

**Programa:****[5.1.3] Actividades deportivas****Descripción:**

La participación activa de los alumnos del Programa Educativo de Ingeniería en Instrumentación Electrónica en actividades deportivas, propician un ambiente social integral que redundará en un mejor desempeño académico, estas actividades ayudarán a desahogar el estrés propiciando una actitud positiva hacia el trabajo individual y al colaborativo.

**Responsables:**

Ejecución: Director de la Facultad y Jefe de Carrera del Programa Educativo de Ingeniería en Instrumentación Electrónica.

**Elaboró:**

Dr. Francisco Javier González Martínez.

**Objetivos:**

1. Este programa tiene como propósito fomentar, en los alumnos del programa educativo de Ingeniería en Instrumentación Electrónica, la participación activa en actividades deportivas.

**Metas:**

1.1 Favorecer la participación activa de al menos el 50% de los alumnos, del Programa Educativo de Ingeniería en Instrumentación Electrónica, en actividades deportivas.

1.2 Identificar las actividades deportivas pertinentes para los alumnos de este Programa Educativo.

1.3 Identificar las instituciones, asociaciones, grupos, etc., que podrían ser invitadas para participar en este programa.

1.4 Realizar eventos deportivos de manera periódica.

**Actividades:**

1.1.1 Difundir ampliamente las actividades del programa de actividades deportivas.

1.2.1 Elaborar un listado de posibles actividades deportivas que podrían llevarse a cabo en las instalaciones de la Facultad de Instrumentación Electrónica.

1.2.2 Elaborar un listado de instituciones, asociaciones, grupos del ámbito cultural.

1.2.3 Elaborar las invitaciones para las instituciones, asociaciones, grupos del ámbito cultural para que vengan a participar dentro del programa cultural de esta facultad.

1.3.1 Realizar un calendario de eventos deportivos para llevarlos a cabo de manera periódica.

**Cronograma.**

Actividad	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic
1.1.1	X		X		X			X		X		
1.2.2		X						X				
1.2.2	X						X					
1.2.3		X						X				
1.3.1			X						X			