



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: TECNICO EJECUCION DE EVENTOS DEPORTIVOS Y RECREATIVOS
- Código del Programa de Formación: 664209 VERSIÓN 1
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica): 1859891 GESTIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES DEPORTIVAS Y RECREATIVAS SEGÚN REQUERIMIENTOS CORPORATIVOS O
- GRUPOS POBLACIONALES.
- Fase del Proyecto (si aplica): ANÁLISIS
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica): 250801015 - 250801015 - DESARROLLAR EVENTOS DEPORTIVOS DE ACUERDO CON LOS LINEAMIENTOS Y NECESIDADES DE LA ORGANIZACIÓN.
- Competencia: 250801015 - DESARROLLAR EVENTOS DEPORTIVOS DE ACUERDO CON LOS LINEAMIENTOS Y NECESIDADES DE LA ORGANIZACIÓN.
- Resultados de Aprendizaje: 4. IDENTIFICAR LOS SISTEMAS DE COMPETICIÓN Y LAS ACTIVIDADES PARA LA REALIZACIÓN DE UN EVENTO DEPORTIVO Y RECREATIVO SEGÚN LAS NECESIDADES DE LOS USUARIOS Y POLÍTICAS ORGANIZACIONALES.
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 125 horas

HORAS TRABAJO DIRECTO: 100 horas

HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE: 25 horas



2. PRESENTACIÓN

El logro esperado de identificar los sistemas de competición y las actividades para eventos deportivos y recreativos implica que el aprendiz desarrolle una visión integral de la organización de estos eventos. Este conocimiento le permitirá seleccionar el tipo de competencia (eliminatória, liga, round robin, etc.) más adecuado según el perfil de los participantes. Asimismo, podrá adaptar las actividades a las necesidades físicas, sociales y culturales de los usuarios. El aprendiz también aprenderá a seguir las políticas organizacionales, asegurando el cumplimiento de normas de seguridad, inclusión y sostenibilidad. Este desempeño contribuye a una planificación más eficiente y participativa. Además, mejora la calidad del evento, generando satisfacción en los asistentes. El dominio de estos aspectos fortalece sus competencias en gestión deportiva. Le brinda herramientas para tomar decisiones acertadas. Y lo prepara para asumir roles de liderazgo en el ámbito recreativo.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de las Actividades**

3.1 Actividades de reflexión inicial:

Descripción de la actividad:

✓1) **Situación problema real (desde el enfoque por competencias laborales)**

El colegio donde estudian los aprendices ha decidido organizar unas Olimpiadas Deportivas Interclases. Para que el evento sea exitoso, el comité organizador necesita que los estudiantes de formación técnica en recreación y deporte planifiquen el evento. Esta planificación debe incluir un cronograma de actividades, el tipo de sistema de competición, y la distribución de espacios y tiempos, sin interferir con las clases académicas. El problema surge por la necesidad de coordinar múltiples grupos en tiempos limitados, cumpliendo con las políticas del colegio.



?2) Pregunta problema

¿Cómo planificar y organizar las Olimpiadas Deportivas Interclases seleccionando sistemas de competición adecuados y elaborando actividades ajustadas a las políticas institucionales y al tiempo disponible?

3) Actividad de aprendizaje inicial – Reflexión (Técnica didáctica activa: Lluvia de ideas guiada + Mapa mental colaborativo)

Nombre de la actividad: "¿Qué sabemos sobre organizar eventos deportivos?"

Descripción:

Se proyecta el anuncio de una olimpiada interclases ficticia con fechas y restricciones reales.

En grupos, los aprendices hacen una lluvia de ideas sobre qué elementos serían necesarios para organizar el evento.

Para el desarrollo de la actividad se contextualiza con la siguiente información:

La organización de los Juegos Olímpicos involucra principalmente al Comité Olímpico Internacional (COI), que elige la ciudad anfitriona, y a los Comités Organizadores de los Juegos Olímpicos (COJO), que son responsables de la logística de cada evento en la ciudad seleccionada, junto con los Comités Olímpicos Nacionales (CON) y las Federaciones Internacionales (FI) que rigen los deportes.

Elementos clave en la organización

Comité Olímpico Internacional (COI): Es la máxima autoridad del movimiento olímpico y coordina todas las actividades, incluyendo la selección de las ciudades anfitrionas y la supervisión de la planificación.

Comités Organizadores de los Juegos Olímpicos (COJO): Comités temporales que se forman en cada ciudad anfitriona y son los encargados de la planificación detallada y la ejecución de los Juegos, incluyendo la logística, el alojamiento y el personal necesario.

Comités Olímpicos Nacionales (CON): Representan al movimiento olímpico en cada país, organizando la participación de sus atletas y representando a los deportistas.

Federaciones Internacionales (FI): Son las organizaciones que gobiernan cada deporte a nivel mundial y trabajan con el COI para definir y actualizar el programa deportivo de los Juegos.

Proceso de organización y logística

Selección de la ciudad anfitriona: El COI elige la ciudad sede con varios años de antelación, un proceso que implica candidaturas y un proceso de selección.



Planificación de la logística: Los COJO son responsables de una planificación meticulosa que incluye la programación precisa de los eventos, la coordinación de los traslados y alojamientos de atletas, y la gestión de miles de voluntarios y personal de apoyo.

Coordinación de los eventos: Es crucial la sincronización de los horarios de los eventos con las necesidades de los atletas, el personal y la transmisión mediática.

Ceremonias y símbolos: Se organizan ceremonias de apertura y clausura, el encendido de la llama olímpica, y la entrega de medallas, manteniendo las tradiciones y los símbolos olímpicos como los anillos que representan la unión de los continentes.

Financiación: La ciudad anfitriona es responsable de la financiación de los juegos, según lo estipulado en la Carta Olímpica.

Luego, construyen un mapa mental colaborativo (en papel o digital) con las ideas clasificadas: actividades, tipos de competición, tiempos, recursos, dificultades, roles, etc.

Propósito: Activar conocimientos previos, generar curiosidad y preparar el terreno para la solución del problema.

Agrupación: Equipos colaborativos

Ambiente requerido: Aula de Clase

Estrategias o técnicas didácticas activas: Análisis de video presentado y lluvia de ideas de manera colaborativa

Materiales de formación

Material de apoyo: Televisor, celular, Tablet, hojas, esferos, lápices...

Duración de la actividad: 2 horas.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje:

Descripción de la actividad:

4) Contexto de la situación problema

¿Quién tiene el problema? El coordinador académico y el comité organizador del colegio.



¿Cuándo/dónde surge? Al planificar el calendario escolar y ver la necesidad de integrar el evento deportivo sin interferir con las clases.

¿Cuál es la causa? La demanda institucional de fomentar el deporte y la recreación sin afectar el rendimiento académico ni el orden institucional.

Desempeño laboral simulado:

El aprendiz actúa como organizador logístico de eventos recreativos, debiendo identificar sistemas de competición viables y planificar actividades deportivas ajustadas a un entorno organizacional con restricciones.

5) Actividad de contextualización e identificación de conocimientos previos (Técnica didáctica activa: Estudio de casos + Role playing)

Nombre de la actividad: “¿Qué harías tú si fueras el organizador?”

VER VIDEOANEXO <https://www.youtube.com/watch?v=lqnAE5ZBSFY>

Descripción:

Se entrega un caso real o ficticio con errores comunes en eventos deportivos (por ejemplo, cronogramas mal hechos, sistemas de competición injustos, actividades desorganizadas).

Los equipos analizan el caso, identifican problemas y proponen soluciones.

Luego, hacen una dramatización corta donde uno representa al organizador y otro al usuario insatisfecho.

Propósito: Analizar las consecuencias de una mala planificación, motivar la búsqueda de soluciones organizadas y adaptadas.

Agrupación: Equipos colaborativos

Ambiente requerido: Aula de Clase

Estrategias o técnicas didácticas activas: Análisis de video presentado y lluvia de ideas de manera colaborativa en la organización de la dramatización

Materiales de formación



Material de apoyo: Televisor, celular, Tablet, hojas, esferos, lápices, recursos posibles para escenografía y representación

Duración de la actividad: 2 horas.

3.3 Actividades de apropiación:

Descripción de la actividad:

6) Objetivos de aprendizaje (por dominio)

Cognitivo:

Comprender los tipos de sistemas de competición y cronogramas aplicables a eventos deportivos escolares.

Analizar las políticas organizacionales para aplicar criterios adecuados en la planificación.

Procedimental:

Elaborar un cronograma de actividades acorde al tiempo escolar disponible.

Seleccionar el sistema de competición más pertinente para cada disciplina del evento.

Diseñar actividades deportivas siguiendo un plan de acción estructurado.

Actitudinal:

Valorar el trabajo en equipo y la toma de decisiones compartidas.

Demostrar responsabilidad y compromiso con el cumplimiento de las normas institucionales.

Respetar las ideas y roles de los demás durante la planificación y ejecución.

7) Actividades para los conocimientos del proceso productivo (técnicas activas)

Conocimiento 1: Elaborar actividades de acuerdo a lo establecido en el plan de acción según las características del evento deportivo y recreativo.

Instrucción (modo imperativo, 3.ª persona singular):

- Diseña un conjunto de actividades deportivas adaptadas a los tiempos disponibles y al perfil de los participantes, partiendo de un plan de acción previamente construido. Utiliza la técnica de aprendizaje colaborativo por estaciones, donde en cada estación se crea una propuesta por disciplina o grupo.

Técnica: Aprendizaje por estaciones

Agrupación: Equipos colaborativos



Conocimiento 2: Seleccionar los sistemas de competición

Instrucción:

- Evalúa distintos sistemas de competición y selecciona el más adecuado para cada categoría del evento.
- Utiliza la técnica “Comparación por casos”: analiza 3 torneos anteriores (con sus pros y contras),
- construye una tabla comparativa para justificar tu elección.

Técnica: Estudio comparativo de casos

Agrupación: Equipos colaborativos

8) Tipo de agrupación en cada parte

Parte / Actividad	Agrupación
Actividad inicial – Mapa mental	Equipos colaborativos
Actividad contextualización – Role playing	Equipos colaborativos
Selección de sistema de competición	Equipos colaborativos
Elaboración de cronograma y actividades deportivas	Equipos colaborativos
Presentación final del plan de acción	Individual o grupal, según formato elegido

9) Productos a elaborar

Mapa mental colaborativo sobre conocimientos previos.

Tabla comparativa de sistemas de competición con justificación.

Plan de acción del evento (con objetivos, actividades, responsables, recursos).

Cronograma del evento ajustado a tiempos escolares.

Presentación final ante el “comité organizador” (docente, compañeros, invitados).



10) Temporización sugerida (8 sesiones de 2 horas c/u)

Sesión	Actividad	Producto / Meta principal
1	Introducción al reto + Lluvia de ideas / Mapa mental	Mapa mental de conocimientos previos
2	Estudio de casos + Role playing	Identificación de errores comunes
3	Investigación guiada sobre sistemas de competición	Tabla comparativa de sistemas
4	Taller práctico de selección de sistemas por grupo	Selección argumentada por deporte
5	Diseño de cronograma por estaciones	Borrador de cronograma
6	Construcción del plan de acción completo	Plan de acción con cronograma y actividades
7	Ensayo de presentación final	Producto final preparado
8	Exposición del proyecto ante comité	Presentación final + evaluación

Ambiente requerido: Aula de Clase

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Materiales de formación

Material de apoyo: Televisor, celular, Tablet, hojas, esferos, lápices, documentos...

Evidencias de aprendizaje:

Mapa mental colaborativo sobre conocimientos previos.

Tabla comparativa de sistemas de competición con justificación.

Plan de acción del evento (con objetivos, actividades, responsables, recursos).

Cronograma del evento ajustado a tiempos escolares.

Presentación final ante el “comité organizador” (docente, compañeros, invitados).

Instrumentos de evaluación:

- Revisión de evidencias
- Verificación de entregables

Duración de la actividad: 2 horas.



3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Descripción de la actividad:

✓11) Concreta el producto, desempeño y conocimiento esperado

📌 Producto esperado:

Un Plan de Olimpiadas Deportivas Interclases, compuesto por:

Cronograma estructurado y ajustado a la jornada escolar.

Sistema(s) de competición seleccionados, justificados según características del evento.

Actividades deportivas diseñadas conforme a un plan de acción.

Distribución de roles, recursos y tiempos.

Presentación final del plan al “comité organizador” (puede ser el grupo docente o una simulación real).

📌 Desempeño esperado:

El aprendiz planifica y organiza un evento deportivo y recreativo adaptado a las condiciones institucionales, seleccionando sistemas de competición adecuados y elaborando actividades que se integren de forma eficiente en el cronograma escolar, cumpliendo con las políticas organizacionales.

📌 Conocimiento esperado:

Conoce los tipos de sistemas de competición y sus aplicaciones prácticas (eliminación directa, todos contra todos, liga, etc.).

Comprende y aplica los componentes de un cronograma: fechas, actividades, tiempos, secuencia, responsables.

Elabora actividades deportivas adaptadas a los recursos, usuarios y tiempos disponibles.

Aplica normas institucionales, reglamentos deportivos y criterios de organización logística.



12) Instrucciones secuenciadas en modo imperativo (formación por procesos)

A continuación, se detallan las instrucciones por proceso para que el aprendiz logre el producto final. Estas deben ejecutarse mediante técnicas didácticas activas y están redactadas en modo imperativo, tercera persona singular del presente, con objeto de aprendizaje y condición clara.

FASE 1 – Análisis del contexto y activación de saberes previos

Reconozca los elementos clave para organizar un evento deportivo, a partir de la lluvia de ideas colaborativa y la creación de un mapa mental, considerando el reto propuesto por la institución.

Técnica: Mapa mental colaborativo

Analice un caso de mala planificación deportiva, mediante una dramatización guiada, y determine errores y posibles soluciones aplicables al evento escolar.

Técnica: Role playing

FASE 2 – Investigación, selección y planificación

Compare al menos tres tipos de sistemas de competición, utilizando una tabla de análisis colaborativa, y seleccione el más adecuado para el contexto institucional.

Técnica: Estudio comparativo de casos

Diseñe un cronograma semanal de actividades deportivas, con base en los tiempos escolares disponibles y características del evento, organizando actividades por días, horas y espacios.

Técnica: Taller colaborativo de diseño (por estaciones)

Formule un plan de acción que incluya: objetivos del evento, actividades, sistemas de competición, cronograma, responsables y recursos, integrando lo trabajado previamente.

Técnica: Aprendizaje basado en proyectos (ABP guiado)



☐ FASE 3 – Validación, ajustes y socialización

Revise el plan de acción y cronograma con apoyo del docente y compañeros, incorporando mejoras a partir de retroalimentación.

Técnica: Taller de retroalimentación entre pares

Prepare una presentación final del proyecto con recursos visuales y expositivos, respondiendo al rol de organizador del evento.

Técnica: Simulación de comité organizador (role playing de presentación)

Exponga el plan de olimpiadas ante el comité docente o grupo simulado, defendiendo las decisiones tomadas sobre actividades, cronograma y sistema de competición.

Técnica: Presentación grupal con exposición oral

☐ Resumen de técnicas didácticas activas empleadas:

Mapa mental colaborativo

Role playing (dramatización y simulación)

Estudio de casos comparativos

Talleres colaborativos por estaciones

ABP guiado (Aprendizaje Basado en Proyectos)

Retroalimentación entre pares

Exposición oral en simulación de comité

Ambiente requerido: Aula de clase



Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje Basado en Proyectos, simulación de comité

Materiales de formación

Material de apoyo: Elementos de simulación, televisor, celular, papel, esferos...

Evidencias de aprendizaje:

Mapa mental colaborativo

Role playing (dramatización y simulación)

Estudio de casos comparativos

Talleres colaborativos por estaciones

ABP guiado (Aprendizaje Basado en Proyectos)

Retroalimentación entre pares

Exposición oral en simulación de comité

Instrumentos de evaluación:

- Check list
- Revisión de talleres
- Verificación de la simulación
- Comité evaluativo

Duración de la actividad: 2 horas.

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

Fase del proyecto o formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Análisis	DESARROLLAR EVENTOS DEPORTIVOS DE ACUERDO CON LOS	IDENTIFICAR LOS SISTEMAS DE COMPETICIÓN Y	- Mapa mental colaborativo sobre conocimientos previos.	- Check list - Revisión de talleres - Verificación de	- verificación de evidencias - lista de chequeo



	LINEAMIENTOS Y NECESIDADES DE LA ORGANIZACIÓN	LAS ACTIVIDADES PARA LA REALIZACIÓN DE UN EVENTO DEPORTIVO Y RECREATIVO SEGÚN LAS NECESIDADES DE LOS USUARIOS Y POLÍTICAS ORGANIZACIONALES.	- Tabla comparativa de sistemas de competición con justificación. - Plan de acción del evento (con objetivos, actividades, responsables, recursos). - Cronograma del evento ajustado a tiempos escolares. - Presentación final ante el "comité organizador" (docente, compañeros, invitados). - Mapa mental colaborativo - Role playing (dramatización)	la simulación - Comité evaluativo - Check list - Revisión de evidencias - Verificación de entregables	- cuestionarios
--	---	---	--	---	---



			ón y simulación) - Estudio de casos comparativos - Talleres colaborativos por estaciones - ABP guiado (Aprendizaje Basado en Proyectos) - Retroalimentación entre pares - Exposición oral en simulación de comité		
--	--	--	--	--	--

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS



1. Actividad deportiva

Conjunto de ejercicios o juegos organizados que promueven la práctica del deporte y la recreación física.

2. Cronograma

Plan que distribuye y organiza las actividades o tareas a lo largo de un periodo, estableciendo tiempos específicos para su realización.

3. Desempeño laboral

Capacidad y eficacia con la que una persona ejecuta las tareas y responsabilidades asignadas en su trabajo.

4. Evaluación formativa

Proceso de valoración continua durante el aprendizaje que busca retroalimentar y mejorar el rendimiento del aprendiz.

5. Evaluación sumativa

Valoración final que mide el nivel de logro de competencias o resultados después de completar un proceso formativo o proyecto.

6. Evento deportivo

Actividad organizada que consiste en la realización de competencias o actividades físicas con reglas establecidas.

7. Habilidades

Destrezas o capacidades adquiridas para realizar tareas específicas con eficacia y calidad.

8. Lineamientos

Normas o directrices que orientan la planificación y ejecución de procesos o actividades.

9. Normas organizacionales

Reglas internas que regulan el comportamiento, procedimientos y toma de decisiones dentro de una institución u organización.

10. Plan de acción

Documento que detalla las actividades, recursos, responsables y tiempos necesarios para alcanzar un objetivo específico.



11. Políticas organizacionales

Conjunto de principios y reglas que guían el funcionamiento, decisiones y prácticas dentro de una organización.

12. Producto final

Resultado tangible o documento que evidencia la culminación exitosa de un proyecto o actividad.

13. Sistema de competición

Estructura o formato que define cómo se organizan y desarrollan las competencias deportivas, incluyendo reglas y modalidades.

14. Técnica didáctica activa

Método pedagógico que fomenta la participación directa y el protagonismo del aprendiz en su proceso de aprendizaje.

15. Usuarios

Personas o grupos que participan o se benefician de un servicio, producto o actividad, en este caso, de eventos deportivos y recreativos.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular. (**BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**).



- **Libro sobre organización de eventos deportivos**

Weed, M., & Bull, C. (2012). Sports events, society and culture: Theories and examples. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203109097>

- • **Manual sobre planificación y cronogramas en eventos deportivos**

Kendall, G. I., & Rollins, S. B. (2016). Sport event management (5th ed.). Human Kinetics.

- • **Artículo sobre sistemas de competición y su aplicación**

Smith, A. C. T., & Stewart, B. (2015). Competition formats and their implications for sport event management. Journal of Sport Management, 29(3), 269–283. <https://doi.org/10.1123/jsm.2013-0144>

- • **Normas y políticas organizacionales en el deporte**

International Olympic Committee. (2021). Olympic Charter. <https://olympics.com/ioc/olympic-charter>

- • **Libro sobre evaluación y desarrollo de competencias laborales**

Gonczi, A. (2017). Competency-based education and training: A handbook for educators and trainers. Routledge.

- • **Manual de evaluación formativa y sumativa en educación técnica**

Black, P., & Wiliam, D. (2018). Inside the black box: Raising standards through classroom assessment. Phi Delta Kappa International.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
--	---------------	--------------	--------------------	--------------



Autor (es)	JORGE ARTURO CARREÑO FERNANDEZ	INSTRUCTOR	CIMM	23-09-2025
-------------------	---	-------------------	-------------	-------------------

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

1) Lista de chequeo para valorar el producto final

(Plan de Olimpiadas Deportivas: cronograma, sistemas de competición, actividades y plan de acción)

Ítem	Sí	No	Observaciones
1. El plan incluye un cronograma detallado con fechas y horarios claros.			
2. Las actividades deportivas están adecuadamente diseñadas según características del evento y usuarios.			
3. Se seleccionaron sistemas de competición adecuados para cada disciplina.			
4. La justificación de la selección de sistemas está clara y basada en criterios técnicos.			
5. El plan de acción contiene roles, recursos y responsables definidos.			
6. El cronograma respeta las políticas organizacionales y tiempos disponibles.			
7. El documento final está ordenado, claro y coherente.			
8. La presentación visual (si aplica) es atractiva y facilita la comprensión.			

2) Lista de chequeo para observar desempeño

(Durante la elaboración y presentación del plan)



Ítem	Siempre	A veces	Nunca	Observaciones
1. Participa activamente en las actividades grupales.				
2. Aplica normas y reglamentos en la planificación.				
3. Demuestra comprensión en la selección del sistema de competición.				
4. Colabora eficazmente con los compañeros durante el diseño del plan.				
5. Expresa claramente las ideas durante la presentación.				
6. Responde adecuadamente preguntas o dudas sobre el plan.				
7. Muestra actitud responsable y respetuosa en todas las actividades.				

3) Cuestionario de selección múltiple

(10 preguntas contextualizadas para evaluar conocimiento desde el enfoque por competencias laborales)

Pregunta 1

Contexto: Un colegio desea organizar una olimpiada deportiva entre sus clases, con varios deportes y un tiempo limitado.

Conocimiento Esencial: Tipos de sistemas de competición.

Criterio de Desempeño: Seleccionar el sistema de competición adecuado según el evento y las condiciones.

Reactivo: ¿Cuál sistema de competición es más adecuado para un torneo rápido donde participan 8 equipos y se debe definir un ganador en pocos días?



- a) Liga todos contra todos
- b) Eliminación directa (knockout)
- c) Sistema de puntos acumulativos
- d) Sistema de ronda suiza

Respuesta correcta: b) Eliminación directa (knockout)

Pregunta 2

Contexto: Para organizar un evento deportivo escolar, el cronograma debe respetar las horas de clase y descansos.

Conocimiento Esencial: Componentes del cronograma.

Criterio de Desempeño: Elaborar un cronograma que respete las restricciones institucionales.

Reactivo: ¿Cuál de las siguientes opciones NO es un componente típico de un cronograma?

- a) Fechas y horarios de las actividades
- b) Responsables y recursos asignados
- c) Resultados de los partidos futuros
- d) Duración estimada de cada actividad

Respuesta correcta: c) Resultados de los partidos futuros

Pregunta 3

Contexto: En la planificación, se deben considerar las necesidades y perfiles de los usuarios (participantes).

Conocimiento Esencial: Diseño de actividades deportivas adaptadas.

Criterio de Desempeño: Elaborar actividades deportivas que se ajusten a las características de los participantes.

Reactivo: Para un grupo de niños de 10 años, ¿qué aspecto es más importante al diseñar una actividad deportiva?

- a) Complejidad alta para desarrollar habilidades avanzadas
- b) Duración larga para mejorar resistencia física



- c) Seguridad y nivel de dificultad acorde a la edad
- d) Uso exclusivo de reglamentos oficiales profesionales

Respuesta correcta: c) Seguridad y nivel de dificultad acorde a la edad

Pregunta 4

Contexto: Un evento deportivo debe cumplir con las políticas de la institución organizadora.

Conocimiento Esencial: Normas y políticas organizacionales.

Criterio de Desempeño: Aplicar políticas institucionales en la planificación del evento.

Reactivo: ¿Qué acción está alineada con cumplir políticas organizacionales en un evento deportivo escolar?

- a) Programar partidos en horas de clase sin autorización
- b) Incluir descansos para no afectar el rendimiento académico
- c) Ignorar el reglamento interno para acelerar el evento
- d) Cambiar actividades sin informar al comité organizador

Respuesta correcta: b) Incluir descansos para no afectar el rendimiento académico

Pregunta 5

Contexto: Para garantizar la igualdad de oportunidades, se debe seleccionar un sistema de competición justo.

Conocimiento Esencial: Sistemas de competición y equidad.

Criterio de Desempeño: Seleccionar sistemas que promuevan la igualdad entre participantes.

Reactivo: ¿Cuál sistema garantiza que todos los equipos jueguen al menos el mismo número de partidos?

- a) Eliminación directa
- b) Liga todos contra todos
- c) Ronda suiza
- d) Knockout con repesca

Respuesta correcta: b) Liga todos contra todos



Pregunta 6

Contexto: El cronograma debe ser flexible para ajustes imprevistos.

Conocimiento Esencial: Ajustes en cronogramas.

Criterio de Desempeño: Modificar el cronograma según necesidades reales durante el evento.

Reactivo: Si un partido se extiende más de lo previsto, ¿qué debe hacer el organizador?

- a) Cancelar el resto de partidos para ahorrar tiempo
- b) Ajustar el cronograma postergando actividades posteriores
- c) Ignorar el retraso y continuar con el plan original
- d) Reducir el tiempo de descanso sin informar a los participantes

Respuesta correcta: b) Ajustar el cronograma postergando actividades posteriores

Pregunta 7

Contexto: El plan de acción debe incluir responsables claros.

Conocimiento Esencial: Roles y responsabilidades en eventos deportivos.

Criterio de Desempeño: Asignar roles para asegurar la ejecución exitosa del evento.

Reactivo: ¿Por qué es importante asignar responsables específicos para cada actividad?

- a) Para que sólo una persona haga todo el trabajo
- b) Para distribuir las tareas y garantizar el cumplimiento
- c) Para que nadie sepa quién hace qué
- d) Para evitar la comunicación entre los organizadores

Respuesta correcta: b) Para distribuir las tareas y garantizar el cumplimiento

Pregunta 8

Contexto: Las actividades deben considerar los recursos disponibles.

Conocimiento Esencial: Planificación logística.



Criterio de Desempeño: Adecuar las actividades a recursos materiales y humanos disponibles.

Reactivo: Si hay pocos implementos deportivos disponibles, ¿qué debería hacer el organizador?

- a) Planificar actividades que requieran pocos implementos o usar rotación
- b) Cancelar las actividades deportivas
- c) Comprar implementos sin consultar presupuesto
- d) Ignorar la falta de implementos y hacer el evento igual

Respuesta correcta: a) Planificar actividades que requieran pocos implementos o usar rotación

Pregunta 9

Contexto: En la selección del sistema de competición, se busca eficiencia y tiempo limitado.

Conocimiento Esencial: Características de los sistemas de competición.

Criterio de Desempeño: Seleccionar sistemas que optimicen tiempo y recursos.

Reactivo: ¿Qué sistema permite definir un ganador rápidamente en eventos con pocos recursos y tiempo limitado?

- a) Liga todos contra todos
- b) Eliminación directa
- c) Sistema de doble eliminación
- d) Sistema de puntos acumulativos

Respuesta correcta: b) Eliminación directa

Pregunta 10

Contexto: La presentación del plan ante el comité requiere argumentar las decisiones.

Conocimiento Esencial: Comunicación y justificación técnica.

Criterio de Desempeño: Exponer y defender el plan con claridad y respaldo técnico.

Reactivo: ¿Cuál es la mejor estrategia para defender la selección de un sistema de competición durante la presentación?

- a) Decir que fue elegido al azar
- b) Explicar ventajas, desventajas y razones según características del evento



c) Evitar responder preguntas difíciles

d) Cambiar el tema para no entrar en detalles técnicos

Respuesta correcta: b) Explicar ventajas, desventajas y razones según características del evento