



Organizar y gestionar eventos, actividades y juegos para animación físico-deport



Área: Animación física-deportiva y recreativa

Modalidad: Teleformación

Duración: 60 h

Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

OBJETIVOS

Dotar al alumno sobre como Organizar y gestionar eventos, actividades y juegos para animación físico-deportiva y recreativa, en lo referente a los Eventos, actividades y juegos para animación físicodeportiva y recreativa.

CONTENIDOS

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 -

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.