

DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA UNIDAD FORMATIVA

UNIDAD FORMATIVA	CONCRETAR Y GESTIONAR EVENTOS, ACTIVIDADES Y JUEGOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL.	Duración	70
		Específica	
Código	UF2085		
Familia profesional	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS		
Área Profesional	Actividades físicas y deportivas recreativas		
Certificado de profesionalidad	ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA RECREATIVA PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD	Nivel	3
Módulo formativo	Eventos, competiciones recreativas, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa para usuarios con discapacidad intelectual.	Duración	150
Resto de unidades formativas que completan el módulo	Dirigir y dinamizar eventos, actividades y juegos para animación físico-deportiva y recreativa para personas con discapacidad intelectual.	Duración	80

Apartado A: REFERENTE DE COMPETENCIA

Esta unidad formativa se corresponde con la RP1, RP2 y RP3.

Apartado B: ESPECIFICACIÓN DE LAS CAPACIDADES Y CONTENIDOS

Capacidades y criterios de evaluación

C1 Identificar las características y necesidades de los usuarios con discapacidad intelectual participantes en actividades de animación físico-deportiva y recreativa a partir del informe del análisis diagnóstico de referencia, detectar in situ las posibles desviaciones que puedan observarse en la interacción directa con el grupo de participantes en la actividad programada y determinar el perfil deportivo y la competencia motriz de dichos usuarios.

CE1.1 Analizar distintos modelos de informes prácticos relativos al análisis diagnóstico previo al desarrollo de una actividad de animación físico-deportiva para usuarios con discapacidad intelectual e identificar o, en caso necesario, completar la información relativa a:

- La motivación y expectativas de los demandantes del servicio.
- Los apoyos que recibe y si los utiliza de forma correcta.
- La capacidad real para percibir, memorizar, transmitir, seleccionar, procesar y recuperar la información.
- Las alteraciones en la mecánica corporal: columna vertebral, articulaciones, músculos, pies planos, deformaciones torácicas.
- Las alteraciones fisiológicas: respiratorias, cardíacas, digestivas, renales, metabólicas, neurológicas, alergias.
- Las contraindicaciones de ejercicio, cuando existen.
- El tipo de comunicación aumentativa y alternativa.
- Las limitaciones y dificultades en su autonomía personal para desplazarse, coger y manipular objetos, equilibrarse, orientarse, resistir un esfuerzo prolongado, comprender informaciones y consignas, organizarse espacio-temporalmente.
- Los trastornos asociados como hidrocefalia, microcefalia, epilepsia, autismo, hipotonía muscular, hiperlaxitud, trastornos de personalidad.
- El nivel de habilidad y dominio técnico en las actividades programadas.

CE1.2 En un supuesto práctico, comprobar la adecuación y suficiencia de la información recibida en el análisis diagnóstico previo y, en caso necesario, completarla a través de entrevistas, pruebas y test de campo para adaptar las actividades, los juegos y los deportes incluidos en un proyecto de animación físico-deportiva y recreativa para personas con discapacidad intelectual.

CE1.3 Determinar el perfil deportivo y competencia motriz de usuarios con discapacidad intelectual y diferentes tipos y niveles de apoyo (intermitente, limitado, extenso y generalizado), a partir del análisis diagnóstico inicial, especialmente en lo relativo a:

- Las habilidades motrices básicas.
- El nivel técnico.
- Las capacidades perceptivo-motrices.
- El control neuromuscular.
- El grado de desarrollo motor.
- El nivel de condición física.
- Los apoyos y ayudas técnicas que se precisan.
- Las experiencias previas en juegos y deportes y la transferencia que puedan tener en el aprendizaje y ejecución de nuevas habilidades

deportivo-recreativas.

CE1.4 En un supuesto práctico en el que se describen las características de unos usuarios con discapacidad intelectual y unas actividades a realizar, identificar y describir el nivel de autonomía personal, apoyos y ayudas técnicas para su optimización.

CE1.5 En un supuesto práctico en el que se identifican unas características y necesidades de usuarios con discapacidad intelectual con el objetivo de determinar su perfil deportivo y competencia motriz:

- Describir la información obtenida del perfil del usuario.
- Identificar la evolución del nivel deportivo y de la condición física del usuario.
- Definir estrategias metodológicas para fomentar la motivación.
- Planificar unos apoyos requeridos para la participación activa del usuario.
- Seleccionar el tipo de actividad, juego o deporte.
- Proponer distintos sistemas de comunicación aumentativos y alternativos y los materiales que se utilizan para facilitar la percepción, transmisión y comprensión de informaciones.

C2: Aplicar procedimientos para la gestión de instalaciones, espacios abiertos y cerrados, entorno natural, medios y materiales con actividades, juegos, deportes con y sin adaptaciones para usuarios con discapacidad intelectual.

CE2.1 Explicar los procesos para gestión de instalaciones, espacios abiertos, cerrados y entorno natural y materiales en actividades adecuadas a usuarios con discapacidad intelectual.

CE2.2 Identificar los factores de riesgo, zonas potencialmente peligrosas en la instalación y espacios abiertos y cerrados, las barreras físicas y cognitivas y obstáculos existentes, proponiendo los apoyos y las adaptaciones a realizar para favorecer la accesibilidad, la autonomía personal y autodeterminación del usuario con discapacidad intelectual.

CE2.3 Identificar las adaptaciones a realizar en los materiales y equipamientos para poder ser utilizados con control, dominio técnico y apego por los usuarios con discapacidad intelectual.

CE2.4 Identificar y relacionar los materiales y utillaje que se van a utilizar, preparándolos para el transporte y realizando el mantenimiento preventivo y operativo, para que conserven su grado de operatividad y seguridad.

CE2.5 Describir los sistemas de comunicación (pictogramas y agendas) y las ayudas técnicas en los juegos y deportes, verificando que su uso permite:

- Una comunicación fluida y permanente entre el técnico y los usuarios.
- Dar informaciones sencillas, concretas, precisas, organizadas y simplificadas.
- Potenciación de la verbalización y la comprensión.
- Asimilación de la información progresivamente más compleja y abstracta.
- Intercambio de información, emociones y necesidades momentáneas derivadas de la propia actividad.

CE2.6 Comprobar la idoneidad de un botiquín y la existencia en el mismo de unos fármacos pautados por el facultativo para garantizar la seguridad, la salud y participación activa de los usuarios con discapacidad intelectual.

CE2.7 Determinar unos medios de transporte y la ruta a utilizar para garantizar los desplazamientos siguiendo criterios de seguridad, autonomía, inclusión social, operatividad y comodidad del usuario con discapacidad intelectual, realizando las adaptaciones en función de las necesidades planteadas.

CE2.8 En un supuesto práctico en el que se describen unas necesidades y características de los usuarios con discapacidad intelectual, determinar y verificar:

- Utilización de servicios comunitarios y sanitarios complementarios para el desarrollo de la actividad.
- Instalaciones y recursos materiales disponibles.
- Características de los recursos materiales y parámetros de uso.

C3. Concretar los recursos de intervención y actividades de animación físico-deportiva, establecidas en un programa de referencia, para usuarios con discapacidad intelectual, adaptándolas a sus necesidades, tipología y los medios disponibles, a partir de los datos e información obtenidos, siguiendo los procedimientos establecidos dentro de un equipo interdisciplinar.

CE3.1 Describir e interpretar una programación general de referencia con relación a sus componentes y características de unos usuarios en: objetivos, actividades, orientaciones metodológicas, medidas de seguridad, características, necesidades, intereses, tipo de patología de los usuarios con discapacidad intelectual, tipos de apoyo y tipos de instalaciones, espacios abiertos, cerrados o entorno natural.

CE3.2 En un supuesto práctico en el que se explicitan las características y necesidades de los usuarios con discapacidad intelectual, los objetivos de la actividad y los recursos materiales y humanos disponibles, concretar las actividades a desarrollar teniendo en cuenta:

- Los trastornos asociados en la audición.
- Las dificultades respiratorias.
- Las limitaciones en la movilidad.
- La menor capacidad para percibir, memorizar, transmitir, seleccionar, procesar y recuperar la información.
- Las limitaciones en el uso del lenguaje con un vocabulario y lenguaje gestual reducido y pobre.
- La capacidad de integración en el grupo.
- La competencia en la ejecución de habilidades motrices básicas: desplazamientos, saltos, giros, manejo y control de objetos.

CE3.3 Describir y justificar la selección de actividades, juegos y deportes adaptados al nivel de salud, condición física y competencia motriz del usuario con discapacidad intelectual que refuercen su motivación e implicación incidiendo sobre la recompensa, la progresión y el éxito personal.

CE3.4 Identificar y concretar protocolos, medios y medidas de seguridad que garanticen la seguridad en una actividad y el traslado ante situaciones de emergencia.

CE3.5 En un supuesto práctico de una sesión de animación dadas las características y necesidades de unos usuarios con discapacidad intelectual, evaluar las desviaciones, diferencias y desajustes existentes entre la programación general de referencia y la situación real con respecto a las características, instalaciones, espacios, recursos y medios.

CE3.6 Diferenciar y concretar juegos y deportes con y sin adaptaciones para usuarios con discapacidad intelectual, pormenorizando y describiendo sus aspectos técnicos, tácticos y reglamentarios.

CE3.7 En un supuesto práctico de concreción y organización de actividades, juegos y deportes con y sin adaptaciones para usuarios con discapacidad intelectual:

- Describir la programación general de referencia.
- Enumerar los protocolos, las medidas de prevención de riesgos y las medidas de seguridad.
- Enumerar y describir las actividades, juegos y deportes.
- Seleccionar las instalaciones, espacios y/o entorno natural.
- Identificar la metodología para el desarrollo de las actividades.
- Definir el estilo de intervención que se utilizará de acuerdo con las características y necesidades detectadas, las ayudas técnicas previstas y las posibilidades y dificultades de movimiento de los participantes.
- Enumerar y describir las acciones y estrategias para fomentar la autonomía y la autodeterminación.

CE3.8 En un supuesto práctico de una sesión de animación en la que se explicitan las características y necesidades de unos usuarios con discapacidad intelectual seleccionar las actividades, juegos y deportes con y sin adaptaciones y determinar las medidas de seguridad, coherentes con la programación operativa de referencia y, de manera específica, con los siguientes factores:

- El estado y autocontrol del tono muscular.
- El grado de relajación global y segmentos corporales.
- El equilibrio, control y ajuste postural.
- El control de la respiración.
- La coordinación dinámica general en desplazamientos, saltos, giros, suspensiones.
- La coordinación óculo-manual y óculo-pédica en pases, autopases, botes, conducciones, golpeos, recepciones.
- La orientación y organización espacial y temporal.

Contenidos

1. Usuarios con discapacidad intelectual.

- Clasificación de la discapacidad intelectual.
- Clasificación internacional del funcionamiento, la discapacidad y la salud (CIF):
 - Terminología: funcionamiento, discapacidad y salud.
 - Objetivo y finalidad.
 - Enfoque bio-psico-social y ecológico.
 - Funciones y estructuras corporales.
 - Actividad.
 - Participación.
- Autonomía personal:
 - Definición.
 - Parámetros que la configuran.
 - Autonomía personal y calidad de vida.
- Trastornos asociados en la discapacidad intelectual:
 - Hidrocefalia. Microcefalia.
 - Alteraciones fisiológicas: respiratorias, cardíacas, digestivas, renales, metabólicas, neurológicas, alergias.
 - Epilepsia.
 - Obesidad.
 - Trastornos de la personalidad.
 - Psicosis y depresión.
 - Autismo.
 - Hipotonía muscular e hiperlaxitud.
 - Comportamientos estereotipados (ecolalia, balanceo, autoagresión).
- Autonomía funcional y el paradigma de los apoyos en usuarios con discapacidad intelectual:
 - Tipos de apoyo.
 - Duración e intensidad de los apoyos: Intermitente, limitado, extenso, generalizado.

2. Habilidades motrices y perfil deportivo en las actividades físico-deportivas y recreativas para usuarios con discapacidad intelectual.

- Identificación de las necesidades y expectativas.

- Efectos de la actividad física sobre la salud.
- Teoría del entrenamiento deportivo aplicado a usuarios con discapacidad intelectual.
- Perfil deportivo y competencia motriz del usuario con discapacidad intelectual:
 - Criterios de valoración.
 - Técnicas de recogida de información: observación, informes, programación general, entrevistas con padres o tutores.
 - Pautas para garantizar la fiabilidad, validez, precisión, interpretación y confidencialidad de la información recogida.
 - Elaboración de pruebas de nivel para valorar las habilidades motrices, nivel técnico, capacidades perceptivo-motrices, control neuromuscular, desarrollo motor, condición física.
 - Experiencias previas en juegos y deportes con y sin adaptaciones.
- Fundamentos psicomotrices en la discapacidad intelectual: esquema corporal, percepción espacial y percepción temporal:
 - Lateralidad.
 - Actitud.
 - Respiración.
 - Relajación.
 - Orientación espacial.
 - Estructuración y organización espacial.
 - Orientación temporal.
 - Ritmo.
 - Estructuración temporal.
- Pruebas de medición de capacidades perceptivo-motrices en la discapacidad intelectual. Protocolos y aplicación autónoma de los distintos tests:
 - Tests de orientación.
 - Tests de lateralidad.
 - Tests de esquema corporal.
 - Tests de percepción.
 - Tests de organización temporal.
 - Pruebas de coordinación óculo-segmentaria.
 - Pruebas de coordinación dinámico-general.
 - Pruebas de equilibrio estático y dinámico.
 - Pruebas de habilidades acuáticas básicas: respiración, flotación, estabilidad y movimiento en el medio acuático.
- Desarrollo de la capacidad motriz y deportiva en usuarios con discapacidad intelectual:
 - Capacidades afectivas.
 - Capacidades cognitivas.
 - Capacidades socializadoras.
 - Capacidades cognitivas.
- Desarrollo de las habilidades psicológicas en usuarios con discapacidad intelectual:
 - Motivación.
 - Concentración.
 - Nivel de activación.
 - Estado emocional.
 - Autoconfianza.
- Síntomas de fatiga y su tratamiento en usuarios con discapacidad intelectual.
- Contraindicaciones para la práctica deportiva en usuarios con discapacidad intelectual.

3. Gestión de recursos e instalaciones en competiciones recreativas y eventos físico-deportivos y recreativos para usuarios con discapacidad intelectual.

- Recursos humanos: técnicos, árbitros, auxiliares, voluntarios, servicio médico, miembros de la red natural de apoyos.
- Procedimientos para la gestión e instalaciones, espacios abiertos y cerrados y entorno natural.
- Recursos y medios materiales.
- Las ayudas técnicas y tecnológicas para la práctica deportiva y recreativa de usuarios con discapacidad intelectual.
- El transporte de materiales y usuarios con discapacidad intelectual: criterios y características del medio de transporte para el fomento de la autodeterminación, autonomía, inclusión social y seguridad.
- Disponibilidad e idoneidad de los recursos, espacios e instalaciones:
 - Criterios para la valoración de la idoneidad.
 - Responsabilidades del animador.
 - Pautas para asegurar la disponibilidad y seguridad de los recursos, espacios e instalaciones.
 - Criterios para la adaptación de materiales y adecuación de espacios e instalaciones a usuarios con discapacidad intelectual.
 - Factores de riesgo y zonas potencialmente peligrosas.
 - Medios de transporte y establecimiento de rutas.
- Barreras arquitectónicas y criterios para su adaptación a usuarios con discapacidad intelectual.

- Normativa sobre prevención de riesgos, instalaciones, materiales y espacios naturales. Normativa sobre tratamiento y confidencialidad de datos personales.

4. Concreción y organización de actividades, juegos y deportes con y sin adaptaciones para usuarios con discapacidad intelectual en animación con actividades físico-deportivas y recreativas.

- Interpretación del programa y de las directrices de la entidad de referencia.
- Análisis del contexto de intervención:
 - Tipología y carácter de la entidad.
 - Tipología de los usuarios destinatarios.
- Análisis diagnóstico y su interpretación:
 - Interpretación de la Programación General de referencia.
 - Valoración inicial del usuario: interpretación de cuestionarios, informes y documentación específica.
 - Valoración específica de las instalaciones y medios materiales para los usuarios con discapacidad intelectual.
- Metodología para la planificación y organización de actividades, juegos y deportes con y sin adaptaciones para usuarios con discapacidad intelectual:
 - Criterios de personalización: edad, sexo, nivel socioeconómico, rasgos culturales.
 - Valoración de las necesidades y expectativas: limitaciones morfofuncionales, alteraciones orgánicas, ayudas técnicas para la movilidad y la comunicación, tipos de apoyo, intereses y experiencias previas.
 - Formulación de objetivos.
 - Criterios para la selección de actividades, juegos y deportes con y sin adaptaciones.
 - Organización de los recursos materiales, espacios e instalaciones.
 - Previsión de recursos humanos para los apoyos.
 - Protocolos, medios y medidas de seguridad y prevención de riesgos y traslado ante situaciones de emergencia.
 - Evaluación de la adecuación de los objetivos, coherencias y cumplimiento, y grado de satisfacción de los usuarios.
- Actividades, juegos y deportes con y sin adaptaciones para usuarios con discapacidad intelectual:
 - Aspectos técnicos.
 - Aspectos tácticos.
 - Aspectos reglamentarios.
 - Organización de los participantes y los apoyos.
 - Adecuación de los espacios e instalaciones.
 - Recursos materiales y adaptaciones.

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.