AFDA0211 Animación física, deportiva y recreativa

AFDA0211 Animación física, deportiva y recreativa

Duración: 590 horas

Precio: consultar euros.

Modalidad: e-learning

Metodología:

El Curso será desarrollado con una metodología a Distancia/on line. El sistema de enseñanza a distancia está organizado de tal forma que el alumno pueda compatibilizar el estudio con sus ocupaciones laborales o profesionales, también se realiza en esta modalidad para permitir el acceso al curso a aquellos alumnos que viven en zonas rurales lejos de los lugares habituales donde suelen realizarse los cursos y que tienen interés en continuar formándose. En este sistema de enseñanza el alumno tiene que seguir un aprendizaje sistemático y un ritmo de estudio, adaptado a sus circunstancias personales de tiempo

El alumno dispondrá de un extenso material sobre los aspectos teóricos del Curso que deberá estudiar para la realización de pruebas objetivas tipo test. Para el aprobado se exigirá un mínimo de 75% del total de las respuestas acertadas.

El Alumno tendrá siempre que quiera a su disposición la atención de los profesionales tutores del curso. Así como consultas telefónicas y a través de la plataforma de teleformación si el curso es on line. 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 El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido y de las horas del mismo.

© icaformación2025

Profesorado:

Nuestro Centro fundado en 1996 dispone de 1000 m2 dedicados a formación y de 7 campus virtuales.

Tenemos una extensa plantilla de profesores especializados en las diferentes áreas formativas con amplia experiencia docentes: Médicos, Diplomados/as en enfermería, Licenciados/as en psicología, Licencidos/as en odontología, Licenciados/as en Veterinaria, Especialistas en Administración de empresas, Economistas, Ingenieros en informática, Educadodores/as sociales etc…

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas de las siguientes formas:

-Por el aula virtual, si su curso es on line
-Por e-mail
-Por teléfono

Medios y materiales docentes

-Temario desarrollado.

-Pruebas objetivas de autoevaluación y evaluación.

-Consultas y Tutorías personalizadas a través de teléfono, correo, fax, Internet y de la Plataforma propia de Teleformación de la que dispone el Centro.

© icaformación2025

Titulación:

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por correo o mensajería la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Programa del curso:

PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVOS

MF1658_3

Duración en horas: 90

OBJETIVOS: Elaborar, gestionar, promocionar y evaluar proyectos de animación físico-deportivos y recreativos. 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 EVENTOS, ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA

MF1659_3

Duración en horas: 150

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

© icaformación2025

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 ORGANIZAR Y GESTIONAR EVENTOS, ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA

UF1937

Duración en horas: 60

© icaformación2025

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. **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

UF1938

Duración en horas: 90

OBJETIVOS: Adquirir los conocimientos adecuados sobre como Dirigir y dinamizar eventos, actividades y juegos para animación físico-deportiva y recreativa, en lo referente a los Eventos, actividades y juegos para animación físicodeportiva 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

© icaformación2025

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 TALLERES Y ACTIVIDADES CULTURALES CON FINES DE ANIMACIÓN TURÍSTICA Y RECREATIVA

MF1095_3

Duración en horas: 70

OBJETIVOS: Organizar y desarrollar actividades culturales con fines de animación turística y recreativa. **1 Programación y diseño de talleres y actividades culturales y recreativas**
1.1 Interpretación de una programación general
1.2 Programación y diseño de talleres y actividades culturales

2 Recursos culturales en el ámbito de la animación turística y recreativa
2.1 Identificación y aplicación
2.2 Pautas para relacionar recursos culturales identificados

3 Selección y organización de recursos materiales y espacios
3.1 Verificación y adaptación de los recursos materiales
3.2 Criterios de utilización segura y procedimientos para la supervisión
3.3 Accesibilidad en instalaciones y espacios abiertos
3.4 Instalaciones y establecimientos turísticos

4 Dirección y dinamización de talleres y actividades culturales
4.1 Normativa reguladora de la profesión de guía turístico
4.2 Realización de diferentes talleres y actividades culturales

5 Evaluación de procesos y resultados de actividades culturales
5.1 Técnicas de diseño de instrumentos específicos de evaluación
5.2 Cuestionario: cuestionario módulo 3 VELADAS Y ESPECTÁCULOS CON FINES DE ANIMACIÓN

MF1096_3

Duración en horas: 120

OBJETIVOS: Organizar y desarrollar veladas y espectáculos con fines de animación **Concretar y organizar veladas, espectáculos y eventos con fines de animación**

1 Concreción de veladas y espectáculos
1.1 Las veladas y espectáculos en el contexto
1.2 Niveles de programación en la animación nocturna

2 Organización de veladas y espectáculos con fines de animación
2.1 Gestión, disponibilidad e idoneidad de los recursos humanos
2.2 Cuestionario: cuestionario módulo 4 unidad 1

Dirigir y conducir veladas y espectáculos con fines de animación

1 Técnicas de expresión y representación
1.1 Clasificación y características

2 Técnicas escenográficas y decoración de espacios

© icaformación2025

2.1 Clasificación y características
2.2 Rotulación y grafismo

3 Técnicas de maquillaje y de caracterización
3.1 Técnicas de maquillaje
3.2 El disfraz y el vestuario en los espectáculos

4 Dirección y conducción de veladas y espectáculos
4.1 Criterios metodológicos en la dirección de veladas y espectáculos
4.2 Elaboración de guiones o scripts

5 Evaluación y control en veladas y espectáculos en animación
5.1 Métodos de evaluación
5.2 Cuestionario: cuestionario módulo 4 unidad 2
5.3 Cuestionario: cuestionario módulo 4 CONCRETAR Y ORGANIZAR VELADAS, ESPECTÁCULOS Y EVENTOS CON FINES DE ANIMACIÓN

UF1939

Duración en horas: 40

OBJETIVOS: Dotar al alumno sobre como Concretar y organizar veladas, espectáculos y eventos con fines de animación, en lo referente a las Veladas y espectáculos con fines de animación. **1 Concreción de veladas y espectáculos**
1.1 Las veladas y espectáculos en el contexto
1.2 Niveles de programación en la animación nocturna

2 Organización de veladas y espectáculos con fines de animación
2.1 Gestión, disponibilidad e idoneidad de los recursos humanos
2.2 Cuestionario: cuestionario módulo 4 unidad 1 DIRIGIR Y CONDUCIR VELADAS Y ESPECTÁCULOS CON FINES DE ANIMACIÓN

UF1940

Duración en horas: 80

OBJETIVOS: Adquirir los conocimientos adecuados sobre como Dirigir y conducir veladas y espectáculos con fines de animación, en lo referente a las Veladas y espectáculos con fines de a**1 Técnicas de expresión y representación** 1.1 Clasificación y características

2 Técnicas escenográficas y decoración de espacios
2.1 Clasificación y características
2.2 Rotulación y grafismo

3 Técnicas de maquillaje y de caracterización
3.1 Técnicas de maquillaje
3.2 El disfraz y el vestuario en los espectáculos

4 Dirección y conducción de veladas y espectáculos
4.1 Criterios metodológicos en la dirección de veladas y espectáculos
4.2 Elaboración de guiones o scripts

5 Evaluación y control en veladas y espectáculos en animación
5.1 Métodos de evaluación
5.2 Cuestionario: cuestionario módulo 4 unidad 2

© icaformación2025

5.3 Cuestionario: cuestionario módulo 4 nimación.

MF0272_2

Duración en horas: 40

OBJETIVOS: Asistir como primer interviniente en caso de accidente o situación de emergencia. **1 Fundamentos de primeros auxilios**
1.1 Conceptos
1.2 Objetivos y límites de los primeros auxilios
1.3 Anatomía y fisiología básicas para primeros auxilios
1.4 Técnicas de apoyo psicológico en primeros auxilios

2 Rcp básica y obstrucción de la vía aérea por cuerpo extraño
2.1 La cadena de supervivencia
2.2 Rcp básica
2.3 Rcp básica en casos especiales
2.4 Obstrucción de vía aérea

3 Técnicas y maniobras de la primera asistencia al accidentado
3.1 El paciente traumático
3.2 Trastornos circulatorios
3.3 Lesiones producidas por calor o frío
3.4 El botiquín de primeros auxilios y la enfermería

4 Asistencia a víctimas
4.1 Sistemas de emergencia
4.2 Accidentes de tráfico
4.3 Cuestionario: cuestionario módulo 5

© icaformación2025