



Guianza en recorridos por la naturaleza

Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA

Nivel de formación: complementario

01 Presentación



 Código
63410446

 Horas
40

 Modalidad
Virtual

02 Justificación del programa

El SENA como ente formador busca a través de este curso no sólo la educación y protección del medio ambiente, sino la opción de desarrollo turístico y económico para una comunidad específica. Cuando el aprendiz adopta la fundamentación conceptual y logra aplicarla a su entorno inmediato adquiere la competencia de prestar un servicio de guianza en recorridos por la naturaleza.

La guianza turística es una herramienta clave para la educación y protección del medio ambiente. Los guías turísticos educan a los visitantes sobre la importancia de preservar los recursos naturales y culturales de la región, fomentando un turismo responsable. Además, la guianza turística contribuye al desarrollo turístico y económico de una comunidad específica, generando empleo y promoviendo la inversión local, lo que mejora la calidad de vida de sus habitantes.

El ejercicio continuo y consciente de esta competencia favorece el desarrollo sostenible de una región, preservando sus recursos y estableciendo un nuevo campo de acción laboral.

03 Competencias a desarrollar

Competencias técnicas o específicas	
Norma sectorial de la competencia laboral (NSCL)	Código NSCL
Prestar el servicio de guianza de acuerdo con lo requerido por el usuario.	260201020

04 Perfil de ingreso

Se requiere que el aprendiz AVA tenga dominio de las condiciones básicas relacionadas con el manejo de herramientas informáticas y de comunicación: correo electrónico, chats, procesadores de texto, hojas de cálculo, software para presentaciones, Internet, navegadores y otros sistemas y herramientas tecnológicas necesarias para la formación virtual. Disponer mínimo dos horas diarias de dedicación para el desarrollo de esta acción formativa.

05 Estrategia metodológica

Centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos y el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para resolver problemas simulados y reales; soportadas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, integradas, en ambientes virtuales de aprendizaje, que recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de competencias.

Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocritica 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.