



PROGRAMA FORMATIVO

**Eventos, Competiciones Recreativas,
Actividades y Juegos de Animación
Físico-Deportiva y Recreativa para Usuarios
con Discapacidad Intelectual (Online)**

Eventos, Competiciones Recreativas, Actividades y Juegos de Animación Físico-Deportiva y Recreativa para Usuarios con Discapacidad Intelectual (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 de las actividades físicas y deportivas, es necesario conocer los diferentes campos de la animación físico-deportiva y recreativa para personas con discapacidad, dentro del área profesional de actividades físico-deportivas recreativas. Así, con el presente curso se pretende aportar los conocimientos necesarios para eventos, competiciones recreativas, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa para usuarios con discapacidad intelectual.

A quién va dirigido

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

Eventos, Competiciones Recreativas, Actividades y Juegos de Animación Físico-Deportiva y Recreativa para Usuarios con Discapacidad Intelectual (Online)

Objetivos

- Identificar las características y necesidades de los usuarios con discapacidad intelectual participantes en actividades de animación físico-deportiva y recreativa a partir del informe del análisis diagnóstico de referencia, detectar in situ las posibles desviaciones que puedan observarse en la interacción directa con el grupo de participantes en la actividad programada y determinar el perfil deportivo y la competencia motriz de dichos usuarios.
- Aplicar procedimientos para la gestión de instalaciones, espacios abiertos y cerrados, entorno natural, medios y materiales con actividades, juegos, deportes con y sin adaptaciones para usuarios con discapacidad intelectual.
- Concretar los recursos de intervención y actividades de animación físico-deportiva, establecidas en un programa de referencia, para usuarios con discapacidad intelectual, adaptándolas a sus necesidades, tipología y los medios disponibles, a partir de los datos e información obtenidos, siguiendo los procedimientos establecidos dentro de un equipo interdisciplinar.
- Aplicar técnicas de dirección y dinamización de actividades recreativas y de iniciación deportiva para usuarios con discapacidad intelectual, corrigiendo las desviaciones detectadas respecto a la programación operativa de cada sesión, para conseguir una adaptación máxima de las actividades programadas dentro de unos parámetros óptimos de seguridad y prevención de riesgos.
- Aplicar técnicas de organización y desarrollo de competiciones recreativas y eventos físico-deportivos y recreativos para usuarios con discapacidad intelectual, y acompañarles en su participación asegurando su máxima autonomía y seguridad, integrado en un equipo interdisciplinar y coordinado con todos los técnicos implicados.
- Realizar la evaluación periódica y final de actividades físico-deportivas y recreativas y eventos para usuarios con discapacidad intelectual, aplicando técnicas de obtención, tratamiento, procesado y registro de la información obtenida y establecer la retroalimentación necesaria que permita mejorar futuros proyectos de animación físico-deportiva y recreativa para usuarios con discapacidad intelectual.

Para que te prepara

Eventos, Competiciones Recreativas, Actividades y Juegos de Animación Físico-Deportiva y Recreativa para Usuarios con Discapacidad Intelectual (Online)

La presente formación se ajusta al itinerario formativo de la MF1660_3 Eventos, competiciones recreativas, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa para usuarios con discapacidad intelectual, certificando el haber superado las distintas Unidades de Competencia en ella 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

Desarrolla su actividad profesional como autónomo o por cuenta ajena dentro del marco de un proyecto de animación con actividades físico-deportivas y recreativas para personas con discapacidad, tanto en el ámbito público, organizaciones no gubernamentales, fundaciones, asociaciones, así como en entidades de carácter privado, ya sean grandes, medianas o pequeñas empresas que ofrezcan servicios de ocio activo, recreación, animación deportiva y turismo activo. Su actividad se desarrolla en pistas polideportivas, entornos naturales y locales acondicionados, en ayuntamientos, centros de referencia de personas con discapacidad, centros ocupacionales, clubes y asociaciones deportivas, recreativas y de ocio, gimnasios, comunidades de vecinos, centros educativos e instalaciones afines y empresas turísticas, hoteles, camping, balnearios, campamentos, empresas de mantenimiento de infraestructuras y/o gestión deportiva, siguiendo los procedimientos establecidos dentro de un equipo interdisciplinar, colaborando y coordinando a otros técnicos.

Eventos, Competiciones Recreativas, Actividades y Juegos de Animación Físico-Deportiva y Recreativa para Usuarios con Discapacidad Intelectual (Online)

Titulación

Certificado de Aprovechamiento de haber cursado la formación que le Acredita las Unidades de Competencia recogidas en el Módulo Formativo MF1660_3 Eventos, competiciones recreativas, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa para usuarios con discapacidad intelectual, regulada en el Real Decreto 1076/2012, de 13 de julio, por el que se establece el Certificado de Profesionalidad AFDA0411 Animación Físico-Deportiva y Recreativa para Personas con Discapacidad.



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. XXXXXXXX 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 'UF2086 Dirigir y Dinamizar Eventos, Actividades y Juegos de Animación Físico-D
- Manual teórico 'UF2085 Concretar y Gestionar Eventos, Actividades y Juegos de Animación Físic

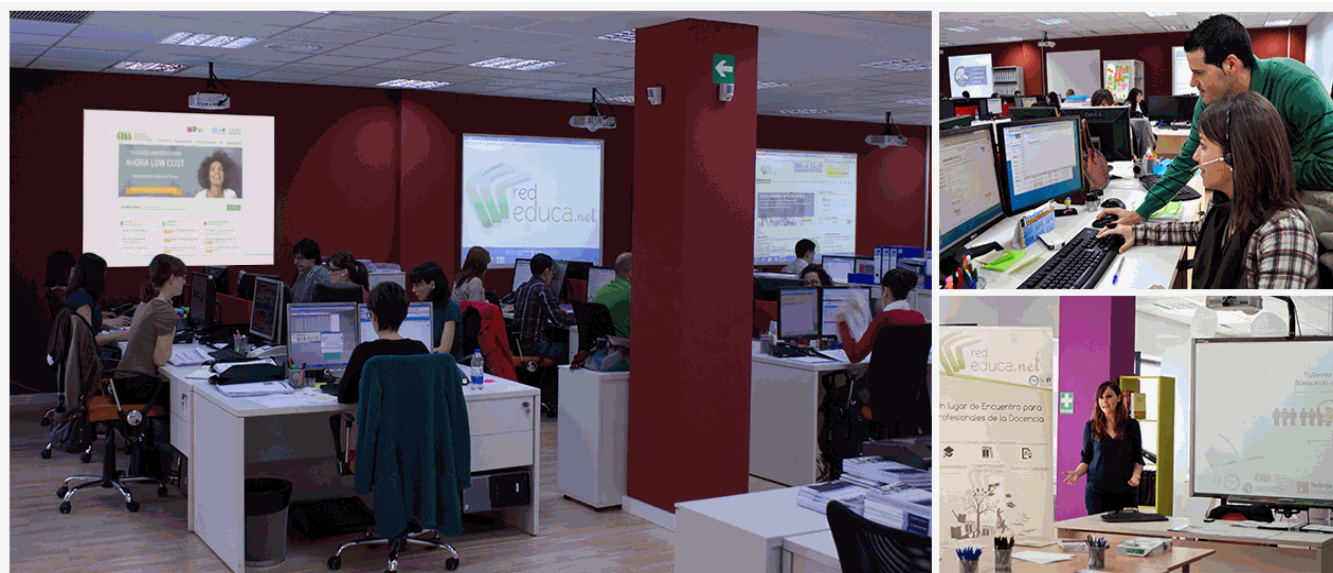


Profesorado y servicio de tutorías

"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, Competiciones Recreativas, Actividades y Juegos de Animación Físico-Deportiva y Recreativa para Usuarios con Discapacidad Intelectual (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, COMPETICIONES, ACTIVIDADES Y JUEGOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA PARA USUARIOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

UNIDAD FORMATIVA 1. CONCRETAR Y GESTIONAR EVENTOS, ACTIVIDADES Y JUEGOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. USUARIOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL.

- - - Clasificación de la discapacidad intelectual.
- - - Clasificación internacional del funcionamiento, la discapacidad y la salud (CIF):
 - - ● Terminología: funcionamiento, discapacidad y salud.
 - - ● Objetivo y finalidad.
 - - ● Enfoque bio-psico-social y ecológico.
 - - ● Funciones y estructuras corporales.
 - - ● Actividad.
 - - ● Participación.
- - - Autonomía personal:
 - - ● Definición.
 - - ● Parámetros que la configuran.
 - - ● Autonomía personal y calidad de vida.
- - - Trastornos asociados en la discapacidad intelectual:
 - - ● Hidrocefalia. Microcefalia.
 - - ● Alteraciones fisiológicas: respiratorias, cardíacas, digestivas, renales, metabólicas, neurológicas, alergias.
 - - ● Epilepsia.
 - - ● Obesidad.
 - - ● Trastornos de la personalidad.
 - - ● Psicosis y depresión.
 - - ● Autismo.
 - - ● Hipotonía muscular e hiperlaxitud.
 - - ● Comportamientos estereotipados (ecolalia, balanceo, autoagresión).
- - - Autonomía funcional y el paradigma de los apoyos en usuarios con discapacidad intelectual:

Eventos, Competiciones Recreativas, Actividades y Juegos de Animación Físico-Deportiva y Recreativa para Usuarios con Discapacidad Intelectual (Online)

- - ● Tipos de apoyo.
- - ● Duración e intensidad de los apoyos: Intermitente, limitado, extenso, general:

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HABILIDADES MOTRICES Y PERFIL DEPORTIVO EN LAS ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS Y RECREATIVAS PARA USUARIOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL.

- - Identificación de las necesidades y expectativas.
- - Efectos de la actividad física sobre la salud.
- - Teoría del entrenamiento deportivo aplicado a usuarios con discapacidad intelectual
- - Perfil deportivo y competencia motriz del usuario con discapacidad intelectual:
 - - ● Criterios de valoración.
 - - ● Técnicas de recogida de información: observación, informes, programación y entrevistas con padres o tutores.
 - - ● Pautas para garantizar la fiabilidad, validez, precisión, interpretación y confianza de la información recogida.
 - - ● Elaboración de pruebas de nivel para valorar las habilidades motrices, nivel de capacidades perceptivo-motrices, control neuromuscular, desarrollo motor, condición física
 - - ● Experiencias previas en juegos y deportes con y sin adaptaciones.
 - - Fundamentos psicomotrices en la discapacidad intelectual: esquema corporal, percepción espacial y percepción temporal:
 - - ● Lateralidad.
 - - ● Actitud.
 - - ● Respiración.
 - - ● Relajación.
 - - ● Orientación espacial.
 - - ● Estructuración y organización espacial.
 - - ● Orientación temporal.
 - - ● Ritmo.
 - - ● Estructuración temporal.
 - - Pruebas de medición de capacidades perceptivo-motrices en la discapacidad intelectual. Protocolos y aplicación autónoma de los distintos tests:
 - - ● Tests de orientación.
 - - ● Tests de lateralidad.
 - - ● Tests de esquema corporal.
 - - ● Tests de percepción.
 - - ● Tests de organización temporal.

Eventos, Competiciones Recreativas, Actividades y Juegos de Animación Físico-Deportiva y Recreativa para Usuarios con Discapacidad Intelectual (Online)

- - ● Pruebas de coordinación óculo-segmentaria.
- - ● Pruebas de coordinación dinámico-general.
- - ● Pruebas de equilibrio estático y dinámico.
- - ● Pruebas de habilidades acuáticas básicas: respiración, flotación, estabilidad y movimiento en el medio acuático.
- - Desarrollo de la capacidad motriz y deportiva en usuarios con discapacidad intelectual.
- - ● Capacidades afectivas.
- - ● Capacidades cognitivas.
- - ● Capacidades socializadoras.
- - ● Capacidades cognitivas.
- - Desarrollo de las habilidades psicológicas en usuarios con discapacidad intelectual.
- - ● Motivación.
- - ● Concentración.
- - ● Nivel de activación.
- - ● Estado emocional.
- - ● Autoconfianza.
- - Síntomas de fatiga y su tratamiento en usuarios con discapacidad intelectual.
- - Contraindicaciones para la práctica deportiva en usuarios con discapacidad intelectual.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE RECURSOS E INSTALACIONES EN COMPETICIONES RECREATIVAS Y EVENTOS FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVOS PARA USUARIOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL.

- - Recursos humanos: técnicos, árbitros, auxiliares, voluntarios, servicio médico, recursos de la red natural de apoyos.
- - Procedimientos para la gestión e instalaciones, espacios abiertos y cerrados y recursos naturales.
- - Recursos y medios materiales.
- - Las ayudas técnicas y tecnológicas para la práctica deportiva y recreativa de usuarios con discapacidad intelectual.
- - El transporte de materiales y usuarios con discapacidad intelectual: criterios y características del medio de transporte para el fomento de la autodeterminación, autonomía, inclusión social y seguridad.
- - Disponibilidad e idoneidad de los recursos, espacios e instalaciones:
 - - ● Criterios para la valoración de la idoneidad.
 - - ● Responsabilidades del animador.
 - - ● Pautas para asegurar la disponibilidad y seguridad de los recursos, espacios e instalaciones.

Eventos, Competiciones Recreativas, Actividades y Juegos de Animación Físico-Deportiva y Recreativa para Usuarios con Discapacidad Intelectual (Online)

- - ● Criterios para la adaptación de materiales y adecuación de espacios e instala usuarios con discapacidad intelectual.
- - ● Factores de riesgo y zonas potencialmente peligrosas.
- - ● Medios de transporte y establecimiento de rutas.
- - Barreras arquitectónicas y criterios para su adaptación a usuarios con discapac intelectual.
- - Normativa sobre prevención de riesgos, instalaciones, materiales y espacios na Normativa sobre tratamiento y confidencialidad de datos personales.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CONCRECIÓN Y ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES, JUEGOS DEPORTES CON Y SIN ADAPTACIONES PARA USUARIOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL EN ANIMACIÓN CON ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS Y RECREA

- - Interpretación del programa y de las directrices de la entidad de referencia.
- - Análisis del contexto de intervención:
 - - ● Tipología y carácter de la entidad.
 - - ● Tipología de los usuarios destinatarios.
- - Análisis diagnóstico y su interpretación:
 - - ● Interpretación de la Programación General de referencia.
 - - ● Valoración inicial del usuario: interpretación de cuestionarios, informes y documentación específica.
 - - ● Valoración específica de las instalaciones y medios materiales para los usuar discapacidad intelectual.
- - Metodología para la planificación y organización de actividades, juegos y depor sin adaptaciones para usuarios con discapacidad intelectual:
 - - ● Criterios de personalización: edad, sexo, nivel socioeconómico, rasgos cultura
 - - ● Valoración de las necesidades y expectativas: limitaciones morfofuncionales, alteraciones orgánicas, ayudas técnicas para la movilidad y la comunicación, tipos de ap intereses y experiencias previas.
 - - ● Formulación de objetivos.
 - - ● Criterios para la selección de actividades, juegos y deportes con y sin adapta
 - - ● Organización de los recursos materiales, espacios e instalaciones.
 - - ● Previsión de recursos humanos para los apoyos.
 - - ● Protocolos, medios y medidas de seguridad y prevención de riesgos y traslad situaciones de emergencia.
 - - ● Evaluación de la adecuación de los objetivos, coherencias y cumplimiento, y (satisfacción de los usuarios.
- - Actividades, juegos y deportes con y sin adaptaciones para usuarios con discapac intelectual:
 - - ● Aspectos técnicos.
 - - ● Aspectos tácticos.

Eventos, Competiciones Recreativas, Actividades y Juegos de Animación Físico-Deportiva y Recreativa para Usuarios con Discapacidad Intelectual (Online)

- - ● Aspectos reglamentarios.
- - ● Organización de los participantes y los apoyos.
- - ● Adecuación de los espacios e instalaciones.
- - ● Recursos materiales y adaptaciones.

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

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTERACCIÓN, SERVICIO Y COMUNICACIÓN EN EL ÁMBITO DISCAPACIDAD INTELECTUAL.

- - Dificultades más habituales en la comunicación:
 - - ● En el animador.
 - - ● En el usuario con discapacidad intelectual.
 - - ● En el entorno: ruidos, interferencias, actitudes hostiles.
 - - ● En los acompañantes, auxiliares.
- - Pautas para conocer y valorar las necesidades comunicativas:
 - - ● Análisis de las características y necesidades reales.
 - - ● Utilización del medio más adecuado.
 - - ● Organización y gestión de los recursos.
- - Estrategias para facilitar la comunicación con usuarios con discapacidad intelectual:
 - - ● Evitación de actitudes paternalistas.
 - - ● Oferta de instrumentos para la comunicación adecuados a las necesidades reales.
 - - ● Criterios para la utilización de mensajes claros, comprensivos y sencillos.
 - - ● Pautas para la creación de un ambiente distendido y cercano.
- - Técnicas de comunicación:
 - - ● Características del proceso de comunicación en personas con limitaciones de interpretación y comprensión de la información.
 - - ● Comunicación no verbal: gestos, silencios, apoyos visuales, utilización de fotografías e imágenes y dibujos.
 - - ● Sistemas aumentativos y alternativos de comunicación.
 - - ● Ayudas técnicas y tecnológicas para la comunicación: tableros, pictogramas, ideogramas, cuadros silábicos.
- - La agenda de comunicación de usuarios con discapacidad intelectual:
 - - ● Finalidad.
 - - ● Organización y utilización.
 - - ● Criterios para su adaptación a las necesidades de comunicación

Eventos, Competiciones Recreativas, Actividades y Juegos de Animación Físico-Deportiva y Recreativa para Usuarios con Discapacidad Intelectual (Online)

- - Claves para un trato entre iguales:
 - La actitud ante usuarios con discapacidad intelectual.
 - Motivación, emoción y actitudes.
 - Dinámica de grupos de usuarios con discapacidad intelectual.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DIRECCIÓN Y DINAMIZACIÓN DE ACTIVIDADES FÍSICO-DEP Y RECREATIVAS, JUEGOS Y DEPORTES CON Y SIN ADAPTACIÓN PARA USUARIOS DISCAPACIDAD INTELECTUAL.

- - Dirección de las actividades: explicación, demostración, organización de participi espacios, material y condiciones del entorno natural.
 - - Intervención en la realización de la actividad:
 - Refuerzos.
 - Conocimiento de resultados.
 - Solución de incidencias.
 - Estrategias para la motivación.
 - Retroalimentación positiva.
 - - Técnicas de observación, análisis y valoración de la dirección de actividades.
 - - Estrategias metodológicas de dirección y dinamización:
 - Directrices para realizar los agrupamientos.
 - Ubicación y circulación de los participantes.
 - Ubicación y movilidad del técnico durante la actividad.
 - Estrategias metodológicas para optimizar la participación e implicación de los en la actividad.
 - Actividades alternativas ante posibles contingencias.
 - Pautas para la gestión de los recursos humanos presentes en la actividad.
 - Elaboración y utilización de materiales: almacenaje, conservación y mantener reposición, seguridad e higiene en el uso y en el mantenimiento.
 - Criterios para la adaptación de juegos y deportes.
 - Directrices para la transmisión de la información.
 - Optimización de espacios y recursos materiales.
 - - Planificación y gestión del tiempo y el esfuerzo.
 - - Distribución, organización y control del grupo en función de la actividad y de los con discapacidad intelectual.
 - - Normas de seguridad e higiene en el desarrollo de actividades físico-deportivas recreativas con usuarios con discapacidad intelectual:
 - Medidas de prevención de riesgos y seguridad en las actividades.

Eventos, Competiciones Recreativas, Actividades y Juegos de Animación Físico-Deportiva y Recreativa para Usuarios con Discapacidad Intelectual (Online)

- - ● Barreras y riesgos habituales de las instalaciones, materiales y mobiliario.
- - ● Control de contingencias en el entorno: ruidos, iluminación y temperatura.
- - ● Evacuación preventiva y de emergencia en instalaciones y espacios abiertos.
- - ● Legislación básica sobre seguridad y prevención.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO DE COMPETICIONES RECREATIVAS Y EVENTOS FÍSICO-DEPORTIVOS Y ACOMPAÑAMIENTO DE USUARIOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL.

- - Técnicas de acompañamiento y potenciación de la autodeterminación, autonomía e inclusión social:
 - - ● Áreas de intervención.
 - - ● Estrategias de actuación, límites y deontología.
 - - ● Funciones y papel del profesional en el acompañamiento.
 - - ● Intervenciones habituales.
- - Tipos de competiciones y eventos:
 - - ● Terapéuticos.
 - - ● Recreativos.
 - - ● Educativos.
 - - ● Competitivos.
- - Los deportes con y sin adaptaciones:
 - - ● Deportes de competición.
 - - ● Deportes adaptados.
 - - ● Deportes lúdicos.
 - - ● Deportes terapéuticos.
 - - ● Reglamentos deportivos.
- - Organizaciones deportivas de ámbito local, estatal e internacional.
- - Asociaciones y entidades deportivas y recreativas para usuarios con discapacidad intelectual.
 - - Organización y promoción de eventos y competiciones recreativas:
 - - ● Publicidad y patrocinio.
 - - ● Elaboración de horarios.
 - - ● Inscripción de participantes.
 - - ● Orden de competición.
 - - ● Desarrollo de la actividad.
 - - ● Protocolo de entrega de trofeos.

Eventos, Competiciones Recreativas, Actividades y Juegos de Animación Físico-Deportiva y Recreativa para Usuarios con Discapacidad Intelectual (Online)

- - ● Permisos, licencias, seguros, autorizaciones y consentimiento informado.
- - ● Circulación de participantes, acompañantes y público.
- - ● Gestión de la administración de fármacos.
- - ● Gestión de los medios de transporte.
- - ● Transferencias relativas a movilidad y transporte de usuarios con discapacidad intelectual.
- - ● Alojamiento y manutención.
- - Clasificación funcional para el deporte de competición recreativa: finalidad, con metodología de valoración.
- - Protocolo de actuación para el control de la contingencia:
 - - ● Crisis convulsivas.
 - - ● Agitación psicomotriz.
 - - ● Atragantamientos.
 - - ● Accidentes.
- - Medios y medidas de seguridad y prevención de riesgos.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EVALUACIÓN DE PROCESOS Y RESULTADOS EN ACTIVIDADES Y EVENTOS FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVOS PARA USUARIOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL.

- - Técnicas e instrumentos para la evaluación de actividades y eventos físico-deportivos y recreativos para usuarios con discapacidad intelectual:
 - - ● Criterios para la aplicación de instrumentos específicos de evaluación.
 - - ● Medidas correctoras.
 - - ● Metodología, instrumentos y estrategias.
 - - ● Observación y recogida de datos: registros y escalas.
 - - ● Formalización de informes.
 - - ● Métodos de evaluación.
 - - Aplicación de instrumentos específicos de evaluación de:
 - - ● Las actividades y eventos y su pertinencia.
 - - ● Grado de satisfacción de los usuarios.
 - - ● Idoneidad de los apoyos y ayudas durante la actividad.
 - - ● Validez de las estrategias de motivación, y refuerzo.
 - - ● Propuestas de mejora.
 - - Elaboración de informes de evaluación: finalidad, estructura y presentación.
 - - Cuestionarios de entrevista para la valoración inicial en actividades de animación.

Eventos, Competiciones Recreativas, Actividades y Juegos de Animación Físico-Deportiva y Recreativa para Usuarios con Discapacidad Intelectual (Online)

- - ● Ámbito de aplicación.
- - ● Modelos.
- - ● Fichas de registro.
- - 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.