

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: OSCAR MANUEL HERNANDEZ MONTENEGRO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE FORMACIÓN EN ACTIVIDAD FÍSICA Y CULTURA

FECHA INICIAL: 03/02/2025 00:00:00

FECHA FINAL: 26/12/2025 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA 3065424 - GESTIÓN DE SERVICIOS RECREATIVOS
DE APRENDIZAJE:

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** ATENDER AL USUARIO PERSONA EN CASO DE ACCIDENTE Y ENFERMEDAD SÚBITA DE ACUERDO CON PROTOCOLOS DE PRIMER RESPONDIENTE.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** CONTROLAR PROGRAMAS Y EVENTOS RECREATIVOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONTROLAR LA GESTIÓN INTEGRAL DEL PROGRAMA DE RECREACIÓN SEGÚN INDICADORES DE GESTIÓN Y METODOLOGÍAS PERTINENTES.

DEFINIR PROCEDIMIENTOS Y ESTRATEGIAS PARA LA EVALUACIÓN Y CONTROL DE LOS PROGRAMAS Y EVENTOS DE RECREACIÓN SEGÚN METODOLOGÍAS VIGENTES, POLÍTICAS Y NORMAS TÉCNICAS Y LEGALES VIGENTES.

IDENTIFICAR LOS CRITERIOS DE CALIDAD PARA LA EVALUACIÓN DE PROGRAMAS Y EVENTOS RECREATIVOS Y SU IMPACTO EN LA CALIDAD DE VIDA DE LA POBLACIÓN, A LA LUZ DE TENDENCIAS NACIONALES E INTERNACIONALES.

IMPLEMENTAR UN PROCESO DE MEJORA CONTINUA DE LOS PROGRAMAS DE RECREACIÓN SEGÚN NORMATIVA VIGENTE Y DE ACUERDO CON LAS TENDENCIAS NACIONALES E INTERNACIONALES.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** FORMULAR EL PLAN ESTRATÉGICOS DE LOGÍSTICA, DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS CORPORATIVOS DE LA EMPRESA Y REQUERIMIENTOS DEL MERCADO.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** INTERACTUAR CON CLIENTES DE ACUERDO CON POLÍTICAS Y ESTRATEGIAS DE SERVICIO DE LA COMPAÑÍA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** MANEJAR CONTACTOS COMERCIALES DE ACUERDO CON LA ACTIVIDAD DE MERCADEO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ESTABLECER LOS PASOS A SEGUIR PARA ORGANIZAR LA INFORMACIÓN DE UN EVENTO, TENIENDO EN CUENTA LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS VIGENTES.

REALIZAR SEGUIMIENTO A LAS ACTIVIDADES DE RELACIONES PÚBLICAS CON LOS CLIENTES, DE ACUERDO CON PROVEEDORES, DISTRIBUIDORES, EXPOSITORES Y ORGANIZADORES DE EVENTO LÚDICO RECREATIVOS

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** PLANIFICAR PROGRAMAS Y EVENTOS RECREATIVOS DE ACUERDO AL CONTEXTO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR METODOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS PARA EL DIAGNÓSTICO, EN LA ESTRUCTURACIÓN DE PROGRAMAS Y EVENTOS LÚDICO RECREATIVOS, SEGÚN EL PROBLEMA IDENTIFICADO.

DETERMINAR LOS REQUERIMIENTOS FÍSICOS, HUMANOS Y FINANCIEROS DE ACUERDO CON LOS PROGRAMAS Y EVENTOS LÚDICOS RECREATIVOS

GESTIONAR PROYECTOS LÚDICOS RECREATIVOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES, LAS POLÍTICAS Y LAS CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN OBJETO.

IDENTIFICAR LA EVIDENCIA CULTURAL Y EPISTEMOLÓGICA DE LA RECREACIÓN Y SU IMPACTO EN LA POBLACIÓN, DE ACUERDO CON LA REALIDAD DEL CONTEXTO.

UTILIZAR SOFTWARE EN EL DISEÑO, EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN DE PROGRAMAS LÚDICO RECREATIVOS UTILIZANDO LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 338,30

FICHA 2991649 - EJECUCION DE EVENTOS DEPORTIVOS Y RECREATIVOS
DE APRENDIZAJE:

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ATENDER AL USUARIO PERSONA EN CASO DE ACCIDENTE Y ENFERMEDAD SÚBITA DE ACUERDO CON PROTOCOLOS DE PRIMER RESPONDIENTE.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ATENDER USUARIOS DE ACUERDO A POLÍTICAS DE SERVICIO.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DESARROLLAR EVENTOS DEPORTIVOS DE ACUERDO CON LOS LINEAMIENTOS Y NECESIDADES DE LA ORGANIZACIÓN.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

250801015-03 IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA LOGÍSTICA PARA UN EVENTO DEPORTIVO Y RECREATIVO SEGÚN LAS NECESIDADES DEL USUARIO Y POLÍTICAS ORGANIZACIONALES.

250801015-05 REALIZAR EVENTOS DEPORTIVOS Y RECREATIVOS SEGÚN PLAN DE ACCIÓN ESTABLECIDO, RECURSOS Y ESPACIOS FÍSICOS REQUERIDOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE LOS USUARIOS Y POLÍTICAS ORGANIZACIONALES

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA A PARTIR DE FORMULAS VERBALES Y DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DE LA COMUNICACION COTIDIANA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 79,70

**FICHA
DE APRENDIZAJE:**

3141887 - GESTIÓN DE SERVICIOS RECREATIVOS

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ATENDER AL USUARIO PERSONA EN CASO DE ACCIDENTE Y ENFERMEDAD SÚBITA DE ACUERDO CON PROTOCOLOS DE PRIMER RESPONDIENTE.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CONTROLAR PROGRAMAS Y EVENTOS RECREATIVOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONTROLAR LA GESTIÓN INTEGRAL DEL PROGRAMA DE RECREACIÓN.SEGÚN INDICADORES DE GESTIÓN Y METODOLOGÍAS PERTINENTES.

DEFINIR PROCEDIMIENTOS Y ESTRATEGIAS PARA LA EVALUACIÓN Y CONTROL DE LOS PROGRAMAS Y EVENTOS DE RECREACIÓN SEGÚN METODOLOGÍAS VIGENTES, POLÍTICAS Y NORMAS TÉCNICAS Y LEGALES VIGENTES.

IDENTIFICAR LOS CRITERIOS DE CALIDAD PARA LA EVALUACIÓN DE PROGRAMAS Y EVENTOS RECREATIVOS Y SU IMPACTO EN LA CALIDAD DE VIDA DE LA POBLACIÓN, A LA LUZ DE TENDENCIAS NACIONALES E INTERNACIONALES.

IMPLEMENTAR UN PROCESO DE MEJORA CONTINUA DE LOS PROGRAMAS DE RECREACIÓN SEGÚN NORMATIVA VIGENTE Y DE ACUERDO CON LAS TENDENCIAS NACIONALES E INTERNACIONALES.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** FORMULAR EL PLAN ESTRATÉGICOS DE LOGÍSTICA, DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS CORPORATIVOS DE LA EMPRESA Y REQUERIMIENTOS DEL MERCADO.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** INTERACTUAR CON CLIENTES DE ACUERDO CON POLÍTICAS Y ESTRATEGIAS DE SERVICIO DE LA COMPAÑÍA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** MANEJAR CONTACTOS COMERCIALES DE ACUERDO CON LA ACTIVIDAD DE MERCADEO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ESTABLECER LOS PASOS A SEGUIR PARA ORGANIZAR LA INFORMACIÓN DE UN EVENTO, TENIENDO EN CUENTA LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS VIGENTES.

REALIZAR SEGUIMIENTO A LAS ACTIVIDADES DE RELACIONES PÚBLICAS CON LOS CLIENTES, DE ACUERDO CON PROVEEDORES, DISTRIBUIDORES, EXPOSITORES Y ORGANIZADORES DE EVENTO LÚDICO RECREATIVOS

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** PLANIFICAR PROGRAMAS Y EVENTOS RECREATIVOS DE ACUERDO AL CONTEXTO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR METODOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS PARA EL DIAGNÓSTICO, EN LA ESTRUCTURACIÓN DE PROGRAMAS Y EVENTOS LÚDICO RECREATIVOS, SEGÚN EL PROBLEMA IDENTIFICADO.

DETERMINAR LOS REQUERIMIENTOS FÍSICOS, HUMANOS Y FINANCIEROS DE ACUERDO CON LOS PROGRAMAS Y EVENTOS LÚDICOS RECREATIVOS

GESTIONAR PROYECTOS LÚDICOS RECREATIVOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES, LAS POLÍTICAS Y LAS CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN OBJETO.

IDENTIFICAR LA EVIDENCIA CULTURAL Y EPISTEMOLÓGICA DE LA RECREACIÓN Y SU IMPACTO EN LA POBLACIÓN, DE ACUERDO CON LA REALIDAD DEL CONTEXTO.

UTILIZAR SOFTWARE EN EL DISEÑO, EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN DE PROGRAMAS LÚDICO RECREATIVOS UTILIZANDO LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 123,50

**FICHA
DE APRENDIZAJE:**

3141886 - GESTIÓN DE SERVICIOS RECREATIVOS

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ATENDER AL USUARIO PERSONA EN CASO DE ACCIDENTE Y ENFERMEDAD SÚBITA DE ACUERDO CON PROTOCOLOS DE PRIMER RESPONDIENTE.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CONTROLAR PROGRAMAS Y EVENTOS RECREATIVOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONTROLAR LA GESTIÓN INTEGRAL DEL PROGRAMA DE RECREACIÓN.SEGÚN INDICADORES DE GESTIÓN Y METODOLOGÍAS PERTINENTES.

DEFINIR PROCEDIMIENTOS Y ESTRATEGIAS PARA LA EVALUACIÓN Y CONTROL DE LOS PROGRAMAS Y EVENTOS DE RECREACIÓN SEGÚN METODOLOGÍAS VIGENTES, POLÍTICAS Y NORMAS TÉCNICAS Y LEGALES VIGENTES.

IDENTIFICAR LOS CRITERIOS DE CALIDAD PARA LA EVALUACIÓN DE PROGRAMAS Y EVENTOS RECREATIVOS Y SU IMPACTO EN LA CALIDAD DE VIDA DE LA POBLACIÓN, A LA LUZ DE TENDENCIAS NACIONALES E INTERNACIONALES.

IMPLEMENTAR UN PROCESO DE MEJORA CONTINUA DE LOS PROGRAMAS DE RECREACIÓN SEGÚN NORMATIVA VIGENTE Y DE ACUERDO CON LAS TENDENCIAS NACIONALES E INTERNACIONALES.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: FORMULAR EL PLAN ESTRATÉGICOS DE LOGÍSTICA, DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS CORPORATIVOS DE LA EMPRESA Y REQUERIMIENTOS DEL MERCADO.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** INTERACTUAR CON CLIENTES DE ACUERDO CON POLÍTICAS Y ESTRATEGIAS DE SERVICIO DE LA COMPAÑÍA

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** MANEJAR CONTACTOS COMERCIALES DE ACUERDO CON LA ACTIVIDAD DE MERCADEO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ESTABLECER LOS PASOS A SEGUIR PARA ORGANIZAR LA INFORMACIÓN DE UN EVENTO, TENIENDO EN CUENTA LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS VIGENTES.

REALIZAR SEGUIMIENTO A LAS ACTIVIDADES DE RELACIONES PÚBLICAS CON LOS CLIENTES, DE ACUERDO CON PROVEEDORES, DISTRIBUIDORES, EXPOSITORES Y ORGANIZADORES DE EVENTO LÚDICO RECREATIVOS

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** PLANIFICAR PROGRAMAS Y EVENTOS RECREATIVOS DE ACUERDO AL CONTEXTO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR METODOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS PARA EL DIAGNÓSTICO, EN LA ESTRUCTURACIÓN DE PROGRAMAS Y EVENTOS LÚDICO RECREATIVOS, SEGÚN EL PROBLEMA IDENTIFICADO.

DETERMINAR LOS REQUERIMIENTOS FÍSICOS, HUMANOS Y FINANCIEROS DE ACUERDO CON LOS PROGRAMAS Y EVENTOS LÚDICOS RECREATIVOS

GESTIONAR PROYECTOS LÚDICOS RECREATIVOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES, LAS POLÍTICAS Y LAS CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN OBJETO.

IDENTIFICAR LA EVIDENCIA CULTURAL Y EPISTEMOLÓGICA DE LA RECREACIÓN Y SU IMPACTO EN LA POBLACIÓN, DE ACUERDO CON LA REALIDAD DEL CONTEXTO.

UTILIZAR SOFTWARE EN EL DISEÑO, EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN DE PROGRAMAS LÚDICO RECREATIVOS UTILIZANDO LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

FICHA 2873750 - GESTIÓN DE SERVICIOS RECREATIVOS
DE APRENDIZAJE:

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** ATENDER AL USUARIO PERSONA EN CASO DE ACCIDENTE Y ENFERMEDAD SÚBITA DE ACUERDO CON PROTOCOLOS DE PRIMER RESPONDIENTE.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** CONTROLAR PROGRAMAS Y EVENTOS RECREATIVOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONTROLAR LA GESTIÓN INTEGRAL DEL PROGRAMA DE RECREACIÓN.SEGÚN INDICADORES DE GESTIÓN Y METODOLOGÍAS PERTINENTES.

DEFINIR PROCEDIMIENTOS Y ESTRATEGIAS PARA LA EVALUACIÓN Y CONTROL DE LOS PROGRAMAS Y EVENTOS DE RECREACIÓN SEGÚN METODOLOGÍAS VIGENTES, POLÍTICAS Y NORMAS TÉCNICAS Y LEGALES VIGENTES.

IDENTIFICAR LOS CRITERIOS DE CALIDAD PARA LA EVALUACIÓN DE PROGRAMAS Y EVENTOS RECREATIVOS Y SU IMPACTO EN LA CALIDAD DE VIDA DE LA POBLACIÓN, A LA LUZ DE TENDENCIAS NACIONALES E INTERNACIONALES.

IMPLEMENTAR UN PROCESO DE MEJORA CONTINUA DE LOS PROGRAMAS DE RECREACIÓN SEGÚN NORMATIVA VIGENTE Y DE ACUERDO CON LAS TENDENCIAS NACIONALES E INTERNACIONALES.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** FORMULAR EL PLAN ESTRATÉGICOS DE LOGÍSTICA, DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS CORPORATIVOS DE LA EMPRESA Y REQUERIMIENTOS DEL MERCADO.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** INTERACTUAR CON CLIENTES DE ACUERDO CON POLÍTICAS Y ESTRATEGIAS DE SERVICIO DE LA COMPAÑÍA

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** MANEJAR CONTACTOS COMERCIALES DE ACUERDO CON LA ACTIVIDAD DE MERCADEO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ESTABLECER LOS PASOS A SEGUIR PARA ORGANIZAR LA INFORMACIÓN DE UN EVENTO, TENIENDO EN CUENTA LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS VIGENTES.

REALIZAR SEGUIMIENTO A LAS ACTIVIDADES DE RELACIONES PÚBLICAS CON LOS CLIENTES, DE ACUERDO CON PROVEEDORES, DISTRIBUIDORES, EXPOSITORES Y ORGANIZADORES DE EVENTO LÚDICO RECREATIVOS

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** PLANIFICAR PROGRAMAS Y EVENTOS RECREATIVOS DE ACUERDO AL CONTEXTO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR METODOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS PARA EL DIAGNÓSTICO, EN LA ESTRUCTURACIÓN DE PROGRAMAS Y EVENTOS LÚDICO RECREATIVOS, SEGÚN EL PROBLEMA IDENTIFICADO.

DETERMINAR LOS REQUERIMIENTOS FÍSICOS, HUMANOS Y FINANCIEROS DE ACUERDO CON LOS PROGRAMAS Y EVENTOS LÚDICOS RECREATIVOS

GESTIONAR PROYECTOS LÚDICOS RECREATIVOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES, LAS POLÍTICAS Y LAS CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN OBJETO.

IDENTIFICAR LA EVIDENCIA CULTURAL Y EPISTEMOLÓGICA DE LA RECREACIÓN Y SU IMPACTO EN LA POBLACIÓN, DE ACUERDO CON LA REALIDAD DEL CONTEXTO.

UTILIZAR SOFTWARE EN EL DISEÑO, EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN DE PROGRAMAS LÚDICO RECREATIVOS UTILIZANDO LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 43,80

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** ATENDER AL USUARIO PERSONA EN CASO DE ACCIDENTE Y ENFERMEDAD SÚBITA DE ACUERDO CON PROTOCOLOS DE PRIMER RESPONDIENTE.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** CONTROLAR PROGRAMAS Y EVENTOS RECREATIVOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONTROLAR LA GESTIÓN INTEGRAL DEL PROGRAMA DE RECREACIÓN.SEGÚN INDICADORES DE GESTIÓN Y METODOLOGÍAS PERTINENTES.

DEFINIR PROCEDIMIENTOS Y ESTRATEGIAS PARA LA EVALUACIÓN Y CONTROL DE LOS PROGRAMAS Y EVENTOS DE RECREACIÓN SEGÚN METODOLOGÍAS VIGENTES, POLÍTICAS Y NORMAS TÉCNICAS Y LEGALES VIGENTES.

IDENTIFICAR LOS CRITERIOS DE CALIDAD PARA LA EVALUACIÓN DE PROGRAMAS Y EVENTOS RECREATIVOS Y SU IMPACTO EN LA CALIDAD DE VIDA DE LA POBLACIÓN, A LA LUZ DE TENDENCIAS NACIONALES E INTERNACIONALES.

IMPLEMENTAR UN PROCESO DE MEJORA CONTINUA DE LOS PROGRAMAS DE RECREACIÓN SEGÚN NORMATIVA VIGENTE Y DE ACUERDO CON LAS TENDENCIAS NACIONALES E INTERNACIONALES.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** FORMULAR EL PLAN ESTRATÉGICOS DE LOGÍSTICA, DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS CORPORATIVOS DE LA EMPRESA Y REQUERIMIENTOS DEL MERCADO.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** INTERACTUAR CON CLIENTES DE ACUERDO CON POLÍTICAS Y ESTRATEGIAS DE SERVICIO DE LA COMPAÑÍA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** MANEJAR CONTACTOS COMERCIALES DE ACUERDO CON LA ACTIVIDAD DE MERCADEO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ESTABLECER LOS PASOS A SEGUIR PARA ORGANIZAR LA INFORMACIÓN DE UN EVENTO, TENIENDO EN CUENTA LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS VIGENTES.

REALIZAR SEGUIMIENTO A LAS ACTIVIDADES DE RELACIONES PÚBLICAS CON LOS CLIENTES, DE ACUERDO CON PROVEEDORES, DISTRIBUIDORES, EXPOSITORES Y ORGANIZADORES DE EVENTO LÚDICO RECREATIVOS

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** PLANIFICAR PROGRAMAS Y EVENTOS RECREATIVOS DE ACUERDO AL CONTEXTO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR METODOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS PARA EL DIAGNÓSTICO, EN LA ESTRUCTURACIÓN DE PROGRAMAS Y EVENTOS LÚDICO RECREATIVOS, SEGÚN EL PROBLEMA IDENTIFICADO.

DETERMINAR LOS REQUERIMIENTOS FÍSICOS, HUMANOS Y FINANCIEROS DE ACUERDO CON LOS PROGRAMAS Y EVENTOS LÚDICOS RECREATIVOS

GESTIONAR PROYECTOS LÚDICOS RECREATIVOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES, LAS POLÍTICAS Y LAS CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN OBJETO.

IDENTIFICAR LA EVIDENCIA CULTURAL Y EPISTEMOLÓGICA DE LA RECREACIÓN Y SU IMPACTO EN LA POBLACIÓN, DE ACUERDO CON LA REALIDAD DEL CONTEXTO.

UTILIZAR SOFTWARE EN EL DISEÑO, EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN DE PROGRAMAS LÚDICO RECREATIVOS UTILIZANDO LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 221,00

FICHA DE APRENDIZAJE:

3169516 - GESTIÓN DE SERVICIOS RECREATIVOS

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** ATENDER AL USUARIO PERSONA EN CASO DE ACCIDENTE Y ENFERMEDAD SÚBITA DE ACUERDO CON PROTOCOLOS DE PRIMER RESPONDIENTE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CONTROLAR PROGRAMAS Y EVENTOS RECREATIVOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONTROLAR LA GESTIÓN INTEGRAL DEL PROGRAMA DE RECREACIÓN.SEGÚN INDICADORES DE GESTIÓN Y METODOLOGÍAS PERTINENTES.

DEFINIR PROCEDIMIENTOS Y ESTRATEGIAS PARA LA EVALUACIÓN Y CONTROL DE LOS PROGRAMAS Y EVENTOS DE RECREACIÓN SEGÚN METODOLOGÍAS VIGENTES, POLÍTICAS Y NORMAS TÉCNICAS Y LEGALES VIGENTES.

IDENTIFICAR LOS CRITERIOS DE CALIDAD PARA LA EVALUACIÓN DE PROGRAMAS Y EVENTOS RECREATIVOS Y SU IMPACTO EN LA CALIDAD DE VIDA DE LA POBLACIÓN, A LA LUZ DE TENDENCIAS NACIONALES E INTERNACIONALES.

IMPLEMENTAR UN PROCESO DE MEJORA CONTINUA DE LOS PROGRAMAS DE RECREACIÓN SEGÚN NORMATIVA VIGENTE Y DE ACUERDO CON LAS TENDENCIAS NACIONALES E INTERNACIONALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: FORMULAR EL PLAN ESTRATÉGICOS DE LOGÍSTICA, DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS CORPORATIVOS DE LA EMPRESA Y REQUERIMIENTOS DEL MERCADO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INTERACTUAR CON CLIENTES DE ACUERDO CON POLÍTICAS Y ESTRATEGIAS DE SERVICIO DE LA COMPAÑÍA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: MANEJAR CONTACTOS COMERCIALES DE ACUERDO CON LA ACTIVIDAD DE MERCADEO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ESTABLECER LOS PASOS A SEGUIR PARA ORGANIZAR LA INFORMACIÓN DE UN EVENTO, TENIENDO EN CUENTA LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS VIGENTES.

REALIZAR SEGUIMIENTO A LAS ACTIVIDADES DE RELACIONES PÚBLICAS CON LOS CLIENTES, DE ACUERDO CON PROVEEDORES, DISTRIBUIDORES, EXPOSITORES Y ORGANIZADORES DE EVENTO LÚDICO RECREATIVOS

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** PLANIFICAR PROGRAMAS Y EVENTOS RECREATIVOS DE ACUERDO AL CONTEXTO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR METODOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS PARA EL DIAGNÓSTICO, EN LA ESTRUCTURACIÓN DE PROGRAMAS Y EVENTOS LÚDICO RECREATIVOS, SEGÚN EL PROBLEMA IDENTIFICADO.

DETERMINAR LOS REQUERIMIENTOS FÍSICOS, HUMANOS Y FINANCIEROS DE ACUERDO CON LOS PROGRAMAS Y EVENTOS LÚDICOS RECREATIVOS

GESTIONAR PROYECTOS LÚDICOS RECREATIVOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES, LAS POLÍTICAS Y LAS CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN OBJETO.

IDENTIFICAR LA EVIDENCIA CULTURAL Y EPISTEMOLÓGICA DE LA RECREACIÓN Y SU IMPACTO EN LA POBLACIÓN, DE ACUERDO CON LA REALIDAD DEL CONTEXTO.

UTILIZAR SOFTWARE EN EL DISEÑO, EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN DE PROGRAMAS LÚDICO RECREATIVOS UTILIZANDO LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 1,00

FICHA 3249062 - EJECUCION DE EVENTOS DEPORTIVOS Y RECREATIVOS **DE APRENDIZAJE:**

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** ATENDER AL USUARIO PERSONA EN CASO DE ACCIDENTE Y ENFERMEDAD SÚBITA DE ACUERDO CON PROTOCOLOS DE PRIMER RESPONDIENTE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ATENDER USUARIOS DE ACUERDO A POLÍTICAS DE SERVICIO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DESARROLLAR EVENTOS DEPORTIVOS DE ACUERDO CON LOS LINEAMIENTOS Y NECESIDADES DE LA ORGANIZACIÓN.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

250801015-03 IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA LOGÍSTICA PARA UN EVENTO DEPORTIVO Y RECREATIVO SEGÚN LAS NECESIDADES DEL USUARIO Y POLÍTICAS ORGANIZACIONALES.

250801015-05 REALIZAR EVENTOS DEPORTIVOS Y RECREATIVOS SEGÚN PLAN DE ACCIÓN ESTABLECIDO, RECURSOS Y ESPACIOS FÍSICOS REQUERIDOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE LOS USUARIOS Y POLÍTICAS ORGANIZACIONALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA A PARTIR DE FORMULAS VERBALES Y DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DE LA COMUNICACION COTIDIANA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 35,80

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 984,20

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT's

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS
-------	--------------	-------------	--------	-------

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS
01/03/2025	31/03/2025	DESARROLLO CURRICULAR	40,00
01/04/2025	30/04/2025	DESARROLLO CURRICULAR	59,00
01/05/2025	30/05/2025	DESARROLLO CURRICULAR	60,00
01/06/2025	05/06/2025	DESARROLLO CURRICULAR	80,00
01/07/2025	31/07/2025	DESARROLLO CURRICULAR	103,00
01/08/2025	17/08/2025	DESARROLLO CURRICULAR	74,00
01/09/2025	10/09/2025	DESARROLLO CURRICULAR	62,00
01/10/2025	16/10/2025	DESARROLLO CURRICULAR	63,00
01/11/2025	13/11/2025	DESARROLLO CURRICULAR	64,00
01/12/2025	09/12/2025	DESARROLLO CURRICULAR	48,00

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 653,00

INSTRUCTOR: OSCAR MANUEL HERNANDEZ MONTENEGRO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE FORMACIÓN EN ACTIVIDAD FÍSICA Y CULTURA