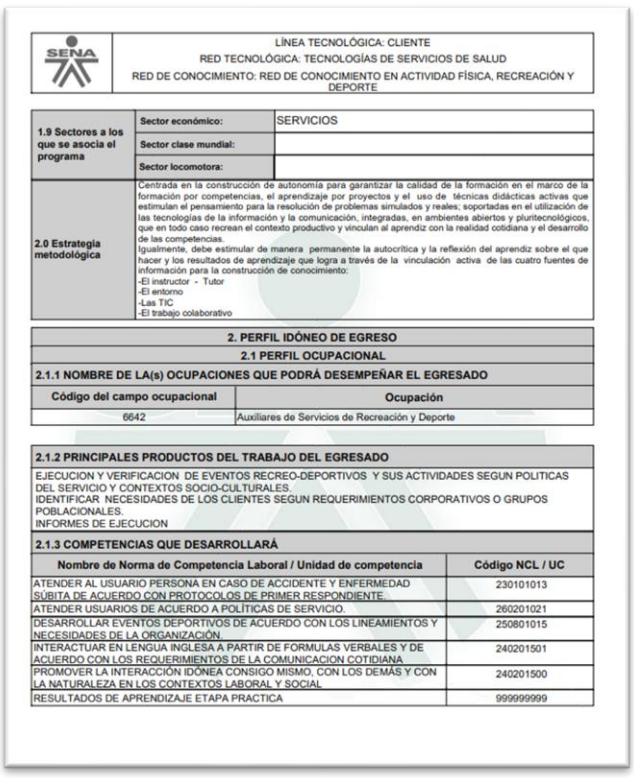
Evidencia_4.1



LÍNEA TECNOLÓGICA: CLIENTE
RED TECNCLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE SERVICIOS DE SALUD
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN ACTIVIDAD FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE

1. INFORMACION BÁSICA DEL PROGRAMA DE FORMACION TITULADA

1.1 Denominación del Programa:	EJECUCION DE EVENTOS DEPORTIVOS Y RECREATIVOS	
1.2. Código Programa:	664209	
1.3. Versión Programa:	1	
1.4. Vigencia del Programa:	**Fecha inicio programa:** 07/02/2015 **Fecha fin programa:** El programa aún se encuentra vigente	
1.5 Duración máxima estimada del aprendizaje (horas)	**Etapa Lectiva:**	1320 horas
	Etapa Productiva:	880 horas
	Total:	2200 horas
1.6 Tipo de programa	TITULADO	
1.7 Título o certificado que obtendrá	TÉCNICO	
1.8 Justificación	El deporte y la recreación, en sus diferentes modalidades, ha recibido en la última década us desarrollo importante convirtiéndose en una industria del entretenimiento, en gran parte debido a los medios de comunicación nasivos (televisión, internet entre otros) que permite, a millones de espectadores, contemplar cualquier evento deportivo por lejos que se encuentre el lugar donde este se realice. De ahí, que sus organizadores deban hacer un esfuerzo importante para que se desarrolle con orden y brillantez; sobre todo en las ceremonias protocolarias relacionadas con las personas, deportistas, directivos y autoridades que participan. Los eventos deportivos y recreativos son actividades que se realizan de manera esporádica y que tienen unas repercusiones positivas en el lugar donde se organizan como de tipo turístico, de infraestructuras, económicas, sociales, deportivas y políticas. El Técnico en Ejecución de Eventos Deportivos y Recreativos tendrá las competencias requeridas para apoyar, asistir y ejecutar las actividades de orden técnico requeridas en este tipo de eventos, antes, durante y después del mismo, de acuerdo con las necesidades y políticas de la organización. Por otra parte, tendrá las habilidades y conocimientos necesarios para que la atención a los participantes y usuarios sea prestada según requerimientos del usuario, que eleve los niveles de satisfacción tanto del cliente como de la organización. El SENA es la única institución educativa que ofrece el Programa Técnico en Ejecución de Eventos Recreo-Deportivos con todos los elementos de formación profesional, sociales, tecnológicos y culturales, metodologías de aprendizaje innovadoras, acceso a tecnologías de última generación, estructurado sobre métodos más que contenidos, lo cue potencia la formación de ciudadanos librepensadores, con capacidad auto crítica, solidarios y emprendedores, que lo acreditan y lo hacen pertinente y coherente con su misión, innovando permanentemente de acuerdo con las tendencias y cambios tecnológicos y las necesidades del sector empresarial y de los trabajadores, impactando positivamente la productividad, la competitividad, la equidad y el desarrollo del país.	



LÍNEA TECNOLÓGICA: CLIENTE
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE SERVICIOS DE SALUD
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN ACTIVIDAD FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE

1.9 Sectores a los que se asocia el programa	**Sector económico:**	SERVICIOS
	Sector clase mundial:	
	Sector locomotora:	
2.0 Estrategia metodológica	Centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de la formación en el marco de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos y el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales; soportadas en el utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, integradas, en ambientes abiertos y pluritecnológicos, que en todo caso recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de las competencias. Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocrítica y la reflexión del aprendiz sobre el que hacer y los resultados de aprendizaje que logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento: -El instructor - Tutor -El entorno -Las TIC -El trabajo colaborativo	

2. PERFIL IDÓNEO DE EGRESO

2.1 PERFIL OCUPACIONAL

2.1.1 NOMBRE DE LA(s) OCUPACIONES QUE PODRÁ DESEMPEÑAR EL EGRESADO

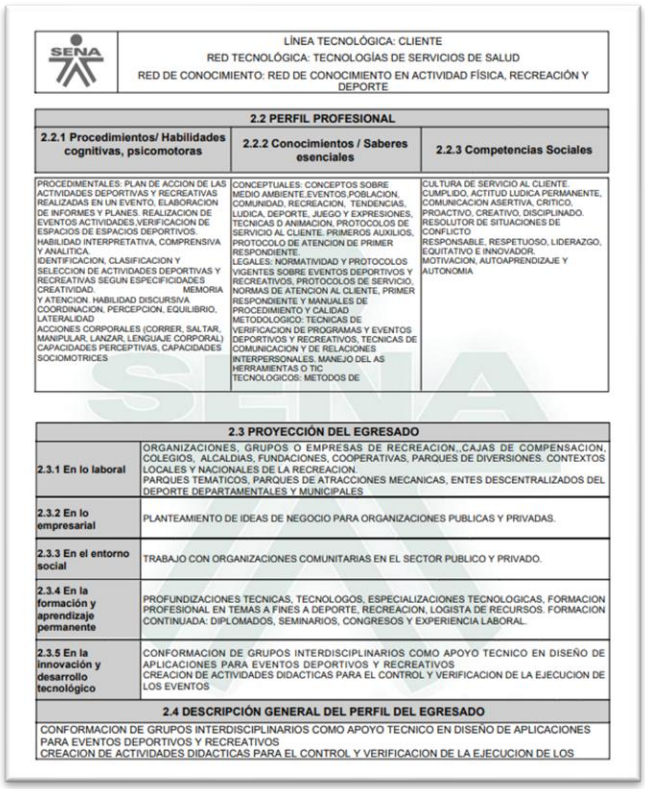
Código del campo ocupacional	Ocupación
6642	Auxiliares de Servicios de Recreación y Deporte

2.1.2 PRINCIPALES PRODUCTOS DEL TRABAJO DEL EGRESADO

EJECUCION Y VERIFICACION DE EVENTOS RECREO-DEPORTIVOS Y SUS ACTIVIDADES SEGUN POLITICAS DEL SERVICIO Y CONTEXTOS SOCIO-CULTURALES.
IDENTIFICAR NECESIDADES DE LOS CLIENTES SEGUN REQUERIMIENTOS CORPORATIVOS O GRUPOS POBLACIONALES.
INFORMES DE EJECUCION

2.1.3 COMPETENCIAS QUE DESARROLLARÁ

Nombre de Norma de Competencia Laboral / Unidad de competencia	Código NCL / UC
ATENDER AL USUARIO PERSONA EN CASO DE ACCIDENTE Y ENFERMEDAD SUBITA DE ACUERDO CON PROTOCOLOS DE PRIMER RESPONDIENTE.	230101013
ATENDER USUARIOS DE ACUERDO A POLÍTICAS DE SERVICIO.	260201021
DESARROLLAR EVENTOS DEPORTIVOS DE ACUERDO CON LOS LINEAMIENTOS Y NECESIDADES DE LA ORGANIZACIÓN.	250801015
INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA A PARTIR DE FORMULAS VERBALES Y DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DE LA COMUNICACION COTIDIANA	240201501
PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	240201500
RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA	999999999



LÍNEA TECNOLÓGICA: CLIENTE
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE SERVICIOS DE SALUD
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN ACTIVIDAD FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE

2.2 PERFIL PROFESIONAL

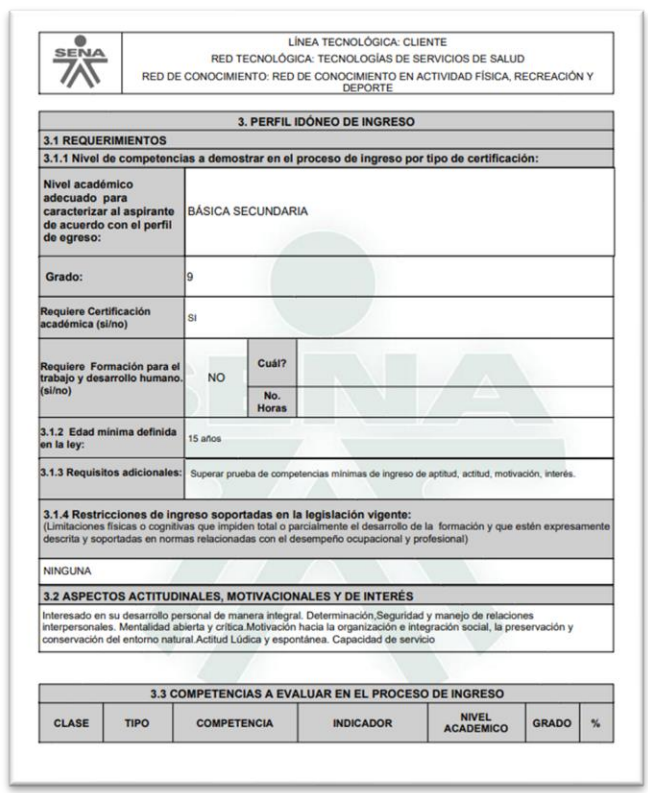
2.2.1 Procedimientos/ Habilidades cognitivas, psicomotoras	2.2.2 Conocimientos / Saberes esenciales	2.2.3 Competencias Sociales
PROCEDIMENTALES: PLAN DE ACCION DE LAS ACTIVIDADES DEPORTIVAS Y RECREATIVAS REALIZADAS EN UN EVENTO, ELABORACION DE INFORMES Y PLANES, REALIZACION DE EVENTOS ACTIVIDADES,VERIFICACION DE ESPACIOS DE ESPACIOS DEPORTIVOS. HABILIDAD INTERPRETATIVA, COMPRENSIVA Y ANALITICA. IDENTIFICACION, CLASIFICACION Y SELECCION DE ACTIVIDADES DEPORTIVAS Y RECREATIVAS SEGUN ESPECIFICIDADES CREATIVIDAD. MEMORIA Y ATENCION. HABILIDAD DISCURSIVA COORDINACION, PERCEPCION, EQUILIBRIO, LATERALIDAD ACCIONES CORPORALES (CORRER, SALTAR, MANIPULAR, LANZAR, LENGUAJE CORPORAL) CAPACIDADES PERCEPTIVAS, CAPACIDADES SOCIOMOTRICES	CONCEPTUALES: CONCEPTOS SOBRE MEDIO AMBIENTE,EVENTOS,POBLACION, COMUNIDAD, RECREACION, TENDENCIAS, LUDICA, DEPORTE, JUEGO Y EXPRESIONES, TECNICAS D ANIMACION, PROTOCOLOS DE SERVICIO AL CLIENTE, PRIMEROS AUXILIOS, PROTOCOLO DE ATENCION DE PRIMER RESPONDIENTE. LEGALES: NORMATIVIDAD Y PROTOCOLOS VIGENTES SOBRE EVENTOS DEPORTIVOS Y RECREATIVOS, PROTOCOLOS DE SERVICIO, NORMAS DE ATENCION AL CLIENTE, PRIMER RESPONDIENTE Y MANUALES DE PROCEDIMIENTO Y CALIDAD METODOLOGICO: TECNICAS DE VERIFICACION DE PROGRAMAS Y EVENTOS DEPORTIVOS Y RECREATIVOS, TECNICAS DE COMUNICACION Y DE RELACIONES INTERPERSONALES. MANEJO DEL AS HERRAMIENTAS O TIC TECNOLOGICOS: METODOS DE	CULTURA DE SERVICIO AL CLIENTE. CUMPLIDO, ACTITUD LUDICA PERMANENTE, COMUNICACION ASERTIVA, CRITICO, PROACTIVO, CREATIVO, DISCIPLINADO. RESOLUTOR DE SITUACIONES DE CONFLICTO RESPONSABLE, RESPETUOSO, LIDERAZGO, EQUITATIVO E INNOVADOR. MOTIVACION, AUTOAPRENDIZAJE Y AUTONOMIA

2.3 PROYECCIÓN DEL EGRESADO

2.3.1 En lo laboral	ORGANIZACIONES, GRUPOS O EMPRESAS DE RECREACION,,CAJAS DE COMPENSACION, COLEGIOS, ALCALDIAS, FUNDACIONES, COOPERATIVAS, PARQUES DE DIVERSIONES. CONTEXTOS LOCALES Y NACIONALES DE LA RECREACION. PARQUES TEMATICOS, PARQUES DE ATRACCIONES MECANICAS, ENTES DESCENTRALIZADOS DEL DEPORTE DEPARTAMENTALES Y MUNICIPALES
2.3.2 En lo empresarial	PLANTEAMIENTO DE IDEAS DE NEGOCIO PARA ORGANIZACIONES PUBLICAS Y PRIVADAS.
2.3.3 En el entorno social	TRABAJO CON ORGANIZACIONES COMUNITARIAS EN EL SECTOR PUBLICO Y PRIVADO.
2.3.4 En la formación y aprendizaje permanente	PROFUNDIZACIONES TECNICAS, TECNOLOGOS, ESPECIALIZACIONES TECNOLOGICAS, FORMACION PROFESIONAL EN TEMAS A FINES A DEPORTE, RECREACION, LOGISTA DE RECURSOS. FORMACION CONTINUADA: DIPLOMADOS, SEMINARIOS, CONGRESOS Y EXPERIENCIA LABORAL.
2.3.5 En la innovación y desarrollo tecnológico	CONFORMACION DE GRUPOS INTERDISCIPLINARIOS COMO APOYO TECNICO EN DISEÑO DE APLICACIONES PARA EVENTOS DEPORTIVOS Y RECREATIVOS CREACION DE ACTIVIDADES DIDACTICAS PARA EL CONTROL Y VERIFICACION DE LA EJECUCION DE LOS EVENTOS

2.4 DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PERFIL DEL EGRESADO

CONFORMACION DE GRUPOS INTERDISCIPLINARIOS COMO APOYO TECNICO EN DISEÑO DE APLICACIONES PARA EVENTOS DEPORTIVOS Y RECREATIVOS
CREACION DE ACTIVIDADES DIDACTICAS PARA EL CONTROL Y VERIFICACION DE LA EJECUCION DE LOS



LÍNEA TECNOLÓGICA: CLIENTE
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE SERVICIOS DE SALUD
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN ACTIVIDAD FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE

3. PERFIL IDÓNEO DE INGRESO

3.1 REQUERIMIENTOS

3.1.1 Nivel de competencias a demostrar en el proceso de ingreso por tipo de certificación:

Nivel académico adecuado para caracterizar al aspirante de acuerdo con el perfil de egreso:	BÁSICA SECUNDARIA		
Grado:	9		
Requiere Certificación académica (si/no)	SI		
Requiere Formación para el trabajo y desarrollo humano. (si/no)	NO	**Cuál?**	
		No. Horas	
3.1.2 Edad mínima definida en la ley:	15 años		
3.1.3 Requisitos adicionales:	Superar prueba de competencias mínimas de ingreso de aptitud, actitud, motivación, interés.		

3.1.4 Restricciones de ingreso soportadas en la legislación vigente:
(Limitaciones físicas o cognitivas que impiden total o parcialmente el desarrollo de la formación y que estén expresamente descrita y soportadas en normas relacionadas con el desempeño ocupacional y profesional)

NINGUNA

3.2 ASPECTOS ACTITUDINALES, MOTIVACIONALES Y DE INTERÉS

Interesado en su desarrollo personal de manera integral. Determinación,Seguridad y manejo de relaciones interpersonales. Mentalidad abierta y crítica.Motivación hacia la organización e integración social, la preservación y conservación del entorno natural.Actitud Lúdica y espontánea. Capacidad de servicio

3.3 COMPETENCIAS A EVALUAR EN EL PROCESO DE INGRESO

CLASE	TIPO	COMPETENCIA	INDICADOR	NIVEL ACADEMICO	GRADO	%