



**LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO**

Guía del Curso

Técnico Especialista en Monitor Deportivo

Modalidad de realización del curso: [A distancia y Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

OBJETIVOS

Si desea ser un profesional en temas relacionados con el deporte y quiere convertirse en un monitor deportivo de éxito este es su momento, con el Curso de Técnico Especialista en Monitor Deportivo podrá adquirir los conocimientos necesarios para dedicarse de manera profesional a esta labor que experimenta un crecimiento en la actualidad. Con Este curso de Técnico Especialista en Monitor Deportivo el alumno conocerá todo lo fundamental para poder ejercer como Monitor Deportivo.

CONTENIDOS

MÓDULO 1. MONITOR DEPORTIVO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANTECEDENTES, SITUACIÓN Y EVOLUCIÓN EN ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA

1. Aspectos históricos y conceptuales:
2. - Conceptos y definiciones de animación
3. - Aspectos históricos y evolutivos de la animación
4. - Tendencias de la animación en la sociedad actual
5. - Conceptos y definiciones de animación

6. - Tipos de animación y ámbitos de aplicación
7. - La figura del animador: perfil, funciones y tareas
8. Características de la animación físico-deportiva:
9. - Tiempo libre y ocio
10. - Evolución del tiempo libre
11. - Deporte para todos
12. - Declaraciones internacionales
13. - Colectivos diana
14. - Aspectos socializadores
15. Entidades y empresas de animación físico-deportiva:
16. - Tipos de entidades y empresas
17. - Características de los servicios
18. - Instalaciones
19. - Estructura organizativa
20. - Modelos de elaboración de proyectos de animación físico-deportiva
21. El animador físico-deportivo:
22. - Intervenciones: iniciador y dinamizador
23. - Aplicación de técnicas participativas
24. - Intervención en el desarrollo grupal
25. - Intervención en las fases del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA

1. Elaboración del análisis prospectivo:
2. - Análisis del contexto, realidad y percepción
3. - Recogida de datos e información
4. - Técnicas y soportes para la recogida de datos
5. Diseño de proyectos de animación físico-deportivos y recreativos:
6. - Características del proceso planificador
7. - Niveles de concreción en la elaboración de proyectos
8. - Aspectos metodológicos del proyecto
9. - La formulación de los objetivos

10. - Programación de la calidad del servicio
11. - La oferta de actividades
12. - Modelos de proyectos
13. - Tipos de usuarios
14. Métodos de seguimiento y evaluación
15. - Temporalización de la evaluación
16. - Evaluar la calidad
17. - Evaluación del desempeño
18. - Listas de verificación
19. - Cuestionarios de satisfacción
20. Técnicas de promoción y comunicación
21. - Objetivos de la promoción
22. - Soportes comunes
23. - Criterios de utilización
24. - Los medios y soportes
25. - Las estrategias de difusión
26. - Evaluación del plan de difusión

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS Y RECREATIVAS DE ANIMACIÓN

1. Interpretación de los elementos programáticos en proyectos de animación físico-deportivos y recreativos:
2. ? Fundamentos
3. ? Marco teórico
4. ? Justificación
5. ? Interpretación razonada de los diferentes elementos que componen el proyecto de animación
6. Interpretación de los elementos programáticos
7. ? Directrices y objetivos
8. ? Actividades
9. ? Metodología
10. ? Logística (horarios, espacios, instalaciones, recursos, agrupamientos)

11. ? Pautas para la comunicación
12. ? Recursos materiales
13. ? Protocolos de seguridad y prevención de riesgos
14. ? Coordinación con otros profesionales
15. ? Técnicas e instrumentos de evaluación
16. - Características y expectativas de los usuarios:
17. ? Análisis general de los usuarios a quienes va destinado el programa de animación
18. ? Características del grupo y contexto social
19. ? Pautas para la valoración de las necesidades
20. ? Expectativas e intereses
21. ? Condiciones personales de los clientes y experiencias previas
22. Estrategias para la creación de un clima de trabajo positivo y gratificante:
23. ? Pautas para favorecer la autonomía personal y la desinhibición
24. ? Técnicas participativas para fomentar la creatividad y espontaneidad
25. ? Pautas para implementar la motivación, emoción y actitudes
26. Criterios para la propuesta de actividades alternativas, en función de las características de los usuarios:
27. ? Intereses y expectativas
28. ? Posibles limitaciones y necesidades
29. ? Edad
30. ? Nivel socio-cultural
31. ? Experiencia anterior

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COLECTIVOS ESPECIALES (PERSONAS MAYORES, PERSONAS CON DISCAPACIDAD, ENFERMOS DE LARGA DURACIÓN, MUJERES EMBARAZADAS, PERSONAS EN RIESGO SOCIAL) EN LAS ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS DE ANIMACIÓN

1. Autonomía personal:
2. ? Definición
3. ? Parámetros que la configuran
4. ? Autonomía personal y calidad de vida

5. Características y necesidades básicas de los diferentes colectivos especiales:
6. ? Tipología de los grupos
7. ? Pautas para determinar las necesidades
8. ? Pautas de intervención con cada colectivo
9. ? Barreras arquitectónicas y actitudinales que inhiben o dificultan la participación e implicación de los usuarios en la actividad
10. Técnicas de comunicación
11. ? Características del proceso de comunicación en personas con limitaciones de percepción, interpretación y comprensión de la información
12. ? Comunicación verbal y no verbal
13. ? Sistemas aumentativos y alternativos de comunicación
14. ? Ayudas técnicas y tecnológicas para la comunicación: tableros, pictogramas, ideogramas, cuadros silábicos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE RECURSOS MATERIALES Y ESPACIOS

1. Verificación y adaptación de los recursos materiales:
2. ? Caracterización del proceso
3. ? Pautas para la adaptación a las actividades
4. ? Criterios para la adaptación a las características y necesidades de los participantes
5. ? Tipos de adaptaciones
6. Criterios de utilización segura y procedimientos para la supervisión de los recursos materiales de animación
7. ? Descripción
8. ? Criterios de idoneidad y disponibilidad
9. ? Riesgos potenciales en la utilización de los materiales
10. ? Propuestas de soluciones
11. ? Adaptación de materiales
12. ? Pautas para la ordenación, revisión y actualización de archivos de lectura, cine-fórum, video-fórum, audiciones musicales y otras
13. Accesibilidad en instalaciones y espacios abiertos:
14. ? Barreras arquitectónicas

15. ? Criterios para la adaptación de instalaciones
16. ? Tipos de obstáculos más habituales
17. Instalaciones y establecimientos turísticos
18. ? Características de las instalaciones y establecimientos turísticos
19. ? Hostelería
20. ? Ciudades de vacaciones
21. ? Campamentos de turismo activo
22. ? Apartamentos turísticos
23. ? Otros establecimientos
24. Características tipo de una instalación turística para el desarrollo de programas de animación con actividades y talleres culturales y recreativos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LOS JUEGOS EN LA PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA

1. El juego como soporte básico en animación físico-deportiva y recreativa:
2. ? Definición, clasificación y tipología
3. ? Aspectos psicológicos y pedagógicos: autoconocimiento, desarrollo personal y social, comunicación, desinhibición, autoconfianza, autoconcepto positivo, cooperación, resolución de conflictos, empatía, espontaneidad, naturalidad
4. ? Teorías del juego
5. ? Funciones del juego: encuentro con el otro, afirmación y superación personal
6. ? Estructura del juego: individualización, competición y cooperación
7. ? Objetivos del juego
8. ? Aplicación de los juegos en función las etapas evolutivas, el entorno, las características, necesidades, expectativas e intereses del usuario
9. ? Criterios para el diseño de fichas de juegos y del fichero de juegos en animación físico-deportiva y recreativa
10. Juegos y actividades físico-deportivas y recreativas:
11. ? Objetivos, fundamentos, definición, características
12. ? Adecuación del juego a las características personales y edad de los clientes: edad psicológica, biológica, cronológica, social y funcional
13. ? Elección de los juegos en función del nivel cognitivo y afectivo, nivel de condición

física, agrupamiento y número de participantes

14. ? Espacio y tiempo del juego
15. ? Ámbitos de desarrollo personal a través del juego: desarrollo cognitivo, desarrollo afectivo y de la personalidad, desarrollo ético y social, desarrollo físico y motriz
16. ? Dificultades más habituales en los juegos: egocentrismo, favoritismo intragrupal, excesiva competitividad, incumplimiento de las reglas de juego, desprecio por los menos capaces
17. ? Expresión corporal: ritmo, juego dramático, acrobacias
18. ? Expresión plástica: plásticas con desechos, collage, técnicas sencillas de impresión, pintura al agua, modelado
19. ? Expresión gráfica: composición, rotulación, impresión
20. ? Expresión musical audiciones, juegos con fuentes sonoras, creaciones musicales con todo tipo de instrumentos convencionales, fabricados, reciclados
21. ? Danzas: danzas de animación, danzas del mundo, danzas infantiles, bailes de salón, danza libre y ritmos étnicos, creación de coreografías
22. Desarrollo personal y social a través de juegos y actividades de animación físico-deportiva:
23. ? Desarrollo de la imagen y percepción corporal: percepción, control postural, control segmentario, estructuración espaciotemporal, equilibrio, control de la respiración, concentración y relajación
24. ? Desarrollo de las habilidades motrices: desplazamientos, saltos, giros, transporte, lanzamientos, recepciones, combinaciones motrices, equilibrio sobre móviles, habilidades en el medio acuático
25. ? Desarrollo de la capacidad expresiva y comunicativa: gesto y movimiento, uso expresivo del espacio, ritmo y movimiento
26. ? Desarrollo de las capacidades físicas y de relación a través de la iniciación deportiva: deportes de equipo
27. ? Desarrollo personal y social a través de actividades de adaptación al medio natural: actividades lúdicas en el medio natural, orientación, cicloturismo, acampada, marcha
28. Clasificación de los juegos:
29. ? Tipos de juegos: Juegos motores, juegos sensoriales, juegos de habilidad y precisión, juegos de interior, juegos de mesa, juegos de azar, juegos de imaginación y creatividad, juegos de lógica y de ingenio, juegos de observación y memoria, juegos populares y tradicionales, juegos cooperativos, juegos de comunicación, juegos con materiales

alternativos, juegos con material convencional, juegos al aire libre, juegos con soporte musical, juegos acuáticos

30. ? Conceptos: aspectos pedagógicos de la modalidad, normas, reglas y formas de juego, recursos disponibles para la práctica, fundamentos de la práctica

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DIRECCIÓN Y DINAMIZACIÓN DE SESIONES DE JUEGOS Y ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA

1. - Componentes del servicio de atención al cliente: Cortesía, credibilidad, comunicación, accesibilidad, comprensión, profesionalismo, capacidad de respuesta, fiabilidad
2. Estrategias metodológicas específicas y adaptadas de dirección y dinamización de sesiones de juegos y actividades de animación físico-deportiva y recreativa:
3. ? Interpretación y aplicación del programa de animación de referencia
4. ? Principios metodológicos fundamentales
5. ? Fases de desarrollo de la actividad
6. ? Selección y secuenciación de actividades en función de los objetivos, tipo de evento y finalidad y adaptada a las características, intereses y necesidades de los participantes y del medio donde se desarrollan
7. ? Actividades alternativas ante posibles contingencias
8. ? Logística: horarios, espacios, instalaciones, recursos y tipo de agrupamientos
9. ? Introducción y desarrollo de la sesión
10. ? Optimización de la utilización de los recursos y espacios
11. ? Criterios para la organización y distribución de los participantes durante la actividad
12. ? Ubicación del técnico durante la actividad
13. ? Estrategias para fomentar la máxima participación de los usuarios
14. ? Estrategias para fomentar la motivación e implicación de los usuarios: logros y automotivación
15. ? Explicación y demostración del desarrollo y las normas del juego y las actividades
16. ? Criterios para el establecimiento de los niveles de intensidad y/o dificultad de la actividad y del juego en función de las posibilidades de movilidad, orientación y comunicación de los participantes
17. ? Elaboración y utilización de materiales: Almacenaje, conservación y mantenimiento,

reposición, seguridad e higiene en el uso y en el mantenimiento

18. ? La utilización del soporte musical en sesiones de animación y recreación
19. ? Conocimiento de los resultados
20. Estrategias del animador para motivar y animar en la interacción grupal:
21. ? Fundamentos
22. ? Adecuación de las actividades a las características, necesidades e intereses de los usuarios
23. ? Capacidad de improvisación
24. ? Habilidades sociales
25. ? Técnicas de animación y motivación
26. ? Técnicas de desinhibición
27. ? Técnicas de comunicación
28. ? Técnicas de resolución de conflictos
29. ? Técnicas de análisis y toma de decisiones
30. Dinamización de eventos y actividades de animación físico-deportiva y recreativa:
31. ? Presentación del animador: imagen personal y contexto comunicativo
32. ? Fases de desarrollo de la actividad
33. ? Técnicas de comunicación para el animador: comunicación verbal y gestual
34. ? Habilidades sociales
35. ? Explicación, demostración y organización del grupo
36. ? Selección y secuenciación de actividades en función de los objetivos, tipo de evento y finalidad
37. ? Los roles en las actividades recreativas: tipos y dinámica
38. ? Funciones y fases de intervención del animador
39. ? Actividades alternativas ante posibles contingencias
40. ? Logística: horarios, espacios, instalaciones, recursos y tipo de agrupamientos
41. ? Directrices para la comunicación y pautas de comportamiento del animador
42. ? Protocolos de seguridad y prevención de riesgos
43. ? Coordinación con otros técnicos
44. Dinámica de grupos en animación físico-deportiva y recreativa:
45. ? Los grupos: Tipos
46. ? Situaciones de riesgo y conductas atípicas: detección y prevención
47. ? Estructura grupal, estatus y roles, redes de comunicación, liderazgo, cohesión grupal, relaciones intragrupal

48. ? Estrategias para favorecer las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los componentes del grupo
49. ? Principales roles en el seno del grupo
50. ? Técnicas de control y reconducción ante conductas inadecuadas graves o peligrosas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EVALUACIÓN Y CONTROL EN ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS DE ANIMACIÓN

1. Métodos de evaluación
2. Medidas correctoras
3. Técnicas e instrumentos de evaluación en actividades físico-deportivas de animación: diseño y aplicación de instrumentos específicos de evaluación; formalización de informes de evaluación; registros y escalas. Elaboración de informes en actividades físico-deportivas de animación: finalidad; estructura; presentación. Técnicas de archivo y almacenaje de informes. Finalidad del archivo
4. Control, seguimiento y conservación de informes y documentos



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es