



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **ELABORACIÓN DE PRODUCTOS EN CUERO CON TECNICAS MANUALES**
- Código del Programa de Formación: **93530216**
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica): N.A
- Fase del Proyecto (si aplica): N.A
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica): N.A
- Competencia: **APLICAR TÉCNICAS MANUALES PARA LA ELABORACIÓN DE PRODUCTOS EN CUERO, ATENDIENDO A NORMAS DE CALIDAD Y SEGURIDAD, Y CONSIDERANDO LAS CARACTERÍSTICAS DEL MATERIAL**
- Resultados de Aprendizaje:
 - 606446 - ELABORAR ARTÍCULOS EN CUERO SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL PROCESO TÉCNICO Y DEL PRODUCTO.
 - 606447 - SELECCIONAR HERRAMIENTAS, MATERIALES E INSUMOS REQUERIDOS EN EL PRODUCTO DE ACUERDO CON LA MUESTRA FÍSICA.
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): **48 HORAS**

2. PRESENTACIÓN

La presente guía de aprendizaje tiene como objetivo desarrollar en los aprendices competencias técnicas relacionadas con la elaboración de productos en cuero, mediante el uso de herramientas manuales y técnicas artesanales. Durante las 48 horas de formación, se abordarán los procesos de diseño, corte, costura y acabados de productos en cuero, garantizando que los aprendices adquieran las habilidades necesarias para aplicar sus conocimientos en proyectos prácticos.



3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

3.1 Actividades de Reflexión Inicial

- **Descripción de la actividad:**

Los aprendices comenzarán con una actividad de reflexión en la que se les pedirá que compartan sus experiencias previas con el cuero, tanto en términos de uso personal como en productos que conocen. Se discutirá el papel del cuero en diferentes culturas y su importancia en la historia. Luego, se introducirán preguntas guía para fomentar el debate, tales como: "¿Qué productos de cuero has usado o visto en tu vida diaria?" y "¿Por qué crees que el cuero ha sido un material tan duradero y popular a lo largo del tiempo?"

Esta actividad no solo busca evaluar el conocimiento previo, sino también incentivar el interés por el tema.
- **Ambiente requerido:**

Un aula o taller configurado para discusión, con asientos en círculo para facilitar la interacción. Se pueden utilizar pizarras o rotafolios para tomar notas de las ideas compartidas.
- **Estrategias o técnicas didácticas activas:**
 - **Lluvia de ideas:** Todos los estudiantes aportan ideas y conceptos sobre el cuero.
 - **Discusión grupal:** Se fomenta el diálogo y el intercambio de ideas entre los aprendices.
 - **Preguntas guía:** Se formulan preguntas que invitan a la reflexión y al análisis crítico.
- **Materiales de formación:**
 - Imágenes de diferentes productos de cuero.
 - Videos cortos sobre la historia del cuero.
- **Material de apoyo:**
 - Documentos breves sobre la evolución del uso del cuero en diferentes culturas.
- **Duración de la actividad:**

2 horas. Esto incluye tiempo para la discusión, la presentación de materiales y la reflexión.

3.2 Actividades de Contextualización e Identificación de Conocimientos Necesarios para el Aprendizaje

- **Descripción de la actividad:**

Esta actividad se centra en proporcionar una comprensión profunda de los diferentes tipos de cuero y sus propiedades. Se realizará una exposición teórica sobre la clasificación del cuero, resaltando las diferencias entre cuero natural y sintético. Luego, se pasará a la demostración práctica, donde se presentarán y utilizarán las herramientas necesarias para trabajar el cuero. Los aprendices observarán y, posteriormente, practicarán el uso de herramientas, asegurándose de que entiendan cómo cada una contribuye a la elaboración del producto final.
- **Ambiente requerido:**

Un taller equipado con todas las herramientas necesarias, mesas de trabajo y suficiente iluminación.
- **Estrategias o técnicas didácticas activas:**
 - **Demostración práctica:** El instructor muestra el uso de cada herramienta.



- **Exposición dialogada:** Los aprendices pueden hacer preguntas y discutir el contenido presentado.
- **Observación:** Se anima a los aprendices a observar con atención los procesos de demostración.
- **Materiales de formación:**
 - Ejemplos de diferentes tipos de cuero (natural, sintético, curtido al vegetal, etc.).
 - Herramientas (cuchillas, punzones, agujas, etc.) y ejemplos de productos elaborados.
- **Material de apoyo:**
 - Manuales de usuario sobre herramientas.
 - Videos demostrativos que muestren técnicas de corte y costura.
- **Evidencias de aprendizaje:**
 - Los aprendices demostrarán su capacidad para identificar y explicar el uso y mantenimiento de cada herramienta y material.
- **Instrumentos de evaluación:**
 - **Lista de cotejo:** Se usará para verificar que los estudiantes pueden identificar y utilizar correctamente las herramientas y materiales.
- **Duración de la actividad:**
6 horas. Se dividirá entre la parte teórica y la práctica.

3.3 Actividades de Apropiación

- **Descripción de la actividad:**

En esta etapa, los aprendices se sumergirán en la práctica del manejo de herramientas mediante la creación de prototipos. Aprenderán a realizar cortes precisos, perforaciones y ensamblajes. A través de la elaboración de un llavero como primer proyecto, los aprendices aplicarán las técnicas de costura decorativa. Cada aprendiz creará un diseño personal que luego será discutido y criticado constructivamente en grupos pequeños.
- **Ambiente requerido:**

Taller bien equipado donde cada estudiante tenga acceso a herramientas y materiales suficientes.
- **Estrategias o técnicas didácticas activas:**
 - **Trabajo individual supervisado:** Los aprendices trabajan a su propio ritmo, pero con la supervisión del instructor.
 - **Aprendizaje basado en proyectos:** Se les anima a aplicar lo aprendido a través de un proyecto práctico.
 - **Retroalimentación inmediata:** El instructor proporciona feedback continuo sobre el proceso de elaboración.
- **Materiales de formación:**
 - Moldes y patrones para el llavero.
 - Herramientas de corte y costura.
- **Material de apoyo:**
 - Instrucciones paso a paso impresas y guías visuales de costura.
- **Evidencias de aprendizaje:**
 - Prototipos de llaveros que incorporen diferentes técnicas de costura decorativa.
- **Instrumentos de evaluación:**
 - **Rúbrica:** Evaluará la precisión de los cortes, la calidad de las costuras y la creatividad en el diseño.



- **Duración de la actividad:**
20 horas. Esto incluirá tiempo para la práctica, retroalimentación y ajustes.

3.4 Actividades de Transferencia del Conocimiento

- **Descripción de la actividad:**
En esta fase final, los aprendices aplicarán todos los conocimientos adquiridos para diseñar y crear un producto final en cuero más complejo, como una cartera o un cinturón. Los aprendices deberán planificar su proyecto desde la selección del tipo de cuero, el diseño, el corte, la costura y el ensamblaje. Se les brindará apoyo y asesoría en cada etapa del proceso. Una vez terminado, presentarán su producto al grupo, explicando su diseño y proceso de elaboración.
- **Ambiente requerido:**
Taller completo con suficiente espacio de trabajo y todas las herramientas necesarias.
- **Estrategias o técnicas didácticas activas:**
 - **Aprendizaje por proyectos:** Los aprendices trabajan de manera autónoma, pero se les proporciona asesoría.
 - **Presentaciones:** Cada estudiante presentará su producto y explicará el proceso.
 - **Colaboración:** Fomentar la colaboración entre compañeros para resolver problemas.
- **Materiales de formación:**
 - Piezas de cuero seleccionadas por los estudiantes.
 - Herramientas necesarias para el diseño y la confección.
- **Material de apoyo:**
 - Plantillas y guías de referencia para el diseño del producto final.
- **Evidencias de aprendizaje:**
 - Producto final elaborado que refleje el uso de las técnicas aprendidas.
- **Instrumentos de evaluación:**
 - **Rúbrica integral:** Para evaluar aspectos del diseño, funcionalidad, calidad de los cortes y costuras, y acabados.
- **Duración de la actividad:**
10 horas. Esto incluye el tiempo para diseñar, fabricar y presentar el producto final.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Fase inicial	Reflexión sobre el origen y uso del cuero	Actividad de reflexión inicial	Mapa conceptual grupal o resumen individual sobre la	Participación activa, análisis crítico, coherencia en la reflexión	Lista de cotejo para participación, análisis del contenido



			evolución del cuero		
Fase de desarrollo	Identificación y manejo de herramientas básicas de cuero	Actividad de contextualización y apropiación	Prototipo de llavero con moldes y costuras decorativas	Precisión en el uso de herramientas, calidad del molde y costura, cumplimiento de las instrucciones	Lista de cotejo y rúbrica de evaluación práctica
Fase final	Diseño y elaboración de un producto final en cuero	Actividad de transferencia	Producto final elaborado (ej. cartera o cinturón)	Creatividad en el diseño, funcionalidad del producto, precisión en el corte y la costura, calidad de los acabados	Rúbrica de evaluación integral (diseño, técnica, acabados)

Detalles de la evaluación:

- **Fase inicial:** Se evaluará la capacidad de los estudiantes para reflexionar y conectar sus experiencias con el aprendizaje del cuero. Se buscará que sean capaces de explicar cómo han interactuado con el cuero en su vida cotidiana y qué conocimientos previos tienen sobre el material.
- **Fase de desarrollo:** En esta fase, el enfoque estará en la habilidad técnica. Los aprendices deberán demostrar su destreza en el manejo de herramientas y su capacidad para seguir un patrón o diseño. La evaluación será continua y se realizarán retroalimentaciones después de cada tarea.
- **Fase final:** Se evaluará no solo el producto final, sino también el proceso de elaboración. La presentación del producto final será crucial, ya que permitirá a los aprendices compartir sus decisiones de diseño y aprender de los demás. La creatividad, la innovación y la calidad del producto serán aspectos clave en la evaluación.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Cuero:** Material obtenido de la piel de animales, utilizado en la elaboración de productos.
- **Patrón:** Modelo o diseño que sirve de referencia para el corte y ensamblaje de productos.
- **Corte:** Técnica manual para separar piezas de cuero según un diseño específico.
- **Costura:** Técnica de unión de las piezas de cuero mediante hilos o tiras.
- **Acabados:** Procesos finales aplicados a los productos de cuero, que pueden incluir el lijado, pulido, tintado y tratamiento de la superficie para mejorar la apariencia, durabilidad y resistencia al desgaste del producto.



6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Libros de referencia:

"El arte del cuero: Técnicas y proyectos para trabajar cuero" - Juan Pérez.

"Diseño de productos en cuero" - Ana Gómez.

Artículos y revistas:

"Tendencias actuales en el trabajo del cuero," Revista de Artesanía, 2023.

"El cuero a través de los siglos," Historia y Cultura, 2024.

- Videos y recursos online:

- Tutoriales sobre técnicas de trabajo en cuero en YouTube.

<https://youtu.be/GluANWIW944?si=qTIH8jsW0SsDdEL6>

- Encurtidos en cuero

<https://youtu.be/ohLnvV8T5Pk?si=FzfJWQGXYxvMae3>

- Proceso de curtición de cueros en Colombia

https://youtu.be/WtE-o_91WeQ?si=XRqA5o1A2-AliBWL

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)				

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					