



PROGRAMA FORMATIVO

**Eventos, Actividades y Juegos para
Animación Físico-Deportiva y Recreativa
(Online)**

Eventos, Actividades y Juegos para Animación Físico-Deportiva y Recreativa (Online)

Duración: 150 horas

Precio: 220 € *

Modalidad: Online

* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos.



Titulación Expedida por
EUROINNOVA BUSINESS
SCHOOL y Avalada por la
Escuela Superior de
Cualificaciones Profesionales

Descripción

En el ámbito del mundo de las actividades físicas y deportivas, es necesario conocer los diferentes campos de la animación físico-deportiva y recreativa. Así, con el presente curso se pretende aportar los conocimientos necesarios para los eventos, actividades y juegos para animación físico-deportiva y recreativa.

A quién va dirigido

Este curso está dirigido a los profesionales del mundo de las actividades físicas y deportivas, concretamente en animación físico-deportiva y recreativa, dentro del área profesional de las actividades físico-deportivas recreativas, y a todas aquellas personas interesadas en adquirir conocimientos relacionados con los eventos, actividades y juegos para animación físico-deportiva y recreativa.

Objetivos

- Interpretar y concretar el proyecto de animación físico-deportiva y recreativo, acotando todos los elementos que lo componen, para conseguir un grado de detalle y operatividad que permita su ejecución práctica y real.
- Verificar y supervisar la disponibilidad e idoneidad de los espacios abiertos, instalaciones y recursos materiales, para asegurarse de que los valores de sus parámetros de uso responden a los criterios de operatividad y seguridad previstos en el proyecto de animación físico-deportivo y recreativo de referencia.
- Atender al usuario, según las directrices marcadas por la entidad demandante del servicio y los procedimientos establecidos por la entidad suministradora del mismo, para garantizar la satisfacción y disfrute de los participantes.
- Dirigir y dinamizar eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva, utilizando una metodología propia de animación en este ámbito de intervención, de manera que resulten seguras y satisfactorias para los participantes.
- Realizar el seguimiento de los eventos, actividades y juegos, tanto del proceso como de los resultados, aplicando las técnicas e instrumentos para evaluar su idoneidad y adecuación a los objetivos establecidos.

Para que te prepara

La presente formación se ajusta al itinerario formativo del Módulo Formativo MF1659_3 Eventos, Actividades y Juegos para Animación Físico-Deportiva y Recreativa, certificando el haber superado las distintas Unidades de Competencia en él incluidas, y va dirigido a la acreditación de las Competencias profesionales adquiridas a través de la experiencia laboral y de la formación no formal, vía por la que va a optar a la obtención del correspondiente Certificado de Profesionalidad, a través de las respectivas convocatorias que vayan publicando las distintas Comunidades Autónomas, así como el propio Ministerio de Trabajo (Real Decreto 1224/2009 de reconocimiento de las competencias profesionales adquiridas por experiencia laboral).

Salidas laborales

Eventos, Actividades y Juegos para Animación Físico-Deportiva y Recreativa (Online)

Desarrolla su actividad profesional tanto en el ámbito público, ya sean administraciones generales, autonómicas o locales, organizaciones no gubernamentales, fundaciones, así como en entidades de carácter privado, ya sean grandes, medianas o pequeñas empresas que ofrezcan servicios turísticos y de animación deportiva. Su actividad se desarrolla en pistas polideportivas, entornos naturales y locales acondicionados, en ayuntamientos, empresas de servicios deportivos, empresas de turismo activo, empresas turísticas, hoteles, campings, balnearios, campamentos, empresas de mantenimiento de infraestructuras y/o gestión deportiva, clubes y asociaciones deportivo-recreativas y de ocio, gimnasios, comunidades de vecinos, centros educativos e instalaciones afines.

Titulación

TITULACIÓN de haber superado la FORMACIÓN NO FORMAL que le Acredita las Unidades de Competencia recogidas en el Módulo Formativo MF1659_3 Eventos, Actividades y Juegos para Animación Físico-Deportiva y Recreativa regulada en el Real Decreto 1076/2012, de 13 de Julio, por el que se establece el Certificado de Profesionalidad AFDA0211 Animación Físico-Deportiva y Recreativa. De acuerdo a la Instrucción de 22 de marzo de 2022, por la que se determinan los criterios de admisión de la formación aportada por las personas solicitantes de participación en el procedimiento de evaluación y acreditación de competencias profesionales adquiridas a través de la experiencia laboral o vías no formales de formación. EUROINNOVA FORMACIÓN S.L. es una entidad participante del fichero de entidades del Sepe, Ministerio de Trabajo y Economía Social.



EUROINNOVA FORMACION

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional

de formación

EXPIDE EL PRESENTE TÍTULO PROPIO

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación EUROINNOVA en la convocatoria de 2014

Y para que surtan los efectos pertinentes queda registrado con Número de Expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a 23 de Abril de 2014

La dirección General

El/La interesado/a

Sello



INTERNATIONAL COMMISSION ON DISTANCE EDUCATION
Con Estatuto Consultivo, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la UNESCO (Plan. Resolución 604E)

Forma de pago

Tarjeta de Crédito / PayPal

Eligiendo esta opción de pago, podrá abonar el importe correspondiente, cómodamente en este mismo instante, a través de nuestra pasarela de pago segura concertada con Paypal

Transferencia Bancaria

Eligiendo esta opción de pago, deberá abonar el importe correspondiente mediante una transferencia bancaria.

No será aceptado el ingreso de cheques o similares en ninguna de nuestras cuentas bancarias.

Contrareembolso

Podrá pagar sus compras directamente al transportista cuando reciba el pedido en su casa. Eligiendo esta opción de pago, recibirá mediante mensajería postal, en la dirección facilitada en el formulario, el material del curso, abonando el importe correspondiente a la recepción.

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. Además recibirá los materiales didácticos que incluye el curso para poder consultarlos en cualquier momento y conservarlos una vez finalizado el mismo. La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

Materiales didácticos

- Manual teórico 'UF1937 Organizar y Gestionar Eventos, Actividades y Juegos para Animación Fís
- Manual teórico 'UF1938 Dirigir y Dinamizar Eventos, Actividades y Juegos para Animación Físico



Profesorado y servicio de tutorías

"RedEduca" está formado por un equipo multidisciplinar de profesionales especialistas en incorporar las Nuevas Tecnologías al ámbito educativo.

Nuestro principal objetivo es conseguir una formación didáctico-pedagógica innovadora y de calidad. Por ello, ponemos al alcance de nuestro alumnado una serie de herramientas y recursos que les permitirán potenciar su aprendizaje a lo largo del curso.

Además, a lo largo del curso, nuestro alumnado cuenta con un equipo de tutores expertos en las distintas especialidades ofertadas, con una amplia experiencia en el mundo de la enseñanza que resolverán todas tus dudas y consultas y con un equipo de soporte técnico que le ayudarán con



Bolsa de empleo y Prácticas

El alumnos tendrá posibilidad de incluir su currículum en nuestra Bolsa de Empleo y Prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por empresas y organismos públicos colaboradores en territorio nacional y abrir su abanico de posibilidades en el mundo laboral.

Plazo de Finalización

El alumnado cuenta con un periodo máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo del curso elegido:

- **Master a distancia y online:** El plazo de finalización será de 12 meses a contar desde la fecha de recepción de las materiales del curso.

- **Curso a distancia y online:** El plazo de finalización será de 6 meses a contar desde la fecha de recepción de los materiales del curso.

En ambos casos, si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses

Red Social Educativa

La Red Social Educativa es un lugar de encuentro para docentes y opositores donde poder compartir conocimiento. Aquí encontrarás todas las novedades del mundo de la educación que puedan ser de tu interés, así como noticias relacionadas con oposiciones. Es un espacio abierto donde podrás escribir y participar en todas las noticias y foros.

Te invitamos a registrarte y a comenzar a participar en esta red de profesionales de la educación.

Visítanos en: www.redsocial.rededuca.net



Campus Virtual

Es el aula virtual donde encontrarás todos los contenidos de los cursos, cuidadosamente revisados y actualizados por nuestro equipo de profesores y especialistas.

El campus virtual se convierte en el principal escenario de aprendizaje y es aquí donde el alumnado podrá acceder a los contenidos del curso con tan sólo un clic.

Este nuevo sistema de aprendizaje online puede facilitar el trabajo del alumnado y del equipo docente en varios sentidos:

La presentación online de la acción formativa hace posible incluir contenidos en muy diversos



Eventos, Actividades y Juegos para Animación Físico-Deportiva y Recreativa (Online)

Asimismo, el alumnado puede descargarse en pdf el temario de su curso conforme vaya avanzando en los contenidos para que pueda tenerlos guardados.

Además, el campus virtual permite establecer contacto directo con el tutor o tutora a través del sistema de comunicación por correo electrónico que también permitirá intercambiar archivos entre las partes.

El entorno virtual simplifica y agiliza la evaluación y seguimiento del alumnado, tanto para el propio alumno o alumna como para el equipo docente. Por un lado, el alumnado podrá observar su avance a lo largo del itinerario formativo y recibirá retroalimentación inmediata sobre sus resultados en las pruebas de evaluación. En segundo lugar, el equipo docente verá simplificado su trabajo, puesto que todos los datos acerca de la actividad del alumnado en la plataforma, así como los resultados de las pruebas quedan registrados de manera automática, evitando así la labor de corrección manual y permitiendo al profesor o profesora tener una visión del progreso de sus alumnos/as con tan sólo un clic.

Puede acceder a nuestro Campus Virtual a través de: <https://campusrededuca.euoinnova.edu.es>

Programa formativo

MÓDULO 1. EVENTOS, ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA

UNIDAD FORMATIVA 1. ORGANIZAR Y GESTIONAR EVENTOS, ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS Y RECREATIVAS DE ANIMACIÓN.

- - Interpretación de los elementos programáticos en proyectos de animación físico-deportivos y recreativos
- - Interpretación de los elementos programáticos
- - Características y expectativas de los usuarios
- - Estrategias para la creación de un clima de trabajo positivo y gratificante
- - Criterios para la propuesta de actividades alternativas, en función de las características de los usuarios

UNIDAD DIDÁCTICA 2. COLECTIVOS ESPECIALES (PERSONAS MAYORES, PERSONAS CON DISCAPACIDAD, ENFERMOS DE LARGA DURACIÓN, MUJERES EMBARAZADAS, PERSONAS EN RIESGO SOCIAL) EN LAS ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS DE ANIMACIÓN

- - Autonomía personal
- - Características y necesidades básicas de los diferentes colectivos especiales
- - Técnicas de comunicación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESPACIOS ABIERTOS, INSTALACIONES Y RECURSOS MATERIALES EN ANIMACIÓN CON ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS Y RECREATIVAS.

- - Disponibilidad e idoneidad de los recursos, espacios e instalaciones
- - Uso y aplicación de los recursos materiales en animación físico-deportiva
- - Barreras arquitectónicas y criterios para la adaptación
- - Mantenimiento Preventivo
- - Mantenimiento operativo
- - Mantenimiento correctivo

UNIDAD FORMATIVA 2. DIRIGIR Y DINAMIZAR EVENTOS, ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LOS JUEGOS EN LA PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA.

- - El juego como soporte básico en animación físico-deportiva y recreativa
- - Juegos y actividades físico-deportivas y recreativas deportivas

- - Clasificación de los juegos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL PROCESO DE COMUNICACIÓN EN LAS ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS DE ANIMACIÓN.

- - Necesidades personales y sociales en el ámbito de la animación y recreación
- - Elementos de la comunicación: emisor, mensaje, receptor, canal utilizado.
- - Dificultades comunicativas más habituales en actividades de animación y recreación
- - Estrategias y técnicas para fomentar y facilitar la comunicación en animación
- - Procesos de comunicación en situaciones de reclamación del usuario
- - Estrategias del animador para motivar y animar en la interacción grupal

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN LOS JUEGOS Y ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS Y RECREATIVAS DE ANIMACIÓN.

- - Desarrollo evolutivo
- - Sociología del ocio y la actividad físico-deportiva y recreativa
- - Estrategias y pautas para favorecer la participación e implicación de los usuarios en actividades de animación
- - Características psicoafectivas de personas pertenecientes a colectivos especiales
- - Imagen y talante del animador:
- - Habilidades psicológicas susceptibles de desarrollo en el ámbito de la animación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIRECCIÓN Y DINAMIZACIÓN DE SESIONES DE JUEGOS Y ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA.

- - Componentes del servicio de atención al cliente: Cortesía, credibilidad, comunicación, accesibilidad, comprensión, profesionalismo, capacidad de respuesta, fiabilidad.
- - Estrategias metodológicas específicas y adaptadas de dirección y dinamización de sesiones de juegos y actividades de animación físico-deportiva y recreativa
- - Estrategias del animador para motivar y animar en la interacción grupal
- - Dinamización de eventos y actividades de animación físico-deportiva y recreativa
- - Dinámica de grupos en animación físico-deportiva y recreativa

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EVALUACIÓN Y CONTROL EN ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS DE ANIMACIÓN.

- - Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación
- - Aplicación de instrumentos específicos de evaluación
- - Elaboración de informes de evaluación: finalidad, estructura y presentación.
- - Cuestionarios de entrevista para la valoración inicial en actividades de animación
- - La observación como técnica básica de evaluación

- - Análisis de datos obtenidos.
- - Técnicas de archivo y almacenaje de informes: finalidad del archivo, control, se y conservación de informes y documentos.
- - Normativa vigente de protección de datos.
- - Criterios deontológicos profesionales de confidencialidad.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. SEGURIDAD Y PREVENCIÓN EN ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS Y DE ANIMACIÓN

- - Medidas de prevención de riesgos, de protección medioambiental, de seguridad y salud en instalaciones deportivas y espacios de aire libre en actividades y eventos de animación.
- - Evacuación preventiva y de emergencia en instalaciones deportivas y en el entorno natural.
- - Legislación básica sobre seguridad y prevención.