

ANEXO V

I. IDENTIFICACIÓN DEL CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD

Denominación: ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA.

Código: AFDA0211

Familia Profesional: Actividades Físicas y Deportivas

Área Profesional: Actividades Físico-Deportivas Recreativas

Nivel de cualificación profesional: 3

Cualificación profesional de referencia:

AFD509_3 Animación físico-deportiva y recreativa (R.D. 146/2011, de 4 de febrero).

Relación de unidades de competencia que configuran el certificado de profesionalidad:

UC1658_3: Elaborar, gestionar, promocionar y evaluar proyectos de animación físico-deportivos y recreativos.

UC1659_3: Organizar y dinamizar eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa para todo tipo de usuarios.

UC1095_3: Organizar y desarrollar actividades culturales con fines de animación turística y recreativa.

UC1096_3 Organizar y desarrollar veladas y espectáculos con fines de animación.

UC0272_2: Asistir como primer interviniente en caso de accidente o situación de emergencia.

Competencia general:

Elaborar, gestionar y promocionar proyectos de animación físico-deportivos y recreativos y organizar, dinamizar y dirigir los eventos y actividades que lo constituyen, dirigidos a todo tipo de usuarios, adaptándolos a las características del medio y a las características y expectativas de los participantes, garantizando la seguridad en todo momento y consiguiendo la plena satisfacción de los usuarios, en los límites de coste previstos.

Entorno Profesional:

Ámbito profesional:

Desarrolla su actividad profesional tanto en el ámbito público, ya sean administraciones generales, autonómicas o locales, organizaciones no gubernamentales, fundaciones, así como en entidades de carácter privado, ya sean grandes, medianas o pequeñas empresas que ofrezcan servicios turísticos y de animación deportiva. Su actividad se desarrolla en pistas polideportivas, entornos naturales y locales acondicionados, en ayuntamientos, empresas de servicios deportivos, empresas de turismo activo, empresas turísticas, hoteles, campings, balnearios, campamentos, empresas de mantenimiento de infraestructuras y/o gestión deportiva, clubes y asociaciones deportivo-recreativas y de ocio, gimnasios, comunidades de vecinos, centros educativos e instalaciones afines.

Sectores productivos:

Se ubica en el sector del deporte, en el subsector del deporte recreativo; ocio y tiempo libre, y turismo.

Ocupaciones o puestos de trabajo relacionados:

Animador/a físico-deportivo y recreativo/a.
Coordinador/a de actividades de animación deportiva.
Monitor/a de actividades físico-deportivas y recreativas en campamentos.

Requisitos necesarios para el ejercicio profesional:

Los establecidos según la legislación vigente publicados en las normativas y decretos de cada una de las Comunidades Autónomas de España.

Duración de la formación asociada: 590 horas.

Relación de módulos formativos y de unidades formativas:

MF1658_3 (Trasversal): Proyectos de animación físico-deportivos y recreativos(90 horas).

MF1659_3: Eventos, actividades y juegos para animación físico-deportiva y recreativa. (150 horas)

- UF1937: Organizar y gestionar eventos, actividades y juegos para animación físico-deportiva y recreativa. (60 horas).
- UF1938: Dirigir y dinamizar eventos, actividades y juegos para animación físico-deportiva y recreativa (90 horas).

MF1095_3: Talleres y actividades culturales con fines de animación turística y recreativa. (70 horas).

MF1096_3: Veladas y espectáculos con fines de animación. (120 horas).

- UF1939: Concretar y organizar veladas, espectáculos y eventos con fines de animación. (40 horas).
- UF1940: Dirigir y conducir veladas y espectáculos con fines de animación. (80 horas).

MF0272_2 (Trasversal): Primeros auxilios. (40 horas)

MP0408: Módulo de prácticas profesionales no laborales de animación físico-deportiva y recreativa. (120 horas).

II. PERFIL PROFESIONAL DEL CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD

Unidad de competencia 1

Denominación: ELABORAR, GESTIONAR, PROMOCIONAR Y EVALUAR PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVOS.

Nivel: 3

Código: UC1658_3

Realizaciones profesionales y criterios de realización

RP1: Realizar el análisis prospectivo y diagnóstico del contexto de intervención para desarrollar y ajustar el proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, previa recopilación y tratamiento de la información relevante.

CR1.1 La información y documentación para elaborar el proyecto se busca, recopila y selecciona, realizando los trámites oportunos y utilizando las técnicas para su obtención, conforme a la legislación vigente.

CR1.2 Los recursos para la recogida de esta información se seleccionan o, en su caso, se elaboran aplicando la metodología al uso para obtener datos sobre:

- Las características, necesidades e intereses de los usuarios.
- Los espacios abiertos y/o instalaciones.
- Los accesos y servicios adaptados a los usuarios con discapacidad.
- Los recursos materiales disponibles.
- Las ayudas técnicas que requieren los usuarios con discapacidad.
- Las expectativas y directrices de la entidad, grupo o usuario demandante del servicio.
- Los posibles apoyos y/o subvenciones oficiales para la tipología del servicio demandado.

CR1.3 Las características de los usuarios se determinan, identificando:

- Nivel de desarrollo motor (habilidades y destrezas motrices).
- Nivel de condición física y biológica.
- Estado afectivo-emocional.
- Intereses y motivaciones.
- Grado de autonomía personal, especialmente si presentan alguna discapacidad.
- Problemas de percepción e interpretación de la información.
- Los sistemas alternativos y aumentativos de comunicación a utilizar.

CR1.4 El sector y actividad económica, las directrices y expectativas de la entidad demandante del servicio y el espacio de intervención se identifican, analizando los elementos diferenciadores, competitivos y económicos para adaptar el desarrollo del proyecto a dichos elementos.

CR1.5 La información seleccionada para la elaboración del proyecto:

- Se contrasta con la proveniente de proyectos anteriores.
- Se interpreta y procesa, especificando de forma jerarquizada las referencias clave para el desarrollo global del proyecto de animación físico-deportiva y recreativa.

CR1.6 El análisis diagnóstico y prospectivo se realiza a partir de la información obtenida y se registra en un informe, junto con todos los datos de referencia, conforme al modelo y soporte físico que permitan su uso, consulta y aplicación funcional en el desarrollo de todas las fases del proyecto de animación físico-deportiva.

RP2: Elaborar el proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, para presentarlo al cliente o institución demandante del mismo, conforme al modelo de proyecto establecido por los mismos y servicios requeridos.

CR2.1 Las áreas y/o departamentos de la entidad demandante del servicio que puedan intervenir en el desarrollo del proyecto se identifican para su coordinación con el resto de las acciones y procesos que componen la totalidad del proyecto de animación físico-deportivo y recreativo.

CR2.2 Los objetivos, actividades, metodología y técnicas e instrumentos de evaluación se determinan a partir del análisis prospectivo y diagnóstico realizado, llegando a un grado de concreción que permita personalizarlos conforme a las características de los participantes, de forma singular cuando éstos presenten algún tipo de discapacidad.

CR2.3 La infraestructura, instalaciones, recursos humanos y materiales, para el desarrollo del proyecto se determinan en función del entorno en el que se va a desarrollar el mismo, identificando las barreras arquitectónicas y necesidades de adaptación en medios e instalaciones, ayudas técnicas que se necesitan en

función de las posibilidades de autonomía de todos los usuarios en el desarrollo de las actividades programadas.

CR2.4 Las medidas y recursos para garantizar la seguridad en el desarrollo de la actividad se establecen, de forma que se reduzcan al máximo el riesgo de lesiones y/o los accidentes.

CR2.5 Las pautas para fomentar las relaciones interpersonales así como las estrategias para asegurar la integración de los participantes con discapacidad se prevén y registran en el proyecto, delimitando el tipo y grado de discapacidad que pueden asumirse en las actividades que se proponen en la programación.

CR2.6 La estructura y estilo de elaboración del proyecto se ajustan a la necesidad de concreción y flexibilidad, permitiendo integrar subprogramas y/o actividades de distinta naturaleza y afinidad con los posibles sectores implicados (deportivo, turístico y sociocultural, entre otros).

CR2.7 El documento del proyecto se redacta y se elabora adjuntando el presupuesto económico y toda aquella información y documentación que se considere relevante para su presentación y consulta.

CR2.8 El proyecto se presenta al cliente o institución que lo ha solicitado, argumentando su planteamiento y fortalezas y realizando, en su caso, las variaciones oportunas en función de las necesidades que éste ponga de manifiesto.

RP3: Gestionar los recursos humanos y materiales y coordinar las acciones de desarrollo del proyecto así como la promoción y difusión del mismo conforme a los objetivos y al presupuesto establecido, para proporcionar el soporte logístico que asegure su viabilidad en los parámetros definidos.

CR3.1 La gestión para la disponibilidad de los espacios y/o instalaciones y de los recursos expresados en el proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, se realiza, comprobando su estado de utilización, para el desarrollo de las actividades programadas en el mismo y su adecuación a la legislación vigente.

CR3.2 El equipo de técnicos se configura y coordina conforme a las especificaciones del proyecto, la naturaleza de las actividades a desarrollar y la tipología de los participantes.

CR3.3 El plan de comunicación y promoción de las actividades de animación se elabora, especificando:

- Los medios y soportes.
- Las estrategias de difusión.
- El coste económico adaptado al presupuesto global del proyecto.

CR3.4 Los soportes de comunicación se adaptan a las características y necesidades de los participantes, especialmente cuando presentan alguna limitación perceptiva, incluyendo la información relativa a la vestimenta y el material personal que los usuarios deberán utilizar durante el desarrollo de las actividades.

CR3.5 La preparación de los técnicos que van a participar en las acciones promocionales se organiza y lleva a cabo, verificando los métodos y técnicas que habrán de utilizarse.

RP4: Evaluar el desarrollo del proyecto, su ejecución y el nivel de calidad del servicio prestado, para su análisis y mejora en la aplicación de modelos similares en proyectos futuros.

CR4.1 Los instrumentos, materiales y técnicas para el seguimiento y evaluación se eligen y/o adaptan en congruencia con lo estipulado en el proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, permitiendo obtener una información objetiva sobre el proceso y los resultados, especialmente en lo relativo al grado de satisfacción de los usuarios.

CR4.2 Los criterios de evaluación se definen de forma que permitan recoger periódicamente información sobre la calidad del proyecto y grado de satisfacción de la entidad y de los usuarios.

CR4.3 La secuencia temporal y el protocolo de evaluación se determinan concretando las técnicas e instrumentos que se utilizan en cada ocasión.

CR4.4 El informe basado en los datos obtenidos en el proceso de evaluación, se elabora y presenta según el procedimiento establecido y en los plazos previstos, para facilitar la toma de decisiones y para que sirva de referencia en la elaboración de futuros proyectos de características similares.

Contexto profesional

Medios de producción

Espacio de trabajo y dotación de mobiliario y accesorios de oficina, equipos informáticos con conexión a internet, equipos de comunicación telefónica y fax. Manuales de gestión de la información. Manuales de elaboración de documentos (libro de estilo). Formularios de recogida de información.

Productos y resultados

Proyectos de animación físico-deportiva y recreativa elaborados, factibles y atractivos en el ámbito de competencia de la organización. Planificación eficaz del sistema de actuación, comprobación y mejora de los métodos y procedimientos. Motivación del equipo humano, captación y fidelización de clientes. Mejora en los resultados económicos.

Información utilizada o generada

Plan estratégico de la empresa. Información impresa o en soportes magnéticos del área territorial y sector socio-productivo sobre el que se actúa. Información económico-administrativa de la empresa o entidad, plan de calidad de la misma, manual y normativa interna de dicha entidad, documentación recogida en los soportes previstos para ello. Documentación relativa a habilidades sociales, técnicas de trabajo con grupos, dinámicas de grupos, programación y evaluación de proyectos.

Unidad de competencia 2

Denominación: ORGANIZAR Y DINAMIZAR EVENTOS, ACTIVIDADES Y JUEGOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA PARA TODO TIPO DE USUARIOS.

Nivel: 3

Código: UC1659_3

Realizaciones profesionales y criterios de realización

RP1: Interpretar y concretar el proyecto de animación físico-deportiva y recreativo, acotando todos los elementos que lo componen, para conseguir un grado de detalle y operatividad que permita su ejecución práctica y real.

CR1.1 El proyecto de animación físico-deportivo y recreativo se interpreta, identificando los elementos y aspectos susceptibles de un mayor nivel de concreción para conseguir su completa operatividad.

CR1.2 Las características, necesidades y expectativas de los usuarios con relación a las actividades se identifican y tienen en cuenta, especialmente en aquellos que presenten alguna limitación en el ámbito de su autonomía personal,

realizando un seguimiento individualizado de cada uno de los componentes del grupo.

CR1.3 Los aspectos logísticos (horarios, espacios, instalaciones, recursos, tareas y agrupación de participantes) se detallan, distribuyen y explicitan, para potenciar una participación máxima, conforme a las directrices del proyecto de referencia.

CR1.4 Los eventos, actividades y juegos, así como las estrategias metodológicas para su desarrollo, se concretan teniendo en cuenta la condición física de los usuarios, sus intereses, necesidades y posibles limitaciones.

CR1.5 Los eventos, actividades y juegos se agrupan en sesiones respetando la estructura tipo habitual: calentamiento, núcleo y vuelta a la calma, con una duración y curva de intensidad adaptada a los objetivos formulados.

CR1.6 Los protocolos de seguridad y de prevención de riesgos relativos a su área de responsabilidad, se desarrollan, adaptan y explicitan en concordancia con las directrices generales del proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, coordinando las intervenciones de los técnicos y operarios implicados.

CR1.7. Las alternativas ante posibles contingencias en relación con los usuarios, espacios y recursos materiales se establecen, previendo las distintas posibilidades que puedan anticiparse.

RP2: Verificar y supervisar la disponibilidad e idoneidad de los espacios abiertos, instalaciones y recursos materiales, para asegurarse de que los valores de sus parámetros de uso responden a los criterios de operatividad y seguridad previstos en el proyecto de animación físico-deportivo y recreativo de referencia.

CR2.1 Los espacios abiertos y/o instalaciones se revisan in situ antes de su utilización, comprobando que se encuentran en las condiciones previstas para su utilización, identificando los peligros y tomando las medidas para su solución o prevención.

CR2.2 Las dificultades que para algunos participantes con discapacidad pueden representar el mobiliario y el material a utilizar durante las sesiones, se detectan y corrigen o, en su caso, se proponen las acciones para su corrección.

CR2.3 El material para realizar las actividades:

- Se revisa comprobando que está en condiciones de uso.
- Se organiza la colocación y distribución y, en su caso, se realiza antes del comienzo de cada sesión.
- Se organiza la recogida y colocación y, en su caso, se realiza después de su uso en los lugares indicados asegurando su conservación y seguridad.

CR2.4 Los medios auxiliares de comunicación se comprueba que están operativos y accesibles para poder solicitar ayuda inmediata en caso de suceder alguna situación de emergencia.

CR2.5 La vestimenta, materiales personales y ayudas técnicas para aquellos usuarios que lo requieran se comprueba que son apropiados a través de una supervisión directa y personal, y que se encuentran en condiciones de uso para el desarrollo de la actividad.

CR2.6 Los medios y recursos relativos a los protocolos de seguridad y de prevención de riesgos en su área de responsabilidad se supervisan sobre el terreno, comprobando que se encuentran en estado de uso y operatividad.

CR2.7 Las medidas de seguridad para el desarrollo de la actividad se establecen y preparan para reducir el riesgo de lesiones y/o accidentes, conforme a las directrices establecidas en el proyecto de referencia y a las contingencias detectadas.

RP3: Atender al usuario, según las directrices marcadas por la entidad demandante del servicio y los procedimientos establecidos por la entidad suministradora del mismo, para garantizar la satisfacción y disfrute de los participantes.

CR3.1 El comportamiento del técnico se ajusta a los criterios establecidos en el proyecto de animación físico-deportivo y recreativo, dando una imagen acorde con el contexto y con las directrices marcadas por la entidad.

CR3.2 La información sobre las normas de utilización, desarrollo y disfrute de las actividades e instalaciones es clara y concreta, escogiendo el canal que favorezca la comunicación y propiciando la confianza del usuario desde el primer momento.

CR3.3 Las acciones promocionales e informativas previstas en el proyecto se verifica que se han realizado o, en su caso, se realizan con el fin de conseguir la participación e implicación de los participantes.

CR3.4 Las reclamaciones presentadas por los clientes son atendidas con una actitud segura y positiva y estilo asertivo según los criterios y procedimientos establecidos, informan al cliente del proceso de reclamación.

CR3.5 La satisfacción del usuario se consigue a través del clima creado y de la propia dinámica y consecución de los objetivos de cada una de las sesiones.

CR3.6 La recepción y despedida del usuario se realizan de forma activa y estimuladora hacia la actividad, propiciando que la relación sea espontánea y natural.

RP4: Dirigir y dinamizar eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva, utilizando una metodología propia de animación en este ámbito de intervención, de manera que resulten seguras y satisfactorias para los participantes.

CR4.1 La presencia de los participantes, técnicos y auxiliares se identifica, organizando las adaptaciones y realizando los ajustes pertinentes para suplir la ausencia de alguno de ellos.

CR4.2 La información que se transmite a los participantes sobre el uso y conservación del lugar de la actividad, los recursos materiales y la indumentaria, es completa, clara, precisa y adaptada a sus características.

CR4.3 Las actividades se desarrollan utilizando la metodología de animación seleccionada, encomendando al auxiliar el tipo de intervención requerida, adaptando el nivel de intensidad y dificultad a las características y necesidades de los participantes y corrigiendo in situ los errores que se detecten.

CR4.4 La realización de los ejercicios y la utilización de los materiales se demuestran, puntualizando los detalles, anticipando los posibles errores de ejecución y asegurándose de que las indicaciones son comprendidas.

CR4.5 La ubicación del técnico durante toda la actividad le permite controlar visualmente a todo el grupo y dar las instrucciones con claridad a todos los participantes, consiguiendo:

- La comprensión de sus indicaciones por parte de cada participante, en cada momento.
- Mantener la seguridad de la actividad, anticipándose a las posibles contingencias.
- Intervenciones eficaces.

CR4.6 Los materiales se controlan durante la actividad para garantizar su uso en condiciones de seguridad y se recogen y almacenan al terminar la sesión, aplicando el tratamiento conforme a las necesidades específicas de los mismos, previendo su reposición en caso necesario.

CR4.7 La dinámica relacional en el desarrollo de la actividad se controla detectando los posibles inconvenientes e/o inhibiciones que perturben las relaciones interpersonales del grupo, poniendo en acción estrategias específicas para corregirlos, promoviendo entre sus componentes que la cordialidad, desinhibición y participación sean máximas.

CR4.8 Las normas de régimen interno de las instalaciones y, en su caso, las de respeto al entorno natural, se siguen durante el desarrollo de las actividades y en los periodos de descanso.

CR4.9 Las conductas que no favorezcan el desarrollo de la actividad se analizan y corrigen aplicando técnicas específicas según la gravedad o peligrosidad de la conducta y siguiendo las directrices de la entidad.

RP5: Realizar el seguimiento de los eventos, actividades y juegos, tanto del proceso como de los resultados, aplicando las técnicas e instrumentos para evaluar su idoneidad y adecuación a los objetivos establecidos.

CR5.1 Las directrices sobre la evaluación de la actividad se aplican, priorizando los aspectos relativos a estrategias, técnicas, instrumentos y periodicidad, entre otros.

CR5.2 Los instrumentos previstos para el seguimiento y evaluación de la actividad se aplican en el momento y en las condiciones establecidas conforme a las técnicas y estrategias programadas, siguiendo las pautas marcadas por la organización, reglamento u organismos competentes.

CR5.3 Las incidencias producidas durante el evento o actividad se recogen y se incorporan al proceso evaluativo, conforme a las directrices y modelo propuestos en el proyecto de referencia.

CR5.4 La información sobre la propia actividad y sus resultados se facilita a los usuarios o tutores legales y se comunica al coordinador en la forma y plazos establecidos.

CR5.5 La información generada en todo el proceso de seguimiento evaluativo se analiza y presenta de forma coherente con el modelo propuesto en el proyecto de animación físico-deportiva y recreativa, elaborando, en su caso, informes para su consulta por técnicos y usuarios y para su utilización en la elaboración de futuras programaciones.

Contexto profesional

Medios de producción

Equipos informáticos. Medios, material informático y equipos de oficina. Instalaciones convencionales y no convencionales (piscinas de recreo, playas, terrazas, parques, espacios amplios cubiertos o al aire libre, polideportivos, gimnasios, ludotecas e instalaciones afines incluidas en complejos turísticos, entre otras).

Productos y resultados

Baterías y ficheros de eventos, actividades y juegos de animación. Dirección, control y dinamización de eventos, actividades y juegos de animación. Motivación y animación de los usuarios. Preparación del material y las instalaciones, o el medio donde se desarrollan las actividades. Protocolos de actuación en la anticipación de riesgos. Aplicación de instrumentos y estrategias de evaluación y seguimiento de las actividades. Memorias.

Información utilizada o generada

Documentación técnica de equipos y materiales. Informes y datos de los usuarios. Proyecto y/o programación de la actividad. Memorias. Ficheros de eventos, actividades y juegos. Baterías de juegos. Información turística general. Normativa de seguridad. Bibliografía específica de consulta. Guías de recursos lúdico-recreativos.

Unidad de competencia 3

Denominación: ORGANIZAR Y DESARROLLAR ACTIVIDADES CULTURALES CON FINES DE ANIMACIÓN TURÍSTICA Y RECREATIVA.

Nivel: 3

Código: UC1095_3

Realizaciones profesionales y criterios de realización

RP1: Programar actividades de animación cultural, en contextos de animación turística, asegurando la adecuación al colectivo al que van dirigidas y a las características y condiciones del ámbito en el que se van a desarrollar.

CR1.1 Las actividades se diseñan, atendiendo a las características y demandas de los participantes y del entorno en el que se van a realizar.

CR1.2 Para cada actividad se definen:

- Objetivos.
- Fases de desarrollo.
- Temporalización.
- Necesidades de recursos humanos y materiales.
- Soportes de promoción y comunicación.
- Procedimientos y medios de evaluación.

CR1.3 El presupuesto asignado a la actividad se concreta y controla de acuerdo con los procedimientos establecidos.

CR1.4 Las tareas y responsabilidades se concretan y se asignan a las personas que van a participar en la actividad.

CR1.5 La promoción y comunicación concretas de las actividades se implementan, utilizando técnicas específicas y en el marco del plan general de comunicación.

CR1.6 Los espacios que se van a utilizar para el desarrollo de la actividad se acondicionan.

CR1.7 Los materiales necesarios para el buen funcionamiento de la actividad se prevén.

CR1.8 Los profesionales adecuados para llevar a cabo determinadas acciones, se identifican y se propone su contratación, a fin de conseguir el perfecto desarrollo de la actividad cultural.

RP2: Organizar los recursos y medios necesarios para el adecuado desarrollo de la actividad cultural y cumplimiento de los objetivos programados.

CR2.1 Los espacios necesarios se eligen y se comprueba su estado de uso, para asegurar su disponibilidad y adecuación a la actividad que se propone.

CR2.2 Los materiales y equipos necesarios para garantizar el buen desarrollo de la actividad son objeto de provisión.

CR2.3 Las posibles dificultades y problemas en la ejecución de la actividad y los medios necesarios para su resolución se prevén.

CR2.4 Las salidas o excursiones se realizan:

- Formalizando la documentación derivada de la contratación de servicios de transporte y manutención, y de los permisos, entradas u otros aspectos relacionados.
- Preparando el material y documentación necesarios para el buen desarrollo de la actividad.
- Comprobando las condiciones de seguridad y accesibilidad a fin de adaptarlas a las necesidades de los participantes.

CR2.5 Los archivos existentes se ordenan, revisan y actualizan en caso de actividades de lectura, cine-fórum, vídeo-fórum, audiciones musicales y otras de semejante naturaleza, para adecuarlas a las características de los participantes.

RP3: Dirigir actividades de animación cultural, aplicando técnicas de dinamización de grupos en contextos turísticos y recreativos, de manera que resulten atractivas para todos los participantes.

CR3.1 El estado de equipos, materiales y espacios que se van a utilizar se supervisa y, en su caso, adecua a la actividad.

CR3.2 La participación de las personas y profesionales externos, cuya presencia resulta necesaria para el desarrollo de la actividad, se comprueba.

CR3.3 Las técnicas de organización y animación de charlas, coloquios, proyecciones, exposiciones, talleres y otras actividades culturales, se utilizan adaptándolas al medio y a los participantes.

CR3.4 Se informa a los participantes, de manera clara y precisa, acerca de los objetivos, contenidos y procedimientos de la actividad.

CR3.5 Las contingencias que se puedan presentar y que afecten al desarrollo de la actividad se resuelven, o se procura su resolución.

CR3.6 Los equipos y materiales se utilizan velando por su buen uso y mantenimiento.

CR3.7 Se informa a los participantes de los resultados de la actividad cuando así se requiera.

CR3.8 Las actividades sencillas se realizan:

- Explicando los modos de utilización de utensilios y materiales.
- Demostrando por parte del animador la forma de realizarlas, si fuera necesario.
- Comprobando que todos los participantes han comprendido el modo de realización.
- Detectando y corrigiendo los errores de ejecución.

RP4: Evaluar los resultados de las actividades para conocer el nivel de satisfacción de los participantes y el grado de cumplimiento de los objetivos previstos.

CR4.1 Los instrumentos de evaluación adecuados a las actividades y a las características de los participantes se establecen.

CR4.2 Los elementos que configuran la actividad se evalúan, tales como los espacios, los instrumentos y materiales, las personas implicadas, el desarrollo de la actividad y los elementos complementarios.

CR4.3 Los informes pertinentes se elaboran según los criterios y procedimientos establecidos.

CR4.4 Los mecanismos necesarios para mejorar los aspectos que el propio proceso de evaluación aconseje se establecen.

Contexto profesional:

Medios de producción:

Programación de ofertas y actividades. Inventarios de material. Equipamiento y espacios para actividades culturales, como instalaciones de luz y sonido, salas de convenciones, salones, talleres artesanos y espacios disponibles para la lectura entre otros. Equipos ofimáticos. Equipos de bricolaje. Fichas técnicas de las actividades. Guías de recursos culturales y turísticos. Archivos de fondos de lectura. Equipos y productos audiovisuales. Material gráfico. Material para preparación de exposiciones. Materiales artesanos, como arcilla, hilos y telas, entre otros.

Productos y resultados:

Programa de actividades de animación cultural con fines turísticos y recreativos. Ficheros de actividades culturales. Preparación de material para el desarrollo de actividades culturales. Motivación y animación de los participantes. Organización y desarrollo de actividades de animación cultural. Evaluación de resultados. Memorias.

Información utilizada o generada:

Objetivos del departamento. Informe de características de la entidad o establecimiento. Conocimiento del tipo de demanda en cada período de ocupación. Cuestionarios para

el cliente. Bibliografía específica. Guía de recursos culturales y turísticos. Fichero de actividades. Manuales de uso de aparatos, catálogos y revistas especializadas. Información turística general. Bibliografía específica de consulta.

Unidad de competencia 4.

Denominación: ORGANIZAR Y DESARROLLAR VELADAS Y ESPECTÁCULOS CON FINES DE ANIMACIÓN.

Nivel: 3

Código: UC1096_3

Realizaciones profesionales y criterios de realización

RP1: Concretar, a partir de la programación general, actividades de veladas y espectáculos que se adecuen a los intereses de los participantes y a las características del establecimiento en el que se van a desarrollar.

CR1.1 Los recursos y medios de que se dispone se identifican para poder programar las actividades.

CR1.2 La tipología de los clientes a los que va destinada la actividad se estima, teniendo en cuenta su nacionalidad, edad, tiempo de estancia, nivel socio-económico e intereses, entre otros.

CR1.3 Las actividades de veladas y espectáculos se adaptan a la temporada y estación del año en el que se va a desarrollar el programa.

CR1.4 La concreción de la programación de actividades y espectáculos se realiza teniendo en cuenta las necesidades de diversión de los participantes y, a la vez, los intereses del establecimiento en cuanto a potenciación del consumo interno y fidelización de la clientela.

CR1.5 En caso de contingencias no previstas, como inclemencias climatológicas o de otro tipo, se prevén alternativas a las actividades programadas.

CR1.6 La prestación de servicios externos de actividades artísticas y de espectáculos se prevé, proponiendo, en su caso, su contratación para el enriquecimiento del programa de actividades.

CR1.7 La promoción y comunicación concretas de las actividades se implementan, utilizando técnicas específicas y en el marco del plan general de comunicación.

CR1.8 Para cada actividad se definen y cumplimentan en fichas de actividad:

- Objetivos.
- Fases de desarrollo.
- Temporalización.
- Necesidades de recursos humanos y materiales.
- Soportes de promoción y comunicación.
- Procedimientos y medios de evaluación.

RP2: Supervisar y organizar los recursos humanos y materiales necesarios para garantizar el buen desarrollo de la actividad, comprobando su adecuación a las directrices expresadas en el proyecto de animación de referencia.

CR2.1 El guión de la actividad se elabora, determinando el tipo de actividad y sus objetivos específicos, y cumplimentando la ficha técnica, teniendo en cuenta, entre otros aspectos:

- La temporalización.
- La música.
- El vestuario.
- La decoración.

- La escenografía.
- Los materiales específicos.
- Los premios y reconocimientos.
- Las necesidades de colaboración interdepartamental.
- Los sistemas y métodos de evaluación y control.

CR2.2 Los ensayos pertinentes se fijan y convocan de modo que no interfieran con el resto de actividades programadas.

CR2.3 Los diferentes roles se reparten entre las personas que van a participar teniendo en cuenta, para cada caso, su idoneidad según el fin propuesto.

CR2.4 El espacio en el que va a tener lugar la actividad se prepara, adecuándolo a las necesidades del guión.

CR2.5 El espacio se decora con creatividad, teniendo en cuenta las exigencias del guión y rentabilizando los recursos disponibles.

CR2.6 El material necesario para su ejecución se prepara y dispone siguiendo las indicaciones del guión.

CR2.7 Los premios y otros reconocimientos, en su caso, se prevén según las indicaciones del guión.

CR2.8 Las medidas específicas de seguridad para la preparación y desarrollo de la actividad se determinan.

RP3: Conducir y ejecutar las veladas y espectáculos de forma que resulten atractivos y se consigan los objetivos propuestos, utilizando la metodología propia de la animación en este ámbito de intervención, de manera que resulten seguros y satisfactorios para los participantes.

CR3.1 Los materiales, equipos y espacios que se van a utilizar se comprueban, asegurando su buen estado y disponiéndolos para su utilización.

CR3.2 La presencia y disposición de todas las personas que van a participar en la actividad se comprueba, realizando, en su caso, las sustituciones oportunas.

CR3.3 El desarrollo y contenido de la actividad se comunica al público en la forma prevista según los objetivos del guión.

CR3.4 La actividad se ejecuta respetando el guión previsto, teniendo en cuenta en todo momento a los participantes y al público al que va dirigida, adaptándola, en su caso, a las circunstancias y eventualidades de la representación.

CR3.5 Los tiempos y pausas que se hayan fijado en el guión se respetan, adecuándolos, en su caso, a los intereses y necesidades del público y a los objetivos económicos de la empresa.

CR3.6 Las técnicas de comunicación y motivación se utilizan para conseguir en todo momento la atención del público y el cumplimiento de los objetivos.

CR3.7 En caso de contingencias no previstas se recurre a la improvisación para salvar la eventualidad con naturalidad, creatividad y buen gusto.

CR3.8 Los materiales, aparatos y equipos se utilizan de manera eficaz, contribuyendo a su duración y buen funcionamiento.

CR3.9 Finalizada la actividad, se despide a los participantes, reconociendo su colaboración, incentivando su futura participación e intentando mantener el interés del público asistente.

CR3.10 Los resultados de la actividad, si los hubiera, y las actividades del día siguiente se anuncian respondiendo, en su caso, a requerimientos concretos de información por parte del público.

CR3.11 Las medidas específicas de seguridad en la preparación y desarrollo de la actividad se aplican.

RP4: Realizar el seguimiento de veladas y espectáculos, tanto del proceso como de los resultados, aplicando técnicas e instrumentos para evaluar su idoneidad y adecuación a los objetivos establecidos, así como el grado de satisfacción de los participantes.

CR4.1 Las herramientas de evaluación que permitan recoger la información necesaria con suficiente fiabilidad se diseñan.

CR4.2 Los sistemas de recogida de datos que nos permitan tomar decisiones, a partir de información fiable, se desarrollan.

CR4.3 Los datos obtenidos se estiman y se proponen los cambios necesarios para corregir las desviaciones observadas.

CR4.4 Los informes pertinentes se elaboran según criterios y procedimientos establecidos, para adaptar las actividades a la demanda y necesidades expresadas por los participantes.

CR4.5 Los protocolos de actuación establecidos en la recogida se aplican para que los espacios y materiales queden utilizables para actividades posteriores.

CR4.6 Los mecanismos necesarios para mejorar los aspectos que el propio proceso de evaluación aconseje, se establecen.

Contexto profesional:

Medios de producción:

Programación de ofertas y actividades de veladas y espectáculos. Inventarios de material. Equipamiento y espacios para veladas y espectáculos, como instalaciones de luz y sonido, discoteca, salas de fiesta, salas de convenciones y salones, entre otros. Equipos ofimáticos. Equipos de bricolaje. Equipos y productos audiovisuales. Material gráfico. Material escenográfico. Vestuario y atrezzo. Ficha técnica de actividad.

Productos y resultados:

Promoción del programa y de las actividades de animación. Programas de actividades de animación de veladas y espectáculos. Motivación y animación de los participantes. Preparación y control de equipos, materiales e instalaciones. Supervisión, organización y desarrollo de las actividades de animación de veladas y espectáculos. Motivación y animación de los usuarios. Cumplimiento de objetivos. Evaluación de objetivos y resultados.

Información utilizada o generada:

Guiones. Objetivos del departamento. Informe de características del establecimiento, así como del funcionamiento de los departamentos o áreas implicadas. Características de la demanda en cada período de ocupación. Archivo de actividades. Bibliografía específica. Manuales de uso de aparatos adecuados. Información acerca de artistas y representantes de espectáculos. Catálogos y revistas especializadas. Ficheros de actividades. Programación general de animación.

Unidad de Competencia 5

Denominación: ASISTIR COMO PRIMER INTERVINIENTE EN CASO DE ACCIDENTE O SITUACIÓN DE EMERGENCIA.

Nivel: 2

Código: UC0272_2

Realizaciones profesionales y criterios de realización

RP1: Buscar signos de alteraciones orgánicas según los protocolos establecidos como primer interviniente.

CR1.1 Se establece comunicación con el accidentado, si es posible, para recabar información sobre su estado y las causas del accidente.

CR1.2 Se interroga a las personas del entorno con deferencia y respeto, para completar la información sobre el suceso.

CR1.3 La permeabilidad de la vía aérea, ventilación, circulación y nivel de conciencia se comprueban.

CR1.4 El servicio de atención de emergencias, en caso de necesidad, es informado de los resultados del chequeo realizado, consultando las maniobras que se vayan a aplicar y solicitando otros recursos que pudiesen ser necesarios.

CR1.5 Los mecanismos de producción del traumatismo se analizan para buscar las posibles lesiones asociadas.

CR1.6 Los elementos de protección individual se utilizan para prevenir riesgos laborales durante la asistencia al accidentado.

RP2: Aplicar técnicas de soporte ventilatorio y/o circulatorio básicas según el protocolo establecido.

CR2.1 La apertura y limpieza de la vía aérea se realizan mediante las técnicas manuales adecuadas o aspirador.

CR2.2 La permeabilidad de la vía aérea se mantiene en accidentados inconscientes mediante la técnica postural apropiada.

CR2.3 Las técnicas manuales de desobstrucción se aplican cuando existe una obstrucción de la vía aérea.

CR2.4 El balón resucitador autohinchable se utiliza para dar soporte ventilatorio al accidentado que lo precise.

CR2.5 Las técnicas de reanimación cardio-respiratoria se aplican ante una situación de parada cardio-respiratoria.

CR2.6 El oxígeno se aplica en caso de necesidad según los protocolos establecidos.

CR2.7 El desfibrilador semiautomático, en caso de necesidad, se utiliza adecuadamente conforme a las normativas y protocolos establecidos.

CR2.8 Las técnicas de hemostasia ante hemorragias externas se aplican de forma adecuada.

CR2.9 El tratamiento postural adecuado se aplica cuando el accidentado se encuentra en situación de compromiso ventilatorio o presenta signos evidentes de "shock".

RP3: Prestar los cuidados básicos iniciales en situaciones de emergencia que no impliquen una parada cardio-respiratoria según protocolo establecido.

CR3.1 El servicio de atención de emergencias es avisado y consultado sobre las medidas a aplicar como respuesta a la situación concreta que se esté produciendo.

CR3.2 La atención inicial a personas en situación de compromiso ventilatorio se presta adecuadamente.

CR3.3 La atención inicial a personas en situación de compromiso cardiocirculatorio se realiza correctamente.

CR3.4 Los cuidados a accidentados que han sufrido lesiones por agentes físicos y/o químicos se aplican convenientemente.

CR3.5 Se presta la atención y los cuidados adecuados a la mujer en situación de parto inminente.

CR3.6 Las personas con crisis convulsivas reciben la atención inicial oportuna.

CR3.7 La persona accidentada es colocada en la posición y en el entorno más adecuado en función de su estado y de la situación de emergencia.

CR3.8 En situaciones de emergencias colectivas y catástrofes se colabora en la atención inicial y en la primera clasificación de los pacientes conforme a criterios elementales.

RP4: Generar un entorno seguro en situaciones de emergencia.

CR4.1 La señalización y el balizamiento de la zona se realizan utilizando los elementos necesarios.

CR4.2 Al accidentado se le coloca en un lugar seguro.

CR4.3 Las técnicas de movilización e inmovilización se aplican para colocar al accidentado en una posición anatómica no lesiva hasta que acudan a la zona los servicios sanitarios de emergencia o para proceder a su traslado en caso necesario.

CR4.4 Los medios y equipos de protección personal se usan para prevenir riesgos y accidentes laborales.

RP5: Apoyar psicológicamente al accidentado y familiares en situaciones de emergencias sanitarias.

CR5.1 Las necesidades psicológicas del accidentado se detectan y se aplican técnicas de soporte psicológico básicas para mejorar su estado emocional.

CR5.2 La comunicación con el accidentado y su familia se establece de forma fluida desde la toma de contacto hasta su traslado, atendiendo, en la medida de lo posible, a todos sus requerimientos.

CR5.3 Se infunde confianza y optimismo al accidentado durante toda la actuación.

CR5.4 Se facilita la comunicación de la persona accidentada con sus familiares.

CR5.5 Los familiares de los accidentados son atendidos, brindándoles información sobre las cuestiones que puedan plantear dentro de sus competencias.

Contexto profesional

Medios de producción

Material de movilización e inmovilización. Material electromédico. Material fungible. Botiquín. Equipo de oxigenoterapia. Desfibrilador semiautomático. Equipo de protección individual. Sistema de comunicación. Kit de organización en catástrofe. Protocolos de actuación. Material de señalización y balizamiento. Material de autoprotección. Técnicas de comunicación. Técnicas de información. Técnicas de observación y valoración.

Productos y resultados

Valoración inicial del accidentado. Aplicación de técnicas de soporte vital básico. Aplicación de cuidados básicos a las emergencias más frecuentes. Clasificación básica de accidentados en emergencias colectivas y catástrofe. Generación de un entorno seguro para la asistencia a la persona. Inmovilización preventiva de las lesiones. Movilización con las técnicas adecuadas. Evacuación desde el lugar del suceso hasta un lugar seguro. Traslado en la posición anatómica más adecuada a las necesidades del accidentado. Protocolos de actuación. Informe de asistencia. Conocimiento de las necesidades psicológicas del accidentado. Seguridad al accidentado ante la asistencia. Canalización de los sentimientos de los familiares. Aplacamiento de las situaciones de irritabilidad colectiva.

Información utilizada o generada

Manuales de primeros auxilios. Revistas y bibliografía especializada. Protocolos de actuación. Informes.

III. FORMACIÓN DEL CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD

MÓDULO FORMATIVO 1

Denominación: PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVOS.

Código: MF1658_3

Nivel de cualificación profesional: 3

Asociado a la Unidad de Competencia:

UC1658_3 Elaborar, gestionar, promocionar y evaluar proyectos de animación físico-deportivos y recreativos.

Duración: 90 horas

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.

- Satisfacción de los usuarios.
- 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.

Criterios de acceso para los alumnos

Serán los establecidos en el artículo 4 del Real Decreto que regula el certificado de profesionalidad de la familia profesional al que acompaña este anexo.

MÓDULO FORMATIVO 2

Denominación: EVENTOS, ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA.

Código: MF1659_3

Nivel de cualificación profesional: 3

Asociado a la Unidad de Competencia:

UC1659_3 Organizar y dinamizar eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa para todo tipo de usuarios.

Duración: 150 horas

UNIDAD FORMATIVA 1

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

Código: UF1937

Duración: 60 horas

Referente de competencia: Esta unidad formativa se corresponde con la RP1 y RP2.

Capacidades y criterios de evaluación

C1: Analizar y concretar todos los elementos de un proyecto de animación físico-deportivo y recreativo para lograr un grado de operatividad adecuado a las características, necesidades y expectativas de los participantes y recursos materiales existentes.

CE1.1 En un supuesto práctico de proyecto de animación físico-deportivo, interpretar y describir su estructura y desarrollo, analizando:

- Objetivos,
- Actividades.
- Aspectos metodológicos.
- Aspectos logísticos (horarios, espacios, instalaciones, agrupamientos, otros).
- Recursos materiales.
- Medidas de prevención y seguridad.
- Selección de técnicas e instrumentos de evaluación.

CE1.2 En supuesto práctico, identificar los datos del proyecto de animación físico-deportivo, susceptibles de aportar informaciones para definir y organizar la oferta de eventos, actividades y juegos, de acuerdo con las características, necesidades y expectativas de los participantes.

CE1.3 En un supuesto práctico de animación físico-deportiva y recreativa, especificar los aspectos logísticos que se deban prever para garantizar la máxima participación e implicación de los usuarios, en concreto lo relacionado con:

- La selección de los objetivos operativos adecuados a las características del evento, intereses y necesidades de los usuarios, recursos y tiempo disponibles.
- La selección de fecha y horario para la realización del evento.
- La disponibilidad e idoneidad de espacios abiertos, instalaciones y recursos materiales para la realización del evento.
- El desarrollo del cronograma pormenorizado de las distintas fases del evento.
- La organización y desarrollo específico de los distintos eventos físico-deportivos que habrán de realizarse (gymkanas, circuitos, celebraciones, fiestas, concursos, competiciones, entre otros).
- Las medidas de seguridad necesarias para prevenir posibles contingencias.
- Los instrumentos de evaluación que pueden utilizarse para obtener una información fiable sobre la pertinencia de la utilización de los recursos utilizados y su adecuación a las necesidades y características de los participantes.

CE1.4 Seleccionar y describir estrategias que favorezcan la integración de todos los usuarios en la actividad, especialmente de aquellos que presentan limitaciones en el ámbito de su autonomía personal.

CE1.5 Describir la estructura tipo habitual (calentamiento, núcleo y vuelta a la calma) en las sesiones a realizar en eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa, ajustando el tiempo de trabajo y la intensidad a los objetivos previstos en la programación general de referencia y las características y necesidades de los usuarios.

CE1.6 Describir las situaciones de riesgo habituales y posible contingencias en relación con los espacios abiertos, instalaciones y recursos materiales en eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa y los protocolos de seguridad y prevención de riesgos que se deben aplicar para minimizarlas o eliminarlas, coordinando las acciones con otros técnicos y personas implicadas.

C2: Analizar y supervisar la adecuación y disponibilidad de espacios abiertos, instalaciones y recursos materiales, para que las actividades de animación físico-deportiva y recreativa puedan realizarse de acuerdo con las características y necesidades de los usuarios y los objetivos propuestos en un proyecto de animación físico-deportivo y recreativo de referencia.

CE2.1 En un supuesto escenario de práctica de animación físico-deportiva y recreativa, describir:

- Los criterios a seguir para verificar que los espacios abiertos y/o las instalaciones reúnen las condiciones previstas para la actividad que se va a realizar de acuerdo con lo explicitado en la programación general de referencia.

- Las barreras detectadas y las adaptaciones requeridas para que las personas con limitaciones en su autonomía personal puedan integrarse en el evento.
- Los protocolos de seguridad a aplicar en relación con el espacio abierto, la instalación y los materiales.

CE2.2 Describir los signos indicadores de posibles anomalías en el funcionamiento de materiales, equipamientos e instalaciones, teniendo en cuenta las normas de seguridad e higiene y las características y necesidades de los usuarios.

CE2.3 En un supuesto práctico de animación físico-deportiva y recreativa, describir y realizar el proceso de comprobación y mantenimiento y almacenaje preventivo de los materiales y equipamientos.

CE2.4 En un supuesto práctico, seleccionar los materiales, equipamientos, instalaciones y espacios, concretando:

- El listado de materiales.
- La justificación de los materiales elegidos.
- El análisis de las condiciones que determinan su idoneidad.
- La previsión de las ayudas técnicas y adaptaciones pertinentes cuando las características y necesidades de los usuarios así lo requieran.
- La circulación, almacenaje y control de todo el material a utilizar.
- La operatividad y pertinencia de los medios auxiliares de comunicación

CE2.5 En un supuesto práctico de animación físico-deportiva y recreativa en el que se explicitan las características y necesidades de los usuarios, comprobar la idoneidad y justificar:

- La vestimenta a utilizar.
- Los materiales personales.
- Las ayudas técnicas, en su caso.
- Las medidas y protocolos de seguridad previstas.

Contenidos

1. Organización de actividades físico-deportivas y recreativas de animación.

- Interpretación de los elementos programáticos en proyectos de animación físico-deportivos y recreativos:
 - Fundamentos.
 - Marco teórico.
 - Justificación.
 - Interpretación razonada de los diferentes elementos que componen el proyecto de animación.
- Interpretación de los elementos programáticos:
 - Directrices y objetivos.
 - Actividades.
 - Metodología.
 - Logística (horarios, espacios, instalaciones, recursos, agrupamientos).
 - Pautas para la comunicación.
 - Recursos materiales.
 - Protocolos de seguridad y prevención de riesgos.
 - Coordinación con otros profesionales.
 - Técnicas e instrumentos de evaluación.
- Características y expectativas de los usuarios:
 - Análisis general de los usuarios a quienes va destinado el programa de animación.
 - Características del grupo y contexto social.
 - Pautas para la valoración de las necesidades.
 - Expectativas e intereses.
 - Condiciones personales de los clientes y experiencias previas.

- Estrategias para la creación de un clima de trabajo positivo y gratificante:
 - Pautas para favorecer la autonomía personal y la desinhibición.
 - Técnicas participativas para fomentar la creatividad y espontaneidad.
 - Pautas para implementar la motivación, emoción y actitudes.
- Criterios para la propuesta de actividades alternativas, en función de las características de los usuarios:
 - Intereses y expectativas.
 - Posibles limitaciones y necesidades.
 - Edad.
 - Nivel socio-cultural.
 - Experiencia anterior.

2. Colectivos especiales (personas mayores, personas con discapacidad, enfermos de larga duración, mujeres embarazadas, personas en riesgo social) en las actividades físico-deportivas de animación.

- Autonomía personal:
 - Definición.
 - Parámetros que la configuran.
 - Autonomía personal y calidad de vida.
- Características y necesidades básicas de los diferentes colectivos especiales:
 - Tipología de los grupos.
 - Pautas para determinar las necesidades.
 - Pautas de intervención con cada colectivo.
 - Barreras arquitectónicas y actitudinales que inhiben o dificultan la participación e implicación de los usuarios en la actividad.
- Técnicas de comunicación:
 - Características del proceso de comunicación en personas con limitaciones de percepción, interpretación y comprensión de la información.
 - Comunicación verbal y no verbal.
 - Sistemas aumentativos y alternativos de comunicación.
 - Ayudas técnicas y tecnológicas para la comunicación: tableros, pictogramas, ideogramas, cuadros silábicos.

3. Espacios abiertos, instalaciones y recursos materiales en animación con actividades físico-deportivas y recreativas.

- Disponibilidad e idoneidad de los recursos, espacios e instalaciones:
 - Criterios para la valoración de la idoneidad.
 - Responsabilidades del animador.
 - Pautas para asegurar la disponibilidad de los recursos, espacios e instalaciones.
 - Criterios para la adaptación de materiales y adecuación de espacios e instalaciones a usuarios con limitaciones en el ámbito de su autonomía personal.
- Uso y aplicación de los recursos materiales en animación físico-deportiva:
 - Organización y distribución del material, en función de las características de los usuarios, número de participantes en la actividad, objetivos que se persiguen, experiencia manipulativa de los usuarios, estructura organizativa de la actividad.
 - Protocolos de utilización.
 - Reposición, circulación y condiciones de almacenamiento.
 - Situaciones de riesgo habituales en espacios abiertos, instalaciones y recursos materiales
 - Medidas y protocolos de seguridad e higiene en el uso y mantenimiento.
 - Inventario.
- Barreras arquitectónicas y criterios para la adaptación.

- Mantenimiento Preventivo:
 - Periodicidad y estrategias para su realización
 - Criterios para la detección de anomalías en los distintos recursos e instalaciones.
 - Medidas de conservación de recursos e instalaciones.
- Mantenimiento operativo:
 - Reparaciones básicas y medios de fortuna – criterios de seguridad y operatividad suficiente.
- Mantenimiento correctivo:
 - Entidades y profesionales especializados.

UNIDAD FORMATIVA 2

Denominación: DIRIGIR Y DINAMIZAR EVENTOS, ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA.

Código: UF1938

Duración: 90 horas.

Referente de competencia: Esta unidad formativa se corresponde con la RP3, RP4 y RP5.

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-deportiva 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.
 - En 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 intragrupalas.
 - 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.

Orientaciones metodológicas

La secuencia de impartición de las Unidades Formativas deberá seguir el orden en el que aparecen en el Módulo Formativo. Para acceder a la unidad formativa 2 debe haberse superado la unidad formativa 1.

Criterios de acceso para los alumnos

Serán los establecidos en el artículo 4 del Real Decreto que regula el certificado de profesionalidad de la familia profesional al que acompaña este anexo.

MÓDULO FORMATIVO 3

Denominación: TALLERES Y ACTIVIDADES CULTURALES CON FINES DE ANIMACIÓN TURÍSTICA Y RECREATIVA.

Código: MF1095_3

Nivel de cualificación profesional: 3

Asociado a la Unidad de Competencia:

UC1095_3 Organizar y desarrollar actividades culturales con fines de animación turística y recreativa.

Duración: 70 horas

Capacidades y criterios de evaluación

C1: Programar y diseñar talleres y actividades culturales en el marco de establecimientos de actividades de animación turística y recreativa, identificando y relacionando los recursos culturales presentes en distintos entornos con sus posibilidades de incorporación a programas de animación turística y recreativa.

CE1.1 Identificar y describir los intereses y necesidades culturales de diferentes tipos y grupos de participantes.

CE1.2 Describir los procesos previos al desarrollo de actividades culturales, tales como la preparación y adecuación de los espacios, preparación de los materiales, promoción y comunicación de las actividades y presupuesto para cada actividad.

CE1.3 Identificar y describir características significativas de entornos regionales y locales.

CE1.4 Ordenar los resultados obtenidos mediante fichas técnicas que contemplen:

- La localización del recurso.
- Las posibilidades de acceso al mismo.
- Sus características más importantes.
- Sus posibles usos y actividades realizables.

CE1.5 Formular objetivos específicos de programación a partir del conocimiento de hipotéticos objetivos de establecimiento y de proyectos globales de animación turística y recreativa.

CE1.6 Relacionar recursos humanos, materiales, equipamientos y estructuras con los diferentes tipos de actividades culturales programadas en el marco de establecimientos de actividades turísticas y de animación recreativa.

CE1.7 Identificar los criterios más habituales a tener en cuenta para realizar la selección de actividades culturales programadas en el marco de establecimientos de actividades turísticas y recreativas.

CE1.8 En un supuesto práctico de programación de actividades culturales y recreativas en el marco de establecimientos de actividades turísticas y recreativas:

- Identificar las características y necesidades de los clientes a los que se dirigen.
- Identificar los recursos humanos necesarios para el desarrollo de las actividades.
- Identificar los espacios, recursos materiales, equipamientos y estructuras necesarios para el desarrollo de las actividades.
- Definir los criterios para concretar el presupuesto asignado a la actividad.

C2: Seleccionar y organizar los recursos materiales y los espacios para realizar actividades culturales y recreativas, de acuerdo a las características y necesidades de los participantes y a los objetivos propuestos en el proyecto o programa.

CE2.1 Describir el proceso de verificación y adaptación de los recursos materiales a las características de la actividad y de los participantes.

CE2.2 En un supuesto práctico elaborar un listado de materiales y recursos necesarios para realizar actividades recreativas.

CE2.3 En un supuesto práctico en el que se identifican los objetivos de la actividad y las características y necesidades de los participantes:

- Seleccionar las actividades en función de los espacios e instalaciones de los que se dispone.
- Seleccionar los materiales en función de las actividades a desarrollar.
- Analizar las condiciones espaciales para determinar su idoneidad y disponibilidad.
- Identificar y describir las dificultades y barreras que puedan obstaculizar el desarrollo de la sesión, proponiendo las adaptaciones necesarias que garanticen la integridad y seguridad de los participantes.
- Identificar y describir los posibles riesgos, proponiendo las soluciones oportunas.
- Adaptar los materiales a las características y necesidades de los participantes.
- Ordenar, revisar y actualizar los archivos de lectura, cine-fórum, video-fórum, audiciones musicales y otras de semejante naturaleza.

CE2.4 Describir posibles contingencias en el desarrollo de la actividad y proponer pautas de actuación coherentes con las mismas.

C3: Dirigir y dinamizar talleres y actividades culturales en el marco de establecimientos de actividades turísticas y recreativas, en los términos previstos en su programación y resolviendo las incidencias que puedan surgir

CE3.1 Relacionar los recursos culturales identificados con sus posibilidades de utilización en la animación turística y recreativa, teniendo en cuenta la normativa autonómica y/o estatal referida a la profesión de guías turísticos.

CE3.2 En un supuesto práctico donde se explicitan las características de los participantes, las instalaciones y los recursos humanos y materiales disponibles:

- Establecer los objetivos operativos que se persiguen.
- Seleccionar y secuenciar la actividades que se van a desarrollar.
- Relacionar distintos tipos de talleres y actividades culturales y recreativas con las características, necesidades, nacionalidad, nivel socio-económico, edad y expectativas de los participantes.
- Seleccionar y justificar estrategias metodológicas que aseguren la máxima participación, disfrute e implicación de los participantes.
- Describir las instalaciones y medios materiales necesarios para garantizar el desarrollo de las actividades, previo estudio de su viabilidad.
- Establecer normas de seguridad e higiene durante el desarrollo de los talleres y las actividades.
- Elaborar una estimación económica de gastos del taller o la actividad.
- Establecer indicadores objetivos y fiables para evaluar la adecuación de las actividades a las características, expectativas y necesidades del grupo y los objetivos previstos.

CE3.3 En un supuesto práctico de salidas o excursiones turísticas y recreativas:

- Describir el procedimiento de contratación de servicios de transporte, manutención, permisos, tickets para visitas culturales.
- Identificar y prever las medidas de seguridad.
- Comprobar la accesibilidad en los espacios e instalaciones a visitar para proponer las adaptaciones pertinentes en función de las necesidades de los participantes.

CE3.4 En un supuesto práctico de animación de actividades culturales y recreativas en el marco de establecimientos de actividades turísticas y recreativas:

- Dinamizar talleres y actividades recreativas en función de las características y necesidades de los clientes a los que se dirigen.
- Prever los recursos humanos necesarios para el desarrollo de las actividades.
- Disponer y utilizar los recursos materiales, equipamientos y estructuras necesarios para el desarrollo de las actividades.
- Utilizar estrategias metodológicas propias de animación para garantizar la implicación y participación de todos los clientes.
- Supervisar al supuesto grupo que participa en la actividad, solventando las incidencias que puedan surgir.

C4: Evaluar el desarrollo de los talleres y actividades culturales en el marco de establecimientos de actividades turísticas y recreativas y sus resultados, para conocer el nivel de satisfacción de los participantes y el grado de cumplimiento de los objetivos previstos.

CE4.1 Describir los instrumentos más habituales de evaluación de actividades culturales y relacionarlos con los tipos de actividades, eventos y características de participantes.

CE4.2 En un supuesto práctico de actividades culturales en el marco de establecimientos de actividades turísticas y recreativas, aplicar técnicas de evaluación a los diferentes elementos que configuran la actividad o evento:

- Espacios.
- Instrumentos y materiales.
- Personas supuestamente implicadas.
- Desarrollo de la actividad o evento.
- Elementos complementarios.

CE4.3 En un supuesto práctico de análisis de la evaluación de actividades culturales en el marco de establecimientos de actividades turísticas y recreativas:

- Elaborar los informes pertinentes según los criterios y procedimientos establecidos.
- Establecer los mecanismos necesarios para mejorar los aspectos que el proceso de evaluación aconseje.

Contenidos

1. Programación y diseño de talleres y actividades culturales y recreativas.

- Interpretación de una programación general de animación turística y recreativa:
 - Análisis del contexto de intervención y oferta adaptada a las actividades.
 - Estructura del programa.
 - Recogida de datos e información.
 - Presupuesto.
 - Recursos humanos y materiales.
 - Instalaciones y espacios abiertos.
 - Objetivos.
 - Metodología.
 - Evaluación del proceso y los resultados.
- Programación y diseño de talleres y actividades culturales:
 - Criterios generales de programación.
 - Estructura de los talleres y de las sesiones.
 - Establecimiento de objetivos.
 - Preparación y distribución del espacio y los materiales
 - Organización de los recursos humanos y materiales.
 - Selección y adecuación de las actividades las características, necesidades, e intereses de los usuarios.
- Programas específicos de talleres y actividades según el tipo de instalación, medios disponibles y tipología de los clientes:
 - Nacionalidad de los participantes y clientes.
 - Edad: adultos, adolescentes, niños y mayores.
 - Tipos de instalaciones.
 - Necesidades materiales.
 - Objetivos operativos.
 - Aspectos sociales y culturales relevantes en el grupo de participantes.

2. Recursos culturales en el ámbito de la animación turística y recreativa.

- Identificación y aplicación.
- Fuentes de información para la selección y análisis de los recursos culturales del entorno.
- Intereses culturales y expectativas de los usuarios y ámbito de desarrollo de la animación turística y recreativa:
 - Análisis general de la cultura y costumbres de origen de los usuarios a quienes va destinado el programa de animación.
 - Características del grupo, lugar de procedencia, contexto social y nivel sociocultural.

- Expectativas e intereses culturales.
- Condiciones personales y experiencias previas.
- Pautas para relacionar recursos culturales identificados con su utilización en animación turística y recreativa.
- Elaboración de fichas técnicas:
 - Localización de los recursos culturales.
 - Posibilidades y estrategias de acceso.
 - Identificación de sus características más significativas.
 - Aplicación al programa de actividades de animación turística y recreativa.
- Técnicas artesanas.
- Gastronomía local.
- Folclore local y regional.
- Dramatizaciones y representaciones escénicas.
- Recursos del patrimonio histórico-artístico.
- Otros recursos culturales.

3. Selección y organización de recursos materiales y espacios.

- Verificación y adaptación de los recursos materiales:
 - Caracterización del proceso.
 - Pautas para la adaptación a las actividades.
 - Criterios para la adaptación a las características y necesidades de los participantes.
 - Tipos de adaptaciones.
- Criterios de utilización segura y procedimientos para la supervisión de los recursos materiales de animación:
 - Descripción.
 - Criterios de idoneidad y disponibilidad.
 - Riesgos potenciales en la utilización de los materiales.
 - Propuestas de soluciones.
 - Adaptación de materiales.
 - Pautas para la ordenación, revisión y actualización de archivos de lectura, cine-fórum, video-fórum, audiciones musicales y otras.
- Accesibilidad en instalaciones y espacios abiertos:
 - Barreras arquitectónicas.
 - Criterios para la adaptación de instalaciones.
 - Tipos de obstáculos más habituales.
- Instalaciones y establecimientos turísticos:
 - Características de las instalaciones y establecimientos turísticos.
 - Hostelería.
 - Ciudades de vacaciones.
 - Campamentos de turismo activo.
 - Apartamentos turísticos.
 - Otros establecimientos.
- Características tipo de una instalación turística para el desarrollo de programas de animación con actividades y talleres culturales y recreativos.

4. Dirección y dinamización de talleres y actividades culturales en el marco de establecimientos de actividades turísticas y recreativas

- Análisis de los intereses y necesidades culturales de los distintos colectivos de clientes en establecimientos de actividades turísticas y recreativas.
- Conocimiento de la normativa reguladora de la profesión de guía turístico en la CC.AA. donde se prevea realizar la actividad.
- Metodología para la planificación de los talleres y las actividades.
- Criterios para la adaptación de las actividades recreativas en función de las características y necesidades de los clientes, espacios y medios materiales disponibles.
- Aplicación de técnicas de promoción y comunicación.

- Realización de diferentes talleres y actividades culturales ejecutables en el marco de un alojamiento turístico:
 - Visitas culturales guiadas.
 - Excursiones al medio natural.
 - Viajes cortos organizados.
 - Paseos y marchas recreativas.
 - Campamentos turísticos.
- Desarrollo práctico de los talleres y actividades culturales:
 - Anuncio y promoción.
 - Preparación de los materiales necesarios.
 - Adecuación de los espacios e instalaciones previstas.
 - Punto de encuentro.
 - Horarios.
 - Explicación de la actividad
- Desarrollo práctico de salidas o excursiones turísticas y recreativas:
 - Anuncio y promoción.
 - Procedimiento de contratación de servicios de transporte, manutención, tickets para visitas culturales, material personal.
 - Gestión de permisos y autorizaciones.
 - Preparación de los materiales necesarios.
 - Verificación de la accesibilidad de los espacios e instalaciones para todos los participantes.
 - Punto de encuentro.
 - Normas de obligado cumplimiento durante la excursión.
 - Medidas de seguridad y prevención de riesgos.
- Estrategias metodológicas específicas y adaptadas de dirección y dinamización de talleres y actividades culturales en el ámbito del turismo y la recreación:
 - Principios metodológicos fundamentales.
 - Fases de desarrollo de la actividad.
 - Selección y secuenciación de las actividades en función de los objetivos, tipo de taller o actividad a desarrollar, características, intereses y necesidades de los participantes y del medio donde se desarrollan.
 - Actividades alternativas ante posibles contingencias.
 - Pautas para la gestión de los recursos humanos presentes en el taller o actividad.
 - Logística: horarios, espacios, instalaciones, recursos y tipo de agrupamientos.
 - Optimización de la utilización de los recursos y espacios.
 - Criterios para la organización y distribución de los participantes durante la actividad.
 - Estrategias para fomentar la motivación y máxima participación de los usuarios.
 - Elaboración y utilización de materiales: almacenaje, conservación y mantenimiento, reposición, seguridad e higiene en el uso y en el mantenimiento.
 - Valoración de los resultados.
- Normas de seguridad e higiene en el desarrollo de talleres y actividades culturales en contextos turísticos y recreativos:
 - Medidas de prevención de riesgos.
 - Barreras y riesgos característicos de las instalaciones, materiales, instrumentos y mobiliario.
 - Control de contingencias en el entorno: ruidos, iluminación, temperatura, polvo, humo, animales, entre otros.
 - Establecimiento de medidas de prevención y seguridad durante las actividades y talleres.
 - Evacuación preventiva y de emergencia en instalaciones y espacios abiertos.
 - Legislación básica sobre seguridad y prevención.

5. Evaluación de procesos y resultados de actividades culturales en contextos turísticos y recreativos.

- Técnicas de diseño de instrumentos específicos de evaluación de actividades culturales.
- Aplicación de instrumentos y materiales específicos de evaluación de actividades culturales:
 - Grado de adecuación e idoneidad de espacios e instalaciones.
 - Grado de adecuación de instrumentos y materiales.
 - Coordinación de personas implicadas en el desarrollo de la actividad.
 - Desarrollo de la actividad.
 - Pertinencias de las actividades en función de las necesidades y expectativas de los clientes.
 - Elementos complementarios.
- Instrumentos y medios de evaluación más habituales en el desarrollo de actividades culturales en contextos turísticos y recreativos:
 - Seguimiento y observación directa.
 - Cuestionarios de satisfacción de clientes.
 - Entrevistas personalizadas.
 - Autoevaluación.
 - Formularios de cuestiones específicas.
- Detección de necesidades de mejora derivadas de la evaluación de actividades culturales.
- Elaboración de informes: finalidad, estructura y presentación.

Criterios de acceso para los alumnos

Serán los establecidos en el artículo 4 del Real Decreto que regula el certificado de profesionalidad de la familia profesional al que acompaña este anexo.

MÓDULO FORMATIVO 4

Denominación: VELADAS Y ESPECTÁCULOS CON FINES DE ANIMACIÓN

Código: MF1096_3

Nivel de cualificación profesional: 3

Asociado a la Unidad de Competencia:

UC1096_3 Organizar y desarrollar veladas y espectáculos con fines de animación.

Duración: 120 horas

UNIDAD FORMATIVA 1

Denominación: CONCRETAR Y ORGANIZAR VELADAS, ESPECTÁCULOS Y EVENTOS CON FINES DE ANIMACIÓN.

Código: UF1939

Duración: 40 horas

Referente de competencia: Esta unidad formativa se corresponde con la RP1 y RP2.

Capacidades y criterios de evaluación

C1: Identificar y concretar actividades propias de distintos tipos de veladas y espectáculos (propios y externos), en función de tipologías de clientes y participantes en general, y de medios e instalaciones tipo para el desarrollo de estas actividades, promoviendo la máxima participación, diversión y satisfacción de los usuarios.

CE1.1 Diferenciar las características y funciones de las veladas y espectáculos de animación (propios y externos) en función de los diferentes segmentos de edad de los participantes.

CE1.2 En un supuesto práctico de actividades frecuentemente utilizadas en la organización de veladas, espectáculos y eventos en animación, identificar y describir:

- Objetivos.
- Papel y función de los animadores.
- Papel y función de los clientes y participantes en general.
- Necesidades materiales.
- Guión y ritmo de desarrollo.

CE1.3 Relacionar intereses, gustos y preferencias de diferentes tipos de clientes y participantes, con distintos tipos de veladas y espectáculos.

CE1.4 Concretar los objetivos específicos de programación y adaptar las actividades de veladas y espectáculos a partir de la identificación de las características, intereses y expectativas de los demandantes y participantes, recogidas en un proyecto genérico de animación previamente establecido.

CE1.5 Identificar los departamentos del establecimiento turístico-hotelero que deben coordinarse para el desarrollo de una velada o espectáculo.

CE1.6 Establecer las pautas par la localización, preparación y adecuación de espacios y materiales en consonancia con un Proyecto de Animación de referencia.

CE1.7 Concretar las acciones de promoción y difusión de las actividades de veladas espectáculos y eventos, incluidas en un Proyecto de Animación de referencia.

CE1.8 A partir de un Proyecto de Animación, determinar los elementos decorativos en las veladas y espectáculos programados, en consonancia con los recursos disponibles y el presupuesto establecido.

C2: Organizar y supervisar la adecuación y disponibilidad de los recursos humanos y materiales necesarios, para que las veladas y espectáculos con fines de animación puedan realizarse de acuerdo con las características y necesidades de los usuarios y las directrices expresadas en el proyecto de animación de referencia.

CE2.1 Describir el uso y aplicaciones de las instalaciones, materiales y equipos necesarios para la organización y montaje de veladas y espectáculos con fines de animación.

CE2.2 En un supuesto práctico de velada o espectáculo con fines de animación, describir y, en su caso, simular o aplicar:

- Las entidades y organizaciones relacionadas.
- Los trámites y acciones de gestión para la disponibilidad de espacios y recursos.
- Los criterios a seguir para verificar que los recursos humanos y materiales y las instalaciones reúnen las condiciones previstas para la actividad que se va a realizar de acuerdo con lo explicitado en la programación general de referencia.
- Las barreras detectadas y las adaptaciones requeridas para que las personas con limitaciones en su autonomía personal puedan integrarse en la actividad.
- Los protocolos de seguridad a aplicar en relación con la instalación y los materiales.

CE2.3 Elaborar una ficha técnica tipo para cumplimentar todos los datos relativos al montaje de una actividad de animación en veladas y espectáculos.

CE2.4 En el supuesto práctico de una velada o espectáculo con fines de animación, determinar:

- El cronograma y desarrollo organizativo.
- El guión.
- Las pautas de coordinación entre los distintos técnicos implicados y los roles asignados a los mismos.
- El vestuario.
- La música.
- La decoración.
- La escenografía.
- Los materiales específicos.
- Los premios y reconocimientos.
- Las necesidades de colaboración interdepartamental.
- Los sistemas y métodos de evaluación y control.

CE2.5 Describir el proceso de un ensayo tipo y los criterios de reparto de roles entre los participantes y participar en ensayos de distintos tipos de veladas y espectáculos con fines de animación.

CE2.6 En un supuesto práctico de veladas y espectáculos con fines de animación en el que se explicitan las características, necesidades y expectativas de los participantes, seleccionar los materiales y espacios, concretando:

- El listado y preparación de materiales necesarios.
- La justificación de los materiales elegidos en función del guión, las características, necesidades y expectativas de los participantes.
- La ambientación y decoración previstas teniendo en cuenta las exigencias del guión.
- La circulación, almacenaje y control de todo el material a utilizar.

Contenidos

1. Concreción de veladas y espectáculos

- Las veladas y espectáculos en el contexto de un proyecto de animación:
 - Objetivos.
 - Indicaciones generales.
 - Interdependencia entre la animación diurna y nocturna.
- Elementos de la programación, uso y combinación de:
 - Música disc-jockey o música en vivo.
 - Juegos entretiempo.
 - Entrega de premios de las actividades diurnas.
 - Juegos de baile o champagne.
 - Juegos locos.
 - Concursos o espectáculos de complemento.
 - Elecciones o concursos.
 - Cabarets de clientes.
 - Fiestas.
 - Cabarets de animadores.
 - Sketches.
 - Musicales.
 - Shows externos.
 - Espectáculos de producción mixta.
- Niveles de programación en la animación nocturna:
 - Estructura de la velada.
 - Criterios de temporalización de veladas y/o espectáculos.
- Programación:

- Metodología de elaboración.
 - Carácter actividades.
 - Fichas de actividad.
 - Publicidad: métodos de captación:
 - Expositores.
 - Captación de grupos.
 - Contacto personal.
 - Ambientación de áreas comunes.
 - Anuncios.
 - Caracterización y disfraces.
 - Frozen image.
 - Gags.
 - Radio station.
 - Clasificación según tipología del colectivo destinatario:
 - Adultos y mayores.
 - Teenagers.
 - Niños.
 - Clasificación según tipo de participación requerida: activa, pasiva o compartida:
 - Veladas y espectáculos participativos: Indicaciones generales, Concursos, Elecciones, Fiestas, Juegos de baile o de champagne, Cabarets de clientes.
 - Veladas y espectáculos contemplativos - Indicaciones generales: Cabarets y sketches de animadores, Shows externos, Musicales.
 - Producciones mixtas.
 - Clasificación según su relación con la animación diurna: Mañanas, tardes y días especiales.
 - Diferentes tipos de veladas y espectáculos:
 - Concursos: Tipo de show, Forma de participación, Desarrollo, Puntuación, Scripts.
 - Musicales: Desarrollo, Scripts.
 - Elecciones: Tipo de show, Forma de participación, Desarrollo, Puntuación, Scripts.
 - Fiestas: Tipo de show, Forma de participación, Desarrollo, Puntuación, Scripts.
 - Entregas de premios: Forma de participación, Desarrollo, Scripts.
 - Juegos de baile o champagne: Tipo de show, Forma de participación, Desarrollo, Puntuación, Scripts.
 - Juegos mini disco: Tipo de show, Forma de participación, Desarrollo, Puntuación, Scripts.
 - Sketches: Tipo de show, Forma de participación, Desarrollo, Scripts.
 - Cabarets de animadores y/o clientes: Tipo de show, Forma de participación, Desarrollo, Scripts.
- 2. Organización de veladas y espectáculos con fines de animación.**
- Gestión, disponibilidad e idoneidad de los recursos humanos y materiales:
 - Secuencia de acciones organizativas.
 - Trámites y acciones de gestión para la disponibilidad de espacios y recursos de desarrollo de veladas y espectáculos con fines de animación.
 - Entidades y organizaciones tipo relacionadas con este tipo de actividades.
 - Criterios para la valoración de la idoneidad.
 - Pautas para asegurar la disponibilidad de los recursos humanos y materiales.
 - Criterios para la adaptación de materiales y adecuación de espacios e instalaciones a usuarios con limitaciones en el ámbito de su autonomía personal.
 - Criterios de uso de los recursos materiales en veladas y espectáculos con fines de animación:

- Organización y distribución del material, en función de las características de los usuarios, número de participantes en la actividad, objetivos que se persiguen, experiencia manipulativa de los usuarios, estructura organizativa de la actividad.
- Protocolos de utilización.
- Reposición, circulación y condiciones de almacenamiento.
- Situaciones de riesgo habituales en instalaciones y recursos materiales
- Medidas y protocolos de seguridad e higiene en el uso y mantenimiento.
- Inventario.
- Cronograma y desarrollo organizativo:
 - Convocatoria.
 - Horarios.
 - Criterios de organización.
 - Coordinación con otros departamentos.
 - Criterios para el reparto de roles entre los participantes.
 - Materiales necesarios.
 - Ensayos previos, criterios de oportunidad y guión de actuación de los distintos participantes.
- Complimentación de la ficha técnica de un montaje.

UNIDAD FORMATIVA 2

Denominación: DIRIGIR Y CONDUCIR VELADAS Y ESPECTÁCULOS CON FINES DE ANIMACIÓN.

Código: UF1940

Duración: 80 horas

Referente de competencia: Esta unidad formativa se corresponde con la RP3 y RP4.

Capacidades y criterios de evaluación

C1: Dirigir e intervenir en veladas, espectáculos y eventos con fines de animación, identificando y describiendo técnicas de expresión, representación, escenográficas y decoración de espacios, realizando las acciones necesarias para el montaje y preparación de las actividades programadas, adaptadas a las características, necesidades y expectativas de clientes y participantes en general, y a los medios e instalaciones tipo para el desarrollo de estas actividades.

CE1.1 Describir el proceso de un montaje y las caracterizaciones de maquillaje y vestuario acordes a la temática de la velada o espectáculo,

CE1.2 En un supuesto práctico de programación de veladas y espectáculos:

- Identificar las características de los clientes a los que se dirigen.
- Caracterizar las actividades programadas, adecuándolas a las características de los participantes, a los espacios y a los recursos disponibles.
- Coordinar los recursos humanos necesarios para el desarrollo de las actividades.
- Identificar y asignar los espacios, recursos materiales, equipamientos y estructuras necesarios para el desarrollo de las actividades programadas en función de las características de los participantes.
- Especificar la metodología a llevar a cabo.
- Establecer la secuencia temporal de las actividades.
- Identificar los posibles riesgos, barreras u obstáculos que puedan interferir en el desarrollo de la actividad.

- Relacionar distintas técnicas de expresión y representación para la animación en veladas y espectáculos con la tipología de los clientes a los que va destinada la actividad: nacionalidad, edad, tiempo de estancia, nivel socio-económico.
- Utilizar adecuadamente el cuerpo como expresión en la actuación, a través del entrenamiento y el desarrollo de la conciencia corporal.
- Utilizar las técnicas de voz, de sonido y de micrófono para impulsar la expresión oral.
- Identificar los diferentes géneros musicales, valorando su adecuación a los diferentes tipos de público.
- Describir distintos estilos de bailes en función de las características, intereses, edad y nacionalidad de los participantes.

CE1.3 En un supuesto práctico de concreción de veladas y espectáculos expresado en un proyecto de animación:

- Realizar los guiones o scripts necesarios para el desarrollo de la velada o espectáculo.
- Simular el contacto con personas del público que participaría en las actividades.
- Diseñar la coreografía adecuada a cada actividad.
- Seleccionar la música, comprobando su adecuación a cada número de la actividad.
- Planificar tiempos y modos de ensayo.
- Ensayar las actividades de las veladas o espectáculos.
- Seleccionar y aplicar modelos de maquillaje acordes con los personajes de veladas o espectáculos.
- Escoger y adaptar vestuarios adecuados a las actividades y personajes que intervienen en las veladas o espectáculos.
- Escoger y adaptar elementos y complementos de atrezzo necesarios para el desarrollo óptimo de las actividades.
- Prever y/o reconocer las posibles contingencias, en función de su naturaleza.
- Adaptar y reconocer los roles y tareas previstos entre participantes y técnicos, ante las distintas contingencias detectadas.
- Describir situaciones de riesgo que se pueden presentar, así como la forma de detectarlas y prevenirlas.

CE1.4 En supuestos prácticos de desarrollo de veladas y espectáculos:

- Aplicar técnicas de captación de clientes.
- Aplicar técnicas de expresión y representación en función del tipo de actividad.
- Simular la dirección de las tareas de las diferentes personas que participan, dando las orientaciones necesarias para que se desarrollen eficazmente.
- Supervisar al supuesto grupo que participa en la actividad, solventando las incidencias que puedan surgir.

CE1.5 Dominar el micrófono como recurso de comunicación en veladas y espectáculos, integrándolo de forma natural en la mímica e interpretación para la transmisión de mensajes verbales y no verbales.

CE1.6 Explicar las precauciones que deben tomarse en las diferentes actividades, con el fin de preservar la seguridad e higiene de los participantes.

CE1.7 Describir y demostrar la aplicación de las normas de seguridad e higiene en el uso y mantenimiento de los materiales específicos de veladas y espectáculos.

C2: Aplicar métodos e instrumentos de evaluación sobre el proceso y resultados de las veladas y espectáculos, de acuerdo con los objetivos y los procedimientos de evaluación establecidos en un proyecto de animación, para valorar la consecución de dichos objetivos y el grado de satisfacción de los participantes.

CE2.1 Describir los instrumentos más habituales de evaluación de veladas y espectáculos y relacionarlos con los tipos de función, eventos y características de participantes.

CE2.2 En un supuesto práctico de evaluación de veladas y espectáculos:

- Elegir los indicadores para determinar la evaluación de la calidad, tanto en el proceso como en el resultado, de las veladas y espectáculos incluidos en el proyecto de animación.
- Aplicar la secuencia temporal de evaluación determinada en la concreción operativa del proyecto de animación, en lo relativo a las veladas y espectáculos incluidos en el mismo.
- Complimentar fichas de control, conforme a los modelos de referencia.

CE2.3 En un supuesto práctico de veladas y espectáculos, aplicar técnicas de evaluación a los diferentes elementos que configuran la actividad o evento:

- Espacios.
- Instrumentos y materiales.
- Personas supuestamente implicadas.
- Desarrollo de la función.
- Elementos complementarios.

CE2.4 Enumerar las partes y describir los puntos más relevantes de un informe evaluativo relativo a veladas y espectáculos, en el contexto de proyectos de animación.

CE2.5 En un supuesto práctico de análisis de la evaluación de veladas y espectáculos:

- Elaborar los informes pertinentes según los criterios y procedimientos establecidos.
- Establecer los mecanismos necesarios para mejorar los aspectos que el proceso de evaluación aconseje.

Contenidos

1. Técnicas de expresión y representación.

- Clasificación y características.
- Técnicas de expresión corporal.
- Técnicas de sonido:
 - Diferentes reproductores de sonido.
 - Procedimiento de conexión.
 - Procedimiento de desconexión.
 - Limpieza del equipo.
 - Normas de seguridad.
- Técnicas de expresión oral:
 - Tipos de micrófono.
 - Entonación y dicción.
 - Composición del mensaje.
 - Guión de presentación.
- Técnicas de expresión musical:
 - Estilos musicales.
 - Estilos de baile.
 - Seguimiento musical en veladas y espectáculos.

2. Técnicas escenográficas y decoración de espacios

- Clasificación y características
- La puesta en escena.
- Etapas para la realización y producción de un montaje.
- Técnicas de iluminación:
 - Sistema de iluminación.

- Uso de la luz.
- Efectos especiales
- Normas de seguridad.
- Técnicas de ambientación:
 - El escenario.
 - Resto de espacios.
 - Tipos de ambientación y combinación de elementos.
 - Materiales básicos en decoración.
- Rotulación y grafismo:
 - Elementos que se usan en animación.
 - Las proporciones.
 - Teoría del color.
 - Uso de los colores.
 - Uso de las letras
- 3. Técnicas de maquillaje y de caracterización.**
- Técnicas de maquillaje:
 - Los materiales y productos habituales en animación.
 - Procedimiento para realizar un maquillaje.
 - Tipos de maquillaje.
 - Caracterizaciones de maquillaje.
 - Normas de seguridad e higiene.
- El disfraz y el vestuario en los espectáculos.
- Estudio del vestuario escénico:
 - En espectáculos existentes.
 - En espectáculos de nueva creación.
 - Caracterizaciones de vestuario.
- Presupuestos.
- Mantenimiento del vestuario: los complementos o props.
- 4. Dirección y conducción de veladas y espectáculos**
- Criterios metodológicos en la dirección de veladas y espectáculos:
 - Optimización de la participación e implicación de los usuarios.
 - Selección y secuenciación de las actividades.
 - Organización de los recursos humanos y profesionales.
 - Organización de los participantes.
 - Identificación de riesgos y propuestas de solución.
- Elaboración de guiones o scripts:
 - Script general de la velada o espectáculo.
 - Script de vestuario y props.
 - Script de luces, incluyendo el cañón de seguimiento.
 - Script de música.
 - Script de escenografía.
- Métodos de control de tiempos:
 - En las presentaciones.
 - En el desarrollo de los juegos.
 - En los espectáculos contemplativos.
 - En las fiestas.
- Funciones del animador-showman
- Trabajo en equipo.
- Supervisión del desarrollo de veladas y espectáculos:
 - Captación.
 - Material informativo.
 - Decoración.
 - Equipamiento de luz y sonido.

- Preparación del material.
- Preparación de clientes.
- Preparación del jurado.

5. Evaluación y control en veladas y espectáculos en animación.

- Métodos de evaluación:
 - Instrumentos más habituales en la evaluación de veladas y espectáculos.
 - Cuestionarios de satisfacción de clientes.
 - Entrevistas personalizadas.
 - Mecanismos de autoevaluación: en base a scripts y en base a manuales de procedimiento.
 - Formularios de cuestiones específicas.
 - Seguimiento directivo: horarios, calidad de la programación, infraestructuras, material empleado versus material disponible, cohesión del equipo de animación.
 - Reuniones periódicas con la Dirección.
- Elaboración de informes de evaluación: finalidad, estructura y presentación.
- Estrategias e instrumentos para evaluar:
 - La adecuación de los espacios.
 - Los instrumentos y materiales empleados y su adecuación a la actividad y a las características y expectativas de los participantes.
 - Las personas implicadas en la actividad.
 - El desarrollo de la función.
 - Los elementos complementarios.
- Pautas para el establecimiento de mecanismos de mejora de la actividad a partir de los resultados de la evaluación.

Orientaciones metodológicas

La secuencia de impartición de las Unidades Formativas deberá seguir el orden en el que aparecen en el Módulo Formativo. Para acceder a la unidad formativa 2 debe haberse superado la unidad formativa 1.

Criterios de acceso para los alumnos

Serán los establecidos en el artículo 4 del Real Decreto que regula el certificado de profesionalidad de la familia profesional al que acompaña este anexo.

MÓDULO FORMATIVO 5

Denominación: PRIMEROS AUXILIOS.

Código: MF0272_2

Nivel de cualificación profesional: 2

Asociado a la Unidad de Competencia:

UC0272_2 Asistir como primer interviniente en caso de accidente o situación de emergencia.

Duración: 40 horas

Capacidades y criterios de evaluación

- C1: Identificar las características de la asistencia como primer interviniente.
- CE1.1 Definir los conceptos de urgencia, emergencia y catástrofe.
 - CE1.2 Explicar el concepto de sistema integral de urgencias y emergencias y describir la organización de los sistemas de emergencia.
 - CE1.3 Manejar la terminología médico-sanitaria elemental.
 - CE1.4 En un supuesto práctico debidamente caracterizado, aplicar las técnicas de autoprotección frente a posibles lesiones derivadas de la manipulación de personas accidentadas.
 - CE1.5 Describir el contenido mínimo de un botiquín de urgencias y las indicaciones de las sustancias y medicamentos.
- C2: Aplicar técnicas de valoración inicial según el protocolo establecido accediendo al accidentado de forma oportuna y generando un entorno seguro.
- CE2.1 En un supuesto práctico debidamente caracterizado, acceder al accidentado:
 - Identificando y justificando la mejor forma de acceso al accidentado.
 - Identificando los posibles riesgos.
 - Asegurando la zona según el procedimiento oportuno.Efectuando las maniobras necesarias para acceder al accidentado.
 - CE2.2 En un supuesto práctico debidamente caracterizado, seguir las pautas de actuación según protocolo para la valoración inicial de un accidentado.
 - CE2.3 Identificar situaciones de riesgo vital y definir las actuaciones que conllevan.
- C3: Aplicar técnicas de soporte vital según el protocolo establecido.
- CE3.1 Describir los fundamentos de la reanimación cardio-pulmonar básica e instrumental.
 - CE3.2 Describir las técnicas básicas de desobstrucción de la vía aérea.
 - CE3.3 Aplicar las técnicas básicas e instrumentales de reanimación cardio-pulmonar sobre maniqués.
 - CE3.4 Aplicar las técnicas básicas de reanimación cardio-pulmonar sobre maniqués utilizando equipo de oxigenoterapia y desfibrilador automático.
- C4: Identificar los primeros auxilios que se deben prestar para las lesiones o patologías más frecuentes y aplicar las técnicas de primeros auxilios según los protocolos establecidos.
- CE4.1 Indicar las lesiones, patologías o traumatismos más significativos y los aspectos a tener en cuenta para su prevención, en función del medio en el que se desarrolla la actividad precisando:
 - Las causas que lo producen.
 - Los síntomas y signos.
 - Las pautas de actuación.
 - CE4.2 Discriminar los casos y/o circunstancias en los que no se debe intervenir directamente por exceso de riesgo o por ser específicos de otros profesionales.
 - CE4.3 Discriminar las técnicas que no debe aplicar el primer interviniente de forma autónoma, por exceso de riesgo o por ser específicas de otros profesionales.
 - CE4.4 En diferentes situaciones de accidentes simulados donde se presenten diferentes tipos de lesiones, determinar:
 - Las prioridades de actuación en función de la gravedad y el tipo de lesiones
 - Las técnicas de primeros auxilios que se deben aplicar.
- C5: Aplicar métodos de movilización e inmovilización que permitan la evacuación del accidentado si fuese necesario.
- CE5.1 Explicar y aplicar los métodos básicos para efectuar el rescate de un accidentado.

CE5.2 Explicar y aplicar los métodos de inmovilización aplicables cuando el accidentado tiene que ser trasladado.

CE5.3 En un supuesto práctico debidamente caracterizado de movilización e inmovilización de un accidentado, elegir el método más adecuado, dadas las posibles lesiones del accidentado y/o las circunstancias de los accidentes.

CE5.4 En un supuesto práctico debidamente caracterizado, explicar y aplicar al accidentado las medidas posturales más adecuadas.

CE5.5 Explicar y aplicar las repercusiones que un traslado inadecuado puede tener en el accidentado.

CE5.6 Confeccionar camillas y sistemas para la inmovilización y transporte de enfermos y/o accidentados utilizando materiales convencionales e inespecíficos o medios de fortuna.

C6: Aplicar técnicas de apoyo psicológico al accidentado y a familiares.

CE6.1 Explicar los principios básicos de la comunicación con el accidentado.

CE6.2 Explicar los mecanismos de defensa de la personalidad y su aplicación práctica.

CE6.3 Enumerar los diferentes elementos de la comunicación.

CE6.4 En un supuesto práctico debidamente caracterizado de una situación que dificulta la comunicación y donde se presta asistencia a un accidentado, aplicar técnicas facilitadoras de la comunicación interpersonal.

C7: Aplicar técnicas de autocontrol ante situaciones de estrés.

CE7.1 Enumerar los factores que predisponen ansiedad en las situaciones de accidente o emergencia.

CE7.2 En un supuesto práctico debidamente caracterizado donde se especifican distintas situaciones de tensión ambiental, especificar las técnicas a emplear para:

- Controlar una situación de duelo
- Controlar situaciones de ansiedad y angustia
- Controlar situaciones de agresividad.

CE7.3 Ante un supuesto de aplicación de primeros auxilios no exitoso (muerte del accidentado), describir las posibles manifestaciones de estrés de la persona que socorre e indicar las acciones para superar psicológicamente el fracaso.

Contenidos

1. Fundamentos de Primeros Auxilios.

- Conceptos:
 - Definiciones de accidente, urgencia y emergencia.
 - Definición de Primeros Auxilios.
- Objetivos y límites de los Primeros Auxilios.
- Aspectos ético-legales en el primer interviniente:
 - Perfil, competencias y actitudes.
 - Ética profesional y código deontológico.
 - Marco legal y responsabilidad: normas civiles, normas penales.
- Actuación del primer interviniente:
 - Riesgos en la intervención.
 - Seguridad y protección durante la intervención.
 - Prevención de contagios y enfermedades.
- Anatomía y fisiología básicas para Primeros Auxilios:
 - Conceptos básicos de anatomía y fisiología.
 - Sistemas: respiratorio, cardiocirculatorio, neurológico, digestivo, genito-urinario, endocrino, tegumentario, osteo-muscular.
 - Signos y síntomas.
 - Terminología básica médico-sanitaria.

- Técnicas de apoyo psicológico en Primeros Auxilios:
 - Principios de Psicología general.
 - Principios de la comunicación: canales y tipos de comunicación, comunicación entre primeros intervinientes, asistente-accidentado y asistente-familia.
 - Mecanismos de defensa de la personalidad.
 - Habilidades sociales en situaciones de crisis: escucha activa, respuesta funcional, comunicación operativa.
 - Perfil psicológico de la víctima.
 - Apoyo psicológico ante situaciones de emergencia: crisis, duelo, tensión, agresividad, ansiedad.
 - Técnicas de autocontrol ante situaciones de estrés:
 - Mecanismos de defensa.
 - Medidas, técnicas y estrategias de autocontrol emocional para superar situaciones de ansiedad, agresividad, angustia, duelo y estrés.
 - Afrontamiento y autocuidado.

- 2. RCP básica y obstrucción de la vía aérea por cuerpo extraño.**
- La cadena de supervivencia:
 - Activación precoz de la emergencia.
 - RCP básica precoz.
 - Desfibrilación precoz.
 - Cuidados avanzados precoces.
- RCP básica:
 - Comprobación del nivel de consciencia.
 - Apertura de la vía aérea.
 - Aviso al 112.
 - Inicio y continuidad en la RCP básica: masaje cardíaco, ventilaciones.
 - Utilización del Desfibrilador Externo Automático.
 - Posición lateral de seguridad.
- RCP básica en casos especiales:
 - Embarazadas.
 - Lactantes.
 - Niños.
- Obstrucción de vía aérea:
 - Víctima consciente.
 - Víctima inconsciente.
- Aplicación de oxígeno.

- 3. Técnicas y maniobras de la primera asistencia al accidentado.**
- El paciente traumático:
 - Valoración primaria.
 - Valoración secundaria.
 - Valoración del paciente traumático.
 - Traumatismos tóraco-abdominales.
 - Traumatismos cráneo-encefálicos.
 - Traumatismos de la columna vertebral.
 - Recursos materiales para realizar inmovilizaciones.
 - Inmovilizaciones.
 - Traslados.
- Traumatismos en extremidades y partes blandas:
 - Traumatismos en extremidades: abiertos, cerrado.
 - Traumatismos en partes blandas: contusiones, heridas.
- Trastornos circulatorios:
 - Síncope.
 - Hemorragias.
 - Shock.

- Lesiones producidas por calor o frío:
 - Lesiones producidas por calor: insolación, agotamiento por calor, golpe de calor, quemaduras.
 - Lesiones producidas por frío: hipotermia, congelaciones.
- Picaduras:
 - Picaduras por serpientes.
 - Picaduras por peces.
 - Picaduras por insectos.
 - Picaduras o mordeduras de otros animales.
- Urgencias médicas:
 - Generales.
 - Específicas: dificultad respiratoria, dolor torácico, alteración del estado mental, abdomen agudo, intoxicaciones (por inhalación, por absorción, por ingestión y por inyección), conductuales.
- Intervención prehospitalaria en ahogamientos y lesionados medulares en el medio acuático:
 - Ante ahogamientos de grado 1.
 - Ante ahogamientos de grado 2.
 - Ante ahogamientos de grado 3.
 - Ante ahogamientos de grado 4.
 - Ante ahogamientos de grado 5.
 - Ante posibles lesionados medulares.
- El botiquín de Primeros Auxilios y la enfermería:
 - Conservación y buen uso del botiquín.
 - Contenidos del botiquín.
 - Enfermería: características, recursos materiales en instrumental y fármacos básicos.

4. Asistencia a víctimas con necesidades especiales, emergencias colectivas y catástrofes.

- Víctimas con necesidades especiales:
 - Niños.
 - Personas mayores.
 - Personas en situación de discapacidad: física, intelectual, sensorial, pluridiscapacidad.
- Sistemas de emergencia:
 - Sistemas integrales de urgencias.
 - Protección Civil.
 - Coordinación en las emergencias.
- Accidentes de tráfico:
 - Orden de actuación.
 - Clasificación de heridos en el accidente.
 - Recursos relacionados con la seguridad de la circulación.
- Emergencias colectivas y catástrofes:
 - Métodos de “triage”.

Criterios de acceso para los alumnos

Serán los establecidos en el artículo 4 del Real Decreto que regula el certificado de profesionalidad de la familia profesional al que acompaña este anexo.

MÓDULO DE PRÁCTICAS PROFESIONALES NO LABORALES DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA.

Código: MP0408

Duración: 120 horas

Capacidades y criterios de evaluación

C1: Colaborar en la elaboración de proyectos de animación físico-deportiva y recreativa vinculada a la programación general de la entidad.

CE1.1 Identificar y describir los elementos básicos del proyecto general de animación y sus posibilidades de aplicación en función de las características, expectativas, necesidades, edad, nacionalidad y contexto socio-económico de los clientes.

CE1.2 Participar en los procesos de recogida de información y procesado de datos y colaborar en el análisis diagnóstico del contexto de intervención.

CE1.3 Analizar y elaborar las aportaciones que desde la perspectiva de la formación recibida se puedan añadir al proyecto de animación físico-deportiva y recreativa y, en su caso, hacer el ensayo de elaborar un proyecto de animación físico-deportiva y recreativa diferenciado y específico para la entidad de referencia.

CE1.4 Ayudar a elaborar un plan de coordinación con otros recursos humanos, espaciales y de estructura organizativa de la entidad, teniendo en cuenta el plan de prevención de riesgos, el mantenimiento integral de los espacios disponibles y la optimización de los recursos de animación.

CE1.5 Identificar y analizar el plan promocional de la entidad en sus proyectos de animación físico-deportiva y recreativa, detectar las posibles carencias, proponer las acciones complementarias y, en su caso, elaborar un plan promocional alternativo.

CE1.6 Colaborar en la evaluación de proyectos de animación físico-deportiva y recreativa y establecer pautas de retroalimentación que permitan aplicar los resultados a nuevos proyectos.

C2: Elaborar y/o adaptar programas de animación físico-deportiva y recreativa a distintos tipos de grupos, reflejando la metodología de aplicación y los criterios para la selección de actividades, talleres y eventos.

CE2.1 Colaborar en la obtención y valoración de los datos derivados de la evaluación de las características, necesidades y expectativas de los clientes, para determinar el tipo de programa de animación físico-deportiva y recreativa más adecuado.

CE2.2 Adecuar el programa de actividades a los intereses, las necesidades y las posibilidades de ejecución de los participantes, así como al contexto turístico donde se desarrollan.

CE2.3 Elaborar programas de animación físico-deportiva y recreativa teniendo en cuenta todos los principios y elementos que intervienen en su confección: características, necesidades y expectativas de los clientes, metodología a aplicar, adecuación de instalaciones y medios materiales, evaluación del proceso y los resultados y normas y medias de seguridad en la actividad.

CE2.4 Colaborar en la elaboración de propuestas de adaptación de los materiales y equipamientos y adecuación de los espacios para asegurar la máxima participación de los clientes en todas las actividades de animación programadas.

C3: Analizar las instalaciones dentro de la entidad de referencia y aplicar el mantenimiento necesario del equipamiento y materiales específicos que se utilizan en animación con actividades físico-deportivas y recreativas.

CE3.1 Ayudar en el análisis de las instalaciones y su equipamiento, determinando las estrategias de utilización y optimización de espacios y usuarios y del mantenimiento preventivo de dicha instalación.

CE3.2 Colaborar en el mantenimiento operativo de la instalación y de los recursos materiales dentro de dicho espacio

CE3.3 Asistir a la evaluación respecto al uso de las instalaciones, equipamientos y medios materiales.

C4: Aplicar técnicas de comunicación y atención al cliente.

CE4.1 Comunicar de forma eficaz y motivadora con los participantes de actividades de animación físico-deportiva y recreativa.

CE4.2 Identificar signos y actitudes de emoción intensa y situaciones de crisis, proponiendo estrategias de actuación para potenciarlas o reconducirlas.

CE4.2 Resolver peticiones, conflictos y quejas planteadas relacionadas con los servicios que presta el departamento de animación.

C5: Colaborar en la aplicación de técnicas de expresión, representación, escenográficas y decoración en distintos tipos de veladas y espectáculos.

CE5.1 Identificar y analizar las características, necesidades y expectativas de los clientes y participantes en general, y la disponibilidad de medios materiales para proponer las técnicas de expresión, representación, escenográficas y decoración más adecuadas.

CE5.2 Utilizar técnicas de voz, sonido y micrófono para mejorar la expresión oral de los participantes.

CE5.3 Realizar caracterizaciones de maquillaje y vestuario de acuerdo con la temática planteada en la velada o espectáculo.

C6: Realizar los talleres y actividades culturales en el marco de establecimientos de actividades turísticas y recreativas.

CE6.1 Dirigir las tareas de las diferentes personas que participan, colaborando para que se desarrollen eficazmente y en condiciones de seguridad.

CE6.2 Resolver las incidencias que puedan surgir en el desarrollo de la actividad.

CE6.3 Determinar y disponer los medios y recursos materiales necesarios para el desarrollo de la actividad.

C7: Colaborar en la dirección y dinamización de eventos y sesiones de animación con actividades físico-deportivas y recreativas. describiendo y demostrando eficacia en las estrategias de motivación de los clientes y un uso correcto de materiales y equipamiento, teniendo en cuenta el tipo de usuario, sus expectativas, edad y nacionalidad.

CE7.1 Asistir y colaborar en la discriminación del tipo de usuario para establecer estrategias de intervención individualizadas.

CE7.2 Ayudar en la organización temporal y espacial diaria de los usuarios en la instalación donde se desarrollan las actividades de animación físico-deportiva y recreativa, distinguiendo las actividades individuales de las realizadas por colectivos estructurados con intereses diversos.

CE7.3 Demostrar la forma de ejecución de los diferentes ejercicios, así como el uso y manejo óptimo de los aparatos y material tipo, aportando la información necesaria al usuario, estableciendo un criterio de atención a todos los usuarios de la sala y aportando correcciones individualizadas

CE7.4 Colaborar en la dinamización de las actividades de animación a través de la interrelación, explicación, demostración, corrección y evolución en el espacio donde se desarrollan, aplicando las directrices de la entidad en lo referente a su propia imagen personal, al trato y forma de comunicarse con el cliente y los parámetros de calidad del servicio que ha de prestarse.

CE7.5 Utilizar los canales de comunicación establecidos.

C8: Colaborar en la realización de las acciones necesarias para el montaje, preparación y desarrollo de actividades de veladas y espectáculos en el marco de proyectos de animación.

CE8.1: Colaborar en la coordinación de los departamentos del establecimiento turístico-hotelerero para el desarrollo de una velada o espectáculo.

CE8.2: Preparar el material de decoración, vestuarios y complementos necesarios para la actividad.

CE8.3: Crear guiones de música, sonido e iluminación.

CE8.4: Preparar a los clientes que participarán en el espectáculo o velada

C9: Colaborar en la aplicación de técnicas y métodos de evaluación de las actividades de animación, eventos, veladas y espectáculos para la posterior propuesta de mejora del programa de animación.

CE9.1 Colaborar en la evaluación del proceso y los resultados de los eventos, veladas y espectáculos.

CE9.2 Realizar entrevistas personalizadas y entregar a los clientes cuestionarios y formularios para valorar su grado satisfacción, expectativas, intereses y necesidades.

CE9.3 Elaborar informes sobre la evaluación de la adecuación de los espacios, los instrumentos y materiales utilizados y la coordinación de las personas implicadas en las actividades de animación.

C10: Identificar los primeros auxilios necesarios para atender situaciones de lesiones o patologías más frecuentes y colaborar en la aplicación de los mismos conforme a los protocolos establecidos.

CE10.1 Ante situaciones de accidente, ayudar a aplicar técnicas de valoración inicial según el protocolo establecido accediendo al accidentado de forma oportuna y generando un entorno seguro.

CE10.2 Discriminar los casos y/o circunstancias en los que no se debe intervenir directamente, por exceso de riesgo o por ser específicos de otros profesionales.

CE10.3 En diferentes situaciones de accidentes simulados/reales donde se presenten diferentes tipos de lesiones o accidentes, determinar:

Las prioridades de actuación en función de la gravedad y el tipo de lesiones.

Las técnicas de primeros auxilios que se deben aplicar.

CE10.4 En diferentes situaciones de accidentes en las que sea necesario inmovilizar y evacuar al accidentado:

– Determinar el método de movilización e inmovilización más adecuado, dadas las posibles lesiones del accidentado y/o las circunstancias de los accidentes.

– Ayudar a aplicar métodos de movilización e inmovilización que permitan la evacuación del accidentado con seguridad y rapidez.

– Aplicar al accidentado las medidas posturales más adecuadas.

CE10.5 En diferentes situaciones de accidentes, observar y apoyar la aplicación de técnicas de apoyo psicológico al accidentado y a familiares.

CE10.6 En situaciones prácticas en las que existe tensión ambiental, poner en práctica las técnicas de autocontrol y utilizándolas para:

– Controlar una situación de duelo.

– Controlar situaciones de ansiedad y angustia.

C11: Participar en los procesos de trabajo de la empresa, siguiendo las normas e instrucciones establecidas en el centro de trabajo.

CE11.1 Comportarse responsablemente tanto en las relaciones humanas como en los trabajos a realizar.

CE11.2 Respetar los procedimientos y normas del centro de trabajo.

CE11.3 Empezar con diligencia las tareas según las instrucciones recibidas, tratando de que se adecuen al ritmo de trabajo de la empresa.

CE11.4 Integrarse en los procesos de producción del centro de trabajo.

CE11.5 Utilizar los canales de comunicación establecidos.

CE11.6 Respetar en todo momento las medidas de prevención de riesgos, salud laboral y protección del medio ambiente.

Contenidos

1. Elaboración de proyectos de animación físico-deportiva y recreativa.

- Reconocimiento y aplicación de modelos de proyectos de animación físico-deportiva y recreativa.
- Recogida de información y proceso de datos para análisis diagnóstico en la elaboración de proyectos de animación físico-deportiva y recreativa
- Análisis diagnóstico en la elaboración de proyectos de animación físico-deportiva y recreativa.
- . Criterios de aplicación del análisis diagnóstico en la elaboración de proyectos de animación físico-deportiva y recreativa.
 - Diseño de proyectos de animación físico-deportiva y recreativa.
 - Gestión y organización de proyectos de animación físico-deportiva y recreativa.
 - Técnicas de promoción y comunicación de proyectos de animación físico-deportiva y recreativa.
 - Evaluación de proyectos de animación físico-deportiva y recreativa.

2. Elaboración de programas específicos de animación físico-deportiva y recreativa.

- Determinación de los objetivos en función de las características, necesidades y expectativas de los clientes.
- Metodología a aplicar.
- Criterios para la adaptación y adecuación de instalaciones y medios materiales.
- Fases de desarrollo de las actividades de animación, talleres, veladas y espectáculos.
- Logística: horarios, espacios, recursos humanos y materiales, tipo de agrupamientos.
- Estrategias para fomentar la participación e implicación de los clientes.
- Elaboración y utilización de materiales: almacenaje, conservación y mantenimiento, reposición, seguridad e higiene en el uso y en el mantenimiento.
- 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.

3. Análisis de la instalación dentro de la entidad de referencia y aplicación de los distintos tipos de mantenimiento de dicha instalación, equipamiento y materiales.

- Elaboración del plan estratégico de uso y equipamiento de la instalación.
- Participación en el mantenimiento preventivo y operativo de la instalación, equipamiento y materiales.
- Selección y aplicación de técnicas de evaluación del plan integral de uso y mantenimiento de la instalación, equipamiento y materiales.

4. Gestión de la comunicación con los participantes en animación turística.

- Resolución de conflictos, quejas y peticiones relacionadas con el servicio del departamento de animación
 - Utilización de los diferentes tipos de comunicación.
 - Empleo de las nuevas tecnologías en la comunicación.
- 5. Aplicación de técnicas de expresión, representación, escenográficas y decoración en distintos tipos de veladas y espectáculos.**
- Identificación de técnicas de expresión, representación, escenográficas y decoración.
 - Preparación del material de decoración, vestuarios y complementos
 - Pautas para la elaboración de guiones de música, sonido e iluminación.
- 6. Planificación y ejecución de talleres y actividades culturales en el marco de establecimientos de actividades turísticas y recreativas.**
- Determinación de los medios y recursos materiales necesarios para el desarrollo de la actividad.
 - Organización de los Recursos Humanos para el desarrollo de la actividad.
 - Medidas de seguridad y resolución de incidencias durante la actividad.
- 7. Dirección y dinamización de actividades de animación.**
- Dinamización de actividades de animación.
 - Estrategias metodológicas específicas y adaptadas de dirección y dinamización de sesiones de juegos y actividades de animación físico-deportiva y recreativa.
 - Estrategias del animador para motivar y animar en la interacción grupal: habilidades sociales, técnicas de animación, motivación, comunicación, desinhibición y resolución de conflictos.,
 - Dinamización de talleres, veladas y espectáculos: presentación del animador: imagen personal y contexto comunicativo, fases de desarrollo de la actividad, dinámica de grupos, actividades alternativas ante posibles contingencias, protocolos de seguridad y prevención de riesgos, coordinación con otros técnicos.
 - Aplicación de técnicas de control y reconducción ante conductas inadecuadas graves o peligrosas.
- 8. Participación, organización y desarrollo de veladas y espectáculos**
- Identificación del programa de veladas y espectáculos.
 - Preparación del material de decoración, vestuarios y complementos
 - Montaje de diferentes tipos de veladas y espectáculos.
 - Elaboración de guiones de música, sonido e iluminación
 - Preparación de los clientes participantes en el espectáculo o velada
- 9. Evaluación de las actividades de animación, eventos, veladas y espectáculos.**
- Medición de la satisfacción del cliente.
 - Interpretación de los indicadores de calidad.
 - Métodos y técnicas de evaluación.
 - Evaluación de los procesos de la programación general. Elaboración de la ficha de evaluación.
 - Evaluación de la programación específica. Indicadores.
 - Autoevaluación. Análisis de resultados. Propuestas de mejora.
 - Evaluación externa. Análisis de resultados. Propuestas de mejora.
- 10. Identificación de los primeros auxilios necesarios en situaciones de lesiones o patologías más frecuentes y colaboración en la aplicación de los mismos**
- Utilización de las técnicas de valoración inicial según el protocolo establecido.
 - Discriminación de la intervención o no en función de los casos.
 - Priorización de la actuación.

- Determinación de las técnicas o métodos adecuados al caso.
- Selección de los métodos de inmovilización si son necesarios.
- Control psicológico del accidentado.

11. Integración y comunicación en el centro de trabajo.

- Comportamiento responsable en el centro de trabajo.
- Respeto a los procedimientos y normas del centro de trabajo.
- Interpretación y ejecución con diligencia las instrucciones recibidas.
- Reconocimiento del proceso productivo de la organización.
- Utilización de los canales de comunicación establecidos en el centro de trabajo.
- Adecuación al ritmo de trabajo de la empresa.

IV. PRESCRIPCIONES DE LOS FORMADORES

Módulos Formativos	Acreditación requerida	Experiencia profesional requerida en el ámbito de la unidad de competencia
MF1658_3: Proyectos de animación físico-deportivos y recreativos.	<ul style="list-style-type: none"> • Licenciado, Ingeniero, Arquitecto o el título de graduado correspondientes u otros títulos equivalentes. • Diplomado, Ingeniero Técnico, Arquitecto Técnico o el título de grado correspondiente u otros títulos equivalentes. 	1 año
MF1659_3: Eventos, actividades y juegos para animación físico-deportiva y recreativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Licenciado, Ingeniero, Arquitecto o el título de graduado correspondientes u otros títulos equivalentes. • Diplomado, Ingeniero Técnico, Arquitecto Técnico o el título de grado correspondiente u otros títulos equivalentes. 	1 año
MF1095_3: Talleres y actividades culturales con fines de animación turística y recreativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Licenciado, Ingeniero, Arquitecto o el título de graduado correspondientes u otros títulos equivalentes. • Diplomado, Ingeniero Técnico, Arquitecto Técnico o el título de grado correspondiente u otros títulos equivalentes 	1 año
MF1096_3: Veladas y espectáculos con fines de animación.	<ul style="list-style-type: none"> • Licenciado, Ingeniero, Arquitecto o el título de graduado correspondientes u otros títulos equivalentes. • Diplomado, Ingeniero Técnico, Arquitecto Técnico o el título de grado correspondiente u otros títulos equivalentes 	1 año
MF0272_2: Primeros auxilios.	<ul style="list-style-type: none"> • Licenciado en medicina y cirugía o el título de grado correspondiente u otros títulos equivalentes. • Diplomado en enfermería o el título de grado correspondiente u otros títulos equivalentes. 	1 año

V. REQUISITOS MÍNIMOS DE ESPACIOS, INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

Espacio Formativo	Superficie m ² 15 alumnos	Superficie m ² 25 alumnos
Aula-Taller de actividades físico-deportivas.	60	100
Taller para prácticas de primeros auxilios.	60	100
Sala polideportiva.	200	225
* Instalación polideportiva con tres pistas polivalentes.	1.500	1.500
* Espacio natural para actividades deportivo-recreativas de aire libre.		
Almacén.	20	20

(*) Espacio singular no necesariamente ubicado en el centro formativo.

Espacio Formativo	M1	M2	M3	M4	M5
Aula taller de actividades físico-deportivas.	X	X	X	X	
Taller para prácticas de primeros auxilios					X
* Instalación polideportiva con tres pistas polivalentes		X	X	X	
* Espacio natural para actividades deportivo-recreativas de aire libre.		X	X	X	
Almacén.	X	X	X	X	X

(*) Espacio singular no necesariamente ubicado en el centro formativo.

Espacio Formativo	Equipamiento
Aula-Taller de actividades físico-deportivas	<ul style="list-style-type: none"> – Mesa y silla para el formador, mesa y sillas del alumnado, pizarra, rotafolios, equipos audiovisuales (DVD, cañón, portátil), material de aula, PCs instalados en red, conectados a Internet, estanterías con el material básico de primeros auxilios, camilla, aislantes para trabajar la práctica de los primeros auxilios básicos. – Medios y equipos de oficina. – Hardware y Software específico de aplicación para elaborar programas de animación físico-deportiva y recreativa (periodización de sesiones de animación, programación de actividades y eventos, agenda, cronogramas). – Materiales de juegos convencionales para la práctica en animación físico-deportiva y recreativa. – Material para registro fotográfico digital e impresión: cámara digital, trípode, impresora específica de fotografías, software de tratamiento de imágenes. – Equipo de sonido. – Petaca-micrófono de comunicación inalámbrica

Espacio Formativo	Equipamiento
Taller para prácticas de primeros auxilios	<p>Botiquín:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Protector facial y mascarilla para RCP. - Apósitos adhesivos de distintos tamaños (tiritas). - Vendas 5x5 cm y 10x10 cm (elásticas, autoadhesivas, de crepé, rizadas, etc.). - Vendajes y pañuelos triangulares. - Vendas tubulares (elásticas y de gasa). - Parches de ojos. - Compresas de gasas estériles, pequeñas y grandes. - Guantes desechables. - Clips para vendas e imperdibles. - Termómetro irrompible. - Manta térmica plegada (más de una). - Compresas y vendas, que produzcan frío instantáneo, o que puedan congelarse previamente. - Vaselina. - Povidona yodada (Betadine). - Clorhexidina (Hibitane). - Agua oxigenada. - Jabón antiséptico. - Solución para lavado ocular. - Linterna. - Teléfono móvil. - Esparadrapo (normal e hipoalérgico). - Toallitas limpiadoras. - Algodón. Tijeras, pinzas (de material esterilizable). - Juego completo de férulas hinchables para inmovilizar, preferentemente transparentes. - Collarines ajustables. - Alcohol de 90°. - Jeringas estériles de un solo uso, de 5 y de 10 cc para hacer lavados. <p>Material de enfermería:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partes de accidentes y libro de memorias. - Lavapiés. - Nevera. - Camillas fijas con fundas desechables (ideal: 2-3). - Camilla portátil plegable. - Camilla rígida de traslados con inmovilización. - Aspirador y catéteres. - Collarines cervicales rígidos (adulto/pediátrico, multitallas). - Férulas hinchables. - Tablero espinal. - Colchón de vacío. - Camilla de palas. - Maniquí de R.C.P. - Equipo de oxigenoterapia. - Desfibrilador automático. - Carros de parada (adultos y pediátricos). - Instrumental para urgencias (tijeras, pinzas, guantes, etc.). - Medicamentos de urgencia médica. - Dispensador de jabón. - Dispensador de papel. - Contenedor para residuos desechables peligrosos. - Cubo de pedal con bolsa de basura. - Sillas.

Espacio Formativo	Equipamiento
Sala polideportiva.	<p>Dotación de materiales para la práctica de juegos y actividades de animación físico-deportiva y recreativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos de petanca de plástico y acero. - Bolos PVC. - Sables y espadas de espuma. - Mazas. - Pelotas gigantes. - Picas de PVC. - Balones medicinales, 1, 2 y 3 kg. - Balones de fútbol, baloncesto, voleibol, rugby, balonmano. - Ladrillos de plástico universales. - Discos voladores. - Bastones. - Saquitos de algodón. - Pelotas de ritmo. - Aros planos y redondos. - Juego de Boccia. - Juegos de mesa: ajedrez, parchís, dominó, monopoly, naipes. - Paracaídas de nylon. - Cuerdas de algodón. - Cuerda para trepa lisa y anudada. - Colchonetas 2 x 1 m. - Colchoneta grande de saltos. (300x200x40 cm.). - Combas poliéster individual y colectiva. - Testigos para relevos de PVC. - Raquetas de madera y plástico. - Raquetas bádminton. - Volantes e indíacas. - Pelotas de tenis. - Balón espuma hinchable. - Juego de sticks hockey de plástico. - Pelotas de plástico de hockey. - Bloques gomaespuma (forma cilindro, cuadrado, prisma, triángulo). - Zancos de plástico bajos y madera altos. - Dardos. - Bates de caucho baseball. - Pañuelos para malabares. - Diana de velcro. - Sogatira. - Diábolos. - Aros Hula Hop. - Globos. - Raquetas y pelotas de ping-pong. - Bongos. - Tambor. - Maracas. - Cinturón y brazaletes para flotación. - Conos flexibles. - Bases para pica y aro. - Engarces para picas y aro-pica. <p>Accesorios y complementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compresor eléctrico para inflar balones. - Silbatos. - Cinta métrica.

Espacio Formativo	Equipamiento
Sala polideportiva.	<ul style="list-style-type: none"> - Cinta balizadora. - Megáfono. - Bandas de látex. - Bandas delimitadoras de vinilo. - Bandas de caucho. - Bancos suecos. - Cama elástica. - Espalderas. - Trampolín. - Brújulas. - Mesa ping-pong.
* Instalación polideportiva con tres pistas polivalentes	<ul style="list-style-type: none"> - Canasta balonkorf. - Juego de porterías de Balonmano. - Juego de canastas de baloncesto con tablero de metacrilato y aros. - Juego de postes de voleibol con red. - Juego de postes de bádminton y red. - Juego porterías de hockey. - Mesas de ping-pong.
* Espacio natural para actividades deportivo-recreativas de aire libre.	
Almacén.	<ul style="list-style-type: none"> - Estanterías. - Medios de transporte de material: bolsas, cajas, contenedores, bolsa de balones plegable, canasta de plástico para transporte de material deportivo, carro portamaterial.

(*) Espacio singular no necesariamente ubicado en el centro formativo.

No debe interpretarse que los diversos espacios formativos identificados deban diferenciarse necesariamente mediante cerramientos.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico-sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad universal y seguridad de los participantes.

El número de unidades que se deben disponer de los utensilios, materiales y herramientas que se especifican en el equipamiento de los espacios formativos, será el suficiente para un mínimo de 15 alumnos y deberá incrementarse, en su caso, para atender a número superior.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.