

DATOS IDENTIFICATIVOS DEL MÓDULO FORMATIVO

MÓDULO FORMATIVO	PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVOS (TRANSVERSAL)	Duración	90
		(Transversal)	
Código	MF1658_3		
Familia profesional	Actividades físicas y deportivas		
Área profesional	Actividades físicas y deportivas recreativas		
Certificado de profesionalidad	ANIMACIÓN FÍSICO DEPORTIVA Y RECREATIVA	Nivel	3
Resto de formación para completar el certificado de profesionalidad	Organizar y gestionar eventos, actividades y juegos para animación físico-deportiva y recreativa.		60
	Dirigir y dinamizar eventos, actividades y juegos para animación físico-deportiva y recreativa		90
	Talleres y actividades culturales con fines de animación turística y recreativa.		60
	Concretar y organizar veladas, espectáculos y eventos con fines de animación.		40
	Dirigir y conducir veladas y espectáculos con fines de animación.		80
	Primeros auxilios (Transversal)		40
	Módulo de prácticas profesionales no laborales		120

Apartado A: REFERENTE DE COMPETENCIA

Este módulo formativo se corresponde con la unidad de competencia: UC1658_3 Elaborar, gestionar, promocionar y evaluar proyectos de animación físico-deportivos y recreativos.

Apartado B: ESPECIFICACIÓN DE LAS CAPACIDADES Y CONTENIDOS

Capacidades y criterios de evaluación

C1: Identificar y analizar los modelos de elaboración de proyectos y programas más utilizados en el ámbito de la animación físico-deportiva y recreativa, así como los tipos de entidades que ofrecen estos servicios y los distintos tipos de usuarios, discriminando sus características y peculiaridades.

CE1.1 Identificar y describir la evolución del ocio en nuestra cultura y la aportación de la animación a la satisfacción de necesidades derivadas del modo de vida actual.

CE1.2 Describir los principios de la pedagogía del ocio y la animación deportiva, en función de las últimas tendencias y de las actividades más demandadas.

CE1.3 Analizar las posibilidades de aplicación de las actividades físico-deportivas en los proyectos de animación, en función de sus características, peculiaridades y posibilidades de integración con otro tipo de actividades recreativas y culturales.

CE1.4 Identificar las tipologías de usuarios y los contextos de desarrollo más habituales en la demanda de actividades de animación físico-deportiva y recreativa, conforme a criterios sociales, culturales y a la posible evolución de este tipo de servicios.

CE1.5 Clasificar y caracterizar los tipos de entidades que ofrecen proyectos y/o actividades de animación físico-deportiva y recreativa, en función de:

- El tipo de servicios que ofrecen.
- Las características de instalaciones y equipamientos.
- La tipología de clientes y usuarios.
- La estacionalidad.
- La estructura organizativa (áreas funcionales).

CE1.6 Identificar y analizar los modelos más utilizados en los proyectos de animación físico-deportiva y recreativa y las técnicas de elaboración de los mismos.

C2: Aplicar técnicas de análisis prospectivo obteniendo y procesando información, datos y documentos relativos a un contexto de intervención en el ámbito de la animación físico-deportiva y recreativa, y establecer un diagnóstico objetivo de la realidad detectada.

CE2.1 Identificar las fuentes de información que puedan ser significativas, así como el tipo de gestiones para su obtención previa a la elaboración de proyectos de animación físico-deportiva y recreativa.

CE2.2 En un supuesto práctico de proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, seleccionar, elaborar y aplicar los recursos y técnicas de recogida de datos y obtención de información en lo relativo a:

- Los sectores productivos implicados.
- Las directrices y expectativas de la entidad o grupo demandante del servicio.
- El ámbito de intervención.
- Los espacios abiertos y/o instalaciones.
- Los recursos materiales disponibles.
- Las ayudas técnicas requeridas por usuarios con discapacidad.
- Los posibles apoyos y/o subvenciones oficiales para la tipología del servicio demandado.

CE2.3 En un supuesto práctico, identificar las características, expectativas y necesidades específicas de los participantes en un proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, utilizando técnicas directas e indirectas para obtener esta información, según proceda.

CE2.4 En un supuesto práctico, en el que participarán usuarios con limitaciones en el ámbito de su autonomía personal, determinar las técnicas de recogida de información para obtener unos datos válidos y fiables acerca de las necesidades detectadas, que permitan concretar las ayudas técnicas y adaptaciones necesarias en los recursos.

CE2.5 En un supuesto práctico, obtener información para desarrollar un proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, procesar y estructurar los datos según su naturaleza, de forma organizada y operativa.

CE2.6 En un supuesto práctico, realizar el análisis diagnóstico de la realidad detectada, a partir de los datos e información que se proporcionan, proponiendo referencias jerarquizadas para la elaboración y/o concreción del proyecto de animación físico-deportiva.

CE2.7 En un supuesto práctico de análisis diagnóstico de un contexto de intervención en el ámbito de la animación físico-deportiva y recreativa:

- Identificar las fuentes de información que puedan ser significativas
- Identificar las gestiones previas para la obtención de información.
- Identificar y clasificar los datos recopilados.
- Contrastar la información obtenida con la de otros proyectos similares.
- Registrar la información y elaborar un informe.

CE2.8 En un supuesto práctico de análisis diagnóstico previo a un proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, redactar el documento correspondiente a dicho análisis diagnóstico para su consulta y aplicación funcional en el desarrollo de todas las fases del proyecto de referencia.

C3: Elaborar proyectos de animación físico-deportivos y recreativos adaptados a las características, intereses, necesidades de los participantes y recursos materiales disponibles y redactar el documento correspondiente para su presentación al demandante del servicio.

CE3.1 Seleccionar y recoger en un fichero estructurado, las actividades y eventos físico-deportivos más demandados y utilizados en proyectos de animación físico-deportiva y recreativa, así como aquellas otras actividades y eventos recreativos que puedan integrarse como complemento, atendiendo a criterios de clasificación conforme a:

- Las características de las actividades y eventos.
- Los espacios y/o instalaciones.
- Los accesos y servicios adaptados a usuarios con discapacidad.
- Las características de los participantes.
- Los objetivos que pueden alcanzarse.
- El entorno de desarrollo.

CE3.2 Interpretar el análisis prospectivo y diagnóstico de un contexto real de intervención y establecer los objetivos, actividades, metodología y técnicas e instrumentos de evaluación un grado de concreción que permita la elaboración del proyecto de animación físico-deportivo y recreativo.

CE3.3 A partir de un ejemplo real de proyecto de animación físico-deportiva y recreativa discriminar y, en su caso, detectar carencias y proponer las medidas correctoras necesarias en los aspectos relativos a:

- Características, áreas y departamentos de la entidad demandante del servicio.
- Objetivos
- Actividades, eventos y concursos.
- Adaptaciones requeridas de las actividades, eventos y concursos a la tipología y expectativas de los participantes.
- Las ayudas técnicas requeridas por usuarios con discapacidad.
- Ubicación geográfica y entorno de desarrollo.
- Espacios y/o instalaciones.
- Recursos materiales.
- Número, perfil, jerarquía y coordinación de los técnicos que se necesitan.

- Comunicación y coordinación con otras empresas/entidades implicadas.
- Apoyo logístico y medidas necesarias para garantizar la seguridad.
- Trámites administrativos, permisos y seguros, entre otros, que serán necesarios.

CE3.4 En un supuesto práctico de proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, elaborar una estimación económica de gastos, señalando las partidas a que se destinan y los procedimientos para afrontarlos, así como la estimación de ingresos y el balance final.

CE3.5 En un supuesto práctico de proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, comprobar las medidas propuestas para asegurar la integración de los participantes con discapacidad y, en caso necesario proponer las adaptaciones y recursos de adecuación a los intereses, las necesidades y las posibilidades de comunicación y ejecución de dichos participantes.

CE3.6 Elaborar un proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, y registrarlo en un modelo y soporte que permita:

- Ser presentado al demandante del servicio para su análisis y, en caso necesario, reajuste.
- Ser interpretado por cualquier técnico que tenga que utilizarlo y/o participar en dicho proyecto.
- La flexibilidad necesaria para integrar subprogramas y/o actividades de distinta naturaleza y afinidad con los posibles sectores implicados (deportivo, turístico y sociocultural, entre otros).

C4: Desarrollar la logística inherente a proyectos de animación físico-deportivos y recreativos y realizar las gestiones para el uso de espacios e instalaciones, así como la coordinación de los recursos materiales y humanos, conforme a las directrices expresadas en dicho proyecto.

CE4.1 Identificar la legislación relacionada con los proyectos de animación en referencia a instalaciones, responsabilidades, permisos y seguros, entre otros.

CE4.2 En un supuesto práctico de proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, identificar y realizar las gestiones, trámites y solicitud de permisos, conforme a las directrices expresadas y a la normativa y tipología de entidades y entornos de intervención implicados (entidades privadas y públicas, organismos autonómicos, espacios naturales protegidos, otros).

CE4.3 Identificar y analizar los perfiles profesionales de los técnicos que intervienen en el desarrollo de proyectos de animación físico-deportivos y recreativos, en consonancia con la tipología de las actividades que habrá que desarrollar en los mismos.

CE4.4 En un supuesto práctico de proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, proponer y llevar a cabo las acciones de actualización y preparación específica de los técnicos que tienen que intervenir, atendiendo a las características de los usuarios, las actividades a desarrollar y el entorno donde se desarrollarán las mismas

CE4.5 En un supuesto práctico de proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, configurar el equipo de técnicos necesarios para llevarlo a cabo, y establecer el cronograma de participación, la coordinación, apoyos y posibilidades de sustitución, anticipando contingencias.

C5: Determinar y aplicar técnicas y estrategias de promoción, utilizando y/o elaborando de forma eficaz los soportes y medios promocionales y de comunicación que permitan conseguir los objetivos previstos de información y participación en un proyecto de animación físico-deportivo y recreativo.

CE5.1 Seleccionar y/o elaborar los elementos de imagen y medios de comunicación aplicables a la promoción de proyectos de animación físico-deportivos y recreativos, en función de su tipología.

CE5.2 En un supuesto práctico de proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, concretar y desarrollar un plan promocional y de comunicación conforme a las directrices y los objetivos expresados, determinando:

- Los materiales para el desarrollo del plan.
- El diseño y aplicación de los elementos presentes en cada soporte que se vaya a utilizar.
- Los lugares y espacios en los que ubicarán los soportes.
- Las adaptaciones necesarias conforme a las capacidades sensoriales de los participantes.
- La estimación del coste que representa el plan promocional diseñado.

CE5.3 En un supuesto práctico de plan promocional y de comunicación relativo a un proyecto animación físico-deportivo y recreativo, asignar las tareas y funciones específicas de promoción y comunicación entre el equipo de técnicos, instruyéndoles en los aspectos más relevantes para el desarrollo de las mismas.

CE5.4 En un supuesto práctico de desarrollo de un plan promocional y de comunicación, controlar la eficacia del mismo, utilizando técnicas de evaluación conforme a los siguientes criterios:

- Grado de consecución de los objetivos promocionales.
- Nivel de difusión, conocimiento y captación de usuarios potenciales.
- Nivel de participación.
- Creatividad y originalidad en el uso y aplicación de técnicas y medios.

C6: Determinar y aplicar técnicas de evaluación de un proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, concretando métodos e instrumentos, así como su momento de aplicación en las etapas de desarrollo del mismo y establecer la retroalimentación que permita aplicar los resultados a nuevos proyectos.

CE6.1 Analizar y seleccionar los instrumentos, materiales, técnicas y metodología de uso aplicable al seguimiento y evaluación en los proyectos y actividades de animación.

CE6.2 Determinar los criterios de evaluación utilizados en el ámbito de la animación, para recabar información, conforme a la secuencia temporal prevista, sobre la calidad de los propios proyectos y sobre el grado de satisfacción de los clientes: entidad demandante del servicio y usuarios participantes.

CE6.3 En un supuesto práctico de proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, realizar el proceso de evaluación previa determinación de:

- La secuencia temporal de aplicación de las técnicas de evaluación.
- Los criterios de evaluación.
- Los instrumentos de evaluación en función del tipo de actividad, objetivos y usuarios.
- La metodología.
- Los recursos disponibles y sus posibilidades de aplicación.
- La adaptación de las acciones evaluativas a la tipología de actividades y usuarios.
- La estrategia de recogida de datos y modelos de fichas y estadillos.

CE6.4 En un supuesto práctico de proceso de evaluación relativo a proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, elaborar el informe correspondiente a partir de la interpretación de los datos obtenidos.

Contenidos:

1. Antecedentes, situación y evolución en animación físico-deportiva y recreativa.

- Aspectos históricos y conceptuales:
 - Conceptos y definiciones de animación.
 - Aspectos históricos y evolutivos de la animación.
 - Tendencias de la animación en la sociedad actual.
 - Conceptos y definiciones de animación.
 - Tipos de animación y ámbitos de aplicación.
 - La figura del animador: perfil, funciones y tareas.
- Características de la animación físico-deportiva:
 - Tiempo libre y ocio.
 - Evolución del tiempo libre.
 - Deporte para todos.
 - Declaraciones internacionales.
 - Colectivos diana.
 - Aspectos socializadores.
- Entidades y empresas de animación físico-deportiva:
 - Tipos de entidades y empresas.
 - Características de los servicios.
 - Instalaciones.
 - Estructura organizativa.
 - Modelos de elaboración de proyectos de animación físico-deportiva.
- El animador físico-deportivo:
 - Intervenciones: iniciador y dinamizador.
 - Aplicación de técnicas participativas.
 - Intervención en el desarrollo grupal.
 - Intervención en las fases del proyecto.

2. Programación y diseño de proyectos de animación físico-deportiva y recreativa.

- Elaboración del análisis prospectivo:
 - Análisis del contexto, realidad y percepción.
 - Recogida de datos e información.
 - Técnicas y soportes para la recogida de datos.
- Diseño de proyectos de animación físico-deportivos y recreativos:
 - Características del proceso planificador.
 - Niveles de concreción en la elaboración de proyectos.
 - Aspectos metodológicos del proyecto.
 - La formulación de los objetivos.
 - Programación de la calidad del servicio.
 - La oferta de actividades.
 - Modelos de proyectos.
 - Tipos de usuarios.

- Métodos de seguimiento y evaluación:
 - Temporalización de la evaluación.
 - Evaluar la calidad.
 - Evaluación del desempeño.
 - Listas de verificación.
 - Cuestionarios de satisfacción.
- Técnicas de promoción y comunicación:
 - Objetivos de la promoción.
 - Soportes comunes.
 - Criterios de utilización.
 - Los medios y soportes.
 - Las estrategias de difusión.
 - Evaluación del plan de difusión.

3. Gestión de recursos humanos y materiales en proyectos de animación físico-deportivos y recreativos.

- Espacios e instalaciones para el desarrollo de proyectos de animación físico-deportiva:
 - Marco jurídico y legislación de construcción, uso y mantenimiento.
 - Responsabilidades, permisos y seguros.
 - Organización territorial de espacios e instalaciones, planes directores autonómicos y locales.
 - Espacios e instalaciones propios de la recreación: espacios habituales en recreación.
 - Espacios alternativos. Instalaciones y equipamientos específicos de la recreación.
 - Accesos y servicios adaptados a personas con discapacidad.
- Entidades, organismos y empresas de animación físico-deportiva:
 - Tipos.
 - Características.
 - Ámbito de cobertura de los servicios.
 - Estructura interna y funcionamiento.
 - Elementos que configuran la gestión eficaz en las organizaciones.
 - Situación laboral, autoempleo y empleo por cuenta ajena.
 - Los departamentos de animación.
- Recursos humanos, gestión, perfiles y formación:
 - Planificación de recursos humanos en el ámbito de la animación.
 - Los organigramas de personal, organización del equipo de trabajo.
 - Tendencias en la planificación y gestión de recursos humanos en el ámbito de la animación.
 - Marco actual de formación, Cualificaciones profesionales, Certificados de profesionalidad y Títulos.
 - Perfiles y funciones de los puestos de trabajo dentro de un proyecto de animación físico-deportiva.
 - La aptitud y la actitud en el desempeño.
 - Dirección y liderazgo en el grupo.
 - Selección de personal.
 - La formación en la entidad.
 - Gestión de compras.
 - Selección de proveedores.

4. Evaluación de proyectos de animación físico-deportivos y recreativos.

- El proceso evaluador:
 - Concepto.
 - Fases y tipos de evaluación.
 - Criterios para evaluar un proyecto de animación
 - Actores presentes en la evaluación de un proyecto de animación.
- Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación:
 - Clasificación de las técnicas e instrumentos: encuestas, grupos de discusión, entrevistas, observación sistemática, técnicas grupales.
 - Metodología de aplicación.
 - Temporalización en la aplicación.
 - Sistemas de valoración de los agentes implicados en el proyecto.
- La elaboración del informe de evaluación:
 - Adecuación de objetivos, coherencia y cumplimiento.
 - Resultados objetivos.

5. Tratamiento y registro de informes en proyectos de animación físico-deportivos y recreativos.

- Estadística aplicada al tratamiento de datos y elaboración de informes en el contexto de la animación físico-deportiva y recreativa:
 - Nociones generales.
 - Ordenación de datos.
 - Representación gráfica.
 - Normalización de datos.
- Recursos informáticos aplicados al tratamiento de datos y elaboración de informes en el contexto de la animación físico-deportiva y recreativa:
 - «Software» específico.
 - Ofimática adaptada.

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.