Eventos, actividades y juegos para animación físico-deportiva y recreativa

Área: Animación física-deportiva y recreativa
Modalidad: Teleformación
Duración: 60 h
Precio: Consultar

Curso Bonificable
Contactar
Recomendar
Matricularme

OBJETIVOS

Organizar y dinamizar eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa para todo tipo de usuarios.

CONTENIDOS

ORGANIZAR Y GESTIONAR EVENTOS, ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA - 1 organización de actividades físico-deportivas y recreativas de animación - 1.1 interpretación de los elementos programáticos - 1.2 características y expectativas de los usuarios - 1.3 estrategias para la creación de un clima de trabajo - 1.4 criterios para la propuesta de actividades alternativas - 2 colectivos especiales - 2.1 autonomía personal - 2.2 características y necesidades básicas - 2.3 técnicas de comunicación - 3 espacios abiertos, instalaciones y recursos materiales en animación - 3.1 disponibilidad de los recursos, espacios e instalaciones - 3.2 uso y aplicación de los recursos materiales en animación - 3.3 mantenimiento preventivo - 3.4 mantenimiento correctivo - 3.5 cuestionario: cuestionario módulo 2 unidad 1 - DIRIGIR Y DINAMIZAR EVENTOS, ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA - 1 los juegos en la programación de actividades de animación - 1.1 el juego como soporte básico - 1.2 juegos y actividades físico-deportivas y recreativas - 1.3 desarrollo personal y social a través de juegos y actividades - 1.4 clasificación de los juegos - 2 el proceso de comunicación en las actividades físico-deportivas - 2.1 necesidades personales y sociales en la animación - 2.2 elementos de la comunicación - 2.3 estrategias y técnicas para fomentar y facilitar la comunicación - 2.4 procesos de comunicación en situaciones de reclamación - 3 la participación activa en los juegos y actividades - 3.1 desarrollo evolutivo - 3.2 sociología del ocio y la actividad físico-deportiva y recreativa - 3.3 estrategias y pautas para favorecer la participación - 3.4 características psicoafectivas - 3.5 imagen y talante del animador - 4 dirección y dinamización de sesiones de juegos y actividades - 4.1 estrategias metodológicas específicas y adaptadas - 4.2 dinámica de grupos en animación físico-deportiva y recreativa - 5 evaluación y control en actividades físico-deportivas de animación - 5.1 técnicas e instrumentos para la evaluación - 5.2 aplicación de instrumentos específicos de evaluación - 5.3 cuestionarios de entrevista para la valoración inicial - 5.4 la observación como técnica básica de evaluación - 5.5 normativa vigente de protección de datos - 6 seguridad y prevención en actividades físico-deportivas - 6.1 medidas de prevención de riesgos - 6.2 cuestionario: cuestionario módulo 2 unidad 2 - 6.3 cuestionario: cuestionario módulo 2 -

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.