

## Concretar y gestionar eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva



**Área:** Animación física-deportiva y recreativa para personas con discapacidad

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 80 h

**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

Dotar al alumno sobre como Concretar y gestionar eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa para personas con discapacidad física, en lo referente a los Eventos, competiciones recreativas, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa para usuarios con discapacidad física.

### CONTENIDOS

1 usuarios con discapacidad física - 1.1 etiología y clasificación de la discapacidad física - 1.2 clasificación internacional del funcionamiento - 1.3 autonomía personal - 1.4 patologías frecuentes en discapacidad física - 1.5 autonomía funcional y el paradigma de los apoyos - 2 habilidades motrices y perfil deportivo en las actividades - 2.1 identificación de las necesidades y expectativas - 2.2 efectos de la actividad física sobre la salud - 2.3 teoría del entrenamiento deportivo - 2.4 perfil deportivo y competencia motriz del usuario - 2.5 fundamentos psicomotrices en la discapacidad física - 2.6 pruebas de medición de capacidades perceptivo-motrices - 2.7 síntomas de fatiga y su tratamiento - 2.8 contraindicaciones para la práctica deportiva - 3 organización y desarrollo de competiciones recreativas y eventos - 3.1 técnicas de acompañamiento y potenciación - 3.2 organizaciones deportivas de ámbito local, estatal e internacional - 3.3 tipos de competiciones y eventos físico-deportivos y recreativos - 3.4 deportes adaptados y específicos - 3.5 valoración y clasificación funcional para el deporte - 4 organización de actividades, juegos y deportes adaptados - 4.1 interpretación del programa y de las directrices - 4.2 metodología para la planificación y organización de actividades - 4.3 actividades, juegos y deportes adaptados - 4.4 cuestionario: cuestionario módulo 3 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.