

DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA UNIDAD FORMATIVA

UNIDAD FORMATIVA	DIRIGIR Y DINAMIZAR EVENTOS, ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA	Duración	90
		Condicionada	
Código	UF1938		
Familia profesional	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS		
Área Profesional	Actividades físicas y deportivas recreativas		
Certificado de profesionalidad	ANIMACIÓN FÍSICO DEPORTIVA Y RECREATIVA	Nivel	3
Módulo formativo	Eventos, actividades y juegos para animación físico-deportiva y recreativa	Duración	150
Resto de unidades formativas que completan el módulo	Organizar y gestionar eventos, actividades y juegos para animación físico-deportiva y recreativa.	Duración	60

Apartado A: REFERENTE DE COMPETENCIA

Esta unidad formativa se corresponde con la RP3, RP4 y RP5.

Apartado B: ESPECIFICACIÓN DE LAS CAPACIDADES Y CONTENIDOS

Capacidades y criterios de evaluación

C1: Describir y aplicar estrategias y pautas de atención y excelencia en el servicio, de forma que se consiga una participación máxima de los usuarios y se optimicen los parámetros de satisfacción y disfrute en todos los juegos y actividades de animación físico-deportiva y recreativa programadas.

CE1.1 En un supuesto práctico de proyecto de animación físico-deportiva y recreativa, justificar:

- Las acciones promocionales e informativas con el fin de conseguir la participación e implicación de los participantes.
- La imagen y el comportamiento del técnico de acuerdo con el contexto y las directrices marcadas por la entidad.
- La ubicación del técnico y los auxiliares respecto al grupo.
- El tipo de comunicación y las pautas de comportamiento para garantizar la percepción y comprensión del mensaje.
- La actitud del técnico, activa y motivadora, en la recepción y despedida del usuario de forma que propicie una relación espontánea y natural.
- El estilo de comunicación para favorecer la máxima participación e implicación de todos los usuarios.
- La intervención de los auxiliares encomendada por el técnico.

CE1.2 Determinar las actitudes ante tipologías de usuarios y los comportamientos concordantes con las mismas, indicando las estrategias que se pueden utilizar para motivar a la participación y el disfrute de los usuarios.

CE1.3 Describir y analizar las características psicoafectivas de determinados colectivos (personas mayores, niños, personas con discapacidad, enfermos de larga duración), en relación con sus posibilidades de participación e implicación en actividades de animación.

CE1.4 Relacionar los errores que se cometen en la comunicación no verbal, utilizando el criterio de prioridad por la frecuencia de los mismos.

CE1.5 Proponer acciones dirigidas a mejorar la calidad de la actividad, identificando los cambios que se producen en el ámbito de las actividades físico-deportivas y recreativas y de las aportaciones de las nuevas tecnologías.

CE1.6 En un supuesto práctico dado de reclamación presentada por un usuario, describir las actitudes del técnico y los criterios y procedimientos a seguir para que la información en todo el proceso de reclamación sea clara y precisa.

CE1.7 En un supuesto práctico de reclamación por parte de un usuario:

- Identificar los elementos y documentos que se utilizan en la gestión de consultas, quejas y reclamaciones.
- Argumentar las posibles vías de solución, según el tipo de situación y características del usuario creando un clima de confianza con él.
- Utilizar la escucha activa y las técnicas de asertividad.
- Explicar los pasos a seguir.
- Redactar, en su caso, los informes para el inicio de los trámites.

C2: Aplicar técnicas de dirección y dinamización en el desarrollo práctico de eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa, empleando estrategias metodológicas específicas y adaptadas a los recursos disponibles, características, intereses y necesidades de los participantes y del medio donde se desarrolla.

CE2.1 En un supuesto práctico de aplicación operativa de un proyecto de animación físico-deportiva y recreativa:

- Detectar posibles contingencias que puedan suceder.
- Adaptar y reorganizar los roles y tareas previstas entre participantes y técnicos.
- Describir las situaciones de riesgo que se pueden presentar, proponiendo la forma de detectarlas y prevenirlas.

CE2.2 En un supuesto práctico de animación físico-deportiva y recreativa en el que se identifiquen las características y necesidades de los usuarios, los recursos y espacios disponibles, justificar:

- La selección, secuenciación y adecuación de las actividades a los intereses, necesidades y posibilidades de ejecución.
- La adecuación de las actividades y juegos físico-deportivos y recreativos a los intereses, necesidades y posibilidades de aprendizaje y/o ejecución de los participantes, y al contexto donde se desarrollan.
- El uso y utilidad de los recursos materiales, espacios e instalaciones.
- Los indicadores que permiten determinar el nivel de satisfacción de los participantes.
- La organización y distribución de los participantes y/o grupos.
- La ubicación del técnico con respecto al grupo.
- Las estrategias para garantizar la máxima participación e implicación.
- El tipo de comunicación y las pautas de comportamiento.
- La forma de corregir los errores frecuentes en la ejecución de actividades y superar su dificultad.
- El procedimiento para evaluar el desarrollo de la actividad y los resultados.

CE2.3 En un supuesto práctico en el que se describen distintas limitaciones en usuarios, determinar las posibles contraindicaciones de acuerdo con las actividades programadas.

CE2.4 En un supuesto práctico con un grupo de usuarios ficticios, poner en práctica sesiones de juegos y actividades físico-deportivas y recreativas propias de la animación:

- Explicando el desarrollo y las normas de los juegos y actividades.
- Realizando demostraciones para la comprensión del juego y actividades.
- Interpretando y expresando verbal y corporalmente de forma desinhibida para estimular la participación.
- Detectando posibles incidencias en el desarrollo del juego y proponiendo soluciones.
- Modificando, en caso necesario, los niveles de intensidad y/o dificultad de la actividad, en función de las posibilidades de movilidad, orientación y comunicación de los participantes.
- Utilizando formas de comunicación alternativa y/o aumentativa, en función de posibles interferencias o peculiaridades de los participantes que dificultan la comprensión del mensaje.
- Mostrando una predisposición positiva hacia los juegos y participando en los mismos de forma desinhibida.
- Registrando documentalmente el desarrollo y conclusión de la sesión.

CE2.5 En un supuesto práctico, seleccionar y describir estrategias que favorezcan la integración e implicación de todos los usuarios en la actividad, especialmente de aquellos que presentan limitaciones en el ámbito de su autonomía personal.

CE2.6 En un supuesto práctico de manifestación de conductas inadecuadas durante el desarrollo de la actividad, aplicar técnicas de control y reconducción, en función de la gravedad o peligrosidad de la conducta.

CE2.7 En un supuesto práctico en el que se explicitan diversas contingencias relacionadas con las características y necesidades de los usuarios, proponer actividades alternativas, coherentes con el proyecto de animación físico-deportivo y recreativo de referencia y los objetivos propuestos.

C3: Identificar y demostrar técnicas de comunicación eficaces y motivadoras utilizando diferentes medios y canales sensoriales.

CE3.1 Clasificar y caracterizar las etapas del proceso de comunicación en el ámbito de la animación.

CE3.2 Seleccionar y utilizar las técnicas y recursos específicos de comunicación verbal o gestual en consonancia con el contexto y la actividad.

CE3.3 Identificar las habilidades comunicativas verbales y no verbales en el desarrollo de eventos, juegos y actividades de animación físico-deportiva y recreativa.

CE3.4 En un supuesto práctico de animación con actividades de animación físico-deportiva y recreativa, en el que se describen las características, intereses y expectativas de los usuarios, determinar:

- Tipo de lenguaje.
- Sistemas de comunicación alternativos y aumentativos para usuarios con discapacidad.
- Pautas para la predisposición corporal, auditiva y visual.
- Estrategias para mantener el interés por la actividad.

CE3.5 En un supuesto práctico de animación con juegos y actividades físico-deportivas y recreativas donde se realiza una simulación de comunicación entre el técnico y los usuarios, describir y demostrar:

- Las estrategias para detectar y corregir errores en la comunicación verbal y no verbal, en función de su eficacia.
- La adecuación de la respuesta del usuario, en función de su conducta.

- Las técnicas de comunicación utilizadas, relacionándolas con la situación y/o conflicto a los que intenta dar respuesta.

CE3.6 En un supuesto práctico de animación, llevar a cabo las acciones de promoción y comunicación relativas a eventos, juegos y actividades físico-deportivas y recreativas, conforme a las directrices de captación y participación expresadas en un proyecto de animación físico-deportiva y recreativa de referencia.

C4: Aplicar técnicas e instrumentos de evaluación sobre el proceso y los resultados obtenidos de la animación físico-deportiva y recreativa en eventos, actividades y juegos propuestos, siguiendo la programación general de referencia.

CE4.1 Identificar y describir modelos, procedimientos y técnicas de evaluación específicas de eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa.

CE4.2 En un supuesto práctico de evaluación:

- Elegir los indicadores para determinar la evaluación de la calidad de los eventos, actividades y juegos, incluidos en el proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, tanto en el proceso como en el resultado.
- Aplicar la secuencia temporal de evaluación determinada en la concreción operativa del programa, en lo relativo a los eventos, actividades y juegos, incluidos en el mismo.
- Complimentar fichas de control, conforme a los modelos de referencia.
- Informar a los usuarios o tutores legales del proceso y de los resultados.

CE4.3 En un supuesto práctico de evaluación de un proceso de animación físico-deportiva y recreativa, describir y aplicar los instrumentos de evaluación, siguiendo las medidas de seguridad y prevención de riesgos, para valorar la información recogida acerca de:

- Grado de satisfacción y motivación de unos usuarios y usuarias.
- Pertinencia de las actividades en relación a las características y necesidades de los usuarios.
- Idoneidad de las ayudas y apoyos durante las actividades.
- Validez de las estrategias de motivación y refuerzo.
- Resultados obtenidos.

CE4.4 En distintos supuestos prácticos, aplicar ayudas técnicas para la recepción y transmisión de información de evaluación relativa a eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa, previa identificación de las necesidades de utilización de las mismas.

CE4.5 Enumerar las partes y describir los puntos relevantes de un informe evaluativo relativo a eventos, actividades y juegos, en el ámbito de un proyecto de animación físico-deportiva y recreativa.

CE4.6 En distintos supuestos prácticos, complimentar informes destinados a la evaluación de eventos, actividades y juegos característicos de la animación físico-deportiva y recreativa, conforme a los modelos propuestos.

Contenidos

1. Los juegos en la Programación de actividades de animación físico-deportiva y recreativa.

– El juego como soporte básico en animación físico-deportiva y recreativa:

- Definición, clasificación y tipología.
- Aspectos psicológicos y pedagógicos: autoconocimiento, desarrollo personal y social, comunicación, desinhibición, autoconfianza, autoconcepto positivo, cooperación, resolución de conflictos, empatía, espontaneidad, naturalidad.
- Teorías del juego.
- Funciones del juego: encuentro con el otro, afirmación y superación personal.
- Estructura del juego: individualización, competición y cooperación.
- Objetivos del juego.
- Aplicación de los juegos en función las etapas evolutivas, el entorno, las características, necesidades, expectativas e intereses del usuario.
- Criterios para el diseño de fichas de juegos y del fichero de juegos en animación físico-deportiva y recreativa.

– Juegos y actividades físico-deportivas y recreativas:

- Objetivos, fundamentos, definición, características.
- Adecuación del juego a las características personales y edad de los clientes: edad psicológica, biológica, cronológica, social y funcional.
- Elección de los juegos en función del nivel cognitivo y afectivo, nivel de condición física, agrupamiento y número de participantes.
- Espacio y tiempo del juego.
- Ámbitos de desarrollo personal a través del juego: desarrollo cognitivo, desarrollo afectivo y de la personalidad, desarrollo ético y social, desarrollo físico y motriz.
- Dificultades más habituales en los juegos: egocentrismo, favoritismo intragrupal, excesiva competitividad, incumplimiento de las reglas de juego, desprecio por los menos capaces.
- Expresión corporal: ritmo, juego dramático, acrobacias.
- Expresión plástica: plásticas con desechos, collage, técnicas sencillas de impresión, pintura al agua, modelado.

- Expresión gráfica: composición, rotulación, impresión.
- Expresión musical audiciones, juegos con fuentes sonoras, creaciones musicales con todo tipo de instrumentos convencionales, fabricados, reciclados.
- Danzas: danzas de animación, danzas del mundo, danzas infantiles, bailes de salón, danza libre y ritmos étnicos, creación de coreografías.
- Desarrollo personal y social a través de juegos y actividades de animación físico-deportiva:
 - Desarrollo de la imagen y percepción corporal: percepción, control postural, control segmentario, estructuración espaciotemporal, equilibrio, control de la respiración, concentración y relajación.
 - Desarrollo de las habilidades motrices: desplazamientos, saltos, giros, transporte, lanzamientos, recepciones, combinaciones motrices, equilibrio sobre móviles, habilidades en el medio acuático.
 - Desarrollo de la capacidad expresiva y comunicativa: gesto y movimiento, uso expresivo del espacio, ritmo y movimiento.
 - Desarrollo de las capacidades físicas y de relación a través de la iniciación deportiva: deportes de equipo.
 - Desarrollo personal y social a través de actividades de adaptación al medio natural: actividades lúdicas en el medio natural, orientación, cicloturismo, acampada, marcha.
- Clasificación de los juegos:
 - 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.
 - Conceptos: aspectos pedagógicos de la modalidad, normas, reglas y formas de juego, recursos disponibles para la práctica, fundamentos de la práctica.

2. El proceso de comunicación en las actividades físico-deportivas de animación.

- Necesidades personales y sociales en el ámbito de la animación y recreación:
 - Motivación.
 - Actitudes.
 - Desarrollo personal y calidad de vida.
- Elementos de la comunicación: emisor, mensaje, receptor, canal utilizado.
- Dificultades comunicativas más habituales en actividades de animación y recreación:
 - En el animador.



el usuario.

- En el entorno (ruidos, interferencias).
- Estrategias y técnicas para fomentar y facilitar la comunicación en animación:
 - Estrategias para fomentar la motivación y la desinhibición.
 - Pautas para optimizar los recursos expresivos.
 - Lenguaje corporal.
 - Estrategias para la predisposición auditiva, visual, corporal.
 - Los gestos.
 - Las posturas.
- Procesos de comunicación en situaciones de reclamación del usuario:
 - Comportamiento y actitud con el usuario.
 - Habilidades personales y sociales.
 - Pautas comunicativas en el proceso de recepción, tramitación y gestión de la reclamación.
 - Redacción y registro de las quejas y reclamaciones.
- Estrategias del animador para motivar y animar en la interacción grupal:
 - Fundamentos.
 - Adecuación de las actividades a las características, necesidades e intereses de los usuarios.
 - Capacidad de improvisación.
 - Habilidades sociales.
 - Técnicas de animación y motivación.
 - Técnicas de desinhibición.
 - Técnicas de comunicación.
 - Técnicas de resolución de conflictos.
 - Técnicas de análisis y toma de decisiones.


3. La participación activa en los juegos y actividades físico-deportivas y recreativas de animación.

- Desarrollo evolutivo:
 - Características de las distintas etapas en relación con la participación.
 - Bases de la personalidad.

- Psicología del grupo.
- Individuo y grupo.
- Grupo de pertenencia y grupo de referencia.
- Calidad de vida y desarrollo de la autonomía personal.
- Necesidades personales y sociales.
- Sociología del ocio y la actividad físico-deportiva y recreativa:
 - Socialización en el ámbito de la animación.
 - Necesidades personales y sociales.
 - La decisión inicial de participar en una actividad de animación.
 - Participación y orientación a las distintas actividades: la continuidad en la participación.
 - Calidad de vida y desarrollo de la autonomía personal.
 - La animación como fenómeno sociológico.
 - Las actividades y eventos de animación físico-deportiva y recreativa como centro de relación.
- Estrategias y pautas para favorecer la participación e implicación de los usuarios en actividades de animación:
 - Criterios de optimización de los parámetros de satisfacción y disfrute.
 - Estilo de comunicación y pautas de comportamiento.
 - Acciones promocionales e informativas.
 - Recepción, trato y despedida del usuario.
 - Coordinación con otros técnicos de animación.
 - Pautas para la creación de un clima de trabajo en el grupo positivo y gratificante.
 - Intervención de los auxiliares.
- Características psicoafectivas de personas pertenecientes a colectivos especiales:
 - Tipología de usuarios y grupos de edad.
 - Comportamientos y necesidades más habituales en animación.
 - Estrategias para fomentar la afectividad, naturalidad y espontaneidad en los usuarios.
- Imagen y talante del animador:
 - Directrices para la dirección de las actividades de animación.
 - Cuidado de la imagen personal y profesional.
 - Deontología profesional.
 - Personalidad del animador.
 - Expresión y comunicación oral.
 - Pautas de comportamiento.
 - Métodos de observación y valoración de las actitudes.
- Habilidades psicológicas susceptibles de desarrollo en el ámbito de la animación:
 - Motivación.
 - Concentración.
 - Nivel de activación.
 - Estado emocional.
 - Autoconfianza.
 - Empatía.

4. Dirección y dinamización de sesiones de juegos y actividades de animación físico-deportiva y recreativa.

- Componentes del servicio de atención al cliente: Cortesía, credibilidad, comunicación, accesibilidad, comprensión, profesionalismo, capacidad de respuesta, fiabilidad.
- Estrategias metodológicas específicas y adaptadas de dirección y dinamización de sesiones de juegos y actividades de animación físico-deportiva y recreativa:
 - Interpretación y aplicación del programa de animación de referencia.
 - Principios metodológicos fundamentales.
 - Fases de desarrollo de la actividad.
 - 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.
 - Actividades alternativas ante posibles contingencias.
 - Logística: horarios, espacios, instalaciones, recursos y tipo de agrupamientos.
 - Introducción y desarrollo de la sesión.
 - Optimización de la utilización de los recursos y espacios.
 - Criterios para la organización y distribución de los participantes durante la actividad.
 - Ubicación del técnico durante la actividad.
 - Estrategias para fomentar la máxima participación de los usuarios.
 - Estrategias para fomentar la motivación e implicación de los usuarios: logros y automotivación.

- Explicación y demostración del desarrollo y las normas del juego y las actividades.
- 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.
- Elaboración y utilización de materiales: Almacenaje, conservación y mantenimiento, reposición, seguridad e higiene en el uso y en el mantenimiento.
- La utilización del soporte musical en sesiones de animación y recreación.
- Conocimiento de los resultados.
- Estrategias del animador para motivar y animar en la interacción grupal:
 - Fundamentos.
 - Adecuación de las actividades a las características, necesidades e intereses de los usuarios.
-  Capacidad de improvisación.
 - Habilidades sociales.
 - Técnicas de animación y motivación.
 - Técnicas de desinhibición.
 - Técnicas de comunicación.
 - Técnicas de resolución de conflictos.
 - Técnicas de análisis y toma de decisiones.
- Dinamización de eventos y actividades de animación físico-deportiva y recreativa:
 - Presentación del animador: imagen personal y contexto comunicativo.
 - Fases de desarrollo de la actividad.
 - Técnicas de comunicación para el animador: comunicación verbal y gestual.
 - Habilidades sociales.
 - Explicación, demostración y organización del grupo.
 - Selección y secuenciación de actividades en función de los objetivos, tipo de evento y finalidad.
 - Los roles en las actividades recreativas: tipos y dinámica.
 - Funciones y fases de intervención del animador.
 - Actividades alternativas ante posibles contingencias.
 - Logística: horarios, espacios, instalaciones, recursos y tipo de agrupamientos.
 - Directrices para la comunicación y pautas de comportamiento del animador.
 - Protocolos de seguridad y prevención de riesgos.
 - Coordinación con otros técnicos.
- Dinámica de grupos en animación físico-deportiva y recreativa:
 - Los grupos: Tipos.
 - Situaciones de riesgo y conductas atípicas: detección y prevención.
 - Estructura grupal, estatus y roles, redes de comunicación, liderazgo, cohesión grupal, relaciones intragrupal.
 - Estrategias para favorecer las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los componentes del grupo.
 - Principales roles en el seno del grupo.
 - Técnicas de control y reconducción ante conductas inadecuadas graves o peligrosas.

5. Evaluación y control en actividades físico-deportivas de animación.

- Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación:
 - Criterios para la aplicación de instrumentos específicos de evaluación.
 - Medidas correctoras.
 - Metodología, instrumentos y estrategias.
 - Observación y recogida de datos: registros y escalas.
- Aplicación de instrumentos específicos de evaluación de:
 - Las actividades y su pertinencia.
 - Grado de satisfacción del cliente.
 - Idoneidad de los apoyos y ayudas durante la actividad.
 - Validez de las estrategias de motivación, y refuerzo.
 - Propuestas de mejora.
- Elaboración de informes de evaluación: finalidad, estructura y presentación.
- Cuestionarios de entrevista para la valoración inicial en actividades de animación:
 - Ámbito de aplicación.
 - Modelos.
 - Fichas de registro.
- La observación como técnica básica de evaluación:
 - Medidas fundamentales del proceso de observación.
 - Formas de realizar la observación.

- Criterios que deber reunir la observación.
- El registro de datos.
- Análisis de datos obtenidos.
- Técnicas de archivo y almacenaje de informes: finalidad del archivo, control, seguimiento y conservación de informes y documentos.
- Normativa vigente de protección de datos.
- Criterios deontológicos profesionales de confidencialidad.

6. Seguridad y prevención en actividades físico-deportivas de animación

- Medidas de prevención de riesgos, de protección medioambiental, de seguridad y de salud en instalaciones deportivas y espacios de aire libre en actividades y eventos de animación:
 - Barreras y riesgos característicos de las instalaciones, materiales, mobiliario.
 - Agentes del entorno: agentes físicos (ruido, iluminación, velocidad del viento, temperatura), agentes químicos (polvo, humo), agentes biológicos (virus, bacterias, animales).
 - Procedimientos operativos habituales en instalaciones deportivas.
 - Riesgos más habituales en el entorno natural acondicionado y no acondicionado.
 - Establecimiento de medidas de prevención y seguridad.
- Evacuación preventiva y de emergencia en instalaciones deportivas y en el entorno natural.
- Legislación básica sobre seguridad y prevención.



Apartado C: **REQUISITOS Y CONDICIONES**

Deberá cumplir alguno de los requisitos siguientes:

- Estar en posesión del título de Bachiller
- Estar en posesión de algún certificado de profesionalidad de nivel 3.
- Estar en posesión de un certificado de profesionalidad de nivel 2 de la misma familia y área profesional
- Cumplir el requisito académico de acceso a los ciclos formativos de grado superior o haber superado las correspondientes pruebas de acceso a ciclos de grado superior
- Tener superada la prueba de acceso a la universidad para mayores de 25 años y/o de 45 años
- Tener, de acuerdo con la normativa que se establezca, los conocimientos formativos o profesionales suficientes que permitan cursar con aprovechamiento la formación

En relación con las exigencias de los formadores o de las formadoras, instalaciones y equipamientos se atenderá las exigencias solicitadas para el propio certificado de profesionalidad.