



GESTIÓN DE ORGANIZACIONES DEPORTIVAS

Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA
Nivel de formación: **Tecnólogo**

01 Presentación



Código
122112



Horas
3.984



Duración
27 meses



Modalidad
Virtual



02 Justificación del programa

El sector del deporte, recreación y actividad física ha estado inmerso en la vida de los colombianos a lo largo de la historia; pero especialmente en los últimos años, ha tenido gran relevancia evidenciándose en el incremento de la demanda de eventos y programas, los cuales tienen gran impacto en diferentes ámbitos como el económico, social, educativo, cultural, salud pública, entre otros, siendo un motor importante en el desarrollo del país.

Además, la creciente demanda de productos y servicios del sector deporte y el fitness, acarrea la necesidad de personas con habilidades y competencias para liderar proyectos y organizaciones que brinden soluciones a los requerimientos que exige el sector.

Con base en lo anterior, este programa de formación surge para aportar a dicha política pública y dar respuesta a la alta demanda de proyectos, productos y servicios del sector, con un personal egresado capaz de estructurar el proceso administrativo en las empresas e instituciones públicas o privadas relacionadas con el sector deportivo, actividad física y recreación.

El SENA como institución de formación para el trabajo y el desarrollo humano, ofrece el programa con todos los elementos de Formación Profesional Integral: sociales, tecnológicos y culturales, que mediante metodologías de aprendizaje innovadoras facilitan el acceso a tecnologías de última generación, estructurado sobre métodos más que contenidos, lo que potencia la formación de ciudadanos librepensadores, con capacidad crítica, solidarios y emprendedores, que lo acreditan y lo hacen pertinente y coherente con su misión, innovando permanentemente de acuerdo con tendencias, cambios tecnológicos, necesidades del sector empresarial y de los trabajadores, impactando positivamente en la productividad, la competitividad, la equidad y el desarrollo del país.

03 Competencias a desarrollar

240201530- Resultado de aprendizaje de la inducción.

250801033- Coordinar eventos recreativos según estándares técnicos y normativa.

210201052- Dirigir el talento humano de acuerdo con normativa.

210303022- Reconocer recursos financieros de acuerdo con metodología y normativa.

250801025- Estructurar procesos administrativos en entidades recreodeportivas de acuerdo a la legislación vigente.

220201501- Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social.

220601501- Aplicar prácticas de protección ambiental, seguridad y salud en el trabajo de acuerdo con las políticas organizacionales y la normatividad vigente.

240201524- Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta las situaciones de orden social, personal y productivo.

210201501- Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

240201526- Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.

230101507- Generar hábitos saludables de vida mediante la aplicación de programas de actividad física en los contextos productivos y sociales.

240201529- Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.

240202501- Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

240201064- Orientar investigación formativa según referentes técnicos.

240201528- Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

220501046- Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.

999999999- Resultados de aprendizaje etapa práctica.

04 Perfil de ingreso

- **Nivel académico adecuado de:** media académica con certificación en grado 11.
- **Edad mínima definida en la ley:** 14 años.
- **Requisitos adicionales:** presentar resultado de la prueba o examen de estado de la educación media.
- **Aspectos actitudinales, motivacionales y de interés:** buena actitud, presentación personal, proactivo, con valores éticos, relaciones personales, gusto por el trabajo en equipo y conciencia ambiental, con interés en el sector de la actividad física, el deporte y la recreación.

05 Perfil de ingreso

El egresado es un talento humano formado integralmente bajo el enfoque por competencias, con funciones asociadas a la estructuración organización y control de procesos administrativos en el sector de la actividad física, el deporte y la recreación, atendiendo normativa general, ambiental y de seguridad e higiene en el trabajo que le permiten vincularse a empresas públicas y privadas del sector, desarrollando acciones relacionadas con la coordinación de actividades, eventos y recursos de acuerdo con las políticas de la organización y de aseguramiento de calidad.

Principales productos del egresado:

- Proceso administrativo estructurado de acuerdo con las necesidades de la organización.
- Propuestas del sector construidas, evaluadas y ejecutadas, con base a los objetivos propuestos y metas de la organización.
- Recursos eficientemente utilizados, en las actividades relacionadas en las metas establecidas por la organización.
- Acciones de seguimiento, evaluación y control implementadas, tanto actividades y eventos desarrollados por la organización.
- Proceso de soporte contable controlado, según las metas y necesidades de la organización deportiva.
- Eventos del sector del deporte y la recreación efectivamente coordinados, ejecutados y evaluados.
- Talento humano coordinado, según necesidades y normativa de la organización.

06 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 la 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 autocritica y la reflexión del aprendiz sobre el quehacer 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.