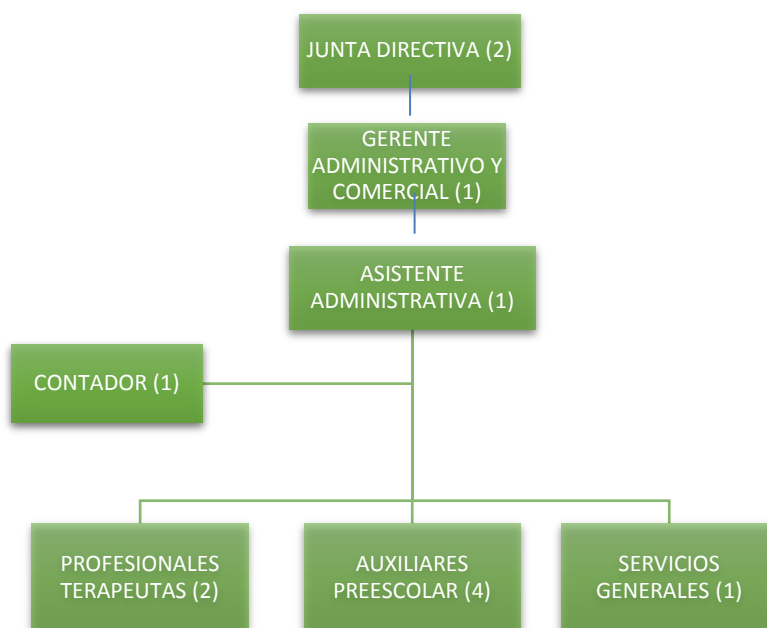
4.2.4.3 Políticas de Ventas.

- ✓ Para los clientes objetivos y esporádicos el programa se venderá mensual con pago por anticipado.
- ✓ El pago de la mensualidad debe realizarse los primeros cinco días del mes.
- ✓ Se hará descuento del 15% de la mensualidad del programa al padre de familia que refiera a un niño que se inscriba a los talleres.
- ✓ En caso de convenios con colegios o jardines infantiles, los pagos podrán realizarse mes vencido, con un descuento del 10% sobre el valor normal ofrecido.

4.3 ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL

4.3.1 Organigrama.

Diagrama 4. Organigrama institucional.



4.3.2 Descripción y perfil de cargos.

Tabla 36. Descripción del cargo de Gerente administrativo y comercial

INSTITUCION DE SERVICIOS DE FORMACION INTEGRAL LUDICARTE SAS		
NOMBRE DELCARGO: Gerente administrativo y comercial		
Cargo jefe inmediato: junta directiva	Supervisa a: cargos administrativos y asistenciales	No de puestos: uno
Objetivo del cargo: Planear, organizar dirigir y controlar todas las actividades de la institución.		
Funciones: Evaluar planes y acciones que permitan cumplir los objetivos trazados por la empresa.		

Diseñar estrategias de ventas y supervisar sus resultados. Medir y controlar el cumplimiento de indicadores propuestos por la institución. -Supervisar el personal. -Gestionar los requisitos de ley. - Elaborar presupuestos que muestren la situación económica y financiera de la empresa, así como los resultados y beneficios a alcanzarse en los períodos siguientes con un alto grado de probabilidad y certeza. -Liderar el proceso de planeación estratégica de la organización, determinando los factores críticos de éxito, estableciendo los objetivos y metas específicas de la empresa. -Diseño del planeador de talleres. -Elaborar los horarios de talleres. -Realizar seguimiento y control a horarios, cumplimiento de objetivos y desarrollo de los talleres. Visitar las clases. -Coordinar las actividades de bienestar de niños y grupo de trabajo (convivencias, salidas, celebración de fechas especiales). -Participar en la selección de grupo de trabajo. -Atender a niños y padres de familia.
--

Tabla 37. Perfil del cargo Gerente administrativo y comercial

INSTITUCION DE SERVICIOS DE FORMACION INTEGRAL LUDICARTE SAS		
Nombre del cargo: Gerente administrativo y comercial.		
Cargo jefe inmediato: junta directiva	Supervisa a: cargos administrativos y asistenciales	No de puestos: uno
OBJETIVO DEL CARGO: planear, organizar dirigir y controlar todas las actividades de la institución.		
PERFIL: Hombre o Mujer Estudios universitarios en campos administrativos, estudios de especialización en mercadeo y ventas, con capacidad para obtener y analizar información, creatividad y visión para orientar su desarrollo hacia clientes internos y		

externos mediante habilidades para la negociación. Experiencia: mínima 2 años como director administrativo o de mercadeo en cualquier área.
RESPONSABILIDAD: Velar y mantener el buen desarrollo década una de las actividades desarrolladas en la institución, con Altos criterios de responsabilidad, puntualidad, respeto, formación en valores e igualdad.
ESFUERZO: Físico: moderado. Mental: concentración plena para planear y controlar
CONDICIONES DE TRABAJO: Ambiental: normales Riesgo: visual ergonómico y estrés

Tabla 38. Descripción del cargo asistente administrativo

INSTITUCION DE SERVICIOS DE FORMACION INTEGRAL LUDICARTE SAS		
nombre del cargo: asistente administrativo		
cargo jefe inmediato: Gerente administrativo y comercial	supervisa a: ninguno	no de puestos: uno
Objetivo del cargo: apoyar al gerente administrativo y comercial en las funciones administrativas y operativas.		
FUNCIONES: -Atender a clientes y llamadas telefónicas. -Realizar los cobros de las ventas de contado. - Llevar de contabilidad. - Registrar caja menor. -Manejar de suministros de oficina y cafetería. -Coordinación de las actividades de las diferentes personas. (Docentes y personal administrativo). - Elaborar memos y cartas -Asistencia directa de directa de la gerencia. -Coordinar las compras que solicita dirección general. -Controlar el fax y correspondencia. -Cobrar a padres de familia todos los viernes de acuerdo al listado entregado por el director administrativo y de mercadeo. - Ingreso de datos al sistema. -Mantener un control de los servicios básicos que hay que pagar. (se pasa un reporte mensual de los que hay que pagar)		

Tabla 39. Perfil del cargo asistente administrativo

INSTITUCION DE SERVICIOS DE FORMACION INTEGRAL LUDICARTE SAS		
Nombre del cargo: asistente administrativo		
Cargo jefe inmediato: Gerente administrativo y comercial.	supervisa a: ninguno	no de puestos: uno
Objetivo del cargo: apoyar al director general y administrativo en las funciones administrativas y operativas.		
PERFIL: Hombre o mujer. Estudios: Técnico, Tecnólogo, Estudiante de 5 o 6 semestre en Administración de Empresas, gestión empresarial, Ingeniería Industrial, Contaduría, Economía. Experiencia: Mínimo de un año en cargos administrativos, manejo de contabilidad, proveedores, compras, facturación, causación de facturas, archivo y correspondencia. Indispensable manejo 100% de Excel y Word. Habilidades comunicativas y de escucha y tacto y prudencia para manejar situaciones adversas.		
RESPONSABILIDAD: Actividades generales del centro Manejo de información confidencial Manejo de dinero y caja.		
ESFUERZO: Físico: moderado. Mental: observación y concentración.		
CONDICIONES DE TRABAJO: Ambiental: normales Riesgo: visual ergonómico y estrés		

Tabla 40. Descripción del cargo auxiliares preescolar

INSTITUCION DE SERVICIOS DE FORMACION INTEGRAL LUDICARTE SAS		
nombre del cargo: auxiliar preescolar		
Cargo jefe inmediato: Asistente administrativo	Supervisa a: ninguno	No de puestos: cuatro
Objetivo del cargo: -organizar un ambiente que estimule y oriente la actividad de los niños. Hacia un adecuado desarrollo y estimulo temprano de aprendizaje.		
FUNCIONES: -Aprovechar momentos óptimos del desarrollo del niño para enseñarle determinados		

hábitos.
-Sugerir actividades, ayudar al niño que se exprese, recoger sus iniciativas y ofrecerles medios suficientes para que pueda llevarlas a cabo.
-Organizar un marco en las que sean posibles las interacciones verbales y no verbales, estimulando todos los tipos diferentes de expresión (corporal, plástica, gestual, musical, etc.).
-Apoyar afectivamente el desarrollo de los niños proporcionándoles seguridad y confianza en sus posibilidades.
-Desafiar intelectualmente a los niños, ayudándoles a plantear y resolver problemas por sí mismos.
- Participar como miembro del equipo docente en la evaluación del Proyecto Curricular, así como de su propia práctica, y del proceso de aprendizaje de los niños introduciendo las mejoras que considere necesarias para su correcto funcionamiento.

Tabla 41. Perfil del cargo auxiliar preescolar

INSTITUCION DE SERVICIOS DE FORMACION INTEGRAL LUDICARTE SAS		
Nombre del cargo: Auxiliar preescolar		
Cargo jefe inmediato: asistente administrativo.	Supervisa a: ninguno	No de puestos: Cuatro.
Objetivo del cargo: organizar un ambiente que estimule y oriente la actividad de los niños. Hacia un adecuado desarrollo y estimulo temprano de aprendizaje.		
PERFIL: Hombre o mujer. Estudios: Educación preescolar con experiencia mínima de 2 años en el área de estimulación temprana y lúdica para trabajo con niños de primera infancia (6 meses a 5 años), facilidad de expresión, creatividad, profesionalismo, facilidad y gusto en el trato con niños, alto grado de responsabilidad, lealtad compromiso y carisma, trabajo en equipo, excelentes relaciones interpersonales con Altos criterios de responsabilidad, puntualidad, respeto, formación en valores e igualdad.		
RESPONSABILIDAD: Por la atención integral de los niños a su cargo Desarrollo pleno de su trabajo. Ejecutar correctivos planteados.		
ESFUERZO: Físico: moderado. Mental: carisma para trato con los niños.		

CONDICIONES DE TRABAJO:

Ambiental: normales

Riesgo: estrés

Tabla 42. Descripción del cargo profesionales terapeutas

INSTITUCION DE SERVICIOS DE FORMACION INTEGRAL LUDICARTE SAS		
Nombre del cargo: profesionales terapeutas		
Cargo jefe inmediato: asistente administrativo.	Supervisa a: ninguno	No de puestos: dos.
Objetivo del cargo: -organizar un ambiente que estimule y oriente la actividad de los niños. Hacia un adecuado desarrollo y estímulo especializado de aprendizaje.		
FUNCIONES: -supervisar, evaluar y asesorar permanentemente a padres de familia, docentes de Preescolar y niños respecto a la evolución psicosocial, cognitiva, comunicativa y psicomotriz de los niños y niñas de la institución. -Organizar un ambiente que estimule y oriente la actividad de los niños. -Aprovechar momentos óptimos del desarrollo del niño para enseñarle determinados hábitos. -Sugerir actividades, ayudar al niño que se exprese, recoger sus iniciativas y ofrecerles medios suficientes para que pueda llevarlas a cabo. -Organizar un marco en las que sean posibles las interacciones verbales y no verbales, estimulando todos los tipos diferentes de expresión (corporal, plástica, gestual, musical, etc.). -Apoyar afectivamente el desarrollo de los niños proporcionándoles seguridad y confianza en sus posibilidades. -Desafiar intelectualmente a los niños, ayudándoles a plantear y resolver problemas por sí mismos. - Participar como miembro del equipo docente en la evaluación del Proyecto Curricular, así como de su propia práctica, y del proceso de aprendizaje de sus alumnos/as introduciendo las mejoras que considere necesarias para su correcto funcionamiento.		

Tabla 43. Perfil del cargo profesionales terapeutas

INSTITUCION DE SERVICIOS DE FORMACION INTEGRAL LUDICARTE SAS		
Nombre del cargo: profesionales terapeutas		
Cargo jefe inmediato: asistente administrativo.	supervisa a: ninguno	no de puestos: Dos
Objetivo del cargo: -organizar un ambiente que estimule y oriente la actividad de los niños. Hacia un adecuado desarrollo y estímulo especializado de aprendizaje.		
PERFIL Hombre o mujer Fonoaudióloga, Terapeuta ocupacional Educación: Profesionales en cada una de las áreas, con mínimo dos años de experiencia en manejo de niños entre los 6 meses y 5 años de edad, con especialidades en el campo de educación de necesidades escolares, Neurodesarrollo, musicoterapia, hidroterapia yoga, psicología infantil y en educación emocional entre otras con Altos criterios de responsabilidad, puntualidad, respeto, formación en valores e igualdad.		
RESPONSABILIDAD: Por la atención integral de los niños a su cargo Desarrollo pleno de su trabajo. Ejecutar correctivos planteados.		
ESFUERZO: Físico: moderado. Mental: carisma para trato con los niños.		
CONDICIONES DE TRABAJO: Ambiental: normales Riesgo: estrés		

Tabla 44. Descripción del cargo auxiliar de servicios generales

INSTITUCION DE SERVICIOS DE FORMACION INTEGRAL LUDICARTE SAS		
Nombre del cargo: auxiliar de servicios generales		
Cargo jefe inmediato: asistente administrativo.	Supervisa a: ninguno	No de puestos: uno
Objetivo del cargo: mantener las instalaciones y elementos físicos del centro en óptimas condiciones de higiene y limpieza además de la atención de trabajadores, clientes y usuarios.		

FUNCIONES: - Labores de mensajería -Aseo integral de los baños. -Aseo integral de las oficinas de atención al público, de aulas y talleres, cocina, y zona de jardín. - Limpieza total de los vidrios puertas y ventanas. - Aseo de cuadros y cielo raso. - Preparación de bebidas (café, aromáticas, jugos). -Realizar tareas que le sean asignadas por su jefe inmediato y así garantizar un Trabajo de calidad.
--

Tabla 45. Perfil del cargo auxiliar de servicios generales

INSTITUCION DE SERVICIOS DE FORMACION INTEGRAL LUDICARTE SAS		
Nombre del cargo: Auxiliar de servicios generales		
Cargo jefe inmediato: asistente administrativo.	Supervisa a: ninguno	No de puestos: Uno
Objetivo del cargo: mantener las instalaciones y elementos físicos del centro en óptimas condiciones de higiene y limpieza además de la atención de trabajadores, clientes y usuarios.		
PERFIL: Hombre o mujer Educación bachillerato. Experiencia de 6 meses en cargos similares. Atención al cliente. Relaciones humanas.		
RESPONSABILIDAD: Correcta utilización de los elementos equipos asignados.		
ESFUERZO: Físico: medio. Mental: concentración y disposición.		
CONDICIONES DE TRABAJO: Ambiental: medias (polvo contacto con productos de aseo). Riesgo: accidentes por mala manipulación de productos de aseo.		

4.3.3 Asignación salarial. Hay que jerarquizar puestos en base a su valor relativo. El siguiente paso consiste en determinar el nivel adecuado de retribución para cada puesto y su agrupación en unos determinados niveles, identificando los

tipos de contratación de modo que el sistema se pueda administrar de forma eficaz.

Tabla 46. Estructura salarial.

CARGOS	TIPO DE CONTRATO	SALARIO C/U	CARGA PRESTACIONAL C/U	AUXILIO TRANSPORTE	TOTAL SALARIO MES
Gerente administrativo y comercial	Termino fijo a un año	1.700.000	918.000		2.618.000
Asistente administrativo	Termino fijo un ano	850.000	459.000	72.000	1.381.000
Contador	Prestación de servicios	400.000	0	0	400.000
Servicios generales	Termino fijo un ano	700.000	378.000	72.000	1.150.000
2 profesionales especializados	Prestación de servicios	1.600.000	0	0	3.200.000
4 Auxiliares preescolar	Termino fijo a un año	900.000	486.000	288.000	5.832.000

5. ESTUDIO FINANCIERO

5.1. INVERSIONES

5.1.1. Inversión en activos fijos.

La inversión fija del proyecto está constituida por el activo fijo, también denominado capital fijo, y por diversos bienes o derechos que sirvan para la prestación de servicios educativos.

5.1.1.1. Muebles y enseres. Los muebles que se requerirán para el Centro lúdico son los siguientes:

Tabla 47. Muebles y Enseres

MUEBLES Y ENSERES	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Sillas Giratorias	4	\$ 150.000	\$ 600.000
Mesas Rimax	10	\$ 78.000	\$ 780.000
Sillas infantiles Rimax	40	\$ 25.000	\$ 1.000.000
Escritorio modular en madera	4	\$ 185.000	\$ 740.000
Biblioteca en madera multidivisiones	1	\$ 260.000	\$ 260.000
Colchonetas en plástico	10	\$ 85.000	\$ 850.000
Tablero acrílico	5	\$ 75.000	\$ 375.000
Piscina de pelotas capacidad de 5 a 7 niños	1	\$ 350.000	\$ 350.000
TOTAL	75	\$ 1.208.000	\$ 4.955.000

5.1.1.2. Equipos de Oficina. Por la importancia que tiene la infraestructura administrativa en la prestación de los servicios educativos, el equipo de oficina requerido para el Centro Lúdico es el siguiente:

Tabla 48. Equipos de oficina

EQUIPO DE OFICINA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Computador Dell	2	\$ 899.000	\$ 1.798.000
Impresora Láser HP	1	\$ 200.000	\$ 200.000
Telefax Panasonic	1	\$ 349.900	\$ 349.900
Teléfono Inalámbrico Motorola	2	\$ 127.420	\$ 254.840
Archivador 4 gavetas	1	\$ 160.000	\$ 160.000
“Televisor LCD 40”	1	\$ 1.050.000	\$ 1.050.000
DVD Sony con entrada USB	1	\$ 159.900	\$ 159.900
TOTAL	13	\$ 2.946.220	\$ 3.972.640

5.1.1.3. Equipo de Prestación de Servicios: Teniendo en cuenta que son 4 aulas que están disponibles para las diferentes actividades lúdicas, con diferencia en sus horarios, algunos equipos se rotarán con el fin de reducir costos y lograr una óptima utilización de los mismos, además en este rubro se ubican los equipos que se relacionan con la prestación de diferentes servicios ofrecidos por el centro lúdico.

Tabla 49. Equipo de prestación de Servicios.

EQUIPO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Cafetera	1	\$ 76.500	\$ 76.500
Horno microondas	1	\$ 160.000	\$ 160.000
Nevera 70 libras	1	\$ 980.000	\$ 980.000
TOTAL	3	\$ 1.216.500	\$ 1.216.500

5.1.1.4. Herramientas: Para la prestación de servicios del Centro lúdico, es necesario utilizar diferentes materiales y herramientas que el mismo Centro lúdico proporciona.

Tabla 50. Herramientas

IMPLEMENTOS	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Set material didáctico y lúdico	4	\$ 400.000	\$ 1.600.000
Libros y cuentos infantiles	1	\$ 250.000	\$ 250.000
HULA- HULA	10	\$ 10.000	\$ 100.000
Balones	10	\$ 45.000	\$ 450.000
Set Instrumentos musicales	10	\$ 50.000	\$ 500.000
TOTAL	55	\$ 755.000	\$ 2.900.000

5.1.1.5 Total Inversión fija: El total de la inversión fija, requerida para el proyecto del Centro lúdico es el siguiente:

Tabla 51. Inversión fija

INVERSIÓN FIJA	VALOR (PESOS)
Muebles y Enseres	\$ 4.955.000
Equipos de Oficina	\$ 3.972.640
Equipo de Prestación de servicios	\$ 1.216.500
Implementos	\$ 2.900.000
TOTAL	\$ 13.044.140

5.1.2. Inversión en activos diferidos.

Las erogaciones de dinero que se deben realizar antes de la puesta en marcha de la empresa y que son necesarias para su funcionamiento.

Tabla 52. Inversión en activos diferidos

CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	VALOR TOTAL	DIFERIDO 5 AÑOS
Coctel de Inauguración	1	\$ 2.000.000	\$ 2.000.000	\$ 400.000
Publicidad en Vanguardia Liberal	15	\$ 123.333	\$ 1.849.995	\$ 369.999
Cuñas Radiales: Caracol Radio	40	\$ 38.000	\$ 1.520.000	\$ 304.000
Tarjetas de presentación	400	\$ 120	\$ 48.000	\$ 9.600
Aviso Publicitario	1	\$ 1.400.000	\$ 1.400.000	\$ 280.000
Volantes full color de media carta.	2.000	\$ 100	\$ 200.000	\$ 40.000
Diseño e implementación de página Web	1	\$ 1.500.000	\$ 1.500.000	\$ 300.000
Matrícula mercantil en el registro público	1	\$ 309.000	\$ 309.000	\$ 61.800
Permisos y licencias de funcionamiento	1	\$ 150.000	\$ 150.000	\$ 30.000
TOTAL		5.520.445	\$ 8.976.995	\$ 1.795.399

Se entiende por vida útil el tiempo durante el cual un activo puede ser utilizado, tiempo durante el cual puede generar renta.

Toda empresa para poder operar, para poder desarrollar su objeto social requiere de una serie de activos fijos, los cuales, como consecuencia de su utilización, se desgastan hasta el punto de quedar inservibles.

Algunos activos, por su naturaleza y destinación, o por el uso que se haga de ellos, pueden tener mayor vida útil que otros. En términos generales, la ley ha considerado que la maquinaria y equipo tiene una duración de 10 años.

Se deprecian los bienes teniendo en cuenta la vida útil de estos recursos.

Tabla 53. Depreciación.

DESCRIPCIÓN	VALOR TOTAL	DEPRECIACIÓN	VALOR MENSUAL	VALOR ANUAL
Muebles y Enseres	\$ 4.955.000	10	\$ 41.292	\$ 495.500
Equipos de Oficina	\$ 3.972.640	5	\$ 66.211	\$ 794.528
Equipo de Prestación de servicios	\$ 1.216.500	5	\$ 20.275	\$ 243.300
Implementos	\$ 2.900.000	3	\$ 80.556	\$ 966.667
TOTAL	\$ 13.044.140	23	\$ 208.333	\$ 2.499.995

5.1.3. Inversion del capital de trabajo.

5.1.3.1. Costos del servicio: El centro lúdico iniciara con 32 niños

Inscritos para los 4 talleres de estimulación propuestos durante el primer año, donde cada grupo contara con el acompañamiento permanente de una docente licenciada en preescolar, y talleres complementarios con intensidad horaria de 5 horas semanales por grupo distribuidos en las diferentes actividades propias de la estimulación adecuada, dirigidos por fonoaudiólogas, fisioterapeutas, docentes en música y arte, terapeutas ocupacionales.

Tabla 54. Mano de obra directa.

MANO DE OBRA DIRECTA	INTENSIDAD HORARIA Y NO DE EMPLEADOS	SALARIO MES/DOCENTE O ESPECIALISTA	TOTAL SALARIO MES	TOTAL SALARIO AÑO
4 auxiliares preescolar	8 horas diarias	\$ 900.000	\$ 3.600.000	\$ 43.200.000
carga prestacional	4 empleados	\$ 486.000	\$ 1.944.000	\$ 23.328.000
auxilio transporte	4 empleados	\$ 72.000	\$ 288.000	\$ 3.456.000
2 profesionales especializados	6 horas diarias	\$ 1.600.000	\$ 3.200.000	\$ 38.400.000
TOTAL		\$ 3.058.000	\$ 9.032.000	\$108.384.000

5.1.3.2 Factor Prestacional asociado a la mano de obra. En la carga de prestaciones se debe tener en cuenta los dos meses que los 4 docentes de nómina (preescolar) no laboraran por calendario escolar, en los cuales el centro lúdico debe continuar con el pago de salud de estos docentes, en caso que desee continuar trabajando con ellos el año siguiente, que corresponde a \$ 15.552.000.

5.1.3.3 Gastos de Administración y Ventas. Para los costos indirectos de producción de este servicio se consideran los rubros gastos de administración, mano de obra indirecta, insumos indirectos y otros CIF.

Tabla 55. Gastos de administración

DESCRIPCIÓN	VALOR MENSUAL	VALOR ANUAL
Arriendo	\$ 2.100.000	\$ 25.200.000
Servicios	\$ 500.000	\$ 6.000.000
TOTAL	\$ 2.600.000	\$ 31.200.000

5.1.3.4 Mano de Obra Indirecta. Como mano de obra indirecta, se considera el cargo de servicios generales, será la persona encargada del aseo, quien laborará por contrato a término fijo de un año, con las respectivas prestaciones sociales.

Tabla 56. Mano de obra indirecta

MANO DE OBRA INDIRECTA	TOTAL MENSUAL	TOTAL ANUAL
Servicios Generales	\$ 700.000	\$ 8.400.000
Cargos administrativos (2)	\$ 2.250.000	\$ 27.000.000
Contador	\$ 400.000	\$ 4.800.000
Carga Prestacional	\$ 1.755.000	\$ 21.060.000
Auxilio de transporte (2)	\$ 144.000	\$ 1.728.000
TOTAL	\$ 5.249.000	\$ 62.988.000

5.1.3.5 Insumos Indirectos. Se consideran dentro de este rubro los elementos para el aseo y la papelería que el centro lúdico requiere para cumplir sus funciones en el área administrativa.

Tabla 57. Insumos

INSUMOS DIRECTOS	CANTIDAD ANUAL	VALOR UNITARIO	VALOR MENSUAL	VALOR ANUAL
Marcadores	120	\$ 1.000	\$ 10.000	\$ 120.000
Vinilos x 6 Colores	120	\$ 2.500	\$ 30.000	\$ 360.000
Plastilina 6 colores	120	\$ 2.200	\$ 22.000	\$ 264.000
Cartón paja (pliegos)	120	\$ 2.400	\$ 24.000	\$ 288.000
Cartulina escolar (pliegos)	360	\$ 560	\$ 16.800	\$ 201.600
papel periódico pliegos	360	\$ 200	\$ 6.000	\$ 72.000
Colbon 250 gr.	96	\$ 2.500	\$ 20.000	\$ 240.000
Papel seda	360	\$ 350	\$ 10.500	\$ 126.000
Papel bond (pliegos)	360	\$ 300	\$ 9.000	\$ 108.000
Papel silueta (pliegos)	360	\$ 350	\$ 10.500	\$ 126.000
Escarcha x set colores	96	\$ 4.000	\$ 32.000	\$ 384.000
pinceles	60	\$ 1.200	\$ 6.000	\$ 72.000
resma tamaño carta blanco	12	\$ 9.600	\$ 9.600	\$ 115.200
Arcilla x kilo	24	\$ 6.500	\$ 13.000	\$ 156.000
TOTAL	2.568	\$ 33.660	\$ 219.400	\$ 2.632.800

De acuerdo a las tablas anteriores el total de costos indirectos de producción del servicio es el siguiente:

CIF ANUAL: $2.499.995 + 31.200.000 + 62.988.000 + 2.632.800 = \$99.320.795$

CIF MENSUAL: $208.333 + 2.600.000 + 5.249.000 + 219.400 = \$8.276.733$

5.1.3.6 Total Inversión Capital de Trabajo. Costos de producción total y unitaria. Se debe elaborar un cuadro resumen en donde se presente los costos totales y unitarios, describiendo los costos asociados con materiales, mano de obra y costos indirectos de fabricación.

Tabla 58. Costo de producción mensual y diario

CONCEPTO	COSTO DIARIO	COSTO MENSUAL
Mano de Obra Directa (MOD)	\$ 50.178	\$ 9.032.000
CIF Depreciación	\$ 6.944	\$ 208.333
CIF Gastos de Administración	\$ 86.667	\$ 2.600.000
CIF Mano de Obra Indirecta (MOI)	\$ 87.483	\$ 5.249.000
CIF Insumos	\$ 7.313	\$ 219.400
TOTAL	\$ 238.586	\$ 17.308.733

5.1.4. Inversión total.

Tabla 59. Inversión total

Inversión fija	\$ 13.044.140
Inversión activos diferidos	\$ 8.976.995
Capital de trabajo	\$ 17.308.733
TOTAL INVERSION	\$ 39.329.868

5.1.5. Fuentes de Financiación.

El capital pagado de la sociedad es de \$39.329.868 (Treinta y nueve millones trescientos veintinueve mil ochocientos sesenta y ocho pesos), dividido en 39.330 (Treinta y nueve mil trescientos treinta) acciones ordinarias Y NOMINATIVAS de valor nominal de \$1.000 (Mil pesos) cada una, el cual se encuentra pagado en dinero en efectivo al momento de la creación y distribuido entre los socios así:

Tabla 60. Accionistas

ACCIONISTA	ACCIONES PAGADAS	VALOR ACCIÓN (\$)	VALOR APOORTE (\$)
Jenny Ramírez castellanos	19.665	1.000	19.664.934
Juan Pablo Arévalo Jaramillo	19.665	1.000	19.664.934
TOTAL	39.330	1.000	39.329.868

5.2 COSTOS

Se han clasificado los costos fijos y los costos variables para tener un punto de partida como referencia y poder hallar posteriormente el punto de equilibrio.

5.2.1 Costos fijos. Son aquellos que no varían por el volumen de servicios a ofrecer en Ludicarte.

Tabla 61. Total costos y gastos fijos

COSTOS Y GASTOS FIJOS	VALOR TOTAL MES	VALOR TOTAL AÑO
Depreciación	\$ 248.616	\$ 2.983.392
Arriendo	\$ 2.100.000	\$ 25.200.000
Papelería	\$ 219.400	\$ 2.632.800
Nomina administrativa	\$ 2.550.000	\$ 30.600.000
Diferidos	\$ 149.617	\$ 1.795.399
Total costos y gastos fijos	\$ 5.267.633	\$ 63.211.591

5.2.2 Costos y gastos variables.

Tabla 62. Total costos y gastos variables.

COSTOS Y GASTOS VARIABLES	VALOR TOTAL MES	VALOR TOTAL AÑO
Materia prima	\$ 1.087.012	\$ 13.044.140
Mano de obra directa	\$ 752.667	\$ 9.032.000
Servicios públicos	\$ 500.000	\$ 6.000.000
Total costos y gastos variables	\$ 2.339.678	\$ 28.076.140

5.2.3 Costos totales unitarios.

Tabla 63. Total costos totales unitarios por servicio

TOTAL COSTOS Y GASTOS	VALOR TOTAL MES	VALOR TOTAL AÑO
Costos y gastos fijos	\$ 5.267.633	\$ 63.211.591
Costos y gastos variables	\$ 2.339.678	\$ 28.076.140
Total costos y gastos	\$ 7.607.311	\$ 91.287.731
Unidades a producir	32	32
Costo por niño	\$ 257.621	\$ 98.926.464

5.3 PRECIO DE VENTA

Se han estimado el siguiente precio de venta para el servicio a ofertar.

El valor de la inscripción y matrícula mensual para acceder a todo el programa que será ofrecido en horario de 8:00 a.m. a 12:00 m y de 2:00 p.m. a 6:00 p.m., será de \$350.000 en cualquiera de las dos jornadas propuestas.

Tabla 64. Precio de venta por servicio.

TOTAL COSTOS Y GASTOS	VALOR TOTAL \$/MES	VALOR TOTAL \$/AÑO
Costo por niño	\$ 257.621	\$ 98.926.464
Precio de venta	\$ 350.000	\$ 134.400.000

Se ha definido que el costo por cada niño en Ludicarte es de \$257.621, en base a esto se estipula una rentabilidad del 26%, basado en resultados obtenidos en estudio de mercados en el cuadro 17 valores a pagar por servicio mensual y cuadro 22 análisis de precios para establecer el precio de venta aproximado a \$350.000.

Precio de venta = costo total unitario / (1 – margen de utilidad esperado).

Precio de venta = 257.621 / (1 – 26%)

Precio de venta = \$ 350.000

5.4. PROYECCIONES FINANCIERAS

5.4.1. Ingresos.

Es necesario realizar proyecciones de los ingresos y egresos durante los cinco primeros años de vida útil del proyecto con el fin de conocer la capacidad de permanencia en el mercado de la empresa.

Estas proyecciones se realizan a pesos constantes, es decir sin tener en cuenta la inflación, ni realizar ningún tipo de incremento al precio del producto, ni a los costos incluyendo la mano de obra. Se asumen costos horizontales iguales para todos y cada uno de los periodos de la proyección. Solamente se tienen en cuenta los incrementos en las unidades a producir.

Esto hace que el proyecto demuestre una capacidad real de generación de ingresos y da más seguridad en el logro de los objetivos.

5.4.1.1 Presupuesto de ventas

Tabla 65. Presupuesto de ventas.

CUENTA	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Ingresos	\$ 134.400.000	\$ 137.550.000	\$ 140.700.000	\$143.850.000	\$ 147.000.000

Para el inicio de este proyecto y pensando en el número mínimo de matriculados para lograr un punto de equilibrio, la capacidad mínima utilizada inicialmente será de 32 niños, y la proyección que se tiene para plan emprendedor es de 12 niños matriculados más por año logrando en cinco años un número total de 80 niños matriculados en los programas ofrecidos.

La capacidad de las instalaciones, los profesionales y materiales e insumos para el desarrollo de cada uno de los programas se irán requiriendo en la medida que crezca el proyecto, el aumento mostrado en cada año no requiere de una inversión muy alta y la idea es tener una provisión de los ingresos del primer año para poder reinvertir en el proyecto.

Esto hace que el proyecto demuestre una capacidad real de generación de ingresos y da más seguridad en el logro de los objetivos.

5.4.2. Egresos. Están dados por los costos y gastos calculados para los cinco años, los cuales se mantendrán constantes para mantener uniformidad en las proyecciones Nótese que los egresos permanecen constantes y no se alteran debido a que todos son costos fijos y el incremento en las unidades anuales no los afecta.

5.4.2.1. Proyección de Egresos.

Tabla 66. Proyección de Egresos

CONCEPTO	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Nomina	\$ 43.200.000	\$ 43.200.000	\$ 43.200.000	\$ 43.200.000	\$ 43.200.000
Prestaciones Sociales	\$ 23.328.000	\$ 23.328.000	\$ 23.328.000	\$ 23.328.000	\$ 23.328.000
Servicios	\$ 6.000.000	\$ 6.000.000	\$ 6.000.000	\$ 6.000.000	\$ 6.000.000
Arriendo	\$ 25.200.000	\$ 25.200.000	\$ 25.200.000	\$ 25.200.000	\$ 25.200.000
Depreciación	\$ 2.499.995	\$ 2.499.995	\$ 2.499.995	\$ 2.499.995	\$ 2.499.995
Total	\$100.227.995	\$100.227.995	\$ 100.227.995	\$ 100.227.995	\$ 100.227.995

5.5. ESTADOS FINANCIEROS PROYECTADOS A 5 AÑOS

5.5.1. Estado de Resultados. La finalidad de este análisis del estado de resultados o de pérdidas y ganancias es calcular la utilidad neta y los flujos netos de efectivo del proyecto, que son, en forma general, el beneficio real de la operación de la empresa, y que se obtienen restando a los ingresos todos los costos en que incurra la planta y los impuestos que deba pagar. El estado de resultados proyectado reflejara la operación de la nueva empresa en un lapso de tiempo de cinco años, dando a conocer detallada y ordenadamente el resultado del ejercicio contable. Para esta proyección se tendrá en cuenta el IPC anual, que corresponde al 2.9%.

Tabla 67. Estado de Resultados Proyectado

CUENTA	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Ingresos	\$134.000.000	\$ 137.886.000	\$ 141.884.694	\$145.999.350	\$150.233.331
Por Cupos Prees	\$134.000.000	\$ 137.886.000	\$ 141.884.694	\$145.999.350	\$150.233.331
Egresos Operacionales	\$ 66.528.000	\$ 66.528.000	\$ 66.528.000	\$ 66.528.000	\$ 66.528.000

Nomina	\$ 43.200.000	\$ 43.200.000	\$ 43.200.000	\$ 43.200.000	\$ 43.200.000
Prestaciones Sociales	\$ 23.328.000	\$ 23.328.000	\$ 23.328.000	\$ 23.328.000	\$ 23.328.000
Utilidad Operacional	\$ 67.472.000	\$ 71.358.000	\$ 75.356.694	\$ 79.471.350	\$ 83.705.331
Gastos Administración	\$ 46.873.586	\$ 46.873.586	\$ 46.873.586	\$ 46.873.586	\$ 46.873.586
Servicios	\$ 6.000.000	\$ 6.000.000	\$ 6.000.000	\$ 6.000.000	\$ 6.000.000
Arriendo	\$ 25.200.000	\$ 25.200.000	\$ 25.200.000	\$ 25.200.000	\$ 25.200.000
Papelería Insumos	\$ 2.632.800	\$ 2.632.800	\$ 2.632.800	\$ 2.632.800	\$ 2.632.800
Publicidad	\$ 8.261.995	\$ 8.261.995	\$ 8.261.995	\$ 8.261.995	\$ 8.261.995
Depreciaciones	\$ 2.983.392	\$ 2.983.392	\$ 2.983.392	\$ 2.983.392	\$ 2.983.392
Diferidos	\$ 1.795.399	\$ 1.795.399	\$ 1.795.399	\$ 1.795.399	\$ 1.795.399
Utilidad antes impuestos	\$ 20.598.414	\$ 24.484.414	\$ 28.483.108	\$ 32.597.764	\$ 36.831.745
Impuestos	\$ 6.797.477	\$ 8.079.857	\$ 9.399.426	\$ 10.757.262	\$ 12.154.476
Utilidad Neta	\$ 13.800.937	\$ 16.404.557	\$ 19.083.682	\$ 21.840.502	\$ 24.677.269

5.5.2 Flujo de Caja Proyectado.

Tabla 68. Flujo de Caja Proyectado

CUENTA	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Ingresos	\$ 134.000.000	\$ 137.886.000	\$ 141.884.694	\$ 145.999.350	\$ 150.233.331
Por Cupos Prees	\$ 134.000.000	\$ 137.886.000	\$ 141.884.694	\$ 145.999.350	\$ 150.233.331
Egresos	\$ 97.728.000	\$ 97.728.000	\$ 97.728.000	\$ 97.728.000	\$ 97.728.000
Nomina	\$ 43.200.000	\$ 43.200.000	\$ 43.200.000	\$ 43.200.000	\$ 43.200.000
Prestaciones Sociales	\$ 23.328.000	\$ 23.328.000	\$ 23.328.000	\$ 23.328.000	\$ 23.328.000
Servicios	\$ 6.000.000	\$ 6.000.000	\$ 6.000.000	\$ 6.000.000	\$ 6.000.000
Arriendo	\$ 25.200.000	\$ 25.200.000	\$ 25.200.000	\$ 25.200.000	\$ 25.200.000
Excedente Operacional	\$ 36.272.000	\$ 40.158.000	\$ 44.156.694	\$ 48.271.350	\$ 52.505.331

Muestra el movimiento de las operaciones del proyecto que comprende ingresos y egresos de caja, sin tener en cuenta su relación con las actividades que producen utilidades; suministra una base para estimar las necesidades futuras de efectivo y sus probables fuentes.

Como se puede observar, existe suficiente liquidez durante todo el tiempo de la proyección, lo que hace prever que la empresa no tendrá problemas económicos.

5.5.3. Balance General. Muestra la situación de la empresa, al inicio de las operaciones. Refleja por tanto las inversiones que se realizaron con el propósito de poner en funcionamiento la empresa, los recursos y su procedencia para acometer esas inversiones y la situación inicial de los inversionistas y de la entidad como persona jurídica independiente recién creada.

Tabla 69. Balance General

ACTIVO	\$ 39.329.868
Caja	\$ -
Bancos	\$ 39.329.868
Aportes Socios	\$ 39.329.868
Capital de Trabajo	\$ 17.308.733
Activos Fijos	\$ 13.044.140
Muebles y Enseres	\$ 4.955.000
Equipos de Oficina	\$ 3.972.640
Equipo de Prestación de servicios	\$ 1.216.500
Implementos	\$ 2.900.000
Inversión Diferida	\$ 8.976.995
TOTAL ACTIVO	\$ 39.329.868
PASIVO	\$ -
Obligaciones Bancarias	\$ -
CAPITAL SOCIAL	\$ 39.329.868

Aportes Socios	\$	39.329.868
PATRIMONIO	\$	39.329.868
PASIVO MAS PATRIMONIO	\$	39.329.868

5.6 RESULTADOS SOBRE LA VIABILIDAD FINANCIERA DEL PROYECTO

Sobre el estudio financiero se concluye lo siguiente. Se estimaron las inversiones, fijas por \$13.044.140, diferidas \$8.976.995 y capital de trabajo \$17.308.733, para un total de \$39.329.868. El total de la inversión, \$39.329.868 son recursos propios. Por otro lado los costos del servicio para el primer año de operaciones son de \$91.287.731.

Para las proyecciones de ventas, se tuvo en cuenta la capacidad utilizada, de tal forma, que no sobrepasara la capacidad instalada, por consiguiente para el primer año de operaciones se estimaron ventas por \$134.000.000, conformado por los servicios de: Talleres lúdicos, artísticos y de literatura, con el propósito de integrar a los niños a la sociedad de manera adecuada.

Se estimó el precio de venta para el servicio, teniendo en cuenta los costos fijos unitarios y los costos variables unitarios, dando una utilidad del 26%.

Las proyecciones financieras, parte de la estimación de los ingresos, de los costos y gastos, siendo la base para elaborar los Estados financieros, como son, Estado de resultados, Flujo de caja y Balance General proyectado a cinco años, siendo positivos para cada uno de los años en el horizonte del proyecto.

6. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

6.1 EVALUACION SOCIAL Y LOS ASPECTOS CLAVES DE LA RESPONSABILIDAD SOCIAL EMPRESARIAL

En la evaluación de este proyecto se mide el impacto social y/o ambiental que este origina en su entorno, se tiene en cuenta aquellos que están en función de la naturaleza del proyecto, los objetivos y las acciones que lleven a un buen resultado.

La Responsabilidad Social Empresarial implica pensar más allá de la sustentabilidad económica que pueda tener una empresa. La RSE llama a las organizaciones a comprometerse con la sociedad, el medio ambiente, entre otros puntos, con el fin de generar beneficios directos para todos los actores de la sociedad.

En este contexto, la RSE posee aspectos claves que las empresas deben manejar, y que en la medida de lo posible y con el pasar del tiempo se hacen importantes en la sociedad, Los aspectos claves a tener en cuenta son:

- ✓ Gobierno Corporativo y Sistemas de Gestión: El objetivo es incorporar la RSE en la dirección, control y administración de la empresa, por lo mismo, que ésta se refleje directamente en la visión, misión, valores, políticas, entre otros, de una organización.
- ✓ Calidad de Vida laboral: La RSE estimula a que las empresas incorporen dentro de sus políticas laborales prácticas de gestión de recursos humanos que tengan efectos beneficiosos para los empleados como capacitaciones, salud, seguridad, productividad, entre otros puntos.

- ✓ **Suministro Responsable:** Las empresas deben desarrollar políticas y prácticas de abastecimiento que incidan sobre la calidad de vida de sus trabajadores, de sus proveedores, del medio ambiente y de la comunidad en general.
- ✓ **Calidad, producción y marketing responsable:** Otro escenario que las organizaciones socialmente responsables no pueden descuidar y deben tener en cuenta, es aquel de clientes y consumidores, por lo mismo, es fundamental que las empresas desarrollen políticas y prácticas relacionadas con los mismos, que además estén vinculadas con la elaboración del producto y/o servicio, y su comercialización.
- ✓ **Gestión Medioambiental:** Este punto se refiere a las políticas y prácticas que una empresa debe llevar a cabo, en torno a la gestión ambiental y a las mejoras de la producción, a través de la fabricación limpia, orientada a obtener lo mismo, pero reduciendo los niveles de generación de residuos, vertidos y emisiones de todo tipo que puedan afectar al ecosistema.
- ✓ **Apoyo a la comunidad:** La idea es que mediante diversas estrategias, la empresa contribuya directamente al desarrollo económico y social de la comunidad en la que opera, esto a través del apoyo económico, educacional, entre otros.

6.2 EVALUACION AMBIENTAL

6.2.1 Matriz de Evaluación de Impactos.

LUDICARTE es una idea de negocio que se quiere desarrollar paralelamente a la educación tradicional ofreciendo un espacio lúdico con un modelo de estimulación adecuada y de aprendizaje aprovechando los tiempos de ocio de los niños generando conocimiento y desarrollo de la inteligencia como complemento a lo ofrecido en jardines infantiles y guarderías por medio del juego como actividad social, que permite en el niño el desarrollo de sus capacidades emocionales, cognoscitivas e intelectivas.

Tabla 70. Matriz de impacto ambiental del proyecto.

inicio Actividad		AIRE			AGUA			SUELO			BIOTA		
		G	M	L	G	M	L	G	M	L	G	M	L
ADMINISTRATIVAS	Uso de computador												
	Uso de telefono												
	Impresión de documentos												
	proceso de contabilidad												
	proceso de Facturacion												
	Compras												
	Aseo												
OPERATIVAS	Pintura y dibujo												
	Artes plasticas												
	Expresion corporal												
	Musica												
	Danza												
	Lectura y escritura												
	Actividades ludicas												
	Estimulacion temprana												
	manejo de residuos												
	Aseo												
VENTAS	publicitaria												
	promocion												
	inscripciones												
	atencion al cliente												
	GRAVE												
	MODERADO												
	LEVE												

La evaluación del impacto ambiental es un procedimiento de carácter preventivo, orientado al proyecto o actividad productiva, acerca de los efectos al ambiente que pueden generarse con su ejecución. Es un elemento correctivo de los procesos de planificación y tiene como finalidad principal atenuar los efectos negativos del proyecto sobre el ambiente.

Se busca garantizar de la mejor manera posible, el equilibrio y las características del ambiente después de la puesta en marcha del proyecto o actividad objeto del estudio, y al mismo tiempo que se resguarda la salud y el bienestar del hombre, llevando todo esto a periodos de mediano y largo plazo.

6.2.2 6.2.2 Plan de mitigación dentro de un desarrollo sostenible.

De acuerdo a lo encontrado después de haber definido la matriz de riesgos del proyecto, se puede decir que este contiene un bajo riesgo de impacto ambiental, sin embargo se deben tener en cuenta algunas actividades a realizar que si generaran un impacto significativo para que sean tenidas en cuenta a la hora de plantear las estrategias de mitigación ambiental.

Las actividades administrativas representadas en un uso de papel y de tintas pueden generar un daño importante al ecosistema, ocasionando gastos innecesarios de este material, se plantea el uso de papel ecológico para la impresión de documentos como facturas, que adicional sean a media carta, con esto se logra optimizar el uso del papel. Otro aspecto a tener en cuenta son las matriculas a través de la página web lo cual ayudara a crear un archivo digital con la información de cada uno de los niños sin tener que imprimir ni una sola hoja. El uso de herramientas virtuales ayudara a mitigar el impacto ambiental.

Otra actividad a tener en cuenta en esta área es el uso de energía para los equipos, hoy en día el mercado ha generado un sinnúmero de equipos ahorradores de energía, los cuales ayudan a economizar este servicio ayudando no solo a la parte ecológica sino también a la parte de egresos generados por altos pagos en los servicios públicos, el ahorro de agua es importante tenerlo en cuenta ya que en ocasiones en este tipo de servicio los niños no tienen la conciencia del desperdicio de estos, generando consumos innecesarios de agua y de luz, una de las áreas que plantea este proyecto es la de educar a los niños

para que aprender a cuidar y a utilizar adecuadamente estos recursos, a través de actividades que estarán inmersas dentro del programa ofrecido para ellos.

El uso de artículos de aseo será evaluado a través de formatos que la persona encargada de servicios generales deberá diligenciar para llevar un control de volúmenes de líquidos y sólidos, contralando la contaminación y uso de agua, utilizando productos biodegradables.

La parte operativa, según muestra la matriz, es la de más alto riesgo ya que las actividades sugeridas requieren de uso de materiales, que si son usados inadecuadamente pueden ocasionar contaminación y daños en cada una de las áreas evaluadas, los materiales que se utilizaran serán ecológicos, papel, pinturas pegantes entre otros, así se ayudara a proteger el agua, aire suelo y biota. El lugar a escoger tendrá buena iluminación y aireación adecuada, esto ayudara a ahorrar energía y evitar contaminación en el ambiente en el que van a estar los niños.

Como se menciona anteriormente a través de actividades como la pintura, la expresión corporal y la música, se lograra involucrar al niño en el manejo y cuidado de los recursos naturales y del medio ambiente.

La actividad de ventas será manejada de forma virtual, los formatos de inscripción, el uso de sitios web y de medios de divulgación masiva virtual como redes sociales serán herramientas utilizadas para promocionar el servicio. La no generación de volantes o de propaganda pre impresa ayuda a mitigar el impacto ambiental.

Se puede concluir que el proyecto de ludicarte generara cosas positivas a nivel de preservación y cuidado del medio ambiente, las actividades propias del proyecto con los niños ayudaran a concientizar no solo a ellos sino también a sus padres

del daño tan grande que se ocasiona cuando no se manejan los recursos naturales de forma adecuada, y que estos deben ser cuidados y protegidos de forma especial para así poder tener un ambiente más sano en donde crecer y seguir viviendo.

6.3 EVALUACION FINANCIERA

Tiene como propósito comprobar la rentabilidad económica del proyecto. Los índices que se utilizan para medir la bondad económica de los proyectos de inversión, son valor presente neto VPN y la tasa interna de retorno TIR.

El cálculo de estos índices se realiza usando el flujo de caja del cuadro 56, como quiera que representen el flujo de efectivo de la empresa durante el periodo inicial y proyectando los cinco años siguientes.

6.3.1 Valor presente neto VPN. Es el valor monetario que resulta de la diferencia entre el valor presente de todos los ingresos y el valor presente de todos los egresos (incluida como egreso la inversión) calculados en el flujo financiero neto, teniendo en cuenta la tasa de interés de oportunidad, mide el rendimiento del proyecto frente a la inversión con respecto a las variables económicas y financieras del mercado, con una tasa de interés de oportunidad (TIO) o la tasa mínima atractiva de retorno.

TIO = Tasa de interés de oportunidad del mercado, está dada por:

Tasa de interés de los certificados de depósito a término CDT 360 días de 3.8%¹⁴.

Factor de riesgo, 10,00%; se estima este valor obtenido sobre el riesgo que implica desarrollar una actividad de prestación de servicios.

Tasa de evaluación= $((1 + \text{tasa de interés CDT} (1 + \text{Factor riesgo}) - 1) * 100$

Tasa de evaluación = $((1 + 0,038 (1 + 0,10) - 1) * 100$

¹⁴Tasa Bancolombia. Consultado 23 de septiembre/14. Disponible en https://www.grupoaval.com/portal/page?_pageid=33,256956&_dad=portal&_schema=PORTAL

$$\text{Tasa de evaluación} = ((1,038) (1,10) - 1) * 100$$

$$\text{Tasa de evaluación} = (1,1418 - 1) * 100$$

$$\text{Tasa de evaluación} = 14,18 \%$$

El VPN se obtendrá mediante la siguiente fórmula matemática.

$$\text{VPN} = \sum (X) (1 + i)^{-t} \text{ Donde:}$$

X = Flujo neto de caja, para cada año (del 0 al 5)

i = TIO = 14,18%

t = Período de 0 hasta 5 años

A continuación se determina el flujo neto de caja:

Tabla 71. Flujo neto de caja

CUENTA	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Ingresos	\$ 134.000.000	\$ 137.886.000	\$ 141.884.694	\$ 145.999.350	\$ 150.233.331
Egresos	\$ 97.728.000	\$ 97.728.000	\$ 97.728.000	\$ 97.728.000	\$ 97.728.000
Excedente Operacional	\$ 36.272.000	\$ 40.158.000	\$ 44.156.694	\$ 48.271.350	\$ 52.505.331

Aplicando y reemplazando estos valores en la fórmula se obtiene que el VPN del proyecto sea el siguiente.

AÑO 1

$$\text{VPN} = \sum (X) (1 + i)^{-t}$$

$$\text{VPN} = \sum (36.272.000) (1 + 14.18\%)^{-1}$$

$$\text{VPN} = \sum (36.272.000) (1 + 0.1418)^{-1}$$

$$\text{VPN} = \sum (36.272.000) (1.1418)^{-1}$$

$$\text{VPN} = \$41.415.370$$

AÑO 2

$$VPN = \sum (X) (1 + i)^{-t}$$

$$VPN = \sum (40.158.000) (1 + 14.18\%)^2$$

$$VPN = \sum (40.158.000) (1 + 0.1418)^2$$

$$VPN = \sum (40.158.000) (1.3037)$$

$$\mathbf{VPN = \$52.353.985}$$

AÑO 3

$$VPN = \sum (X) (1 + i)^{-t}$$

$$VPN = \sum (44.156.694) (1 + 14.18\%)^3$$

$$VPN = \sum (44.156.694) (1 + 0.1418)^3$$

$$VPN = \sum (44.156.694) (1.4885)$$

$$\mathbf{VPN= \$65.727.239}$$

AÑO 4

$$VPN = \sum (X) (1 + i)^{-t}$$

$$VPN = \sum (48.271.350) (1 + 14.18\%)^4$$

$$VPN = \sum (48.271.350) (1 + 0.1418)^4$$

$$VPN = \sum (48.271.350) (1.6996)$$

$$\text{VPN} = \$82.041.986$$

AÑO 5

$$\text{VPN} = \sum (X) (1 + i)^{-t}$$

$$\text{VPN} = \sum (52.505.331) (1 + 14.18\%)^5$$

$$\text{VPN} = \sum (52.505.331) (1 + 0.1418)^5$$

$$\text{VPN} = \sum (52.505.331) (1.9406)$$

$$\text{VPN} = \$101.891.845$$

$$\text{VPN} = \text{AÑO1} + \text{AÑO2} + \text{AÑO3} + \text{AÑO4} + \text{AÑO5}$$

$$\text{VPN} = 41.415.370 + 52.353.985 + 65.727.239 + 82.041.986 + 101.891.845$$

$$\text{VPN} = \$343.430.425$$

Teniendo en cuenta la diferencia entra la inversión fija y diferida del proyecto con el VPN nos da que el VPN del proyecto es

$\text{VPN} = \$321.409.290$

6.3.2 Tasa interna retorno TIR. Este valor es la tasa de descuento que hace que el VPN sea igual a cero o que iguale la suma de los flujos netos descontada la inversión inicial. La Tasa Interna de Retorno (TIR) permite calcular en este estudio el porcentaje sobre el cual los inversionistas esperan obtener una utilidad hasta el final de la vida útil del proyecto.

La TIR se halla a partir de los saldos netos de caja del Flujo de Caja proyectado a 5 años.

La TIR se obtendrá mediante la siguiente fórmula matemática.

$$VPN = \sum (X) (1 + r)^{-t}$$

Dónde:

$$VPN = 0$$

X = Flujo neto de caja, para cada año (del 0 al 5)

r = TIR =?

t = Período de 0 hasta 5 años

Aplicando y reemplazando estos valores en fórmula se obtiene, que el TIR del proyecto es el siguiente:

$$VPN = \$321.409.290$$

$$TIR = \frac{1}{(1 + i)^n}$$

$$TIR = \frac{1}{(1 + 321.409.290)^5}$$

$$TIR = \frac{1}{3.4299}$$

$$TIR = 0.2915 = 29\%$$

TIR = 29%

Estos cálculos se efectuaron, utilizando el flujo de caja proyectado, calculado en el cuadro 71, correspondiendo una TIR del 29% lo cual indica que los dineros

invertidos en este proyecto generaran internamente una tasa del 29% que comparada con la tasa de oportunidad 14.18% se concluye que la inversión es rentable, más aun dada la corta vida útil (5 años) asignada al proyecto y el tipo de negocio.

6.3.3 Período de Recuperación. Es el tiempo en cual la empresa recupera la inversión inicial, determinado por el flujo neto proyectado y sumado hasta obtener el valor correspondiente, para nuestro caso los socios aportaron efectivo correspondiente a \$39.329.868 (Treinta y nueve millones, trescientos veintinueve mil ochocientos sesenta y ocho), viendo el cuadro 72, podemos determinar que le periodo de recuperación se lleva a cabo en el segundo año de funcionamiento.

Tabla 72. Periodo de Recuperación

AÑO	FLUJO NETO
1	36.272.000
2	40.158.000
3	44.156.694
4	48.271.350
5	52.505.331

6.3.4 Razones financieras. Las razones financieras dan indicadores para conocer si el proyecto es solvente, productivo, si tiene liquidez, etc. Se tomarán como base para el análisis las siguientes:

- ✓ **liquidez** Mide la habilidad de la empresa para afrontar sus obligaciones en el corto o inmediato plazo. Se trata de determinar qué pasaría si a la empresa le exigieran el pago inmediato de todas sus obligaciones a menos de un año. Razón Corriente. Dinero en efectivo o convertible en el periodo fiscal necesario para atender las obligaciones. Este debe ser mayor a 1. En este caso no se puede conocer este indicador debido a que el proyecto no cuenta con Pasivos.

- ✓ **Endeudamiento.** Porción de la empresa en manos de terceros financistas. Vale decir que el capital de la empresa es de propiedad única y exclusiva de los inversionistas. Lo cual indica que la propiedad es del 100%.
- ✓ **Rentabilidad sobre ventas.** Cantidad de dinero que puede producir el negocio en un periodo determinado y que constituye la utilidad de la operación. En este caso es del 26% para el año 1 y del 31% para el año 5.
- ✓ **Cobertura de Intereses.** Representa la capacidad del proyecto para pagar los intereses generados por el crédito. En este caso no aplica pues este proyecto no contempla la necesidad de préstamos bancarios.
- ✓ **Rentabilidad Sobre Activos.** Es el porcentaje al cual se rentan los activos totales de la empresa comparado con la utilidad neta. Para el caso es del 94%

6.4 PUNTO DE EQUILIBRIO

Es denominado también el punto muerto donde se puede determinar el nivel de ventas necesario para que la empresa cubra sus costos. El concepto de punto de equilibrio desarrolla una metodología para establecer la situación donde la empresa ni pierde ni gana dinero. Se aplica en el proyecto con el fin de analizar las relaciones entre los costos fijos totales, los costos variables totales, los beneficios y determinar el nivel de producción en que los ingresos por venta de los productos o servicios son iguales a los costos totales, es decir, no se presenta utilidad. Para calcular el punto de equilibrio es necesario tener perfectamente determinado el comportamiento de los costos. Conocido dicho comportamiento se puede aplicar la expresión:

$$Q_u = CF / (P_{vu} - C_{vu})$$

$$Q_u = \text{Costo Fijo Total} / (\text{Precio Venta Unitario} - \text{Costo Variable Unitario})$$

$$Q_u = \$7.524.079 / 350.000 - 0 = 21 \text{ niños matriculados}$$

El punto de equilibrio es un elemento más para el análisis y la planeación empresarial y sirve para respaldar la toma de decisiones en situaciones poco

complejas y además permite captar con mayor facilidad muchos aspectos económicos de los negocios.

Podemos concluir que para lograr un punto de equilibrio debemos como mínimo empezar el proyecto con 21 niños para alcanzar a cubrir todos los costos iniciales del servicio ofrecido.

La idea de negocio es viable debido al amplio margen de utilidad que se pretende generar al iniciar con un total de 32 niños matriculados, con proyección a un año de por lo menos 12 niños más.

La idea de negocio planteada permite diversificar buscando día a día nuevos nichos de mercado.

7. CONCLUSIONES

De acuerdo a la investigación realizada a los hogares de estrato 4,5 y 6 en la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana, se encontró un 73% de aceptación de compra del servicio, información extraída del cuadro 16. Nivel de aceptación de acceder a este nuevo servicio, con este resultado se puede identificar un alto porcentaje de hogares y padres de familia que estarían dispuestos a inscribir a sus hijos en este programa complementario.

La competencia directa más importante actualmente es Kumon con una participación en el mercado del 29%, información obtenida de la encuesta aplicada, y relacionada en el cuadro 14 que corresponde a lugares conocidos de servicios de educación complementaria.

De acuerdo al estudio de mercados realizado se encuentra que actualmente hay unos 7.335 hogares de demanda insatisfecha, que corresponde al 22% calificado como regular tomando como referencia la Demanda efectiva que corresponde a 33.340 hogares, esta información debe ser analizada para satisfacer las necesidades y cumplir las expectativas de los clientes, incursionando de manera positiva en la comercialización del servicio de formación integral.

La oferta para este servicio es competida, pero se logró identificar que el programa que se pretende implementar será único en la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana, adquiriendo así un agente diferenciador que va a ser determinante a la hora de vender el programa.

El canal de comercialización directo, que fue el elegido para el desarrollo de este proyecto, es el más apropiado a la hora de ofertar este tipo de servicio, que junto con una campaña publicitaria adecuada podrá determinar de forma importante que los hogares reconozcan y se interesen por los programas que se van a ofrecer.

Se decidió ubicar el proyecto según la calificación dada por medio del método de puntos y factores de acuerdo a los lugares seleccionados en la ciudad de Bucaramanga, quedando como primera opción el barrio Antiguo campestre.

Se determinó la capacidad de prestación del servicio según la demanda insatisfecha proyecta con su estudio previo de mercados, el cual indico que para el inicio de actividades debe existir una capacidad instalada como mínimo para atender 40 niños.

Se definieron los grupos tanto de talleres como de edades, logrando así identificar cada uno de los grupos y horarios a ofrecer en cada uno de los casos.

Se definieron procedimientos de matrícula e inicio de prestación del servicio teniendo en cuenta cada uno de los factores que se involucran en el inicio de actividades.

Se evidenció que el recurso humano requerido es viable desde cualquiera de las áreas descritas en el proyecto, esto hace que el proyecto tenga una viabilidad absoluta, ya que de este depende en gran porcentaje el éxito del proyecto.

De acuerdo con todo lo anteriormente descrito, se logró concluir que el proyecto es viable ya que existen condiciones claramente definidas, desde el punto de vista de requerimientos básicos, que se deben dar para la prestación del servicio, para atender los hogares ubicados entre los estratos 4, 5, y 6 de la ciudad de Bucaramanga, precisando los recursos disponibles de orden humano, físico, y de materias primas e insumos.

Según el análisis de mano de obra directa sumado a costos indirectos de fabricación podemos concluir que para lograr un punto de equilibrio debemos

como mínimo empezar el proyecto con 21 niños para alcanzar a cubrir todos los costos iniciales del servicio ofrecido.

La idea de negocio es viable debido a un margen de utilidad aceptable que se pretende generar al iniciar con un total de 32 niños matriculados, con proyección a un año de por lo menos 12 niños más.

La idea de negocio planteada permite diversificar buscando día a día nuevos nichos de mercado.

8. RECOMENDACIONES

Los autores recomiendan lo siguiente:

Implementar el proyecto de LUDICARTE, para prestar los servicios descritos en Bucaramanga y su área metropolitana.

Dentro del diseño de estrategia de mercados, el proyecto se debe ofrecer con el factor diferencial de énfasis en lúdica y juego enfocado a fortalecer los procesos de lectura y escritura, esto será lo que genere expectativa dentro del sector de actividades complementarias extra escolares, identificando las necesidades inmediatas de las familias a las cuales va dirigida el proyecto.

Si la idea de negocio se proyecta como se tiene planteado, se puede llegar a diversificar el servicio, ofreciendo actividades para los padres de familia a manera de interacción y ayuda a desarrollo integral del niño, como una fuente de ingreso adicional, en donde la variación de costos no se vería afectada y si se brindaría un valor agregado al servicio.

Estar atento a las necesidades de los clientes para diseñar nuevos servicios a partir de su infraestructura o ampliación de los mismos, para que la empresa sea productiva y competitiva en el medio.

BIBLIOGRAFIA

- BEDOYA Iván Y María Gómez (1989). Epistemología y Pedagogía. Ensayo
-www.buenastareas.com › Inicio › Psicología
- CARRETERO, Mario (1998). Constructivismo y Educación. Buenos Aires: Aique, 125p. Presenta una visión crítica del constructivismo como alternativa a algunos de los problemas esenciales de nuestros días.
- EDUCACIÓN Y CULTURA. Autonomía Escolar. No. 35. Antioquia: FECODE. Aunque toda la revista es de gran interés para un docente, se recomienda el artículo sobre Proyecto Institucional: una oportunidad para ser autónomos, de Piedad Caballero Prieto. Págs. 10 a 16.
- EDUCACIÓN Y CULTURA. El Proyecto Educativo Institucional. No. 38. Antioquia: FECODE. Toda la revista gira en torno a este tema y presenta artículos muy interesantes. Se recomienda sobre todo leer los cuatro primeros artículos. Págs.
- FLOREZ, O. Rafael (1995). Hacia una Pedagogía del Conocimiento. Santafé de Bogotá : Mc. Graw Hill, 309 p.
- FLOREZ O., Rafael. La escuela Nueva Frente a los Retos de la Sociedad Contemporánea. Fundamentos de pedagogía para la escuela del siglo XXI Ministerio de Educación Nacional. s.p.i.
- GALLEGO B. Rómulo (1992). Saber Pedagógico. Una visión Alternativa. Santafé de Bogotá: Magisterio, 142 p
- INFORME SINDICAL No. 60. Adida, Medellín, junio de 2002. Decretos 12 87 y 12 83.
- LEY General de Educación, ley 115. Artículos 15,16 y 17.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Fundamentos de pedagogía para la escuela del siglo XXI. Serie de publicaciones para maestros.
- UNICEF. Educación: una estrategia para la inclusión social y la garantía de los derechos de la niñez en Colombia. Documento policopiador.
- Ministerio de educación nacional , Decreto 2247, 11 de septiembre de 1997

- ZABALZA, Miguel A (1996). Calidad en la Educación Infantil. Madrid: Narcea, 292 p. Aunque el libro está escrito en un contexto español hay muchos elementos que se puede transferir a la educación colombiana. Recomendando los tres primeros capítulos que tienen relación directa el tema que nos ocupa.
- ZAPATA Vladimir y otros (1994). Historia de la Pedagogía. Medellín : Universidad de Antioquia. Departamento de Educación, 141 p.

Web Grafia

Definición de teoria del aprendizaje de vigotsky, En línea [información consultado 25 de Agosto de 2014]. Disponible en www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky.

Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), En línea [información consultado 28 de Abril de 2014]. www.dane.gov.co/.

LA PEDAGOGÍA EN COLOMBIA - SlideShare, En línea [información consultado 28 de Agosto de 2014]. Disponible en <http://es.slideshare.net/sandramilenavargas01/presentacion-gbi-27979205>.

Ley General de Educación, En línea [información consultado 25 de mayo de 2014]. Disponible en www.rieoei.org/oeivirt/rie04a06.htm.

MinTrabajo República de Colombia, En línea [información consultado 11 de Septiembre de 2014]. Disponible en www.mineduacion.gov.co/1621/article-87450.html

Normas ICONTEC 2014 para trabajos escritos En línea [información consultado 18 de Octubre de 2014]. Disponible en www.colconectada.com/normas-icontec/.

Teoría de Piaget - PsicoPedagogia.com, En línea [información consultado 28 de Agosto de 2014]. Disponible en www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=379.

ANEXOS

Anexo A. Encuesta



**ENCUESTA DIRIGIDA A HOGARES PERTENECIENTES A LOS
ESTRATOS 4,5 Y 6 DE LA CIUDAD DE BUCARAMANGA Y MUNICIPIOS
DE FLORIDABLANCA, GIRON Y PIEDECUESTA**

Se está realizando un trabajo de campo, con el objetivo de diagnosticar aspectos relacionados con el posible mercado de un Centro Lúdico de niños con énfasis en el proceso de lecto-escritura, entre los 6 meses a los 5 años de edad, en la ciudad de Bucaramanga y municipios de Floridablanca, Girón y Piedecuesta, La información recopilada en esta encuesta tendrá tratamiento estadístico.

Nombre: _____

Teléfono: _____

Edad: ____ Genero: F____ M____ Actividad: _____ Estrato Social: _____

1. Tiene usted hijos en edades entre los 6 meses y cinco años de edad?

SI

NO

2. Cuántos niños entre los 6 meses y 5 años de edad viven en este hogar?

Un niño

Dos niños

Tres niños

Cuatro o más niños

3. Indique el nivel educativo en el que se encuentra su hijo.

Guardería

Preescolar

Colegio

4. Asiste en la actualidad su hijo a alguna actividad complementaria a la educación formal?

SI

NO

5. A qué tipo de actividad complementaria asiste su hijo?

Música

Arte

Deportes

Danza

Literatura

6. A qué lugar asiste su hijo a estas jornadas complementarias?

Colorín colorado

La mochila cantora

AquaGym

Afterschool

Kumon

7. En qué horario asiste su hijo a estas jornadas complementarias?

Mañana

Tarde

Sábados

Todos los días

8. Con que intensidad horaria mensual asiste su hijo a estas jornadas?

2 horas diarias x mes de lunes a viernes

4 horas diarias x mes lunes a viernes

10 horas diarias x mes de lunes a viernes

9. Como califica el servicio recibido en estos lugares?

Excelente

Bueno

Regular

Malo

10. Conoce o ha recibido información de algún lugar en la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana, en donde los niños pueden desarrollar actividades complementarias que faciliten el proceso de la lectura y escritura?

SI

NO

11. Estaría de acuerdo con la creación de una institución de enseñanza integral que facilite el proceso de lectura y escritura de su hijo?

SI

NO

12. Qué tipo de servicios le gustaría encontrar en un lugar como este?

Desarrollo de habilidades artísticas

Mejoramiento en el comportamiento

Desarrollo del proceso de lectura y escritura

Actividades lúdicas

13. Qué servicios complementarios le gustaría adquirir adicional a lo ya ofrecido?

Guardería

Transporte

Alimentación

Deporte

14. En qué lugar de Bucaramanga y su área metropolitana le gustaría que se encontrara ubicada esta institución?

Cabecera

Cañaveral

Ruitoque

Anillo vial

15. Estaría dispuesto a inscribir a su hijo en este tipo de programa complementario?

SI

NO

16. Cuanto estaría dispuesto a pagar por este tipo de servicio?

\$200.000 a \$300.000

\$300.001 a \$400.000

\$400.001 a \$500.000

Su información es muy valiosa

Para nosotros muchas gracias

Por su colaboración!!!

Anexo B. Protocolos de atención

2014

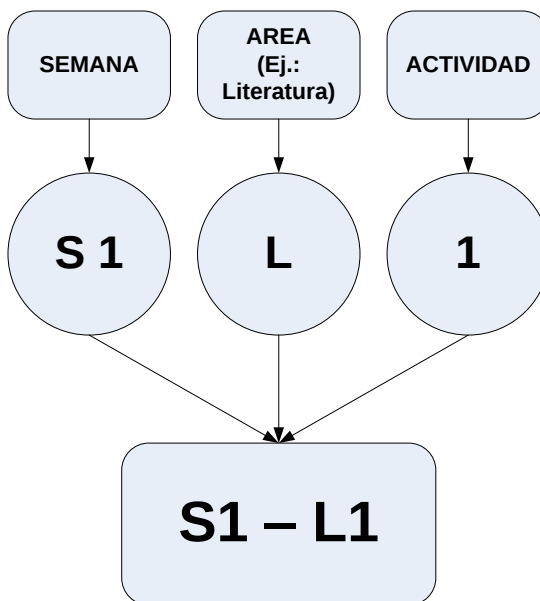
AREA: DANZA



1 a 2 años

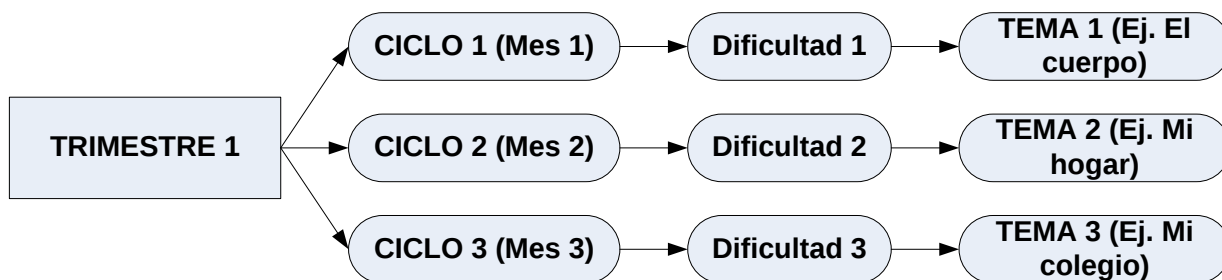
1.- CODIFICACION

Para la correcta lectura de la organización que a continuación se detalle se debe tener en cuenta los siguientes criterios de codificación:



2.- TEMATICAS Y CICLOS

La organización del proyecto está pensada de tal forma que a lo largo de un trimestre el niño asistente desarrollará un conjunto de actividades vinculadas a diversas temáticas, incrementándose el nivel de dificultad de las mismas. A modo de ejemplo:



TRIMESTRE 1:

CICLO 1: DIFICULTAD: 1

CICLO 2: DIFICULTAD: 2

CICLO 3: DIFICULTAD: 3

DANZA

S1 - D1

A bailar!!

DESCRIPCION

- Se colocará un CD con algunos minutos de cada tipo de música con tiempo suficiente para disfrutar la melodía y bailar un poco.
- Se pondrá una canción detrás de la otra, de modo que la música sea constante.
- La terapeuta se para en medio del salón.
- Cuando comience la primera canción, empezará a bailar al ritmo de la música y se animará a los niños a bailar

RECURSOS MATERIALES:

- Música variada, como rumba, Vals, polka, "rock and roll", "square dance", etc. *
- Grabadora

OBSERVACIONES:

.....

.....

DANZA

S1 –D2

***Una ronda
entrelazada***

DESCRIPCION

- Agarrados de las manos formamos un círculo, luego nos soltamos y nos quedamos de pie.
- Comienza el juego:
- 1. Decidimos una canción entre todos, asumiendo diversas posturas físicas según la instrucción que dará el terapeuta.
- 2. Se dan instrucciones específicas de movimientos corporales y nos desplazamos mientras cantamos y cambiamos la forma de movernos juntos.
- Repetimos el juego cuantas veces quieran los niños

RECURSOS MATERIALES:

- Grabadora.
- Canción preseleccionada.
- Salón de baile

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

DANZA

S1 –D3

Baile

DESCRIPCION

- Se pondrá música de fondo.
- En el salón se distribuirán diferentes elementos del salón como balones, sillas, cajas, etc. de modo que sean obstáculos.
- Los niños se organizarán en forma circular e irán bailando a medida que avanza la música y girando tratando de no chocar con los obstáculos.
- Serán motivados constantemente por la terapeuta quien simultáneamente les indicará sobre los movimientos que deben realizar

RECURSOS MATERIALES:

- Grabadora.
- Canción preseleccionada.
- Objetos del salón

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

DANZA

S1 –D4

Un grito fenomenal!!

DESCRIPCION

- La terapeuta, traza con una tiza un gran círculo en el centro del lugar de juego.
- Los niños se sientan en el suelo, en un extremo del espacio de juego.
- Un participante se levanta y se sitúa en el medio del círculo y da un grito.
- Así todos, uno detrás del otro, se van colocando dentro del círculo dando un grito.
- Cuando todos los niños están dentro del círculo, se agarran entre ellos formando una gran masa y lanza un enorme grito colectivo.
- Variaciones: Es posible realizar esta actividad cantando la canción que dice: si tú tienes muchas ganas de aplaudir y todos aplauden...si tu tienes la razón y no hay oposición no te quedes con las ganas de aplaudir...!!! Y así sucesivamente

RECURSOS MATERIALES:

- Tiza
- Grabadora
- Canción.

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

DANZA

S2-D1

Imitando

DESCRIPCION

- Los niños previamente organizados frente a la terapeuta uno al lado del otro, imitarán los movimientos realizados por la terapeuta al ritmo de la música.
- Las indicaciones serán: saltando en dos pies, saltando en un pie, luego en el otro pie, saltando con manos arriba, corremos en el puesto, rápido, luego lento. se le pondrán obstáculos para que suban y bajen a medida que se deslazan por el salón al ritmo de la música.
- Se utilizaran diferentes ritmos en los cuales los niños puedan realizar los diferentes movimientos

RECURSOS MATERIALES:

- Grabadora.
- Canción preseleccionada.
- Salón de baile

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

DANZA

S2-D2

Copiando

DESCRIPCION

- Imitamos al compañero al ritmo de la música.
- Se da la indicación poniendo el ejemplo con la terapeuta y uno de los niños.
- Uno de los niños pasará al frente de todos y ejecutará un movimiento de baile, los demás deberán imitar ese movimiento.
- Se les motivará para que cada vez más realicen movimientos extraños a su imaginación

RECURSOS MATERIALES:

- Salón de danza.
- Grabadora.
- Canciones preseleccionadas

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

DANZA

S2–D3

Bailando con el balón

DESCRIPCION

- Los niños ubicados uno al lado del otro, sin zapatos.
- A cada niño se le entregará un balón.
- Empieza la música.
- La terapeuta bailará dándoles los patrones de los movimientos a los niños haciendo manipulación del balón.
- Una vez terminado el circuito, se cambiará a otro objeto, y así sucesivamente

RECURSOS MATERIALES:

- Balones de diferentes tamaños.
- Cubos.
- Pañuelos.
- Grabadora.
- Canción.

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

DANZA

S2-D4

Canción infantil!!

DESCRIPCION

- Cabeza, hombro, Rodilla y Pie
- A través de la canción se darán instrucciones ejecutando movimientos manejando relación espacial y reconocimiento del esquema corporal así como el seguimiento de instrucciones

RECURSOS MATERIALES:

- Grabadora
- Canción preseleccionada
- Objetos de salón

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

DANZA

S3-D1

El trote!!

DESCRIPCION

- Los niños se ubican en parejas. Las parejas de bailarines realizan pasos como si estuviesen trotando.
- Mientras se mueven avanzan y retroceden rítmicamente.
- Se toman de las manos y giran para todos lados.
- Se puede realizar círculo con parejas o túneles

RECURSOS MATERIALES:

- Grabadora.
- Canción preseleccionada

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

DANZA

S3-D2

***Atrápame si
puedes!!***

DESCRIPCION

- A los niños les encanta que los persigan.
- El objetivo de este juego es ser atrapado, especialmente cuando el niño sabe que recibirá un gran abrazo y un beso cada vez que es atrapado.
- Para variar el juego, se pretenderá que la persona que atrapase convierte en diferentes tipos de animales: un león que ruge o un ratoncito. Luego serán los niños los que atrapen a sus compañeros

RECURSOS MATERIALES:

- Salón de danza.
- Grabadora.
- Música instrumental

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

DANZA

S3-D3

Ronda de animales

DESCRIPCION

- Caminar en círculo al compás del sonido de las claves, en algunos momentos el ritmo será lento, momento en el que el terapeuta dirá el nombre de un animal y los participantes comenzaran a transformarse en el.
- Este se experimentara primero en las piernas, después en el tronco, luego en las Manos y la cara y finalmente en la voz.
- Mientras el círculo va girando

RECURSOS MATERIALES:

- Salón de danza.
- Instrumentos musicales.

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

DANZA

S3–D4

Araña arañita...

DESCRIPCION

- Canta la canción araña arañita, junta tus manos, y haz que la yema del dedo pulgar de una mano toque la yema del dedo índice de la otra (con las palmas de las manos en direcciones opuestas), luego toca tu otro dedo índice con el dedo pulgar de la otra mano, y así anda intercambiando simulando una escalera.
- Los pequeños tratarán de imitar este movimiento con sus deditos mientras cantas la canción

RECURSOS MATERIALES:

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

DANZA

S4-D1

Congelado

DESCRIPCION

- Baila con la música, luego pausa la canción y deja de moverte.
- Pon la música de nuevo, baila, pausa y deja de moverte.
- Poco a poco el niño va a entender el juego y va a hacer la conexión de que cada vez que la música para ustedes van a dejar de bailar

RECURSOS MATERIALES:

- Grabadora

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

DANZA

S4-D2

Manitas!!

DESCRIPCION

- Canta la canción “las manitos” siguiendo las “indicaciones” de la canción, moviendo las manos en la primera parte y ocultándolas al decir “y se en dos pies “y se van y se van”

RECURSOS MATERIALES:

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

DANZA

S4-D3

*Al son del
tambor*

DESCRIPCION

- Los niños a través de sonidos hechos con el tambor realizaran diferentes movimientos primero lo realizaran con acompañamiento y luego lo ejecutarán solos.
- 1 Golpe al tambor los niños caminarán.
- 2 Golpes al tambor los niños van a correr.
- 3 Golpes al tambor los niños van a gatear.
- 4 Golpes al tambor los niños realizarán arrastre.
- 5 Golpes al tambor los niños saltarán en dos pies

RECURSOS MATERIALES:

- Tambor.

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

DANZA

S4-D4

***Evaluación final
del ciclo***

DESCRIPCION

RECURSOS MATERIALES:

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

2014

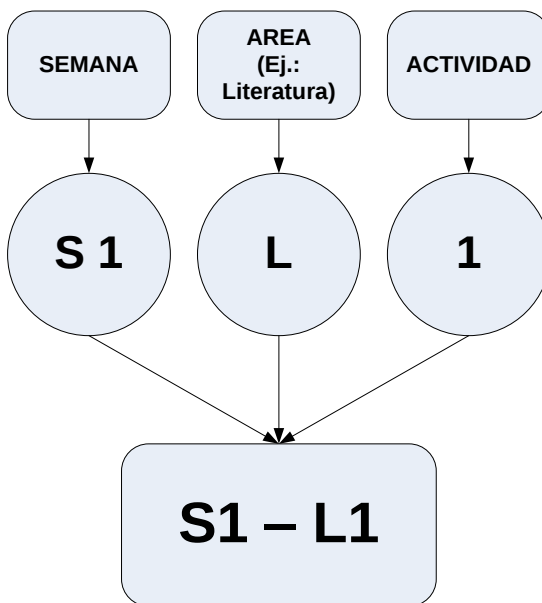
AREA: ARTES PLASTICAS

AUDIOMIC
LUDICARTE
29/01/2014

1 a 2 años

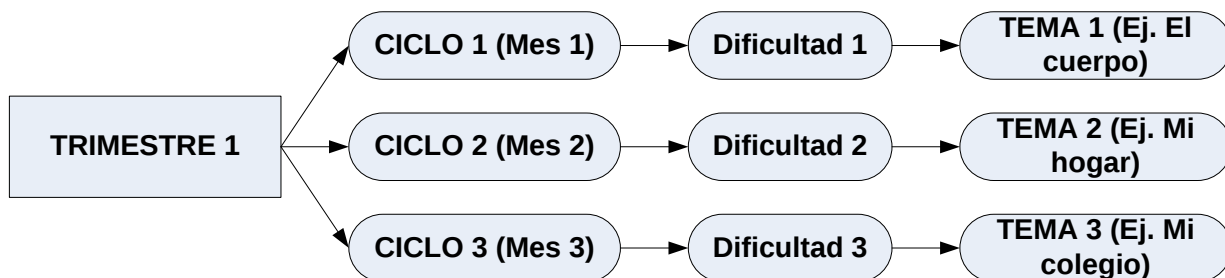
1.- CODIFICACION

Para la correcta lectura de la organización que a continuación se detalle se debe tener en cuenta los siguientes criterios de codificación:



2.- TEMATICAS Y CICLOS

La organización del proyecto está pensada de tal forma que a lo largo de un trimestre el niño asistente desarrollará un conjunto de actividades vinculadas a diversas temáticas, incrementándose el nivel de dificultad de las mismas. A modo de ejemplo:



TRIMESTRE 1:

CICLO 1: DIFICULTAD: 1

CICLO 2: DIFICULTAD: 2

CICLO 3: DIFICULTAD: 3

ARTES PLASTICAS

S1 - A1

Garabateo!!

DESCRIPCION

- Se colocan los marcadores y el papel sobre la mesa.
- Se sientan los niños a la mesa.
- La terapeuta y el niño garabatean juntos en el papel. Se animará al niño a hacer varias marcas, como puntos, líneas, curvas y círculos.
- En lugar de preguntar "¿Qué es eso?", se le motivará a que hable de su obra de arte.
- No se harán diseños para que él copie. Simplemente se dejará que garabatee lo que quiera. A medida que adquiera control del lápiz, su trabajo será más inteligible.
- Se expondrán sobre la pared los trabajos de cada niño

RECURSOS MATERIALES:

- Marcadores lavables grandes.
- Hojas grandes de papel en blanco.
- Mesa de un tamaño apropiado para niños.

OBSERVACIONES:

.....

.....

ARTES PLASTICAS

S1 –A2

El COLLAGE

DESCRIPCION

- De unas revistas que los niños revisarán previamente, se extraerán los rostros de las personas que se encuentren.
- Con ayuda de la terapeuta, el niño lo rasgará y lo pegará en una cartulina de modo que se irá armando un collage.
- Cada niño hará el mismo procedimiento.
- Al finalizar se hará la socialización correspondiente.

RECURSOS MATERIALES:

- Cartulina.
- Pegante.
- Revistas.

OBSERVACIONES:

.....

.....

ARTES PLASTICAS

S1 –A3

Somos pintores

DESCRIPCION

- A cada niño se le ubicará un lugar del salón y se le pegará un pliego de papel que será su tablero de trabajo.
- Previamente se preparará la pintura comestible con yogurt y colorantes artificiales de modo que pueden pintar y untarse sin ningún riesgo.
- Se le darán indicaciones sobre los dibujos que deben realizar utilizando los dedos y manos como pinceles.
- Ellos disfrutarán de su trabajo ya que realizarán los dibujos de forma libre y creativa.
- Al finalizar se socializará la actividad y se expondrán los trabajos

RECURSOS MATERIALES:

- Pliegos de papel bond.
- Recipientes plásticos.
- Yogurt.
- Colorantes.
- Delantales.
- Cinta de enmascarar.
- .

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

ARTES PLASTICAS

S1 –A4

Pintando pelotas

DESCRIPCION

- Se les entregará a cada niño pelotas de icopor de diferentes tamaños y pintudeditos de diferentes colores (amarillo, azul y rojo).
- Se les motivará para que pinten con sus manos las pelotas.
- Una vez elaboradas se jugará a encestar las pelotas grandes en el recipiente grande y las pequeñas en el recipiente pequeño, luego por color, las amarillas en el recipiente amarillo, las azules en el azul y así sucesivamente a modo de juego.
- La segunda parte de la actividad consiste en armar con esas pelotas y un palito de pincho un lindo muñeco.
- Para finalizar se socializará la actividad

RECURSOS MATERIALES:

- Pelotas grandes y pequeñas de icopor.
- Pintudeditos amarillo, azul y rojo.
- Palitos de pincho.
- Ojitos de muñeco.

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

ARTES PLASTICAS

S2-A1

Pintura con carritos

DESCRIPCION

- Con paciencia y sin brinquitos trabajando mis manitos voy untando y voy pintando las ruedas de mis carritos.
- Cada niño traerá un carrito, el que más le guste, pueden ser dos o tres. A cada carrito se les untará las ruedas con pintura.
- Se rodarán los carros con pintura sobre el papel que cubre el piso. Se utilizará inicialmente un color, luego el otro para ir mezclando poco a poco.
- Se formarán diferentes caminos dependiendo por donde pasen los carritos.

RECURSOS MATERIALES:

- Carrito.
- Pinturas.
- Cartulina.

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

ARTES PLASTICAS

S2-A2

Huellitas

DESCRIPCION

- Se cubrirá el piso con papel periódico con ayuda de los niños.
- Una vez cubierto se pondrá en recipientes grandes o tazones pintura de diferentes colores.
- Los niños se quitarán los zapatos y medias y untarán sus pies con pintura, primero de un color, luego de otro.
- Una vez estén listos, pasarán al papel y dejarán sus huellas marcadas, se cambiará de color hasta llenar todo el lugar de sus huellitas de sus pies

RECURSOS MATERIALES:

- Papel periódico.
- Tazones grandes.
- Pintura.
- Cinta de enmascarar.

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

ARTES PLASTICAS

S2-A3

Creando con plastilina

DESCRIPCION

- A cada niño se le entregará una tabla de trabajo y un poco de plastilina.
- Vamos a moldear figuras sencillas con diferentes colores.
- Por indicación de la terapeuta se harán diferentes figuras como bolitas grandes, pequeñas, etc.
- Se pondrán los trabajos en hojas y se hará la socialización al finalizar.

RECURSOS MATERIALES:

- Tablas de trabajo.
- Plastilina.
- Hojas de papel.

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

ARTES PLASTICAS

S2-A4

Nuestro mural

DESCRIPCION

- Cada niño traerá de su casa una foto de él mismo.
- La tarea consiste en que cada chico pegará su foto en un mural que estará situado en un lugar estratégico.
- Ellos mismos armarán previamente el mural con papeles de colores y otros elementos para decorar.
- Además a cada foto se le pegará una tarjetita con su nombre.
- Al finalizar socializaremos la actividad

RECURSOS MATERIALES:

- Tablero de corcho.
- Papeles de colores.
- Papel fomie.
- Fotos de los niños y niñas.

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

ARTES PLASTICAS

S3–A1

A rasgar!!

DESCRIPCION

- Cada niño tendrá diferentes hojas de papel de diferentes texturas, papel periódico, papel seda, y papel cartón, se le motivará al niño para que rasgue tiras de papel restas y luego se pegaran sobre un soporte de cartulina formando una corona.
- Al finalizar cada niño mostrará su obra plástica

RECURSOS MATERIALES:

- Hojas de papel de diferentes texturas (seda, periódico, cartón).
- Tiras de cartulina

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

ARTES PLASTICAS

S3-A2

A picar!!

DESCRIPCION

- Se le entregará a cada niño un tablero de picado y un punzón, luego se le entregará una imagen sencilla como círculos, estrellas, cuadrados, donde deberán punzar de acuerdo a la consigna dada.
- Se pondrá música con el fin de que puncen fuerte cuando la música sea fuerte y puncen suave cuando la música suene suave.
- Se socializarán los trabajos para finalizar la sesión

RECURSOS MATERIALES:

- Tablas de picado.
- Punzones.
- Hojas de papel con figuras

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

ARTES PLASTICAS

S3– A3

Obra de arte

DESCRIPCION

- En varios afiches grandes, con figuras de un animales de fondo, se hará una obra de arte!!
- A cada niño se le entregará un trozo de papel crepé del color del animal a decorar.
- Los chicos deben rasgar los papeles y pegar directamente a los afiches.
- El trabajo se realizará en grupos.
- Se utilizarán diferentes colores para decorar se socializará.

RECURSOS MATERIALES:

- Papel periódico.
- Tazones grandes.
- Pintura.
- Cinta de enmascarar.

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

ARTES PLASTICAS

S3-A4

Decorando el paisaje

DESCRIPCION

- Se les presenta un afiche con un paisaje de fondo, va a tener un cielo de color azul y un campo de color verde.
- Dos cajas de cartón estarán llenas de trocitos de papel seda, los niños irán sacando dichos trozos de papel y los irán pegando en el cielo o en el campo, asociando los colores.
- Una vez terminado el paisaje se les darán imágenes con animales para que los peguen. Se finalizará la actividad con socialización

RECURSOS MATERIALES:

- Cartulina grande con el paisaje.
- Cajas de cartón con trozos de papel seda de color azul y verde

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

ARTES PLASTICAS

S4-A1

Huellitas dactilares

DESCRIPCION

- Cada niño tendrá medio pliego de papel bond pegado en la pared para trabajar su pintura.
- Se les entregará la silueta de un dibujo específico, puede ser un animal, una fruta o un juguete, y el niño deberá marcar la silueta a través de huellas con sus dedos de diferentes colores, siguiendo las indicaciones de la terapeuta

RECURSOS MATERIALES:

- Papel bond.
- Pintudeditos.
- Cinta de enmascarar

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

ARTES PLASTICAS

S4-A2

Torres con cubos

DESCRIPCION

- Juego de armar torres con cubos. Se les permitirá el juego libre con dichos cubos, una vez finalizado el tiempo del juego libre se les mostrarán las diferentes figuras para armar, torres de 3, 4, 5 y hasta 6 cubos, se les motivará constantemente para que armen torres cada vez más grandes
- Luego se desarrollará el juego utilizando los cubos por tamaño y por color

RECURSOS MATERIALES:

- Cubos de madera de diferentes tamaños y colores.

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

ARTES PLASTICAS

S4-A3

A moldear con arcilla

DESCRIPCION

- Cada niño tendrá una porción de arcilla.
- Se les entregará una tabla de trabajo para que moldeen la figura a trabajar.
- La imagen será un gusano, a través de las indicaciones dadas por la terapeuta, ellos deberán seguir las instrucciones de moldeado hasta realizar la figura

RECURSOS MATERIALES:

- Arcilla.
- Tablas de trabajo.

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

ARTES PLASTICAS

S4-A4

***Evaluación final
del ciclo***

DESCRIPCION

RECURSOS MATERIALES:

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

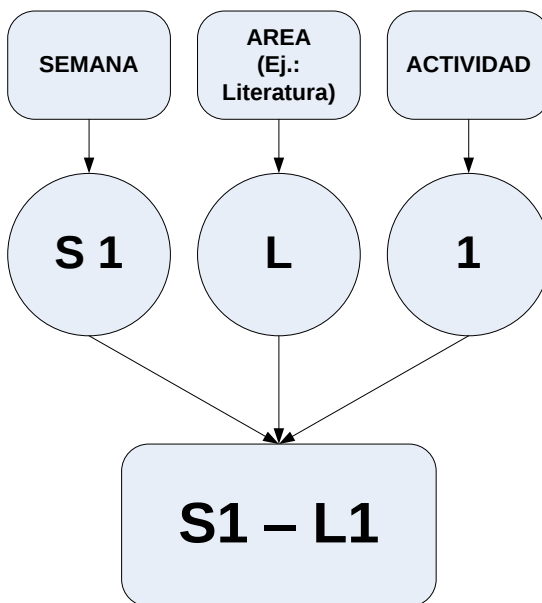
2014

AREA: LITERATURA

1 a 2 años

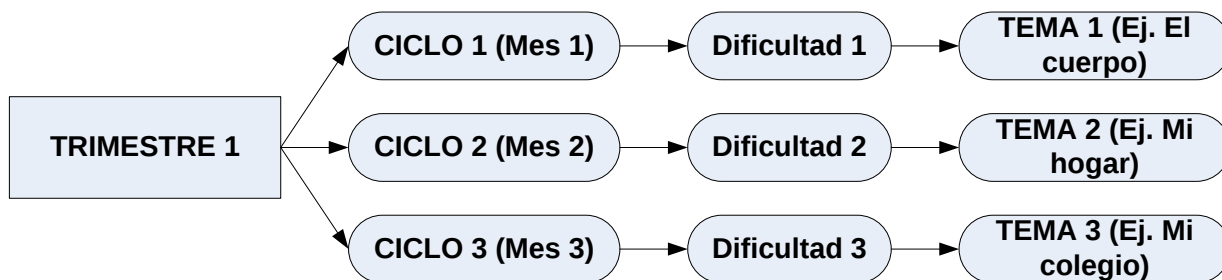
1.- CODIFICACION

Para la correcta lectura de la organización que a continuación se detalle se debe tener en cuenta los siguientes criterios de codificación:



2.- TEMATICAS Y CICLOS

La organización del proyecto está pensada de tal forma que a lo largo de un trimestre el niño asistente desarrollará un conjunto de actividades vinculadas a diversas temáticas, incrementándose el nivel de dificultad de las mismas. A modo de ejemplo:



TRIMESTRE 1:

CICLO 1: DIFICULTAD: 1

CICLO 2: DIFICULTAD: 2

CICLO 3: DIFICULTAD: 3

LITERATURA

S1 - L1

HACEMOS UN MURAL

DESCRIPCION

- Colocamos un papel grande, blanco o de color claro, en el piso.
- Hacemos una fila para que los niños se vayan habituando a respetar su turno y, por turnos, vamos estampando las palmas de las manos, pintadas previamente en t mpera de distintos colores.
- Una vez se termina de estampar las manos, se les entregar  una ficha con el nombre de cada uno para que la peguen frente a las manitas estampadas.
- Una vez terminado el mural lo exponemos para adornar la sala u otra parte del lugar, y as  poder apreciar cu n lindo nos qued , porque lo hicimos entre todos

RECURSOS MATERIALES:

- Afiche de cartulina.
- T mperas de diferentes colores.
- Fichas de cartulina peque as.
- Marcador rojo.

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

LITERATURA

S1 – L2

CUENTO!

DESCRIPCION

- Se les narrará a los niños un cuento corto y sencillo pero muy llamativo.
- Una vez finalice la narración del cuento, se colocará en el tablero o en la pared un gran afiche de cartulina con los escenarios que representa el cuento.
- Los niños recibirán una imagen que representa algún personaje del cuento y lo pegará en el lugar que él quiera en el gran afiche.
- De esta manera se construirá la historia nuevamente con participación activa de los niños.
- Al terminar se socializará la actividad.

RECURSOS MATERIALES:

- Afiche relacionado con el cuento.
- Personajes del cuento para pegar en el afiche.

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

LITERATURA

S1 – L3

VIDEO CUENTO!

DESCRIPCION

- Se les mostrará a los niños un video cuento infantil.
- Todos estarán organizados frente a la pantalla observando y escuchando atentamente.
- Una vez finalice el cuento se presentarán las imágenes relacionadas con el cuento, sus hechos y personajes, se leerán los nombres de los personajes presentados en tarjetas escritas.
- Se abrirá el espacio para que ellos socialicen y comenten el cuento.

RECURSOS MATERIALES:

- Pantalla de tv.
- Video cuento.

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

LITERATURA

S1 – L4

LA POESIA Y LA PLASTICA

DESCRIPCION

Se les lee la poesía varias veces y la vamos imaginando. Se les vuelve a leer y la vamos dibujando en el aire. Por fin, mientras se lee, los niños la van dibujando en un papel. Elegimos el personaje que más nos guste y dibujamos en él la poesía para exponerla en el tablero.

Juego: Todos en coro recitamos a la vez; luego uno por uno en compañía del sonido de una pandereta.

RECURSOS MATERIALES:

- .Poesía: “El carrito viejo”
- El gato goloso
- Hojas blancas
- Crayolas

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

LITERATURA

S2– L1

CREANDO CUENTO

DESCRIPCION

Los niños sentados en el piso formando un círculo, observarán diferentes libros, con cuentos ilustrados

Espacio libre para crear cuentos a partir de imágenes siempre motivados a expresar sus experiencias, pensamientos y sentimientos

RECURSOS MATERIALES:

- Libros.
- Cuentos.
- Imágenes.

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

LITERATURA

S2– L2

El teléfono roto

DESCRIPCION

- Los niños ubicados en círculo jugarán al teléfono roto.
- Se le mostrará una imagen al primer niño y él deberá decirle lo que ve a su compañero, puede utilizar gestos y señas, y así sucesivamente.
- El último niño deberá transmitir el mensaje final a todo el grupo.
- Se turnarán para que cada niño tenga la oportunidad de iniciar el juego.

RECURSOS MATERIALES:

- Salón de literatura

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

LITERATURA

S2– L3

A leer!

DESCRIPCION

- Los niños sentados mirarán al frente a la terapeuta.
- Se les mostrará un listado de 20 palabras de categorías semánticas de primer nivel, y se les motivará para que repitan la palabra.
- Se repetirá el proceso dos veces.
- Una vez leídas las palabras, se les presentará un afiche pegado en el tablero en donde se encuentran las imágenes correspondientes.
- Se volverán a leer por tercera vez las palabras una por una, haciendo esta vez asociación de palabra con imagen.
- Los niños deberán identificar la imagen con la palabra leída y señalarla.

RECURSOS MATERIALES:

- Tarjetas con palabras.
(categorías: partes del cuerpo, animales, prendas y objetos de casa)
- Afiche con las imágenes de las tarjetas.

OBSERVACIONES:.....

.....
.....

LITERATURA

S2– L4

***Escuchamos
con atención***

DESCRIPCION

- Títeres correspondientes a los personajes del cuento
- Se les propondrá a los niños sentarse en ronda para poder oír y disfrutar el cuento propuesto
- Una vez que el grupo este organizado, la terapeuta comenzará a narrarlo
- En el momento de representar los distintos animales que aparecen en el cuento, se utilizará diversos recursos literarios para atrapar la atención a los niños
- El cuento narrado será el siguiente: Cuello duro (Elsa Bornemann).

RECURSOS MATERIALES:

- Títeres correspondientes a los personajes del cuento.
- Salón de literatura.

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

LITERATURA

S3– L1

Mi juguete

DESCRIPCION

- Cada niño desde su casa traerá su juguete preferido.
- Todos sentados en círculo, pasará uno de ellos al frente y mostrará su juguete favorito, describiéndolo en todas sus cualidades, motivado y guiado por la terapeuta.
- Cada niño tendrá su turno de hacer su presentación.
- Al final se entregará a cada niño una hoja de papel y crayones para que dibujen a su juguete

RECURSOS MATERIALES:

- Juguetes traídos por los niños.
- Hojas de papel.
- Crayones.

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

LITERATURA

S3– L2

***El lobo se comió
la torta***

DESCRIPCION

- Los niños ubicados frente a la terapeuta estarán muy atentos y dispuestos a escuchar el cuento: **El lobo que se comió la torta!!**.
- Una vez leído el cuento se les pasará a los niños diferentes imágenes relacionadas con el cuento.
- Ellos deberán decorar las imágenes con crayolas, pintura, escarcha, y al finalizar cada uno contará lo que sucede en su imagen

RECURSOS MATERIALES:

- Libros.
- Cuentos.
- Imágenes.

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

LITERATURA

S3– L3

Busca el juguete

DESCRIPCION

- Se realiza lectura global de palabras concretas hechas en cartulina, luego el niño deberá buscar entre todos los objetos, el que corresponde a la palabra leída.
- El niño que lo encuentre tendrá una ovación por parte de sus compañeros.
- Cada niño realizará la misma actividad, hasta finalizar la lectura de todas las palabras

RECURSOS MATERIALES:

- Tarjetas con palabras.
- Juguetes.

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

LITERATURA

S3– L4

Decorando mi nombre

DESCRIPCION

- Se les entregará a cada niño un pequeño afiche con el nombre escrito.
- Jugaremos a decorar el nombre con diferentes materiales.
- Los niños leerán el nombre frente a sus compañeros y socializarán su trabajo.
- Se hará lectura global de todos los nombres de los participantes.

RECURSOS MATERIALES:

- Afiches en blanco
- Marcador negro
- Pintudeditos.
- Colbón.
- Granos para pegar sobre el afiche.

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

LITERATURA

S4– L1

Audiocuento

DESCRIPCION

- En la sala de audiovisuales se trabajará un audiocuento.
- Todos los niños estarán sentados muy atentos a la actividad.
- Luego del audiocuento se harán preguntas relacionadas estimulando la comprensión del cuento.

RECURSOS MATERIALES:

- Salón de literatura.
- Audiocuento.

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

LITERATURA

S4– L2

***La ranita
encantada***

DESCRIPCION.

- Se realizará la narración del cuento: “LA RANITA ENCANTADA”.
- Una vez se finalice la lectura, se socializará el cuento, escuchando las opciones de los participantes.
- Luego se les pasará una hoja en blanco con crayones para que expresen cualquier idea sobre el cuento.
- Al finalizar se socializarán los trabajos

RECURSOS MATERIALES:

- Libros.
- Cuento.
- Imágenes.

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

LITERATURA

S4– L3

Imito un instrumento

DESCRIPCION

- Se les presentarán a los niños diferentes imágenes con los instrumentos musicales (platillos, tambor, trompeta, flauta, piano, cascabeles, panderetas, maracas), los niños deberán hacer la imitación de este sonido.
- Se trabajarán diferentes campos semánticos: Imitación de voces de animales (miar, maullar, ladrar, balar, etc), Imitación de fenómenos de la naturaleza (lluvia, viento, granizo, etc),
- Imitación de ruidos mecánicos (reloj, serrucho, martillo, auto, etc)s

RECURSOS MATERIALES:

- Imágenes de instrumentos musicales, animales, fenómenos de la naturaleza, herramientas y aparatos mecánicos.

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

LITERATURA

S4– L4

***Evaluación final
del ciclo***

DESCRIPCION

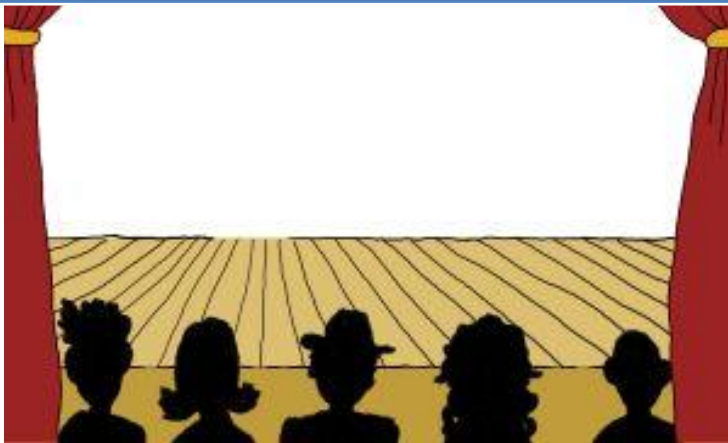
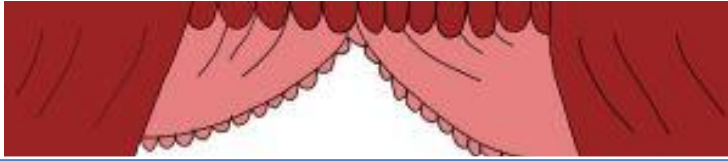
RECURSOS MATERIALES:

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

1 a 2 años

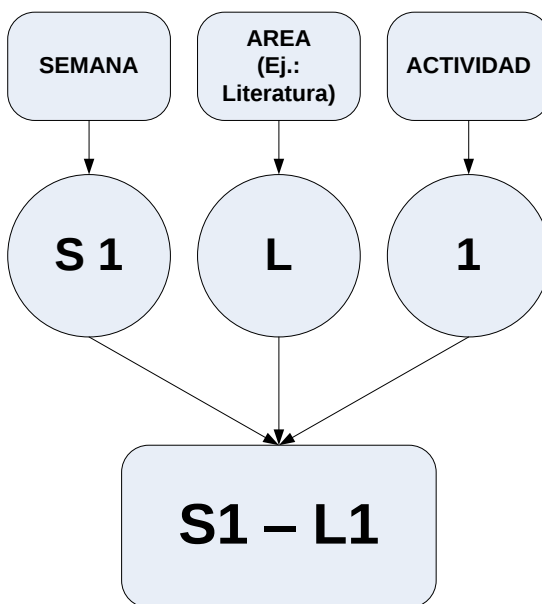
2014

AREA: TEATRO



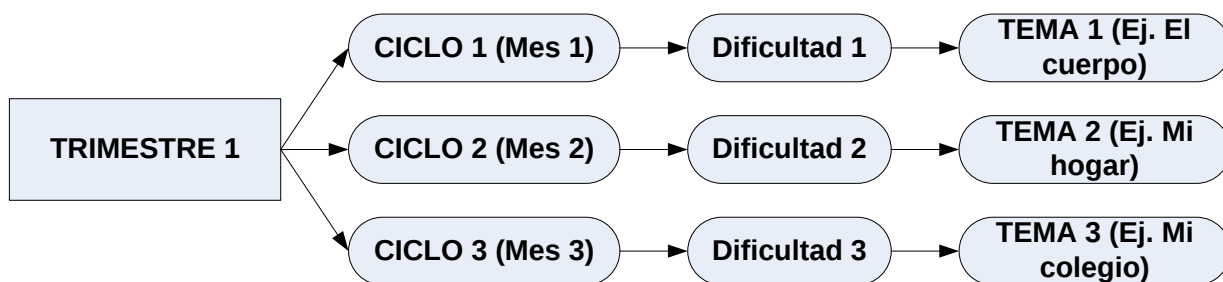
1.- CODIFICACIÓN

Para la correcta lectura de la organización que a continuación se presenta, se han establecido los siguientes criterios de codificación:



2.- TEMATICAS Y CICLOS

La organización del proyecto está pensada de tal forma que a lo largo de un trimestre el niño asistente desarrollará un conjunto de actividades vinculadas a diversas temáticas, incrementándose el nivel de dificultad de las mismas. A modo de ejemplo:



TRIMESTRE 1:

CICLO 1: DIFICULTAD: 1

CICLO 2: DIFICULTAD: 2

CICLO 3: DIFICULTAD: 3

TEATRO

S1 - T1

Juego de roles

DESCRIPCION

- A cada niño se le entregará una máscara de papel para decorar. Se utilizará papel y pintura.
- Cada máscara representa un animal.
- Una vez terminada la máscara se harán pequeñas representaciones de cada uno haciendo sonidos e imitando movimientos.
- Se socializará la actividad al finalizar.

RECURSOS MATERIALES:

- Máscaras recortadas previamente.
- Papel para rasgar o hacer bolitas.
- Colbón.
- Témperas o vinilos de diferentes colores.

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

TEATRO

S1 – T2

Obra de teatro

DESCRIPCION

- Se hará una obra de teatro en la que los niños serán los que interpretarán a los personajes del cuento.
- El cuento se irá narrando y a medida que se avanza los niños harán los sonidos correspondientes animados por la terapeuta...
- Por ejemplo: si aparece un caballo en la historia ellos deberán imitar el galope del caballo, si llueve deberán hacer el sonido de la lluvia con la boca, y así sucesivamente.
- Al finalizar se hará socialización de la lectura

RECURSOS MATERIALES:

- Salón de teatro

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

TEATRO

S1 – T3

Caritas y gestos

DESCRIPCION

- Se les presentará a los niños diferentes caras de cartulina con diferentes expresiones faciales: triste, alegre, sorprendido, llanto, enojado, etc.
- Los niños verbalizarán sobre la imagen presentada y se hará la representación de cada gesto

RECURSOS MATERIALES:

- Caritas de cartulina con los diferentes gestos faciales

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

TEATRO

S1 – T4

***Juego de
mímica!***

DESCRIPCION

- Juguemos a la granja.
- A cada uno se le da el nombre de un animal y debe hacer la gestualización para que los compañeritos identifiquen cuál animal es.
- Dependiendo el nivel de dificultad, los ejemplos variarán, como así también por la temática del Ciclo.

RECURSOS MATERIALES:

- Mascaras.

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

TEATRO

S2– T1

La marcha

DESCRIPCION

- Todos en el salón caminando en círculo, estarán atentos a la palabra que indique la terapeuta, ella dirá “agachados” y ellos deberán seguir su caminar en esta posición, luego dirá “en puntas de pie”, y deberán adoptar esta nueva posición, de esta manera se desarrollarán diferentes posturas en marcha.
- Se varía la velocidad y la intensidad de los pasos.
- Se puede utilizar la música para complementar la actividad y les resulte más interesante

RECURSOS MATERIALES:

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

TEATRO

S2– T2

El saludo

DESCRIPCION

- Todos los niños caminando por el salón al ritmo de la música.
- Se les da la indicación de que cuando la música pare ellos deben dar un saludo con gestos a su compañero.
- Nuevamente se repite la indicación, esta vez saludando de la mano, y así manejando diferentes saludos y diferentes ritmos de música

RECURSOS MATERIALES:

- Canción infantil
- Grabadora
- Cuerpo

OBSERVACIONES:.....

.....
.....

TEATRO

S2– T3

El saludo con sonidos

DESCRIPCION

- Imaginar saludos como distintos animales incorporando sus sonidos

1¿Cómo se saludan los gatos?

2¿Cómo se saludan los perros?

3¿Cómo se saludan los alacranes?

4¿Cómo se saludan los pajaritos?

5¿Cómo se saludan los elefantes?

6¿Cómo se saludan los monos?

7- Ampliar la lista con otros animales haciendo que los niños den opciones para trabajar

- Dependiendo el nivel de dificultad, los ejemplos variarán, como así también por la temática del Ciclo

RECURSOS MATERIALES:

- Canción infantil
- Grabadora
- Cuerpo

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

TEATRO

S2– T4

El saludo inventado

DESCRIPCION

- Ahora vamos a inventar otras maneras de saludarnos.

1-¿Cómo sería un saludo con...

- a- Los hombros,
- b- Con los ojos
- c- Con la espalda,
- d- Con las rodillas
- e- Con la cadera
- f- Con la boca

2-¿Como seria con un elemento en la mano

- a- Con un pañuelo
- b- Una parte de nuestra ropa
- c- Una escoba
- d- Cualquier elemento a mano: carpetas, sillas, etc.

- También por la temática del Ciclo

RECURSOS MATERIALES:

- Elementos varios

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

TEATRO

S3– T1

Caminar con actitudes

DESCRIPCION

- Al ritmo de la música se les dará la indicación de ir caminando desplazándose por todo el salón.

FORMAS DE CAMINAR CON ACTITUDES:

- 1- Caminar triste
- 2- Caminar feliz
- 3- Caminar enojados
- 4- Caminar bailando
- 5- Caminar sollozando
- 6- Caminar llorando
- 7- Caminar riendo

- Se puede realizar en grupo o uno por uno para que los demás observen los gestos de los demás el ritmo

RECURSOS MATERIALES:

- Canciones infantiles

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

TEATRO

S3– T2

*Caminar con
elementos
imaginarios*

DESCRIPCION

- Continuaremos con los ejercicios de imitación y de expresión corporal. Imitaremos:

FORMAS DE CAMINAR CON ELEMENTOS IMAGINARIOS

- 1-como Viejo con bastón
- 2-pateando piedras
- 3-En patines
- 4-En bicicleta
- 5-En auto
- 6-En avión
- 7-Como bebé que se hizo caca
- 8-Como ciegos en bastón
- 9-Como ciegos en una habitación oscura
- 10-Cargando un saco de papas
- 11-Llevando un herido
- 12-Cruzando el desierto sin agua
- 13-Cruzando arenas movedizas
- 14-Entrando y saliendo por puertas
- 15-Entrando y saliendo por ventanas
- 16-Entrando y saliendo por cuevas muy bajas

RECURSOS MATERIALES:

- Cd música infantil

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

TEATRO

S3– T3

Baile con amigos

DESCRIPCION

- A través de una canción infantil, los niños bailarán libremente por el salón.
- Cuando la canción disminuya el volumen bailarán de forma suave con movimientos muy suaves, y cuando el volumen aumente y la música se escuche muy fuerte los pasos de baile serán más precisos y fuertes y cuando pare la música, cada niño buscará un compañerito y le dará un abrazo.
- Se podrá realizar la actividad con dos canciones o más

RECURSOS MATERIALES:

- CD música infantil

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

TEATRO

S3– T4

Improvisación telefónica

DESCRIPCION

- Se forma un grupo y se utiliza como elemento una bocina de teléfono o un teléfono de juguete o cualquier elemento que simule un teléfono.
- El primer participante improvisara una temática sin anunciar cual es y deberá informar al resto de los participantes de que se trata la temática guiado por la terapeuta o la persona que dirige el juego.
- El participante no podrá decir con quién está hablando no de qué se trata la conversación, solo deberá responder dando datos básicos.
- A la orden del terapeuta se pasara el teléfono al siguiente participante que deberá hacer lo mismo y los demás tratarán de adivinar la conversación.
- ¿Con quién? Cada uno tiene que imaginarse con quién habla y qué le dice... pero solamente sin dar la información concreta

RECURSOS MATERIALES:

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

TEATRO

S4– T1

***El círculo
imitado!***

DESCRIPCION

- Todos los niños ubicados en círculo.
- El terapeuta le indica al niño que está en el centro del círculo que debe hacer un movimiento con el cuerpo imitando algún animal.
- Los demás niños deben imitarlo y adivinar de qué se trata.
- Cada niño tendrá su turno de hacer el movimiento que le indiquen o el que le indique la terapeuta

RECURSOS MATERIALES:

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

TEATRO

S4-T2

Trabajando la voz!!

DESCRIPCION

- Todos en círculo...haciendo sonidos onomatopéyicos!! El terapeuta indicará un sonido: blum!!!, crash!!, bang!!, pum!!, uggg!!, hay!!, pumba!!, etc.
- Podrán imitar sonidos de animales: vaca, gallina, perro, gato, chanco, pájaros diversos, haciendo cambios y variaciones en el tono y la intensidad, imitar sonidos de los instrumentos musicales, de la naturaleza, etc

RECURSOS MATERIALES:

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

TEATRO

S4-T3

El entorno dramático

DESCRIPCION

- El niño estará sentado en una silla, cerrará los ojos y el terapeuta generará sonidos diversos espaciados en tiempo y variados en intensidad de sonido, por ejemplo:

- 1-Trote de caballos,
- 2-Canilla goteando,
- 3-Silla que se cae,
- 4-Grito,
- 5-Viento,
- 6-Ruido de zapatos caminando,
- 7-Chasquidos,
- 8-Silbidos,
- 9-Golpes de objetos circundantes

- Es importante alternar sonidos suaves con los sonidos fuertes y que predominen los sonidos suaves a los fuertes.
- Luego de haber generado el sonido se le mostrará el objeto que lo produjo

RECURSOS MATERIALES:

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

TEATRO

S4-T4

***Evaluación final
del ciclo***

DESCRIPCION

RECURSOS MATERIALES:

OBSERVACIONES:.....

.....
.....