

## Proyectos de animación físico-deportivos y recreativos



**Área:** Animación física-deportiva y recreativa

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 60 h

**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

Elaborar, gestionar, promocionar y evaluar proyectos de animación físico-deportivos y recreativos.

### CONTENIDOS

1 antecedentes, situación y evolución en animación físico-deportiva - 1.1 aspectos históricos y conceptuales - 1.2 características de la animación físico-deportiva - 1.3 entidades y empresas de animación físico-deportiva - 1.4 el animador físico-deportivo - 2 programación de proyectos de animación físico-deportiva - 2.1 elaboración del análisis prospectivo - 2.2 diseño de proyectos de animación físico-deportivos - 2.3 métodos de seguimiento y evaluación - 2.4 técnicas de promoción y comunicación - 3 gestión de recursos humanos y materiales en proyectos - 3.1 espacios e instalaciones para el desarrollo de proyectos - 3.2 entidades, organismos y empresas de animación físico-deportiva - 3.3 recursos humanos, gestión, perfiles y formación - 4 evaluación de proyectos de animación físico-deportivos y recreativos - 4.1 el proceso evaluador - 4.2 la elaboración del informe de evaluación - 5 tratamiento y registro de informes en proyectos de animación - 5.1 estadística aplicada al tratamiento de datos - 5.2 recursos informáticos aplicados al tratamiento de datos - 5.3 cuestionario: cuestionario módulo 1 -

### METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.
- **El curso puede realizarse exclusivamente a través de Internet pero si el estudiante lo desea puede adquirir un manual impreso**. De esta manera podrá volver a consultar la información del curso siempre que lo desee sin que necesite utilizar el Campus Virtual o, estar conectado a Internet.

## REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.  
No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.